

# "IMAGEN NARRATIVA: DE LA IMAGEN PREHISTÓRICA A LAS TECNOLOGÍAS DE LA IMAGEN"

VICENTE PEÑA TIMÓN



**S**e suele admitir, que una imagen (icono) –o una sucesión de imágenes–, en su sentido más general, cuando su valor constitutivo es "narrativo", refiere un acontecimiento sucedido a alguien, en un momento y en un lugar dado. Cuando este acontecimiento es contado por alguien, de manera implícita o explícita, y desde un determinado punto de vista, se habla de imagen narrativa. Si es así, reconocemos, por un lado, que estamos ante una narración (en este caso icónica), y por otro, que la imagen narrativa posee la capacidad para contar historias.

La intención en las páginas que siguen es poner de relieve la capacidad de la imagen narrativa (narraciones icónicas, secuencializadas y secuenciales) para contar historias –con anterioridad a cualquier otro tipo de manifestación expresiva– y su preeminente facultad para transmitir mensajes, pues siempre se la ha considerado más apta que la palabra y la letra para dicho ejercicio. Así, y de manera sumaria, realizaremos un recorrido desde los comienzos de la humanidad hasta nuestros días (hasta la imagen de síntesis), a fin de subrayar esa capacidad ancestral de la imagen y el protagonismo "icónico-sonoro" de la comunicación humana a lo largo de la Historia.

Como aseguran algunos autores (Eliade, 1955; Popper, 1962; Bettelheim, 1975; Dubi, 1976; Bayard, 1995), desde muy temprano, el ser humano ha sentido la necesidad de comprender el mundo que le rodea y la realidad que vive, en definitiva,

de encontrar el sentido a su existencia, y para tal fin se ha servido de historias que narran, básicamente, cómo son las "cosas" y los "hombres" del "mundo" y cómo éstos llegaron a ser lo que son. Para llevarlo a cabo, ha utilizado todo tipo de manifestaciones expresivas: la oral, la artística (pintura, escultura...), la visual (cómic, fotografía...), la audio-visual (cine), la sonora (radio), la audiovisual (televisión, vídeo...), la de síntesis, la escrita, etc. Y también ha utilizado todo tipo de repertorios narrativos: mitos, magias, películas... El fin buscado era y es, hacer más inteligible su vida, y este acto, independientemente de la perspectiva que se adopte, precisa de la búsqueda del sentido, porque, como asegura Julián Marías (1999), la condición humana se ve que tiene que tener sentido, aunque no se vea claramente cuál, que sin él no sería posible, que pertenece a su realidad como tal vida humana.

En cuanto a la significación y sentido, y a pesar del relieve que adquiere y posee la semántica de la imagen narrativa, heredera de lo artístico, lo religioso, lo social y lo psicológico, en este capítulo nos vamos a ocupar, principalmente, del carácter sintáctico de la imagen narrativa, más que de su condición semántica, porque llevar a cabo esta labor, primero, solicita perspicacia investigadora, precisión científica y calado intelectual, y segundo, rebasaría los límites de este artículo. Por lo tanto, nos centraremos en estudiar la disposición de los elementos de la imagen narrativa en el texto y la manera como se relacionan entre ellos para construir historias y generar esa propiedad específica de la imagen narrativa que es la narratividad.

### **Plan del capítulo**

---

Hemos dividido este capítulo en dos partes. Una parte primera, titulada La narra-

**Accidente en Zaramillo, Vizcaya**



ción icónica en la prehistoria, explica el porqué, ya en aquella época, existían "narraciones", donde "alguien" contaba "algo" acerca de "otro alguien", ocurrido en "algún sitio", en un "momento dado". También se expone cómo esta construcción narrativa es el inicio de lo que se ha llegado a denominar imagen narrativa. En la segunda parte, titulada Perspectiva histórica de la imagen narrativa, se realiza un sucinto recorrido histórico, desde los albores de la Humanidad hasta la imagen de síntesis (aquella generada por ordenador), para poner de manifiesto el protagonismo que siempre ha revelado la Imagen en el devenir y desarrollo de los Pueblos.

### **La narración icónica en la Prehistoria**

---

Desde la prehistoria y la protohistoria (el periodo subsiguiente), el individuo ha dado pruebas de su existencia gracias a los pocos testimonios visuales legados, pues su relación con prójimos y ajenos era mímico y oral, principalmente.

### **El relato prehistórico: la narración visual**

---

Se puede afirmar, a tenor de la herencia "visual" prehistórica, que en el arte de entonces ya se pone de manifiesto la existencia de relatos y es en la imagen pictórica del Paleolítico donde de manera más clara se advierte la capacidad del individuo por representar la realidad que le circundaba. Pruebas de ello las encontramos, por ejemplo, en Altamira, en Remigia de Ares

del Mestre y en Benaoján.

Si en lugar de considerar a estos testimonios visuales, manifestaciones pictóricas, las tratáramos como textos pictóricos, se podría llevar a cabo un análisis sintáctico de las obras de arte y sobre todo, se podría demostrar su carácter narrativo, o mejor dicho, su condición de narración. Para esta tarea nos vemos obligados a acudir a la Teoría de la Imagen (Villafañe, 1985) como base metódica. Los argumentos que se presentan encuentran su base en los postulados del autor citado, que considera que el concepto de imagen se constituye como una formalización científica capaz de ser contrastada por sus propios fundamentos gracias a que la naturaleza icónica de la imagen supone tres hechos esenciales: i) una selección de la realidad, ii) un repertorio de elementos fácticos, y iii) una sintaxis. Pero lo que más nos interesa de todos los aspectos de su teoría son los que hacen referencia directa a los elementos escalares, ya que éstos son los que anticipan la naturaleza narrativa de las imágenes y, por consiguiente, el valor constitutivo propio de las narraciones y sobre todo, su valor específico como relato: la existencia de narratividad. Si nos fijamos en las imágenes pintadas en las cuevas del paleolítico, advertimos que poseen un formato natural. La ratio de estos supuestos formatos naturales presenta un tamaño grande, por lo que, a priori, podemos considerar que en ellos existe una evidente naturaleza narrativa. Si se observa con detenimiento los motivos que aparecen en la representación, se

puede llevar a cabo una descripción de los elementos que suministran esas imágenes, donde es posible constatar que aparecen una serie de sujetos (los cazadores) que buscan un objeto de valor (los mamuts) y donde se puede inferir un cambio de estado o una transformación. ¿Cuál o cuáles? Se supone que la más causal; es decir, que se encuentra explícito un programa narrativo. Por consiguiente, podemos pensar, y admitir, que existe narratividad en esas imágenes.

En 1996 colaboré con la revista de Comunicación Audiovisual y Publicidad Área 5 (Madrid y País Vasco) con un artículo que titulé De los cazadores de mamuts al arte por ordenador (un enfoque operativo del concepto narratividad). En uno de los apartados de aquel artículo exponía las "claves" para considerar a las obras de arte del Paleolítico, desde el punto de vista fenomenológico, narraciones icónicas. Ahora, y de manera breve, traeré a colación esos argumentos.

Si partimos de la base de que un texto, cualquier texto (entre los que cabe considerar, por supuesto, el pictórico), es un conjunto finito de signos dispuestos de una determinada manera con la intención de significar (Lotman, 1979; M. Bal, 1985), y un texto implica un relato narrado con independencia del valor constitutivo de dicha narración, se puede constatar que muchas de las obras de arte del paleolítico son narraciones visuales.

¿Por qué?

Básicamente, una representación (de cualquier naturaleza), independientemente de su nivel en la tabla de iconicidad (Moles,

1979 y 1991; Villafañe 1985), es un hecho donde "alguien" media para su consecución, y donde dicha mediación implica una selección de la realidad. Dicha representación adquiere el valor de narración cuando evidencia que es un hecho contado por un narrador donde suceden una serie de acciones y acontecimientos a una serie de personajes, en un espacio y en un tiempo. Y las imágenes encontradas en las cuevas del paleolítico, lo son. La presencia del narrador en las narraciones visuales no es explícita. Entonces ¿dónde se hace latente su presencia por lo que a las narraciones visuales de la prehistoria se refiere?

Si consideramos y admitimos que el autor implícito (S. Chatman, 1990) puede o no admitir narradores; si sostenemos y admitimos que en toda representación (texto, texto pictórico), en última instancia, siempre queda el "rastros" de un narrador, aun cuando su intrusismo en la representación se encuentre cerca de los denominados modelos no narrados, donde la labor del mediador es mínima, pero nunca nula; si defendemos y admitimos que cualquier representación, en sí, se convierte en objeto, y que como objeto posee la capacidad de reflejar, implícitamente, a quien narra (M. Bajtin); entonces, las imágenes visuales que aparecen en las cuevas del paleolítico son narraciones icónicas.

### **La imagen narrativa como categoría superior**

---

Ya se ha señalado en la "Presentación" de este capítulo lo que se entiende por imagen narrativa.

Hay que añadir que la imagen narrativa no sólo contempla la imagen fija y hace referencia a las narraciones icónicas o visuales (tal y como se ha indicado), sino que dentro de sus límites, también considera lo que desde hace más de un siglo constituye la imagen secuencial (incluyo la secuencializada), aquélla que comienza con el Cómic, la Fotografía y el Cine, sigue con la Radio (imagen sonora), continúa con la Televisión y el Vídeo, y vuelve a empezar con las denominadas Tecnologías (nuevas) de la imagen y la comunicación. Por lo tanto, la imagen narrativa hace referencia tanto a narraciones icónicas como a narraciones sonoras y audiovisuales. Pero desde el momento en que estos repertorios se presentan con una "intención", es decir, son producto de una "estrategia discursiva", hay que entenderlos como relato. Quiere esto decir, que la imagen narrativa es relato icónico y relato audiovisual. De lo que se sigue, que la imagen narrativa hay que entenderla, no sólo como algunos autores (A. Gaudreault, F. Jost, D. Bordwell...) entienden el concepto de relato cinematográfico, sino también como aquellos "modos narrativos" anteriores a éste (Cine) y otros medios posteriores (Radio, Televisión...). Los relatos (R. Barthes, S. Chatman), el qué (historia) y el cómo (discurso), desde su ver-

tiene textual, son investigados por la Narrativa Audiovisual, disciplina científica que tiene encomendada, entre otras y como primera tarea, estudiar la capacidad de que disponen las imágenes, tanto visuales como sonoras o de otra índole, para construir discursos cuya significación es la historia (García Jiménez, 1993 y 1994). Para tal fin son seis las dimensiones epistemológicas que utiliza la Narrativa Audiovisual para estudiar el relato audiovisual: la morfología narrativa, la sintaxis narrativa, la taxonomía narrativa, la semántica narrativa, la poética y retórica narrativa, y la pragmática narrativa. Ahora bien, mientras que la Narrativa Audiovisual contempla la práctica de relatos de carácter visual y sonoro en textos donde concurre una pluralidad de sustancias expresivas del discurso (palabra escrita, palabra proferida, imagen gráfica, fotográfica, fotogramática, videográfica, sintéti-



Bóveda de la Iglesia de Alaiza, Álava

co-digital, música, sonidos no musicales...), la imagen narrativa da cuenta de la práctica de relatos creados con anterioridad, no sólo a la aparición del cinematógrafo, sino antes de la escritura. La imagen narrativa da cuenta también de los relatos de la imagen pictórica que a lo largo de la historia, desde el Paleolítico hasta nuestros días, han dado a conocer y han alimentado lo que hoy en día podríamos denominar el "imaginario colectivo" de todos los tiempos. En consecuencia, y bajo estas dos "configuraciones", el relato icónico y el relato audiovisual, entendidos como construcciones narrativas, la imagen, ha brindado infinidad de historias a través de los tiempos con las que el individuo se ha conmovido, y ante todo, ha podido comunicarse y expresarse.

### **Perspectiva histórica de la imagen narrativa**

La imagen narrativa, antes que expresión, es comunicación.

Se dice que la comunicación es consustancial al individuo porque el ser humano, desde sus inicios, ha necesitado comunicarse con ajenos. Y una de las primeras "formas de comunicación", después de la mímica y de la oral, fue la imagen; y desde muy temprano, lo fue la imagen narrativa, entre otras cosas porque desde pronto el ser humano se dio cuenta de que cualquier "imagen", por sí sola, puede decir más que el individuo más locuaz, y una "palabra" (como signo con significación y sentido), para ser aprehendida, necesita obligatoria-

mente de una imagen "concreta" (símbolo o alegoría o signo arbitrio...), para llegar a una imagen mental por parte del receptor. Por consiguiente, la imagen trasciende de su manifestación hablada o escrita para centrarse en el icono, en el grafo..., y así, llegar a la idea y al mensaje que se desea transmitir.

### **En un principio fue la imagen**

Sin lugar a dudas, la narrativa de la Imagen se encuentra caracterizada por ese seductor acicate gráfico de la imagen. En un principio fue la imagen, es el título de uno de los apartados con los que Hans Johnsson aborda los "Métodos de Comunicación visuales y audiovisuales" en su libro *La gestión de la Comunicación* (1991), donde presenta los cometidos específicos que desempeñan las imágenes y los medios audiovisuales como instrumentos de comunicación. Acerca de la importancia de la imagen, Johnsson concede la siguiente idea:

"Las comunicaciones humanas planificadas, en tiempos prehistóricos, comenzaron con la imagen. La pintura en las cuevas paleolíticas, la pictografía asiática y del área del Pacífico, los "informes anuales" de los indios Dakota, los primeros alfabetos de los pueblos mediterráneos y del Oriente Próximo, las inscripciones en roca de los escandinavos de la Edad de Piedra, tuvieron todos su origen en los esfuerzos de las gentes por utilizar imágenes, naturalistas o más formalizadas, para transmitir un mensaje." (1991, 240).

De manera breve, como de un plumazo,

Johnsson destaca la importancia de la imagen en tiempos ancestrales como la más apta para transmitir mensajes. En la actualidad, nos podemos servir de una gran variedad de sistemas para comunicarnos –y así lo sugiere Johnsson– y todos estamos familiarizados con el uso de la mayor parte de ellos, como todos los que derivan de las (nuevas) tecnologías.

Pero esta organización social del hombre no pudo ser posible sin el desarrollo de unos medios de comunicación que le permitieran establecer al individuo relaciones con el resto de los humanos. Se sirvieron de los medios de comunicación para modelizar la realidad y establecer contactos con propios y ajenos, aprovechando, además, los numerosos dispositivos que la técnica le iba proporcionando a lo largo de la historia.

### **Primeras narraciones visuales**

Para que exista comunicación, primero hay que informar acerca de algo.

Las primeras manifestaciones informativas fueron llevadas a cabo por el ser humano a partir de gestos, sonidos guturales y balbuceos, y estas daban cuenta, principalmente, de su estado de ánimo. Poco a poco fue creando lo que se puede denominar "palabras habladas" a las que confería un significado, común a la colectividad, y así, comenzó a comunicarse. Pero de esta manera, su comunicación no era estable. Pronto se dio cuenta de que con las "imágenes" su comunicación se enriquecía y era más permanente, pues la "palabra

hablada" se desvanecía, mientras que las "imágenes" perduraban en el tiempo. La idea representada por una "imagen" era entendida por cualquier persona, aunque ésta no hubiera estado presente en el momento de su realización. Poco a poco las imágenes comenzaron a formar parte de las comunidades y la comunicación mejoró y adquirió solidez y firmeza. Los primeros sistemas de comunicación a larga distancia eran muy elementales. Entonces, se utilizaban los llamados "mensajeros" para informar de un acontecimiento a ciudadanos de otro pueblo (recuérdese a Filípides), o "señales de humo" o los "tam-tam", sistemas muy antiguos pero que algunos de ellos perduraron durante muchos años.

Así, poco a poco, la "comunicación" se estableció y se confirmó su validez como forma para testimoniar una probada relación entre las personas, mientras las primeras civilizaciones, las asentadas en la cuenca del Mediterráneo Oriental, evolucionaban y se desarrollaban económica y culturalmente. La imagen, y en concreto la imagen visual, comenzó a adquirir protagonismo, pues los colectivos apuntaban la necesidad de atestiguar y de dejar constancia de algunos de los hechos más importantes ocurridos en su sociedad. Es decir, que entre las preocupaciones del individuo ya no sólo se encontraba la de poder entenderse con compatriotas y extranjeros, sino la de perpetuar algunos de los acontecimientos más notables sucedidos en la época. Quiere esto decir, que

de manera incipiente, el individuo comenzaba a contar "historias".

La comunicación propiamente dicha, deja su hueco a la "expresión", y ambas, comunicación y expresión, inician la gestación de la imagen narrativa: algo sucede a alguien, en un lugar y en un tiempo, y todo esto alguien lo cuenta. En esta época, los soportes más utilizados para tal fin eran los murales, bajorrelieves o vasijas de cerámica pintadas. Según Gasca (et al.), parece ser que una de las primeras manifestaciones donde se utiliza la imagen para dar cuenta de una "historia" dejada para la posteridad es el llamado Estandarte de Ur, un mosaico constituido por conchas amarillas y piedra caliza sobre lapislázuli (1979, 14 y ss.). Pero ya hace unos cinco mil años, el individuo se encuentra interesado en relatar los acontecimientos históricos en forma de sucesión de imágenes relacionadas entre sí. Es en este momento cuando la narración visual (como primera "configuración" de la imagen narrativa) inicia su andadura y alcanza un momento importante al elaborar, con notables avances expresivos, una gran variedad de temas de tipo popular en soportes tales como las cerámicas, donde en el exterior de las ánforas y vasos griegos vemos representaciones de batallas, juegos, banquetes y escenas de obras teatrales.

Se comenzó a utilizar nuevos símbolos y medios de representación, entre los que destacaron los primeros intentos de crear las leyes de la perspectiva, aunque su momento cumbre no llegaría hasta el

Renacimiento, donde se considera esta ley como el algoritmo geométrico del todo desde un determinado punto de vista (Moles, 1991). El proceso de creación de acontecimientos en forma de "historia visual" comienza en las cavernas prehistóricas y continúan en las tumbas egipcias, para entrar en la Grecia y Roma clásicas donde se encuentran multitud de representaciones visuales, en las que se da testimonio de acontecimientos relatados por medio de imágenes. Ahora, las imágenes visuales no se limitan a cumplir una función decorativa, sino que en gran número de ocasiones se utiliza este tipo de imágenes para contar historias. Tal es el caso, que L. Gasca describe la siguiente ilustración:

"En el Partenón, el famoso templo griego erigido en la Acrópolis de Atenas, aparece un friso en el que se narran detalladamente diversos paisajes mitológicos. Como un determinado ejemplo de narración histórica tenemos la célebre columna de Trajano, erigida por este emperador en la ciudad de Roma para conmemorar sus victorias sobre los dacios. En ella una sucesión continua de figuras y escenas de batallas se extienden a lo largo de la columna desde su parte superior hasta la base, envolviéndola constantemente hasta construir una "historia" en una sola tira de unos doscientos metros de longitud." (1975, 15).

La disposición helicoidal del relato de la columna Trajana, apunta J. García Jiménez, cuyo recorrido de abajo arriba marca el

sentido del desarrollo temporal continuo de la acción narrativa (1994, 316), hacen que los marcos espaciales de la "imagen narrativa" (narración visual), se presenten como deícticos del sentido de la lectura. A este dato de referencia temporal de la imagen pretecnológica, es lo que el autor ha llamado "la dirección espacial del desarrollo cronográfico", uno de los varios indicios de temporalidad en la narrativa visual donde imperaba la imagen pretecnológica.

Por lo tanto, a la doble preocupación del ser humano ya señaladas, hay que sumarle una tercera: el individuo, no solo siente la necesidad de comunicarse con los suyos y necesita perpetuar su Historia, sino que, además, manifiesta su deseo de cristalizar y cuidar que las historias de su Historia tomen forma sobre un determinado soporte para poder así perpetuarlas, glorificarlas en cualquier momento y exaltarlas en el acontecer del tiempo. En suma, el ser humano necesita "contar historias", y lo hace. Todavía no ha aprendido a escribir y ya lleva cientos de años relatando acontecimientos de interés humano utilizando la imagen narrativa como sistema expresivo de comunicación, lo que implica que desde hace ya mucho tiempo existe un interés desmesurado por parte de los sujetos, por "modelizar la realidad" con el fin de crear sus mitos, ideologías, religiones, magias, símbolos..., en definitiva, con el fin de concebir y conservar sus tradiciones, y así diferenciarse del resto de sus conciudadanos. La imagen narrativa como antecedente del lenguaje oral y escrito

Es posible, que sin la imagen narrativa, no hubiera existido la palabra escrita. El papel que desempeñó la imagen visual en lo que hoy se conoce como lengua y lenguaje, fue capital.

Apareció la escritura, y dicho sistema, hasta hace poco, se reservó para una enorme minoría. Sin embargo, desde hace siglos, cualquier otro sistema de comunicación queda subsumido a éste, porque la escritura (y la palabra hablada) constituye un lenguaje.

No voy a entrar en disquisiciones acerca de este tema, ya ampliamente debatido, por otra parte. Acepto, con muchas reservas, que se alegue la impropiedad del signo icónico, entre otras razones por no constituir un "lenguaje" según se entiende desde el punto de vista lingüístico (U. Eco). Pero ¿por qué ha de ser lo lingüístico lo que "gramaticalice" un tipo de discurso que desde cientos de siglos, antes de que apareciera la gramática oral y escrita, ha demostrado, y sigue demostrando, su capacidad para construir relatos y presentar "modelizaciones de la realidad" al alcance de la mayoría?

Dice Mircea Eliade, con mucho acierto, que el hombre más realista vive de imágenes, y que la existencia más mediocre está plagada de símbolos (1999). En efecto, pues vivimos y convivimos con imágenes, que a su vez esas imágenes, muchas de ellas símbolos, nos sugieren imágenes mentales, y esto es así desde nuestros ancestros. Y, además, nos hemos servido de ellas para desarrollar el actual lenguaje.

L. Gasca insinúa que los orígenes de la escritura hay que buscarlos en las imágenes pictóricas rupestres, donde se utilizaban imágenes estilizadas (dibujos) para transmitir ideas o mensajes (ej.: la idea de cazar un bisonte, con una imagen de tal acción y animal). Estos dibujos, a través de diferentes etapas, se fueron simplificando cada vez más, hasta llegar a un "dibujo arbitrario" (un grafo), que hoy en día se conoce como palabra (ej.: /bisonte/). Por consiguiente, un lexema no es más que una imagen icónica o sucesión de imágenes que han evolucionado hasta un nivel de abstracción muy alto, (véase la tabla de iconicidad de Moles o de Villafañe), y cuyo aspecto específico es que han adoptando un código determinado y fijo para su mejor "gramaticalidad". De lo que se sigue, que la palabra es una imagen narrativa evolucionada.

Fases del periodo de producción artesanal  
Se lo conoce como el periodo de la imagen única, y donde existió predominio de la imagen pictórica. Se desarrolló desde la Prehistoria hasta el Renacimiento. La imagen (narrativa) pictórica se extiende por varias fases donde la "fase pictográfica" y la "fase ideográfica" fueron las primeras que comenzaron a conferir narratividad a las representaciones visuales. En la fase pictográfica los pueblos recordaban sus episodios más destacados creando una imagen (que solía representar una palabra) o una sucesión de imágenes. Un ejemplo conocido de esta época son los "tótems". En la fase ideográfica aparecen los llama-

dos ideogramas, imágenes simbólicas que intentan expresar conceptos abstractos. La imagen ideográfica fue evolucionando con el tiempo hacia una imagen más simplificada, cuyas primeras manifestaciones las encontramos en lo que se ha venido a denominar "escritura cuneiforme". Este tipo de "escritura" visual se la denominó así por encontrarse compuesta a partir de líneas en forma de cuñas grabadas sobre tablillas de arcilla endurecida. Uno de los pueblos que con más acierto utilizaron y desarrollaron este tipo de "convenio visual" para comunicarse, fue el egipcio. Utilizaron los llamados jeroglíficos, y otros dos tipos de "escrituras visuales": la hierática, utilizada por los sacerdotes; y la demótica, utilizada, fundamentalmente, por el pueblo. Además, los egipcios fueron quienes descubrieron un elemento básico para el desarrollo de la escritura: el papiro. El papiro resultó ser un elemento muy práctico, en tanto que permitía dejar constancia, para la prosperidad, de todo tipo de acontecimientos y sucesos ocurridos a alguien en algún lugar. Uno de los papiros más conocidos es el denominado Libro de los muertos, que data de unos trescientos años antes de Jesucristo, hoy en día custodiado en el Museo Británico de Londres. Los egipcios no fueron el único pueblo que utilizó el jeroglífico. El pueblo maya en América Central también utilizó este sistema visual de comunicación. Además, como equivalente de los papiros utilizaron las hojas de una higuera silvestre, que trabajan hasta conseguir una clase de papel resistente.

Plegaban varias hojas y formaban lo que se conoce con el nombre de códice, y cada uno de ellos constituye una verdadera historia contada con imágenes (Gasca, et al.). Como sustituto del papiro aparece el pergamino. Su resistencia y facilidad de conservación lo convierten en el elemento más útil para la práctica de las "escrituras". Con el pergamino aparece el libro y su producción, y se crean bibliotecas, algunas tan importantes como la de Atenas, Alejandría y Roma. Unos dos mil años atrás, los chinos inventan el papel y junto con él, unas planchas de maderas grabadas con diferentes símbolos que, embadurnadas en tinta y oprimidas contra el papel, permitían la reproducción múltiple del dibujo o grabado en la madera. Era la xilografía. La xilografía constituyó el fundamento de la imprenta moderna. Los hombres de la Edad Media aprendieron el arte de fabricar papel de los árabes, que a su vez éstos aprendieron de los chinos. Con el papel, se contaba con un material más flexible, manejable y barato que con el papiro y el pergamino. Aparecen en esta época los libros ilustrados, realizados en los monasterios donde los monjes los copiaban una y otra vez. El libro ilustrado nace con los códices miniados y su historia resume el equilibrio entre el texto e imagen en consonancia con la evolución cultural de la sociedad en que se origina, con un progresivo crecimiento y mayor presencia de las ilustraciones sobre la palabra escrita (Ceram, 1997).

## **La Edad Media: el pensamiento en imágenes**

---

Como ya se ha visto, la Imagen ha venido desempeñado una función comunicativa de índole esencial en la Sociedad y en el Arte, principalmente. Pero es en la Edad Media, donde esta función comienza a adquirir un nivel mayor de "comunicabilidad" en su manifestación artística. Aparece el concepto de pensamiento en imágenes, utilizado por algunos autores (Scobeltzine, 1990; Bayard, 1995; Le Goff, 1999), que hace referencia a la expresión visual de la mentalidad de la época.

## **Sistema de pensamiento medieval**

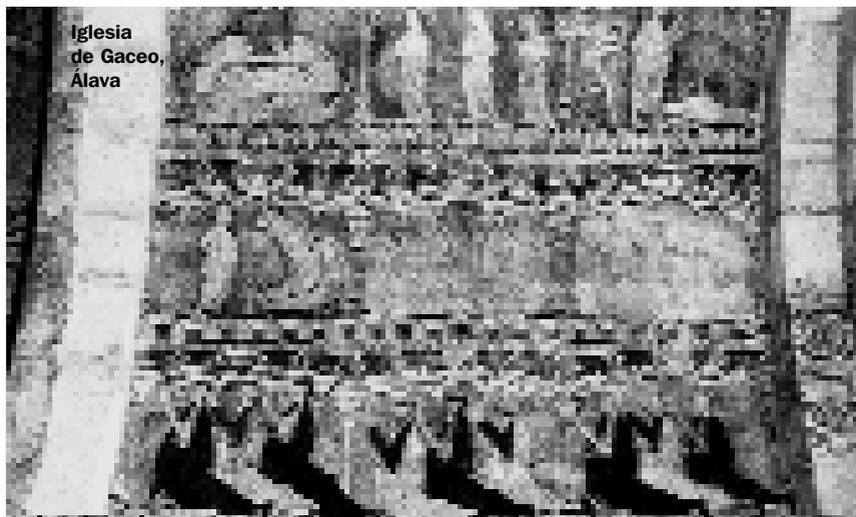
---

El arte del medievo (y en concreto, el arte románico), se manifiesta como arte feudal por excelencia, ya que se trata de un arte monástico y nobiliario propio de los estamentos sociales dominantes de la época: el clero y la nobleza. Con el fin de hacer triunfar un sistema de pensamiento (su propia ideología), el señor feudal disponía tan sólo de su fuerza; de ahí que fuera de máximo interés que la Iglesia, también actuante como señor feudal, difundiera una visión feudal del mundo y lo expresara a través de toda una serie de creaciones icónicas: pictóricas, escultóricas y arquitectónicas, elementos clave del pensamiento de la época. En el medievo, todas las manifestaciones artísticas parecen responder a un denominador común, el denominado sistema de pensamiento medieval (aparecido en el románico: sistema de pensa-

miento románico) que se constituye a partir de una serie de principios de organización que trascienden de sus imágenes, donde la mayor parte de las manifestaciones icónicas fueron sacras, en una sociedad donde el fervor religioso estaba ampliamente extendido, y donde el "arte" se encontraba controlado por la Iglesia. Si se sigue a Le Goff, diríamos que el "sistema de pensamiento" desarrollado por la Iglesia en la Edad Media, controlaba principalmente la representación de lo cotidiano y, sobre todo, de lo que hoy en día se denomina lo maravilloso, pues los intelectuales de aquella época no poseían todavía esta segunda categoría. En su lugar utilizaban el término *mirabilia* (raíz *mir*; *miror*, *mirari*) que implicaba un universo y conjunto de objetos visuales. Y sabían que aunque dieran prioridad a lo visual, a aquello que hace referencia al ojo, los *mirabilia* eran

cosas que el individuo podía admirar con la simple mirada, y era a través del sentido de la vista donde todo un mundo imaginario se ordenaba. Es decir, que lo cotidiano y, en particular, lo maravilloso se consolidaban a partir de una serie de imágenes y de metáforas visuales (1997).

¿Por qué esa preocupación por parte de la Iglesia de controlar lo maravilloso? Por una cuestión de herencia, de legado histórico y social. Explica Le Goff que las sociedades, en su devenir, segregan y se nutren de lo maravilloso, y la Edad Media no fue precisamente una excepción, pues existió en la Iglesia una preocupación por transformar profundamente lo maravilloso dándole una significación tan nueva que ya no se encontraban ante el mismo fenómeno. La iglesia en el medioevo ocultó lo maravilloso con el fin de destituir la cultura tradicional (deno-



Iglesia  
de Gaceo,  
Álava

minada por ellos, pagana), ya que lo maravilloso ejercía en lo tradicional una fuerte influencia sobre los hombres, la sociedad y la cultura; y estaba convencida de que las manifestaciones populares de lo maravilloso se presentaba como contracultura a la erudición eclesiástica dominante hasta el momento. Al parecer, en los siglos XII y XIII, con el auge de nuevas capas sociales: nobleza, caballería..., existió una irrupción de lo maravilloso en la cultura erudita, al tiempo que existió un aumento en la cultura popular a través de las manifestaciones (narrativas) orales, donde lo maravilloso era un elemento importante, y donde el pueblo encontraba en ello una cultura más cercana a sus gentes, cuya manifestación se alejaba de la pretendida contracultura argumentada por la Iglesia (cfr. p. 11).

### **La "Biblia de los pobres" o las "Figuras de los simples", el Románico**

En la Edad Media existió una articulación retórica de la palabra escrita con la imagen que apareció reflejada en miniaturas, Libros de Horas, *Bibliae pauperum* (denominada también las figuras de los simples: auténticos relatos icónicos dispuestos, por lo general, en las catedrales, para enseñar al populacho, al considerarse que la imagen está más capacitada para enseñar, que la palabra en solitario). La mentalidad medieval era eminentemente simbólica, sobre todo en el románico, y así se re-presentó en las manifestaciones icónicas. Esta mentalidad respondía a una

concepción metafísico-religiosa en la que todo lo terrenal estaba relacionado con el más allá, en la que todo lo humano estaba referido a lo divino, y en la que cada cosa debía expresar un sentido trascendente. De aquí, que la Imagen debiera cumplir una doble función. Por una parte, exhortar a los fieles a la oración y, por otra, cumplir una función pedagógica y adoctrinadora en un mundo de iletrados, de hombres toscos, de hombres simples.

Entre los factores extra-artísticos existe un aspecto relevante que, en opinión de Tomás Maldonado (1996, 27), muchos historiadores no reparan. Es la categórica exigencia de la Iglesia en la Edad Media, de desarrollar un articulado sistema de imágenes destinado a hacer su credo más inteligible, y por lo tanto, más accesible a una vasta masa de creyente reales y potenciales privados de la posibilidad de leer los textos sagrados y escasamente accesible a la predicación oral. Ya en el siglo XIV encontramos relatos icónicos donde el discurso icónico fluye en doble sentido: vertical y horizontal (vid., García Jiménez, 1994, 316).

### **La "Biblia de piedra", el Gótico**

Mientras que en el románico se hablaba de la "Biblia de los pobres", en el gótico se hablaba de la "Biblia de piedra" (Bayard, 1995). La práctica decorativa en esta etapa del medievo, basada, principalmente, en la escultura y en la decoración propiamente dicha, se desarrolla y es pensada, al igual que en el románico, para enseñar al pueblo llano, es decir, que la deco-

ración de las catedrales góticas y sus esculturas en bajorrelieve se hicieron para instruir, de manera que todos los ciudadanos pudieran leer y entender el pensamiento medieval (dominante). En el gótico, período medieval dominado también por lo sacro, lo espiritual y lo simbólico, la Iglesia continúa con su control sobre la creación icónica-artística-pedagógica. Los padres de la Iglesia recuerdan a los artistas el segundo concilio de Nicea del año 787, en la querrela con los iconoclastas, la siguiente regla (Bayard, 1995, 305):

"La composición de las imágenes religiosas no se deja a la inspiración de los artistas; reflejan los principios establecidos por la Iglesia y la tradición religiosa. El arte pertenece al pintor y la composición a los padres de la Iglesia."

Con lo cual, los artistas, con tal de evitar enfrentamientos, buscan inspiración en escenas de los Evangelios, siendo los episodios más representados los referidos a la vida de Cristo, a su muerte y su resurrección, además de otros muchos relacionados con la Virgen, los santos y las santas. Gran número de estos episodios se ilustran en las vidrieras, los frescos, retablos y los pórticos de iglesias y catedrales. Todas estas escenas eran "leídas" por los fieles que iban recorriendo las diversas imágenes o la estructura de ratio amplia de la mismas y así, se ilustraban y conocían los acontecimientos acaecidos a los personajes protagonistas de la Biblia.

### **La transmigración de**

### **estructuras narrativas en la Baja Edad Media**

---

El fenómeno de transmigración de estructuras narrativas desde la esfera de las manifestaciones públicas (religiosas o profanas) a la esfera de la pintura y de la escultura siempre ha suscitado gran interés. A finales de la Edad Media comienza a manifestarse un fenómeno por el cual la pintura y la escultura se adueñan de la representación de los espectáculos de masas de aquella época, es decir, las representaciones sagradas (misterios, milagros, pasiones, vidas de santos...), las fiestas urbanas y los espectáculos de ceremonia de todas clases (entradas triunfales, fiestas cortesanías abiertas al público, torneos, escenas teatrales...). Los propios artistas eran los autores y los realizadores de estas manifestaciones artísticas, y profundos conocedores de los componentes narrativos. Este tipo de manifestaciones artísticas, donde el propio autor desempeña una valiosa e importante labor, se identifica por presentar una historia donde el modo de narrar se caracteriza por la aparición de diferentes episodios que forman parte de un relato unitario con un desarrollo generalmente lineal, en secuencias (Maldonado, 1996).

### **De la imprenta de Gutenberg a la imagen narrativa del siglo XIX**

---

En el siglo XVI, Gutenberg inventa la imprenta. Con este nuevo instrumento, el libro deja de ser un objeto de lujo caro para convertirse en un elemento asequible a la masa ciudadana. Las gentes del pueblo

Lara de los Infantes, Burgos



comenzaron a aprender a leer y a escribir. Su nivel solicitó más y más libros. Con el inesperado incremento de la cultura popular, la Iglesia encuentra en la imprenta la posibilidad de hacer llegar a sus feligreses la doctrina cristiana de forma masiva, rápida y eficaz. Desde la visión eclesiástica, la imprenta fue introducida para el aumento de la piedad y mayor accesibilidad de la palabra divina y la doctrina cristiana (S. Ginés, 1990). Pero también posibilitó la secularización de la cultura europea y a la "mente científica". La imprenta, que en un primer momento surgió como rescatadora de la "fe cristiana", en la época, fue causa de problemas para la religión, porque, entre otras razones, existía ya desde el Gótico una convergencia de posiciones encontradas: la presión de la base laica y la tolerancia de la Iglesia en cuanto a las representaciones visuales de lo cotidiano y lo maravilloso (Le Goff, 1999).

Comenzaron a realizarse ediciones populares condensadas de las obras literarias más famosas, e incluso se sintetizaban en

una hoja grande repleta de ilustraciones, que vendedores difundían y vendían. Estaban destinadas a gente de clase social modesta y relataban historias inspiradas en las leyendas de héroes y personajes populares. Fue tal su aceptación que, en el siglo XVII, las aleluyas comenzaron a desempeñar la función

de periodismo popular, pues gran parte de ellas se dedicaban a narrar los acontecimientos reales que sucedían. Ya en el siglo XVIII, las aleluyas supusieron un perfecto medio de propaganda política.

### **La Imagen en el siglo XIX**

Con la llegada del siglo XIX, el proceso industrial permitió grandes tiradas de periódicos y revistas donde se incluían páginas dibujadas por ilustradores de la época. Aparecieron las primeras manifestaciones que darían, a finales del mismo siglo, el advenimiento del cómic moderno. Surgió la prensa ilustrada y su auge se declaró hacia 1820 en los Estados Unidos con la aparición de la litografía, que permitió una reproducción mucho más fiel y nitidez de los originales. En el mismo siglo, apareció la Fotografía de la mano de Nicéforo Niepce, hacia 1824, y al final del siglo, el veintiocho de diciembre de 1895, en el paseo de los Capuchinos, en Lion, los hermanos Lumière presentaron al mundo el cinematógrafo. Se consiguió fabricar un

instrumento capaz de conferir movilidad a las "formas", que con anterioridad, se arrebataban a la "realidad".

Fue a partir de aquellos años cuando los atávicos conceptos de espacio y tiempo, hasta el momento exclusivamente humanos y artísticos, adquirirían, una nueva dimensión. Con el cinematógrafo se consiguió un éxito innegable: re-producir la realidad. Como si de dos dimensiones gemelas se tratara, el espacio y el tiempo del celuloide creaban y recreaban nuevas realidades capaces de cautivar al espectador más escéptico. El espacio y el tiempo de la representación icónico-visual comenzó a asemejarse al flujo espaciotemporal humano. Por lo tanto, parece seguirse, que la narrativa visual encuentra su "tierra de nadie" con la aparición del cine, donde los conceptos de espacio y, sobre todo, de tiempo, adquieren una nueva perspectiva, pues hasta el momento, las manifestaciones de la imagen narrativa habían repre-

sentado el tiempo – la temporalidad de las imágenes– de forma crono-lógica. Pero el cine incorporó una nueva forma de entender el tiempo en el arte, en tanto que dicho elemento, podía ser alterado. Surgen nuevos "imperios" de representación icónica. La imagen fija y única y el relato icónico, dan paso a una nueva imagen narrativa: la imagen cinematográfica, primero, y audiovisual después. La imagen fija, el relato icónico y la imagen secuencial y su nueva poética, fundada en la articulación espaciotemporal de las imágenes, comenzó a hacer visible una nueva forma de narrar, donde el arte, la técnica y la ciencia, en un principio, se confundían.

### **La imagen narrativa de síntesis**

---

Hasta ahora y como se ha podido observar, a lo largo de la historia de la humanidad el individuo ha buscado métodos con el fin de encontrar un lenguaje, donde ha ido

combinando imágenes y escritura, con el cual poder comunicarse. El hecho narrativo se encuentra muy ligado a las herramientas (hoy en día, las tecnologías) utilizadas para tal fin. Se ha indicado que en la prehistoria el individuo utilizaba las paredes de las cavernas para contar sus historias. En la actualidad, se utilizan sofisticados



Rodaje de la serie Los Mokolikis,  
de Alex de la Iglesia

medios para contar historias cuyos posibles narrativos, seguramente, ya fueron plasmados en cualquier soporte en otro tiempo. Se hace referencia a la imagen de síntesis o imagen asistida por ordenador.

Las imágenes asistidas por ordenador también han entrado en los terrenos de la imagen narrativa. Ahora muchas historias se cuentan con imágenes visuales e imágenes sonoras creadas por la imaginería informática. Con la producción de síntesis, la imagen ya no se crea, se genera, se "construye"; existe, en su construcción, una intervención directa de la Informática. Se habla de la imagen ideal por su capacidad de transformación ilimitable. Su aplicación es de lo más variado: creación artística, cine, televisión, publicidad... Aparece una nueva figura: el artista electrónico; el "mundo imaginado" se recrea en un espacio y en un tiempo interminable, sin precedente en formas gráficas tradicionales. Hay quien considera a este sistema de producción icónico, el antecedente de las futuras máquinas de "construcción" de la realidad.

Ya escribí con anterioridad que mientras que la imagen tradicional, tanto visual, como sonora, como audiovisual, está llamada a construir mundos posibles y presentar narraciones veridictorias (relato narrativo-informativo como subgénero historiográfico) a fin de que el espectador pueda recrearlos en su imaginación y conocerlos, las nuevas tecnologías de la imagen, generan mundos posibles para que el usuario que se sumerja en ellos, se los crea. La imagen oral, la imagen visual, la



**Hoja de cómic realizada con paleta gráfica.**

imagen sonora, la imagen audiovisual son interpretadas. La imagen de síntesis es explorada. El relato oral, el relato icónico, el relato sonoro, el relato audiovisual, en definitiva, la imagen narrativa en cualquiera de sus manifestaciones expresivas, caracterizada por su naturaleza teleológica, es una construcción narrativa que privilegia un recorrido finito de acontecimientos que, en su comienzo, están protagonizados por un sujeto en busca de un objeto, donde se desarrollan toda una serie de cambios y transformaciones y que finaliza, de manera causal, en una acción resolutive (realización, como modo de existencia del sujeto). La imagen narrativa, cuando sus componentes visuales y sonoros son generados por un ordenador, es una construcción anarrativa, en primera instancia, donde el usuario practica el "juego" de la navegación sin objetivo a priori, para terminar creando, cada ocasión, una posible narración. La imagen generada por ordenador preser-

va una de las principales funciones de la imagen: ser entendida y definida como comunicación. Pero se diferencia de la imagen "tradicional", en que la primera redescubre el valor del icono como ideograma de comunicación "lectora". Ahora la imagen ya no hay que entenderla, sólo, en su doble vertiente: imagen como icono, es decir, como algo inerte dispuesto a ser percibido, e imagen como la noción filosófica de imago: imagen, es decir, como presencia con un componente provocador y provocativo que estimula a los sentidos (imagen como idea), sino que con la aparición de las nuevas tecnologías, la imagen, además, viene caracterizada por su peculiar manera "icónica de ser actualizada" (leída). Los productos que son fruto de las nuevas tecnologías presentan relatos de imágenes generadas por ordenador, donde las específicas características de la imagen digital ponen de relieve una manera diferente de utilizar los elementos formales, con el fin de procurar determinados contenidos.

## **Resumen**

---

Como se ha visto, vivimos inmersos en una sociedad dominada por la Imagen. De las paredes de las cuevas del paleolítico hemos llegado a las "paredes" de lo que familiarmente podemos denominar la "pantalla electrónica", y de aquí a la imagen generada por ordenador. De la percepción de una imagen cuasinatural, como es la conceptualizada al observar una obra pictórica, se ha llegado a tener que percibir imágenes que, necesariamente, no han de tener referente en la realidad. Ahora, las

técnicas empleadas por el autor han cambiado: la paleta, los óleos y los pinceles, son instrumentos que han sido sustituidos por el diseño, el vídeo y la informática. Aunque ya se ha investigado bastante al respecto, todavía se sigue pensando que el fenómeno "nueva tecnología" está comenzando. Por lo tanto, y a la vista de las nuevas herramientas que el autor utiliza, es innegable que existe un predominio de la producción y del hecho narrativo en materia audiovisual; y es muy posible que se produzca al advenimiento de una nueva forma de narrar, de contar, de presentar y de cristalizar relatos.

Encuentro oportuno finalizar este capítulo con una síntesis de la evolución de la imagen y las diferentes etapas por la que transcurre, presentada por A. A. Moles en su libro *La Imagen* (1991) bajo el título "Génesis de la imagen":

La primera imagen: el contorno de una imagen real, perfil de un rostro o un animal. Ningún detalle.

- El surgimiento de detalles en el interior del contorno: los ojos y las orejas, por ejemplo.
- El surgimiento de los contornos sobre un fondo, él mismo dibujado. Jerarquía de lo "principal".
- Los colores, primer elemento de un realismo sensualizante.
- La rotación de los perfiles (cambiar, a través del pensamiento, de punto de vista) creencia en la coherencia y la unidad de la forma representada de frente, de tres cuartos o de perfil.
- La escultura: imagen en tres dimensio-

nes. Etapa muy antigua en la creación de simulacros de una realidad.

- La yuxtaposición significativa de elementos visuales tomados del desarrollo de una acción.

- Las sombras y el modelado, el sombreado: surgimiento del relieve. El sombreado, junto con la perspectiva, constituirán dos aspectos esenciales para la construcción de valores. La introducción de valores representa una etapa importante en la génesis de los simulacros de lo real, además de proponer un cierto tipo de realismo, un movimiento metódico de confusión entre la imagen y lo que representa.

- La perspectiva, algoritmo geométrico del todo desde un punto de vista. La imagen refleja el punto de vista del artista. El descubrimiento de la perspectiva es la incorporación al interior de la imagen de la ley proxémica inherente a la conciencia del ser espectador: lo que está más lejos es más pequeño que lo que está cerca.

- La fotografía: fijar el "icono" extraído del objeto, sobre la base de una técnica. Testigo de la exactitud y auxiliar de la verdad.

- La estereoscopia: visión de tres dimensiones a través de artificios tecnológicos.

- La imagen móvil cinematográfica y televisiva: cristalización del movimiento real.

- El holograma: confrontación posible entre el mundo de las imágenes y el mundo real.

- La síntesis total (la imagen de la computadora) creando, a través de la visión, seres que no existen pero que podrían existir.

## **Bibliografía seleccionada**

BAYARD, J. P.: *El secreto de las catedrales*, Gerona, Tikal, 1995.

CERAM, C. W.: *Dioses, tumbas y sabios*, Barcelona, Ed. Destino, 1997 (1975).

DUBI, G.: *La época de las catedrales. Arte y sociedad, 980-1420*, Madrid, Cátedra 1997 (1976).

ELIADE, M.: *Imágenes y símbolos*, Madrid, Taurus, 1999 (1955).

GARCÍA GARCÍA, F. (coord.): *Narrativa Audiovisual*, Madrid, revista Área 5, noviembre 1996.

GARCÍA JIMÉNEZ, J.: *La imagen narrativa*, Madrid, Paraninfo, 1994.

GASCA, L. (et al.): *El arte del Cómic*, San Sebastián, Ed. Pala, 1975.

GOMBRICH, E. y ERIBON, D.: *Lo que nos cuentan las imágenes*, Madrid, Debate, 1992.

LE GOFF, J.: *Lo maravilloso y lo cotidiano en el occidente medieval*, Barcelona, Altaya, 1999.

MALDONADO, T.: *Lo real y lo virtual*, Barcelona, Gedisa, 1994.

MARÍAS, J.: *La perspectiva cristiana*, Madrid, Alianza Editorial, 1999.

MOLES, A. A.: *La Imagen. Comunicación funcional*. México D.F., Trillas, 1991.

PANOFSKY, E.: *Estudios sobre iconología*, Madrid, Alianza Editorial, 1972.

PEÑA TIMÓN, V.: *Introducción a la Narración Audiovisual*, Málaga, SPIC Universidad de Málaga, 2000.

SCOBELTZINE, A.: *El arte feudal y su contenido social*, Barcelona, Mondadori, 1990.

VILLAFANE, J.: *Introducción a la Teoría de la Imagen*, Madrid, Pirámide, 1992 (1985).

ZUNZUNEGUI, S.: *Pensar la Imagen*, Madrid, Cátedra/UPV, 1992.