

## Muñecas: sueños & juegos ancestrales que desafían la Teoría canónica de la imagen

Dorota Maria Kurażyńska & Juan J. Cabrera-Contreras

### Resumo:

O objetivo deste artigo é patentear algumas das limitações da teoria das imagens atualmente considerada canónica - que postula que imagem = signo -, ilustrando-os com uma análise de sua dificuldade em enfrentar a questão “que tipo de imagem é uma boneca?” Também pretendemos chamar a atenção para a necessidade de construir uma teoria mais solvente, capaz de descrever e explicar a diversidade de disparidades de empregos em que as imagens são usadas de facto - e que excedem claramente o escopo muito seletivo e restrito dos usos semióticos. Argumentaremos igualmente que a *petitio principii* que reduz as imagens à condição de signos dificulta a possibilidade de vê-las como artefactos concebidos e conformados para servir como úteis definidos pelo emprego específico a que se destinam. Como estudo de caso, selecionamos um ensaio de Maurizio Bettini intitulado *Pupa. A boneca na cultura grega e romana*, que evidencia as aporias envolvidas pela doutrina canónica da imagem. Apoiaremos a nossa discussão no trabalho de dois autores eminentes que abordaram a questão “O que é uma imagem?”: W.J.T. Mitchell e Ernst H. Gombrich. O nosso estudo trata apenas de imagens que são artefactos físicos. A noção de artefacto-utensílio ajudará a conceituar e organizar algumas das questões e assuntos centrais na nossa abordagem para a compreensão de imagens.

**Palavras-chave:** imagem; boneca; signo; robô; artefacto-utensílio; artefactos técnicos.

### Resumen:

El objetivo de este trabajo es hacer patentes algunas de las limitaciones de la Teoría de las imágenes actualmente tenida por canónica - que postula que imagen = signo -, ilustrándolas con un análisis de su dificultad para afrontar la pregunta “¿qué tipo de imagen es una muñeca?”.

También pretendemos llamar la atención sobre la necesidad de construir una teoría más solvente, que sea capaz de describir y explicar la disparidad tan diversa de los empleos en los que las imágenes son usadas de facto - y que rebasan, claramente, el muy selectivo y restringido ámbito de los empleos semióticos. Argumentaremos, así mismo, que la *petitio principii* que reduce las imágenes a la condición de signos obstaculiza la posibilidad de verlas como artefactos concebidos y conformados para servir como útiles definidos por el empleo específico al que están destinados. Como estudio de caso hemos seleccionado un ensayo de Maurizio Bettini titulado *Pupa. La muñeca en la cultura griega y romana*, que evidencia algunas de las aporías involucradas por la doctrina canónica de la imagen. Apoyaremos nuestra discusión en el trabajo de dos autores eminentes que han encarado la cuestión “¿qué es una imagen?”, W.J.T. Mitchell y Ernst H. Gombrich. Nuestro estudio trata únicamente de imágenes que son artefactos físicos. La noción de “artefacto-útil” ayudará a conceptualizar y organizar algunas de las preguntas y problemas centrales en nuestro acercamiento a la comprensión de las imágenes.

**Palabras clave:** imagen; muñeca; robot; signo; artefacto-útil; artefactos técnicos.

#### **Abstract:**

The objective of this paper is to make patent some of the limitations of the Theory of images currently considered canonica - which postulates that image = sign -, illustrating them with an analysis of its difficulty in facing the question “what sort of image is a doll?” We also intend to draw attention to the need to build a more solvent theory, which be capable of describing and explaining the diverse disparity of employs in which images are used de facto - and that clearly exceed the very selective and restricted scope of semiotic uses. We will also argue that *petitio principii* that reduces images to the condition of signs hinders the possibility of seeing them as artifacts, conceived and shaped to serve as tools defined by the specific use for which they are intended. As a case study we have selected an essay by Maurizio Bettini entitled *Pupa. La bambola nella cultura greca e romana* (“Pupa. The doll in Greek and Roman culture”), in order to evince aporias involved by the canonical doctrine of images. We will support our discussion with the work of two eminent authors who have addressed the question “what is an image?”, W.J.T. Mitchell and Ernst H. Gombrich. This study deals only with images which are physical artifacts. The notion of a tool–artifact will help to conceptualize and organize some of the central questions and issues in our approach to understanding images.

**Keywords:** image; doll; robot; sign; artifact-tool; technical artifacts.



## Introducción

*El simulacro es un componente fundamental del imaginario occidental.*

*La historia de Pigmalión es el mito fundador del simulacro.*

*El simulacro es un objeto ficticio que no representa. Es.*

*La técnica, la magia y el arte son los tres medios reconocidos por la tradición para construir objetos ficticios que existen.*

*La técnica, la magia y el arte crean simulacros solos o en combinación.*

*La historia de Pigmalión es un “mito artístico” que incorpora, a modo de aportes secundarios, la magia y la técnica.*

Stoichita, 2006: 289

Hace más de 60 años que René Huyghe, angustiado por la influencia creciente de las imágenes en nuestra sociedad, afirmó que la “civilización del libro” estaba siendo desbancada por la “civilización de la imagen” (Huyghe, 1955). Diez años más tarde, en la introducción a su libro *Les puissances de l’image* (1965), insistía en que uno de los efectos de la extraordinaria pasión contemporánea por las imágenes es que “no somos ya hombres de pensamiento, hombres cuya vida interior se nutra de textos”, porque, habiéndose producido el “triumfo de las imágenes”,

Estas asedian al hombre y tienen la misión, en la publicidad, de sorprenderle primero para luego dirigir su atención. Además, suplantaban a la lectura en el papel que ésta desempeñaba para alimentar la vida moral. Pero, en lugar de presentarse al pensamiento como un ofrecimiento a la reflexión, tienden a violentarlo, a imprimirse en él por una proyección irresistible, sin dejar a ningún dominio racional, tiempo para levantar una barrera o producir tan siquiera un filtro. Lucien Febvre dio a los tiempos modernos, surgidos del Renacimiento, el nombre de “Civilización del libro”. Esta denominación ha sido superada y parece preciso reemplazarla, a partir del siglo XX, por la que propuse de “Civilización de la Imagen”. (Huyghe, 1968:15)

Medio siglo después, Mitchell comenzó uno de los apartados del capítulo “Conclusión” de su *Teoría de la imagen* preguntándose “¿Por qué nos crea tanta ansiedad la representación?” (Mitchell, 2009: 361). En las primeras páginas de este libro, Mitchell

testimoniaba elocuentemente la angustia generada por el triunfo cada vez más acuciante de las imágenes:

En 1988, el *National Endowment for the Humanities* publicó un informe titulado *Las Humanidades en América*. (...)

Cuando el informe se vuelve hacia el “futuro” de la imagen (...) insiste en que la imagen “compone un medio bien distinto al de la letra impresa (...). El sentido común parecería indicar que es fácil manipular a los espectadores con imágenes. (...)

Encontramos que el problema del siglo veintiuno es el problema de la imagen. Desde luego, no soy yo el primero en sugerir que vivimos en una era dominada por las imágenes, las simulaciones visuales, los estereotipos, las ilusiones, las copias, las reproducciones, las imitaciones y las fantasías. (...) Las ansiedades respecto al poder de la cultura visual no sólo afectan a los intelectuales críticos. Todo el mundo sabe que (...) las imágenes son peligrosas y que pueden cautivar al que las mira y robarle el alma (Mitchell, 2009: 9-10).

Hace más de medio siglo que se dice que hemos ingresado en la *era de las imágenes*, y es evidente que vivimos en un mundo donde el impacto y la relevancia de las imágenes parecen cada vez mayores. Las imágenes importan y, puesto que importan, parece razonable pensar que el conocimiento sobre las imágenes es importante y que deberíamos disponer de un conocimiento solvente acerca de ellas. Pero, cuando revisamos la literatura sobre el tema, comprobamos que los expertos que declaran su descontento con el estado del conocimiento sobre las imágenes son muchos. La teoría de las imágenes actualmente tenuta por canónica (en adelante T.C.I.) resulta insatisfactoria. Por razones de espacio, justificaremos esta afirmación aportando únicamente un ejemplo: “Aunque tenemos miles de palabras sobre las imágenes”, se lamenta Mitchell, “aún no poseemos una teoría satisfactoria sobre ellas. [...] Quizá el problema no esté sólo en las imágenes, sino en la teoría” (Mitchell, 2009: 17).

Llamamos “teoría” o “doctrina canónica de la imagen” a la concepción de las imágenes que las reduce a la condición de signos, afirmando que “imagen = signo”. Mitchell da cuenta de ella en su ensayo “¿Qué es una imagen?” indicando:

El tópico de los actuales estudios sobre las imágenes establece que han de ser entendidas como una forma de lenguaje; en vez de como una ventana transparente al mundo, las imágenes se consideran en la actualidad como un tipo de signo que presenta una apariencia engañosa de naturalidad y transparencia, y que oculta un mecanismo de representación opaco, tergiversador y arbitrario, un proceso de mistificación ideológica (Mitchell, 2011: 108-109).

Si hay un discurso “canónico” sobre las imágenes, también debe haber otro “apócrifo”. En el pasaje anterior de Mitchell se insinúa cuál es: el descalificado como “mistificación ideológica” por postular la posibilidad de que entre algunas imágenes y las cosas del



mundo con las cuales las relacionamos pueda existir un vínculo de naturalidad no tergiversadora y arbitraria. Aunque Mitchell no lo menciona aquí, para él, el principal apóstol del discurso apócrifo de las imágenes es Gombrich<sup>1</sup>. Una de las dificultades más notables de la T.C.I. es que no puede aportar una definición solvente del término “imagen”. Asumiendo la *petitio principii* que estipula que imagen = signo y, por tanto, que la relación entre las imágenes y las cosas a las que son vinculadas es, siempre y necesariamente, tan convencional y arbitraria como el vínculo de las palabras con lo denotado por éstas, la T.C.I. hace dos cosas: en primer lugar, sitúa la reflexión sobre las imágenes en el terreno de los signos (arrebátandola del ámbito de los artefactos-útil usados en empleos fácticos que a menudo son físicos, y apartándola de él), y, en segundo lugar (y una vez situados en el terreno de los signos), emborrona el hiato que distinguiría las imágenes de las palabras<sup>2</sup>. Que la reflexión sobre las imágenes sea *confundida* con la reflexión sobre los signos entraña una dificultad importante, porque cuando todas las imágenes son metidas en el mismo saco que los signos, está claro que el *genus proximum* de “imagen” sería “signo”, pero no hay forma de establecer cuál

<sup>1</sup> En los trabajos de Mitchell, las referencias a Gombrich son frecuentes (y nos parece que siempre teñidas de un sesgo abiertamente hostil). Mitchell presenta al autor de *Arte e ilusión* como campeón de la posición que cuestiona la doctrina convencionalista de las imágenes: “Nature and Convention; Gombrich’s Illusionism” (Mitchell 1986), e “Ilusión: Mirar como miran los animales” (Mitchell, 2009).

<sup>2</sup> Emborronar la distinción que segrega las imágenes de las palabras es uno de los objetivos declarados de la teoría de las imágenes postulada por Mitchell. Desde que en 1984 publicó su célebre “What Is an Image?”, son constantes sus declaraciones en este sentido (acompañadas a menudo de referencias a “la lucha por la supremacía entre signos pictóricos” (“the struggle for dominance between pictorial and linguistic signs”) — ver por ejemplo, el cap. “Más allá de la comparación: Imagen, Texto y Método” de *Teoría de la imagen* (Mitchell, 2009: 79-99). “Las diferencias entre tipos de signo”, afirma Mitchell en *Iconology*, remitiéndose a N. Goodman, “son cuestiones de uso, hábito y convención. Entre textos e imágenes, e imágenes y párrafos, la línea divisoria es rotulada por una historia de diferencias prácticas en el uso de diferentes tipos de marcas simbólicas, y no por una división metafísica [...]. El sistema de Goodman nos permite apreciar las diferencias entre tipos de signo sin tener que reificarlos en términos como ‘naturaleza’ y ‘convención’, términos que inevitablemente incorporan alguna comparación ideológica insidiosa, aunque afirman no ser otra cosa que descripciones neutrales.” (Mitchell, 1986: 69). En el original: “The differences between sign-types are matters of use, habit, and convention. The boundary line between texts and images, pictures and paragraphs, is drawn by a history of practical differences in the use of different sorts of symbolic marks, not by a metaphysical divide [...] Goodman’s system allows us to look at the differences between sign-types without reifying them in terms like ‘nature’ and ‘convention,’ terms which inevitably import some invidious ideological comparison while claiming to be nothing more than neutral descriptions”. (Mitchell, 1986: 69). Para una aproximación a la cuestión del emborronamiento mitchelliano de la distinción imágenes/textos, *vid. Poststructuralist Iconology: The Genealogical and Historical Concerns of Mitchell’s Image Science* de György E. Szőnyi (Szőnyi, 2017), especialmente el epígrafe “The Genesis of Mitchell’s Image/Word Theory” (Szőnyi, 2017, p. 66 y ss).

es la *differentia specifica* que permitiría distinguir la *Afrodita de Cnido* de la palabra “estatua”. Aquí radica el origen del “problema del iconismo” y la razón por la cual la T.C.I. es incapaz de contestar la pregunta “¿qué *no* es una imagen?”<sup>3</sup>

Esta incapacidad no debería subestimarse. Toda definición es una teoría *in nuce*, y cuando la definición del término que nombra el objeto de nuestro estudio no está clara, la teoría que guía nuestras observaciones y organiza nuestro conocimiento sobre los miembros de la clase que constituye dicho objeto de estudio tampoco puede ser clara<sup>4</sup>. Esto es importante porque, en el marco del conocimiento científico, las teorías se valoran en gran medida por su poder aclaratorio — y sucede que la T.C.I. no está en situación de aclarar por qué tiene por imágenes las cosas que tiene por imágenes. Por ejemplo, Mitchell afirma que las imágenes son “un tipo de signo que presenta una apariencia engañosa de naturalidad y transparencia”. ¿Significa esto que la teoría de la imagen niega a la inscripción <♥> y a Peppa Pig la condición de imágenes? Sugerimos este interrogante pensando en que de estas figuraciones no puede afirmarse que presentan una apariencia engañosa de naturalidad y transparencia.

Más allá de estipular (dogmáticamente) la *petitio principii* que declara que “imagen = signo”, la T.C.I. no puede generar una teoría científicamente plausible, es decir, dotada de un poder aclaratorio que permita dirimir las discrepancias en el seno de la comunidad de indagación filosófica que se interesa por las imágenes. Subsiguientemente, la T.C.I. tampoco está en condiciones de guiar las observaciones y organizar el conocimiento sobre los miembros de la clase que constituyen su objeto de estudio.

Este trabajo no aspira a resolver la pregunta “¿qué es una imagen?”. Únicamente pretende hacer patentes algunas de las limitaciones de la T.C.I., ilustrándolas con un análisis de su dificultad para afrontar la pregunta “¿qué tipo de imagen es una muñeca?” - así como llamar la atención sobre la necesidad de construir una teoría de las imágenes más solvente, que pueda ser de utilidad para la generación que va sucedernos, que es

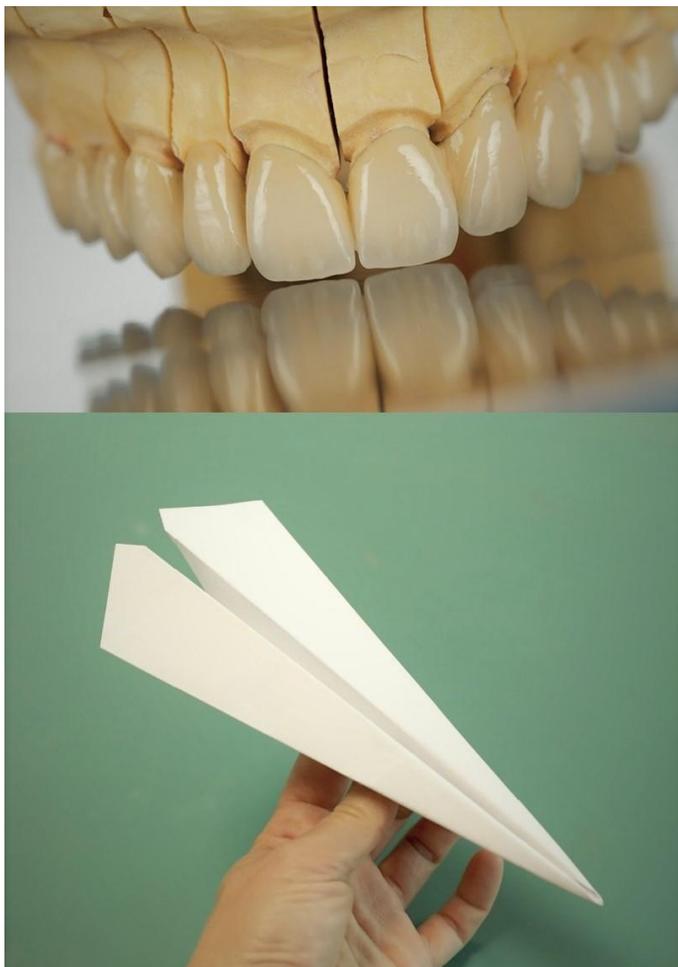
---

<sup>3</sup> Esta pregunta fue formulada por uno de los participantes (Steffen Siegel) en el seminario *What is an Image?*, organizado en 2010 por Elkins. Ninguno de los asistentes (incluido Mitchell) fue capaz de ofrecer una respuesta plausible a esta cuestión (Elkins, 2010: 235; Elkins & Naef, 2011: 14).

<sup>4</sup> A esta cuestión se refiere Karl Popper en un pasaje memorable de *Conjeturas y refutaciones*: “Hace veinticinco años traté de explicar esto a un grupo de estudiantes de física de Viena comenzando una clase con las siguientes instrucciones: ‘Tomen papel y lápiz, observen cuidadosamente y escriban lo que han observado’. Me preguntaron, por supuesto, qué es lo que yo quería que observaran. Evidentemente, la indicación ‘¡observen!’ es absurda (...) La observación siempre es selectiva. Necesita un objeto elegido, una tarea definida, un interés, un punto de vista o un problema. Y su descripción presupone un lenguaje descriptivo, con palabras apropiadas; presupone una semejanza y una clasificación, las que a su vez presuponen intereses, puntos de vista y problemas” (Popper, 1991: 72-73).



probable que llegue a conocer modalidades de muñeca que hagan realidad de los sueños y juegos ancestrales del viejo Pigmalión.



**Figura 1.** Prótesis dental. Avión de papel

Para alcanzar nuestro objetivo, más que de creaciones sublimes como la *Victoria de Samotracia*, la *Venus de Botticelli* o *La Grande Odalisque* de Ingres, hablaremos de imágenes bastante más cotidianas y humildes: la inscripción <♥>, una prótesis dental, los aviones de papel y, sobre todo, de muñecas — ese juguete que solemos asociar con niñas, pero que tantos y tan atávicos sueños “pigmaliónicos” ha suscitado en algunos hombres. Nuestra alusión a las prótesis dentales, los aviones de papel y las muñecas, como casos interesantes de imagen, puede sorprender al lector poco familiarizado con la Teoría de las imágenes. Pero dista de ser novedosa. Son célebres los estudios sobre juguetes como el caballo de palo (*hobby horse*) y el oso de peluche de Gombrich, así como las referencias de este autor a las “moscas artificiales” usadas como señuelo por los pescadores y a los empleos pornográficos de imágenes de desnudos. No nos consta que Gombrich haya mencionado aviones de papel en sus trabajos, aunque sí el “pájaro artificial” (“il Grande Nibbio”) proyectado por Leonardo y también un orinal metálico usado

como casco por un niño en sus juegos y la pelota que un gato persigue y caza en los suyos. A una prótesis de marfil —la que reemplazó el hombro del joven Pelops, que la diosa griega Deméter había tragado por descuido— se refiere Stoichiță al comienzo sección “El hueso y la carne” del capítulo “Modificaciones” de *Simulacros El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*, donde este autor analiza algunas referencias antiguas —especialmente de Ovidio— a la legendaria historia de la muñeca fabricada por Pigmalión (Stoichiță, 2006: 19).

Este artículo está estructurado en tres partes. La primera aporta un estudio de caso que permite ilustrar algunas de las dificultades de la T.C.I. La segunda ofrece una visión de esta teoría —tomando a Mitchell como referencia— y una crítica a la misma — ahora tomando a Gombrich como referencia. La tercera echa un vistazo a algunos desarrollos actuales del atávico sueño de la muñeca viviente, contrastándolos con modalidades de imágenes como la inscripción <♥>. El trabajo termina con una sección de conclusiones donde se subrayan algunas de las dificultades inherentes a la T.C.I.



**Figura 2.** Muñeca de Crepereia Tryphaena



### **Maurizio Bettini: “Pupa. La muñeca en la cultura griega y romana”**

Como sucede tan frecuentemente en Roma, el 10 de mayo de 1889 tuvo lugar un hallazgo extraordinario. Durante los trabajos de excavación previos a la cimentación del futuro Palacio de Justicia, se encontraron dos sarcófagos antiguos de mármol. Las inscripciones indicaban que uno contenía los restos de una mujer llamada Crepereia Tryphaena y el otro los de un familiar llamado Crepereius Euhodus. Ambos vivieron a mediados del siglo II d.C. Cuando fueron abiertos, el contenido del sarcófago de la mujer atrajo la atención de inmediato. Su calavera, ligeramente inclinada hacia la izquierda, parecía mirar una muñeca que reposaba apoyada sobre el omóplato. La muñeca se exhibe actualmente en los Museos Capitolinos de Roma. Mide 23 centímetros, es de marfil y sus extremidades articuladas están unidas mediante pernos que engarzan las juntas de los hombros, los codos, las caderas y las rodillas.

En 1992, el catedrático en filología clásica y antropólogo italiano Maurizio Bettini publicó un opúsculo sobre esta muñeca titulado *Pupa. La bambola nella cultura greca e romana* (Bettini, 1992a; 1992b). Este ensayo ha sido publicado en español, dentro de un pequeño volumen titulado *Muñeca* (Bettini, 2015). Bettini lo articula en dos partes. En la primera, la muñeca es descrita como la imagen minuciosamente naturalista de una pequeña joven de marfil cuyo cuerpo ha sido diseñado para ser manipulado. Bettini la presenta como un cuerpo al que se le hacen cosas, con el que se hacen cosas y al cual se hace hacer cosas. Conocemos más artefactos-útil a los cuales hacemos hacer cosas, los sacacorchos, por ejemplo, pero también otros juguetes diseñados para ser manipulados, como el cubo de Rubik o el yo-yo, que también consisten en cuerpos diseñados *ex profeso* para ser maniobrados físicamente. Son juguetes destinados a servir siendo manipulados y, por tanto, artefactos-útil cuya conformación (aspectual, mecánica, material, etc.) ha de respetar escrupulosamente el principio básico del diseño funcionalista, que prescribe que *form follows function* (la forma sigue a la función, un principio que, como es sabido, no rige para la conformación de esa modalidad de herramientas que son los signos). Pero, a diferencia de estos juguetes, que son empleados netamente como *objetos*, una muñeca es un cuerpo de mujer conformado para que, de alguna manera, pueda *servir*<sup>5</sup> como compañera de juegos de su dueña, es decir, como una modalidad de *alter ego* — más como un *sujeto* que como un mero *objeto*.

Adelantándonos a algo que veremos enseguida - que la muñeca es presentada por Bettini como “partner” de la niña que juega con ella -, deseamos subrayar aquí la

---

<sup>5</sup> *Servir*, tanto en el sentido de “valer, ser de uso o utilidad” como en el de “trabajar para alguien como criado o sirviente”.

condición (o, cuanto menos, el aspecto) de “sujeto” de la muñeca. Lo hacemos pensando en la extraordinaria referencia al “cadavérico secreto de muñecos” vertida por Ortega y Gasset (1925) en *La deshumanización del Arte*. Refiriéndose a esa modalidad de imagen tan peculiar que serían las figuras de cera, Ortega menciona una “peculiar desazón” provocada por el “equivoco urgente que en ellas habita y nos impide adoptar en su presencia una actitud clara y estable”. Cuando las sentimos como seres vivos, estas imágenes hacen que nos sintamos burlados por “su cadavérico secreto de muñecos”. Pero, cuando las vemos como meras ficciones inertes, estas muñecas “parecen palpar”. “No hay manera”, concluye Ortega, “de reducirlas a meros *objetos*. Al mirarlas, nos azora sospechar que son ellas quienes nos están mirando a nosotros” (Ortega, 1987: 33; la cursiva es nuestra). En ocasiones, las figuras de cera consiguen (ellas) quebrar el concierto habitualmente acompasado entre lo que sentimos y lo que sabemos de las cosas con las que nos relacionamos - entonces nos sentimos desconcertados. Nos desazonan porque, aunque sabemos que son meros objetos inertes e inermes, a veces hacen (ellas) que nos sintamos en presencia de un sujeto - es decir, de un “otro” dotado de voluntad. Tal como Ortega las presenta, las figuras de cera parecen dotadas de la virtud de rebasar el ámbito de los signos y sustraerse al imperio de la semiosis.

Un signo siempre es algo que, habiendo sido reducido por una conciencia a la condición de “*objeto*” para una interpretación, es tomado como algo que lleva a pensar en otra cosa distinta. Pero estas imágenes se prestan mal a esta operación, que relegaría su estar ahí, de cuerpo presente, a la condición de objetos dispuestos para ser interpretados, es decir, para llevarnos a pensar en algo distinto. (Cfr. con la referencia de Baudrillard al comportamiento del público que asiste una exposición de desnudos escultóricos hiperrealistas en el Beaubourg: “La reacción de la gente era interesante: se inclinaban para ver algo, los poros de la piel, los pelos del pubis, todo” (Baudrillard, 1997: 26). Las figuras de cera se yerguen frente a nosotros como un otro, como un “sujeto” al que - como se ha dicho tradicionalmente de las estatuas particularmente convincentes - sólo le falta hablar. Actualmente, esta carencia ha sido subsanada. Durante siglos, las estatuas de cera fueron tenidas por epítome de la imagen pigmaliónica. Hoy disponemos de ginoides dotadas de Inteligencia Artificial que pueden vernos y que son capaces de mantener conversaciones con nosotros. Más adelante volveremos sobre esto.

Bettini describe la muñeca de Crepereia como una imagen “diferente de las figurillas votivas o los objetos dedicados”. Se distingue de estas otras clases de imágenes “por el hecho de que sus miembros están articulados”.

La muñeca pretende ofrecer movilidad: a diferencia de otros tipos de simulacro, se presenta naturalmente dispuesta a suscitar la ilusión (o



mejor, la ficción) del movimiento articulado de un cuerpo. [...] Algunas muñecas antiguas tenían en las manos címbalos o crótalos, o los pequeños lóbulos de sus orejas podían contar con orificios que les permitían llevar pendientes, como es precisamente el caso de la muñeca de Crepereia. Además, se presentan ante nosotros como figuras desnudas, lo que les permite llevar vestidos (Bettini, 2015: 26)

Después de describir la muñeca de Crepereia enfatizando la índole funcional de este artefacto útil y destacando algunas de sus particularidades morfológicas, el autor de “Pupa” también llama la atención sobre “los pequeños senos pronunciados y realzados por los pezones, el vientre apenas modelado y un complicado peinado que refleja la moda del siglo II”. Quiere subrayar que este juguete no estaba destinado a juegos de “maternidad simulada”, sino a servir como “una compañera de su amita [...] que participa en el juego no como sujeto infantil que demanda cuidados y protección, sino como *partner* de pleno derecho” (Bettini, 2015: 23).

En su ensayo, Bettini formula la pregunta “¿qué tipo de imagen es la muñeca?” en dos ocasiones. La primera responde argumentando que la muñeca ha de verse como una *partner* de Crepereia en sus juegos, y destacando la “condición de ‘muchacha’ propia de la muñeca” (Bettini, 2015: 23).

Todas estas características sitúan a la pupa más en el terreno del movimiento y la vida que en el de la inmutabilidad icónica. Lo mismo en lo que se refiere a los orificios que permiten el uso de pendientes, a los dedos ahusados que admiten los anillos, a los cabellos auténticos que hacen necesario un pequeño equipo de peines. La muñeca tiende en suma a proponerse como figura de persona viva, o próxima a la vida; no inmóvil simulacro de un ser animado diferente de ella (...), sino imagen/no imagen que vive en el límite del mundo del movimiento y del sonido, dispuesta a participar en él si así se desea. En cuanto tal, la muñeca admite, incluso exige, un conjunto de operaciones, se define precisamente a partir de la posibilidad de llevar pendientes y vestidos, de ser peinada, de moverse con pasos inseguros o rápidos guiada por manos infantiles. La muñeca interactúa con quien la posee; más concretamente, admite, e incluso exige, la manipulación: no se puede imaginar una muñeca, con su ajuar personal, sus muebles y utensilios domésticos, si no es como un objeto que existe para ser manipulado por los dedos de quien se entretiene con ella (Bettini, 2015: 27-29).

En la segunda parte de su ensayo, el autor de “Pupa” abandona la escena del juego de la joven con su *partner* en la intimidad, es decir, en el marco de la esfera privada, y, situándose en el ámbito de los juegos sociales donde la muñeca adquiere una significación pública, da cuenta de su respuesta definitiva a la pregunta “¿qué tipo de imagen es una muñeca?”. Lo hace desmarcándose radicalmente del enfoque adoptado en la primera parte de su ensayo. Pero antes, y crucialmente, Bettini ha intercalado una digresión donde comenta a dos autores romanos de la Antigüedad. La importancia de

esta digresión en el desarrollo del ensayo es crítica, porque Bettini extrae de ella la luz con la que alumbra el enfoque que le permitirá iluminar y des-velar la verdadera índole del tipo de imagen que es la muñeca.

Bettini acomete su digresión después de esbozar una distinción que permitiría diferenciar los dos tipos de imágenes que “reproducen siempre las formas de una criatura *femenina*”: las muñecas y las estatuas. La diferencia estriba en el modo en que nos relacionamos con ellas. Con las muñecas se interactúa manipulándolas. Con las estatuas nos relacionamos a distancia, sin contacto, observándolas de una forma contemplativa o interpretativa. Sin embargo, después de afirmar que “a la muñeca se responde de un modo que no es el mismo con que se responde a una estatua o al dibujo”, nuestro autor difumina esta distinción entre las muñecas y las estatuas observando que la diferencia, en realidad, no está en las imágenes, sino en lo que nosotros hacemos con ellas. Aunque la muñeca es una imagen que “admite, incluso exige” ser manipulada, cuando se la encuentra depositada en el templo a modo de exvoto, “se responde” ante ella del modo en que “se responde” ante una estatua: tratándola como monumento - es decir, interpretándola contemplativamente. La estatua, recíprocamente, puede ser tratada como a una muñeca: hablando con ella, vistiéndola o desvistiéndola, interactuando físicamente con ella - como es sabido que hicieron el legendario Pigmalión con su estatua de marfil y, según nos informan diversas fuentes históricas, cierto muchacho con la *Afrodita de Cnido*. Es después de aludir a la posibilidad de tratar una estatua como a una muñeca, que Bettini convoca al primero los dos autores romanos mencionados en su digresión como testigo de cargo. Su testimonio resultará crucial:

Podremos por último decir, paradójicamente, que cualquier imagen puede convertirse en *pupa*, incluso sin necesidad de dotar de movilidad a sus miembros o de horadarle las orejas: basta con que se comporte de un modo que permite actuar con ella. Este aspecto del problema lo plantea con toda claridad un escritor [...] Lactancio [...]. Al polemizar con los paganos, Lactancio ... (Bettini, 2015: 29)

A continuación, Bettini cita un pasaje donde Lactancio censura a quienes rinden culto a las imágenes de la diosa Venus y se mofa de quienes tratan estatuas salidas de las manos de Fidias, Eufránor o Polícleto como a “grandes muñecas: consagradas no por muchachas, cuyos juegos se pueden contemplar con indulgencia, sino por hombres con toda la barba”. Después transcribe unas líneas donde Lucilio afirma que es propio de los niños creer que las estatuas de bronce son seres vivientes. Antes de citar a Lucilio, e inmediatamente después de haber comentado a Lactancio, Bettini había intercalado, crucialmente, la siguiente apostilla: “Un comentario inevitable: ¿cómo no se dan cuenta de que, siendo hombres crecidos y barbados, se comportan como muchachas que



juegan con muñecas innecesariamente grandes?” (Bettini, 2015: 31). El autor de “Pupa” parece reparar ahora en que lo dicho anteriormente sobre la muñeca de Crepereia parecen comentarios de un hombre barbado de este tipo. Así que declara: “En este punto debemos preguntarnos: ¿qué tipo de imagen es entonces una muñeca?”. Es la segunda vez que Bettini formula la pregunta, y es ahora cuando nos propone abandonar la escena lábil e infantil del juego íntimo de la joven con su muñeca para situarnos en “el mundo cerrado e inmutable de los iconos”: “Tratemos de enfrentarnos - nos insta - a la cuestión desde una perspectiva distinta *pero inevitable*, tratándose de un objeto icónico...” (Bettini, 2015: 31, las cursivas son nuestras).

En su segundo intento de contestar la pregunta “¿qué tipo de imagen es una muñeca?”, Crepereia ha muerto. “Cuando Crepereia fue enterrada”, nos dice Bettini, el significado que tenía la muñeca “para ella” se desvaneció. “Nunca sabremos exactamente qué juegos había jugado con su muñeca Crepereia”, lo que sí sabemos es que “ese final debía constituir el acto más importante del juego”, porque

Las fuentes antiguas coinciden en efecto en afirmar que en vísperas de sus bodas las vírgenes, griegas y romanas, consagraban sus muñecas a la divinidad, cumpliendo lo que se puede definir como un típico “rito de separación” (Bettini, 2015: 38).

Depositando su muñeca en el templo, la joven que iba a casarse efectuaba el “acto final en que culminaban los ‘juegos de muñecas’ de la muchacha antigua”, la acción que marca “la función de la muñeca en la cultura antigua” (Bettini, 2015: 38). Y es en este acto donde Bettini *descubre*, al fin, la respuesta a su pregunta. Porque, como explicará más adelante, la muñeca es ofrecida por su dueña a la diosa a modo de exvoto por “aquello que dentro de un momento ya no existirá” (Bettini, 2015: 41-42). Eso que dentro de un momento ya no existirá es la virginidad de la joven (que va a casarse). Así pues,

no hay duda de que la organización cultural antigua atribuía a la muñeca un marco de “sentido” muy preciso dentro del cual moverse: la muñeca significa virginidad, la pupa, al existir, identifica a una clase de edad concreta y significa en relación con su joven dueña. En otras palabras, la muñeca funciona como un signo que vehicula un significado absolutamente diferenciado y de extraordinaria fuerza cultural. Tan diferenciado, y tan preciso, que en el momento en que la muchacha abandona su estado virginal para convertirse en esposa la muñeca ya no puede quedarse con ella (Bettini, 2015: 42).

Depositada en el templo, la muñeca se convierte en “un objeto cargado de pasado”, “representa el rígido equivalente de una edad, física y cultural, irremediamente perdida”, y “se transforma en el simulacro de un tiempo (y de una persona) que han existido pero se han vuelto irremediamente lejanos: es el único testimonio de un mundo [... que] se cancela con un ceremonial complejo y, *esta vez, real*” (Bettini, 2015:

43; las cursivas son nuestras). Así culmina Bettini su ensayo. La muñeca es una imagen que significa virginidad - es decir, es un signo que remite a una idea. Ésta es su respuesta a la pregunta “¿qué tipo de imagen es una muñeca?”.

Es en el templo donde la *Bildungsroman* de la muñeca alcanza su meta y su destino se consume. Es aquí (y no en la escena donde la joven jugaba con su muñeca) donde la *pupa* llega a ser eso que estaba destinada a ser = eso que verdaderamente “es”. Es gracias a este juego, no privado y *ad libitum*, sino público y socialmente establecido y regulado - un juego que “esta vez, real”- que la realidad de la realidad de la muñeca se hace patente y queda fijada definitivamente. La muñeca es una imagen que “representa la condición de virgen”.

La afirmación “la muñeca, en la cultura griega y romana, es un ‘tipo’ de imagen que representa la condición de virgen” resulta asombrosa. Lleva a fantasear imaginando cuál sería la respuesta, a lo Bettini, a interrogantes como los siguientes: en la Roma del siglo XVI, ¿qué tipo de imagen es la estatua?; en la Florencia del siglo XVII, ¿qué tipo de imagen es el señuelo usado por los pescadores?; en el Egipto del siglo III a.C., ¿qué tipo de imagen es un barco de juguete? Responder estas preguntas a lo Bettini nos llevaría a concebir una iconología a lo Cesare Ripa que, en vez de estar aplicada a cierto repertorio de motivos iconográficos, estuviera referida a un surtido de “géneros” mucho más exhaustivo que el codificado por André Félibien: la estatua en la Roma del siglo XVI es un tipo de imagen que significa “α”; el señuelo de pesca en el Egipto del siglo III es un tipo de imagen que significa “π”; etc.

La respuesta de Bettini también nos resulta turbadora por otra razón. Respondiendo “es una imagen que significa virginidad” a la pregunta “¿qué tipo de imagen es una muñeca?”, Bettini ignora algo que él mismo ha explicado: que la razón de ser de la muñeca es servir como *partner* en los juegos de la joven. Ésta fue su primera respuesta a la pregunta, y resulta inevitable preguntarse por qué acaba descartándola. Podríamos conjeturar que es porque considera que si asumiera que ésta es la respuesta a su pregunta, se situaría en la infantil posición de los hombres crecidos y barbados que se comportan como muchachas que juegan con muñecas innecesariamente grandes, y quizá también porque entiende que en el caso de un hombre adulto resulta “inevitable” ver la muñeca como un “objeto icónico” y situarla en la esfera de “la inmutabilidad icónica”.

A nuestro entender, lo más asombroso de *Pupa. La muñeca en la cultura griega y romana* es que su autor, aunque sabe que la muñeca es un artefacto concebido y diseñado *ex professo* para servir como *partner* de las niñas en sus juegos, a la hora de explicar qué tipo de imagen es una muñeca, ignora este hecho y afirma que es una imagen que significa virginidad. Nuestro interés en este ensayo resulta de este proceder



extraordinario, que permite ilustrar el modo en que la T.C.I. gestiona el conocimiento sobre las imágenes.



**Figura 3.** Señuelos de pescador

## Discusión

### Las imágenes no existen

Uno de los pasajes más inauditos de Mitchell es el fragmento siguiente de “¿Qué es una imagen?”:

Si no hubiera mentes tampoco habría imágenes [...]. El mundo puede no depender de nuestra conciencia, pero las imágenes en el mundo (ya no digamos, las *del mundo*) evidentemente sí. Y esto [...] porque una imagen no puede verse *como tal* sin un truco paradójico de la conciencia, la habilidad de ver algo como si “estuviera” y “no estuviera” al mismo tiempo. Cuando un pato responde a un señuelo o cuando los pájaros picotean las uvas en las legendarias pinturas de Zeuxis, no están viendo imágenes; están viendo a otros patos o uvas reales (las cosas mismas y no imágenes de las cosas) (Mitchell, 2011: 119).

Mitchell aporta aquí la una aclaración bastante convincente de la tesis “imagen = signo”. Pero, aunque la argumentación que lleva a concluir “si no hubiera mentes tampoco habría imágenes” resulta muy persuasiva, conviene escudriñarla cuidadosamente, ya que, como vamos a ver a continuación, deja un remanente que no querríamos abandonar a su suerte. Como Bettini, Mitchell asume la doctrina que postula que *ser*

*una imagen es ser un signo*. En el marco de esta presunción, el razonamiento de Mitchell se ajusta perfectamente a la explicación de la noción de “signo” ofrecida por la Semiótica. En palabras de Umberto Eco:

Una cosa es cierta: en cualquier clasificación del signo como elemento del proceso de significación siempre aparece como algo que se pone en lugar de otra cosa, o por alguna otra cosa. Peirce lo define como “something which stands to somebody for something in some respect or capacity” (Peirce, 1931: 2228), definición que se puede traducir así: *algo que a los ojos de alguien se pone en lugar de alguna otra cosa, bajo algún aspecto o por alguna capacidad suya*. “Bajo algún aspecto” quiere decir que el signo no representa la totalidad del objeto sino que —mediante diferentes abstracciones— lo representa desde un determinado punto de vista o con el fin de alguna utilización práctica (Eco, 1994: 27-28).

De esta explicación se desprenden dos conclusiones. La primera es que de ninguna cosa puede afirmarse “esto es un signo”. Esto es lo que afirma la definición de signo formulada por Charles Morris en 1938:

Algo es un signo sólo porque un intérprete lo interpreta como signo de algo [...], por tanto, la semiótica no tiene nada que ver con el estudio de un tipo de objetos particular, sino con los objetos comunes en la medida en que (y sólo en la medida en que) participan en la semiosis. (citado por Eco, 1995: 22)

La segunda es que si no hay una mente que, percibiendo cierta cosa, la correlaciona con otra en su mente, entonces tampoco hay signo. Algo es un signo porque/cuando alguien lo correlaciona con algo diferente mentalmente. Esto es lo que afirma la célebre declaración de Charles Peirce: “Nothing is a sign unless it is interpreted as a sign”, es decir, “Nada es un signo a menos que sea interpretado como un signo” (Peirce, 1974/1931-1958: 2.172)<sup>6</sup>. Por eso subraya Eco que todo signo lo es *a los ojos de alguien*.

Teniendo esto en cuenta se comprende que la argumentación de Mitchell es semióticamente impecable y que, cuando se asume que las imágenes *son* signos,

---

<sup>6</sup> Daniel Chandler lo explica así en *Semiotics: The Basics*: “De hecho, según Peirce, ‘pensamos solo en signos’ (Peirce 1931-58, 2.302). Los signos toman la forma de palabras, imágenes, sonidos, olores, sabores, actos u objetos, pero tales cosas no tienen un significado intrínseco y se convierten en signos sólo cuando los investimos de significado. ‘Nada es un signo a menos que se interprete como un signo’, declara Peirce (ibid. 2.172). Cualquier cosa puede ser un signo siempre que alguien lo interprete como ‘significando’ algo - refiriéndose a o representando (standing for) algo distinto de sí mismo.” (Chandler, 2007, p. 17). En el original: “Indeed, according to Peirce, ‘we think only in signs’ (Peirce 1931-58, 2.302). Signs take the form of words, images, sounds, odours, flavours, acts or objects, but such things have no intrinsic meaning and become signs only when we invest them with meaning. ‘Nothing is a sign unless it is interpreted as a sign’, declares Peirce (ibid. 2.172). Anything can be a sign as long as someone interprets it as ‘signifying’ something - referring to or standing for something other than itself”.



también hay que aceptar que las imágenes no existen del modo en que existen las rocas y las ranas, que sólo existen del modo en que existen el dólar, el Quijote y los sueños - o, como decía Platón, que las imágenes no son otra cosa que una especie de sueño para quienes están despiertos.

### Tatusas

En “¿Qué es una imagen?”, Mitchell evoca un escenario apocalíptico donde “mi mente, las suyas y toda la conciencia humana fueran liquidadas”. Si sucediera tal cosa, nos dice, “el mundo físico continuaría existiendo estupendamente sin nosotros”, pero la existencia de las imágenes cesaría. Situémonos mentalmente en este escenario y tratemos de imaginar la siguiente escena post-apocalíptica: los señuelos de pato dispuestos sobre las aguas de un lago por un cazador que, un instante antes de que ocurriera la catástrofe, se disponía a cazar, siguen ahí. Pero, como ahora no hay mentes dotadas de “la habilidad de ver algo como si ‘estuviera’ y ‘no estuviera’ al mismo tiempo”, tampoco puede llamarse “imagen” a esas cosas que, medidas por las ondulaciones del agua, se bambolean sobre la superficie del lago entre patos de carne y hueso - los cuales se relacionan con ellas del modo en que lo hacen con los patos, porque “están viendo a otros patos reales”.

Tenemos ahí, entre los patos de carne y hueso, estos remanentes de imágenes de pato meciéndose sobre la superficie de lago. La forma de sus cuerpos es como la del cuerpo de los patos. Tiene su mismo aspecto. Arroja la misma sombra. Genera los mismos reflejos en el agua. Su existencia no depende de nuestra conciencia, así que es objetiva y *tan de verdad* como la de los lagos y los patos de carne y hueso. Como estamos acatando el *dictum* de Mitchell, no diremos de estas cosas que son imágenes. ¿Significa esto que debemos aceptar también que, si no las llamamos imágenes, entonces ya no deberíamos hablar de ellas? Pensamos que no, y nos parece que del hecho de que, en vez de llamarlas imágenes, las llamemos *tatusas*, por ejemplo, no se desprende que nuestro interés por estas cosas deba extinguirse. Tampoco merma nuestra voluntad de estudiarlas con seriedad y objetivamente, con el propósito de conformar conocimiento científicamente riguroso sobre ellas - aunque ahora sin verlas como signos.

La dificultad planteada por la conclusión derivada de la fantasía apocalíptica de Mitchell es que, aunque las imágenes no fueran otra cosa que ficciones, en el mundo hay *tatusas* que ostentan una existencia tan objetiva como la de los lagos y los patos. Algunas son las *tatusas-pato* que llamamos “señuelo de pato”, otras son las *tatusas-mujer* que podemos emplear como muñecas, etc.

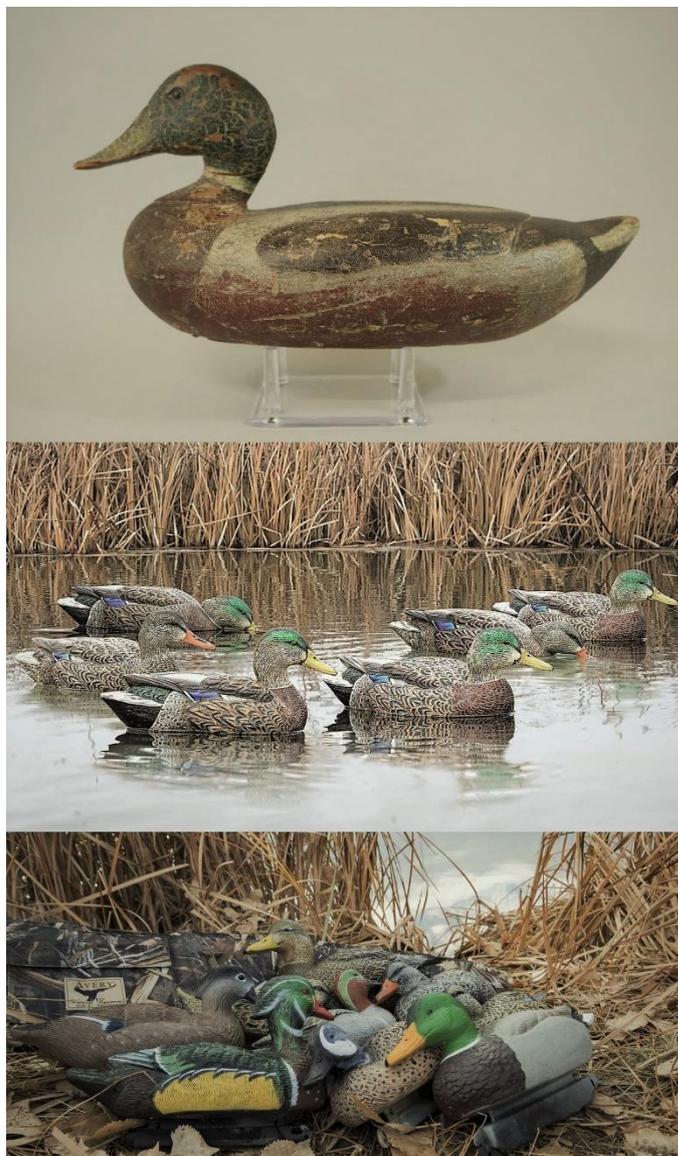


Figura 4. Señuelos de pato

**Tiene que ser siempre cierto que una imagen es una representación?**

“¿Tiene que ser siempre cierto que una imagen es una representación?”<sup>7</sup>. Es innegable que hay imágenes - como la inscripción <♥> o la figura de Peppa Pig - cuya existencia

---

<sup>7</sup> Adaptamos el interrogante planteado por Gombrich en “El poderío de Pigmalión” - que es el primer capítulo de la sección segunda de *Arte e ilusión*, significativamente titulada “Función y forma” (y merece la pena



está inextricablemente identificada con su existencia como representaciones [signos]. Han sido creadas adrede para servir como signos y, como han sido conformadas *ex profeso* para ser empleadas de esta forma, no es fácil imaginar otros modos de emplearlas aprovechando el modo en que han sido conformadas. Pero también hay imágenes (las *tatusas*) que han sido creadas *ex profeso* para otros propósitos, y cuyo funcionamiento y existencia no dependen del hecho de estar siendo vistas como representaciones (recuérdese que, en el escenario post-apocalíptico imaginado por Mitchell, los señuelos abandonados a su suerte sobre las aguas del lago son tratados como patos por los patos de carne y hueso, y no como representaciones). Tampoco está funcionando como una representación (signo) una prótesis dental que está masticando acoplada en la dentadura de una persona, ni el avión de papel que vuela al ser lanzado al aire.

Cuando Gombrich plantea la cuestión “¿Tiene que ser siempre cierto que la cama del escultor es una representación?”, el asunto que pretende poner sobre la mesa es que hay imágenes que admiten ser usadas en empleos que no exigen contemplarlas como representaciones. Son empleos que la teoría de las imágenes no debería desdeñar. Uno de los ejemplos mencionados por el autor de *Arte e ilusión* es una imagen en bronce de un cangrejo obtenida a partir de un vaciado del natural (perfectamente naturalista, por tanto). Fue hecha en Venecia, hacia 1494, por el escultor Andrea el Riccio, que la diseñó de forma que pudiera abrirse y emplearse como tintero. Veamos qué dice Gombrich:

Tomemos cualquier objeto de un museo, por ejemplo, la *Caja en forma de cangrejo* de Riccio, que está en la colección Kress. Si la tuviera en mi mano, o mejor encima de mi mesa, podría muy bien sentirme tentado a jugar con ella, a hurgarla con la pluma, o a advertir a un niño (contrariamente a toda psicología) que no toque los papeles de la mesa porque si lo hace el cangrejo le morderá. ¿Y quién sabe si sus pinchantes patas y pinzas no se hicieron para esconder y proteger el contenido de la caja contra dedos osados? Dicho brevemente, encima de la mesa este objeto pertenecería a la especie cangrejo, subespecie cangrejo de bronce. Al contemplarlo en su vitrina [del museo], mi reacción es diferente. Pienso en ciertas tendencias del realismo renacentista que llevan a Palissy y su

---

reparar en este título, porque señala un asunto de particular interés: el expresado mediante la máxima “form follows function” - “la forma sigue a la función”-, que, como es sabido, es el lema del diseño funcionalista, pero también uno de los principios rectores del modo en que Gombrich aborda la comprensión y la explicación de las imágenes - también nosotros). El pasaje de Gombrich que inspira la frase “¿Tiene que ser siempre cierto que una imagen es una representación?” es el siguiente: “¿Tiene que ser siempre cierto que la cama del escultor es una representación? Si con este término queremos decir que tiene que referirse a otra cosa, que es un signo, entonces esto dependerá sin duda del contexto. Póngase una cama real en el escaparate de una tienda, y ya está convertida en signo. Ciertamente es que si no debe tener otra función, puede escogerse una cama que en efecto no sirva para otra cosa. También puede hacerse una imitación en cartón” (Gombrich, 2002, p. 84).

*style rustique*. El objeto pertenece a la especie bronce del Renacimiento, subespecie bronce representando cangrejos (Gombrich, 2002: 96-97).



**Figura 5.** Cangrejo de bronce obtenido a partir de un vaciado del natural. Escuela renacentista de Génova, s. XVI

Cuando es apartado del uso al que estaba destinado y depositado en el museo, este cangrejo está para ser usado de una forma específica: siendo contemplado como en un ámbito que lo convierte en un objeto para la apreciación museostética, este cangrejo de bronce se transmuta en un monumento destinado a recordar la obra del escultor italiano Andrea Briosco, apodado el Riccio (Trento, c.1470 - Padua, 1532), que fue hijo del orfebre milanés Ambrosio di Cristoforo Briosco, se formó en el taller de su padre, aprendió el arte de la fundición en bronce con Bartolomeo Bellano, fue asistente de Donatello y es conocido por bronce en pequeño formato, a menudo objetos prácticos como tinteros, aldabas de puertas, etc. Pero, colocado sobre un escritorio, este cangrejo puede servir como bicho apotropaico, porque, *re-produciendo* el cuerpo de un animal que puede inspirar temor, *re-produce* también algo del temor producido por un cangrejo. En la medida en que puede hacer esto, esta imagen podría hacer las veces de un cangrejo (en cierto sentido o capacidad) y, como dice Gombrich, “pertenece a la especie cangrejo, subespecie cangrejo de bronce”.

Gombrich se sirve de esta fórmula categorizadora en varias ocasiones en el capítulo “El poderío de Pigmalión”, de *Arte e ilusión*. Menciona, por ejemplo, el caso de un niño que juega usando un orinal metálico a modo de casco de acero. “En el contexto del juego”, nos dice, “este último artefacto puede resultar muy adecuado a sus fines. No ‘representa’ un casco, es una especie de casco improvisado, e incluso puede tener realidad como tal” (Gombrich, 2002: 84). Gombrich formuló por primera vez la fórmula “pertenece a la especie X, subespecie X-imagen” en su ensayo de 1951 “Meditaciones sobre un caballo de juguete o Las raíces de la forma artística”. En este ensayo, nuestro autor fantaseaba



acerca de los orígenes de la fabricación de imágenes sirviéndose, a modo de ilustración, de un juguete actualmente caído en desuso: el caballo de palo. La razón de ser de este juguete no es servir como representación de un caballo, sino servir como sustituto de él:

El palo no es un signo que signifique el concepto “caballo”, ni es un retrato de un caballo individual. Por su capacidad para servir como “sustitutivo”, el palo se convierte en un caballo por derecho propio, pertenece al grupo de los “arre-arre” y hasta quizá puede merecer un nombre propio (Gombrich, 1998: 2).

Cuando el caballo de palo es empleado como un ser que pertenece a la especie “arre-arre”, subespecie “arre-arre de palo”, la relación de esta imagen con un caballo claramente no es la de un signo. Tampoco es de “parecido”, sino de “equivalencia”. En algún sentido o capacidad, la imagen de un caballo vale como un caballo, así que puede sustituirlo. Entonces, en la medida en que es cabalgable, esta imagen es un caballo (de cierto tipo). Esta modalidad de sustitución se da tanto en las personas como en los animales. Un gato persigue una pelotita como si fuera un ratón. Un bebé chupa su dedo como si fuera un pezón materno. Lo crucial aquí no es tanto la semejanza formal (“más allá de los requerimientos mínimos de la función”, puntualiza Gombrich) como el hecho de que pueda ser empleada de una forma funcionalmente semejante: la pelotita rueda y salta al tropezar con algo, así que es perseguible; el dedo - lo mismo que el chupete (al que los ingleses llaman “*pacifier*”) - cabe en la boca y es chupable, así que puede aliviar siendo succionado como el pezón materno.

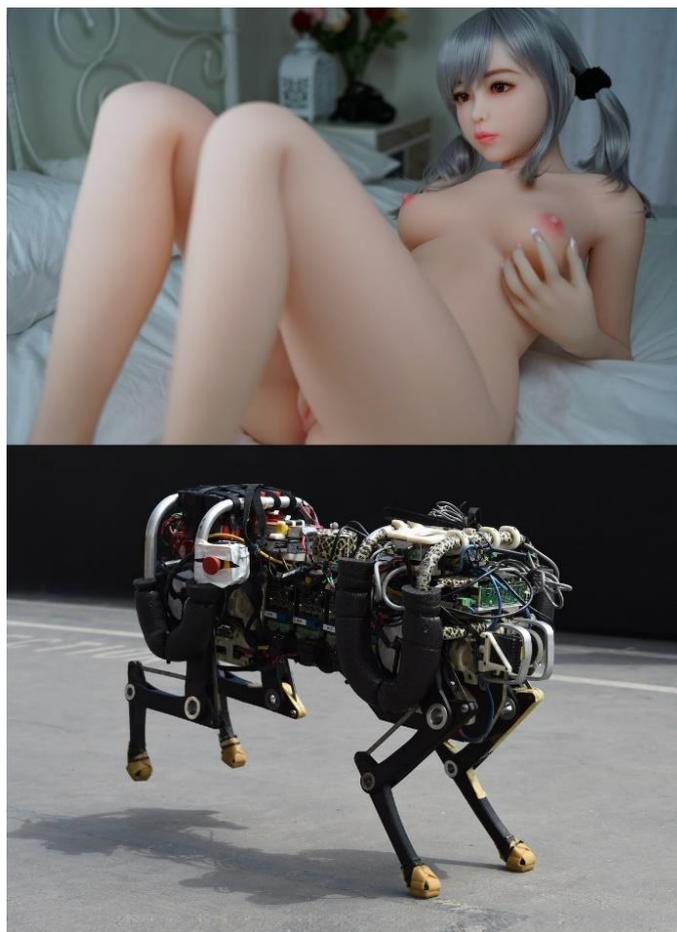
Como “sustitutivos” cumplen ciertas demandas del organismo. Son llaves que, como por azar, encajan en cerraduras biológicas o psicológicas, o son monedas falsas que hacen funcionar la máquina cuando se las echa por la ranura (Gombrich, 1998: 4).

La historia del arte [...], puede describirse como un forjar llaves maestras para abrir misteriosas cerraduras de nuestros sentidos, para las cuales sólo la propia naturaleza tenía originariamente la llave. Son cerraduras complejas, que sólo responden cuando se empieza por poner en debido estado varios tornillos y cuando varios pestillos se mueven a la vez (Gombrich, 2002: 304).

### **El sueño atávico de la muñeca haciéndose realidad**

Bettini concluye su ensayo sobre la muñeca de Crepereia con estas palabras: “Ahora se descubre que sus ojos estaban desesperadamente cerrados; y expresan melancolía”. Emulando a Bettini, podríamos comenzar este epígrafe con una frase (ciertamente menos poética) que declarara que ahora mismo ya hay muñecas cuyos ojos están abiertos, son capaces de vernos y, además, ostentan una mirada cargada de porvenir.

La pretensión de crear cuerpos humanos animados artificialmente es ancestral. Aparece en relatos mitológicos arcaicos donde una imagen de barro es animada por el dios del Génesis o por el Titán Prometeo. La encontramos en historias antiguas sobre Pigmalión, el legendario rey de Chipre, y en las modernas biografías de Descartes que afirman que éste construyó un autómata con la forma de su hija Francine. Y si Pigmalión soñó que su muñeca cobraba vida inspirado por Venus, Philip K. Dick concibió androides que soñaban con ovejas eléctricas inspirado por los avances del conocimiento científico.



**Figura 6.** *CandyGirl*, de Orient Industries. *Chita*, de Boston Dynamics



Figura 7. Fembot “Harmony”, de RealDoll

Hace tiempo que disponemos de robots que fabrican automóviles, limpian nuestras casas y nos hacen de comer. Actualmente hay empresas que compiten entre sí ofreciendo muñecas pigmaliónicas destinadas a servir de compañía y a proporcionar “diversión privada”. Hoy parece innegable que los avances en robótica (mecatrónica), unidos a los progresos en la Inteligencia Artificial (que permiten replicar operaciones que se consideran propias de la inteligencia humana, como el razonamiento y el reconocimiento visual y del habla automáticos), cuando son incorporados al quehacer de las viejas artes de producir imágenes, pueden producir muñecas autómatas capaces de comportarse “como un agente con capacidad de movimiento propio y más o menos ‘voluntad’”<sup>8</sup>.

Para cerciorarse de ello, basta con pensar en aplicaciones, hoy de uso común, como *Siri* (de *Apple*) o *Google Assistant* (de *Google*), el sistema *Bixby Vision* desarrollado por *Samsung* - que permite identificar objetos con la cámara del móvil -; con ojear imágenes de las muñecas *CandyGirls* producidas por la empresa japonesa *Orient Industry*, o algún vídeo del robot para prácticas odontológicas *Showa Hanako 2*, desarrollado por ingenieros de la Universidad japonesa de Showa en colaboración con *Orient Industry*. *Showa Hanako 2* luce la conformación y el aspecto verosímiles de las muñecas sexuales producidas por *Orient Industry* - lo cual contribuye a crear una experiencia realista para el odontólogo en formación. Además, ha sido equipado con un programa de

<sup>8</sup> Para una aproximación al estado actual de las posibilidades de la robótica aplicadas a la producción de androides y robots sexuales *vid.* Serrano, 2018: 183, 188 y 208-210.

reconocimiento de voz que hace posible que el odontólogo que lo manipula pueda mantener una conversación básica con él mientras lo interviene. Mueve la cabeza y puede imitar expresiones de una persona. También es capaz de “sentir” las manipulaciones que se hacen dentro de su boca y de reaccionar a ellas, parpadeando, bostezando, tosiendo o con gestos de ahogo<sup>9</sup>. Todo esto contribuye a reforzar la propensión empática que induce a atribuir emociones humanas a la muñeca, sumándole el denominado “efecto Eliza” (tendencia a asumir que ciertos comportamientos de las máquinas son análogos a los comportamientos humanos a pesar de saber que no son humanos). Más popular, quizá, es el caso de la ginoide Sophia, desarrollada por la compañía Hanson Robotics, que cuenta con un sistema de aprendizaje que le permite entablar conversaciones “sesudas” con su interlocutor, y que, de hecho, ha sido entrevistada por todo el mundo. Ha sido diseñada para aprender y adaptarse al comportamiento humano, de forma que pueda trabajar con personas. En octubre de 2017 le fue concedida la ciudadanía saudí, siendo el primer robot con ciudadanía de un país.



**Figura 8.** *Showa Hanako 2.*

---

<sup>9</sup> Para una descripción de las prestaciones del robot para prácticas odontológicas Showa Hanako 2 puede consultarse: Gatto (2011, 30 de junio); Ikinamo (2011).



Las muñecas ginoides actuales distan aún de ser los modelos *Nexus-6* creados por la *Tyrell Corporation* de la película *Blade Runner* (cuyo motto es “More human than human”, es decir, “Más humanos que los humanos”) o la *Ava* de *Ex Machina*. No obstante, los autores de *Robot Sex: Social and Ethical Implications (Sexo robotico: implicaciones sociales y éticas)* responden la pregunta “Do Any Sex Robots Exist Right Now?” (“¿Existe algún robot sexual en este momento?”) - contestando: “La respuesta simple es ‘sí’, aunque advirtiendo que los que existen en este momento son poco sofisticados y relativamente burdos” (Danaher & McArthur, 2017, p. 6)<sup>10</sup>. A continuación analizan dos modelos, uno de ellos es el ginoide “Harmony” producido por la empresa *RealDoll*, que promociona este producto calificándolo “*The Perfect Companion*”. Se trata de una muñeca de látex hiperrealista y articulada, provista de una cabeza robótica dotada de Inteligencia Artificial y animada por un rostro capaz de gesticular. Esto permite a la muñeca mantener una conversación inteligente, hacer chistes y recordar datos obtenidos de conversaciones anteriores. Otras empresas están desarrollando robots con habilidades motrices asombrosamente similares a las humanas o a las de algunos animales. Boston Dynamics es probablemente la más conocida (sus anonadantes vídeos promocionales pueden consultarse fácilmente en internet). Aunque aún estamos lejos de producir androides dotados de Inteligencia Artificial avanzada que integren las características motrices de los robots producidos por Boston Dynamics en imágenes

---

<sup>10</sup> En el original: “The simple answer is “yes” — with the caveat that those in existence right now are relatively crude and unsophisticated”.

Los autores de este libro ofrecen la siguiente definición de “robot sexual”: “‘Robot sexual’ es cualquier entidad artificial usada con fines sexuales (es decir, para la estimulación y el alivio sexuales) que cumple las siguientes tres condiciones: [1<sup>a</sup>] *Forma humanoide*, es decir, pretende representar (y es tomado como representación de) una persona o de un ser de aspecto semejante al de un ser humano. [2<sup>a</sup>] *Movimiento/comportamiento humano*, es decir, está destinado a representar (y se considera que representa) a una persona o a un ser de aspecto semejante al de un ser humano en sus comportamientos y movimientos. [3<sup>a</sup>] *Cierto grado de inteligencia artificial*, es decir, es capaz de interpretar información de su entorno y de responder a ella. Esta capacidad puede ser mínima (p. ej., respuestas conductuales simples preprogramadas) o más sofisticada (p. ej., inteligencia equivalente a la humana).] (Danaher & McArthur, 2017: 4-5). En el original: “A ‘sex robot’ is any artificial entity that is used for sexual purposes (i.e., for sexual stimulation and release) that meets the following three conditions: [1<sup>a</sup>] *Humanoid form*, i.e. it is intended to represent (and its taken to represent) a human or human-like being in its appearance. [2<sup>a</sup>] *Human-like movement/behaviour*, i.e., it is intended to represent (and its taken to represent) a human or human-like being in its behaviours and movements. [3<sup>a</sup>] *Some degree of artificial intelligence*, i.e., it is capable of interpreting and responding to information in its environment. This may be minimal (e.g., simple preprogrammed behavioral responses) or more sophisticated (e.g., human-equivalent intelligence). (Danaher & McArthur, 2017: 4-5). Como acabamos de ver, estos autores responden “sí” a pregunta “¿existen robots sexuales en este momento?”.

dotadas de una apariencia y un tacto similares a los humanos, el sueño milenario de crear un ser artificial para usarlo como *partner* parece estar al alcance de la mano. Según el experto en Inteligencia Artificial David Levy,

Aceptando que hacia 2050 se habrán dado unos enormes avances tecnológicos, mi tesis es ésta: los robots serán muy atractivos para los seres humanos como compañeros por sus muchos talentos, sentidos y capacidades. Tendrán la capacidad de enamorarse de los seres humanos, de atraerlos románticamente y de despertar deseo sexual (Levy, 2007: 34-35).

En su libro *Amor y sexo con robots*, Levy pronostica que dentro de 30 años las personas tendrán relaciones íntimas con robots - no solo sexo, también relaciones de amistad, amorosas y matrimoniales. Un aspecto importante de estas predicciones (y de otras semejantes), así como de las controversias generadas por ellas, es el hecho de que estas imágenes animadas (y también los equivalentes masculinos de las mismas) no son pensadas como representaciones. En vez de como signos que remiten a otra cosa, estos muñecos son pensados, diseñados y producidos como artefactos-útil destinados a servir como “sustitutos” o, si se quiere, como miembros artificiales del género humano. Por eso, al mismo tiempo que los ingenieros están desarrollando robots sexuales dotados de Inteligencia Artificial cada vez más convincentes - con la pretensión de hacerlos “más humanos” y, por tanto, más atractivos para los clientes -, también se desarrollan campañas contra estos desarrollos tecnológicos. Y conviene no perder de vista que aunque los partidarios y los detractores de estas imágenes animadas están claramente enfrentados en su valoración de estos nuevos juguetes sexuales, ambos coinciden crucialmente en un punto. Cuando Kathleen Richardson (la profesora de Ética, Cultura robótica e Inteligencia Artificial de la Universidad de Monfort en Leicester, que en 2015 fundó “The Campaign Against Sex Robots”) afirma que los robots sexuales deben ser prohibidos, los define como “[máquinas] con forma de mujeres o niños destinadas a usarse como objetos sexuales, sustitutos de parejas humanas o prostitutas”<sup>11</sup>, es decir, como “sustitutos” de compañeros o prostitutas humanas. La comprensión de partidarios de estas imágenes como David Levy es la misma, también las ven como sustitutos que “no tienen por qué ser réplicas mecanizadas de mujeres de carne y hueso”, aunque “podrían ayudar a eliminar el factor de explotación [sexual] que existe ahora”<sup>12</sup>.

---

<sup>11</sup> En el original: “[machines] in the form of women or children for use as sex objects, substitutes for human partners or prostitutes”.

<sup>12</sup> Puede encontrarse una referencia a los dos enfoques contrapuestos comentados aquí en la crónica periodística de Carlos Fresneda a la segunda edición del *International Congress on Love and Sex with Robots*, que tuvo lugar en diciembre de 2016 en la Universidad Goldsmiths de Londres (Fresneda, 2017).



La T.C.I. es incapaz de dar cuenta de estas imágenes. No puede, porque la premisa de la que parte (imagen = signo) es una lente ideológica que opera como un “punto ciego”. Este *punto ciego* torna invisibles imágenes situadas más allá de los empleos semióticos tales como los aviones de papel, las prótesis dentales, los *crash test dummies*, etc., impidiendo que la teoría pueda prestar atención a imágenes como estas, que están ahí, en derredor nuestro, y que, en el caso de las mascotas y las muñecas robóticas, están ahí cada vez de una forma más alarmantemente visible. Esto minimiza las posibilidades de la T.C.I. de “salvar los fenómenos” y, por tanto, de generar un conocimiento científico solvente sobre las imágenes.

Hemos empleado la expresión “lente ideológica” deliberadamente, recordando que la presencia de la palabra “ideología” en el subtítulo de *Iconology: Image, Text, Ideology* no es banal: Mitchell dedica una parte importante de este libro a dar cuenta del factor ideológico de la T.C.I. Consideremos el siguiente pasaje de esta obra:

En las páginas anteriores he argumentado que la teoría de las imágenes está profundamente ligada al temor a las imágenes, que la iconología no puede ser separada de una confrontación con la iconoclasia y sus antagonistas: la idolatría, el fetichismo y la iconofilia. [...] He intentado revivir las figuras críticas de la iconología sometiénolas a un análisis ideológico, examinando el “inconsciente político” que informa nuestra comprensión de las imágenes y su diferencia con el lenguaje, y sugiriendo que detrás de cada teoría de las imágenes hay alguna forma de temor a las imágenes (Mitchell, 1986: 157-8, 159).<sup>13</sup>

Que la T.C.I. ignore empleos de las imágenes como algunos de los evocados en este trabajo puede verse como un síntoma que revela que la T.C.I. adolece de un miedo para el cual disponemos de un término técnico: “iconofobia”. Este miedo no sólo parece inducirla a incurrir en el síndrome conocido como “*ostrich effect*” (“efecto avestruz”), además es incompatible con la exigencia científica expresada mediante la vieja máxima *sine ira et studio*.

## Conclusiones

Los robots están comenzando a dominar, si aún no el mundo, al menos sí los titulares de las noticias. Llevan mucho tiempo trabajando en las plantas de montaje de nuestras fábricas, construyendo productos como

---

<sup>13</sup> En el original: “I have argued in the preceding pages that theory of imagery is deeply bound up with a fear of imagery, that iconology cannot be thought apart from a confrontation with iconoclasm and its antagonists — idolatry, fetichism, and iconophilia. [...] I have attempted to revivify the critical figures of iconology by subjuncting them to ideological analysis, scrutizing the “political unconscious” that informs our understanding of imagery and its difference from language, and suggesting that behind every theory of imagery is some form of fear of imagery” (Mitchell, 1986: 157-8, 159)

automóviles, pero las últimas investigaciones de los laboratorios académicos y la industria están atrapando nuestra imaginación como nunca antes. (...) Debe quedar claro que los robots sociales se convertirán pronto en parte integrante de las sociedades humanas, de una forma muy semejante a cómo lo hicieron los ordenadores e Internet en la última década. De hecho, cuando se toma la tecnología informática como referencia, parece probable que la robótica social va a seguir una trayectoria similar: una vez que los robots sociales hayan sido extensamente adoptados por las sociedades, la vida sin ellos se volverá inconcebible. (Lin, Abney & Bekey, 2014: 205)<sup>14</sup>

Aunque aquí hemos evocado sueños y juegos ancestrales (y también actuales) con muñecas, el asunto de este trabajo no es la muñeca, sino la teoría de las imágenes. La referencia al bello estudio de Bettini sobre la muñeca de Crepereia nos ha permitido llamar la atención sobre alguna de las aporías de la T.C.I. La referencia al asombroso pasaje de los señuelos de pato que hace Mitchell en “¿Qué es una imagen?” nos ha ayudado a ver por qué la explicación de la T.C.I., que reduce las imágenes a la condición de signos, más que un “avance” de la comprensión moderna de las imágenes (respecto de la teoría más “tradicional” y, sobre todo, “superada”, que Mitchell adjudica a Gombrich), es, en gran medida, un desvío hacia lo ilusorio - aunque el análisis de este pasaje, ciertamente, también puede ayudarnos a ver las imágenes como una modalidad específica de artefacto-útil y, de este modo, sugerirnos preguntas más adecuadas acerca de ellas - adecuadas en la medida en que toman conciencia de la enorme diversidad de usos en los que las imágenes son empleadas.

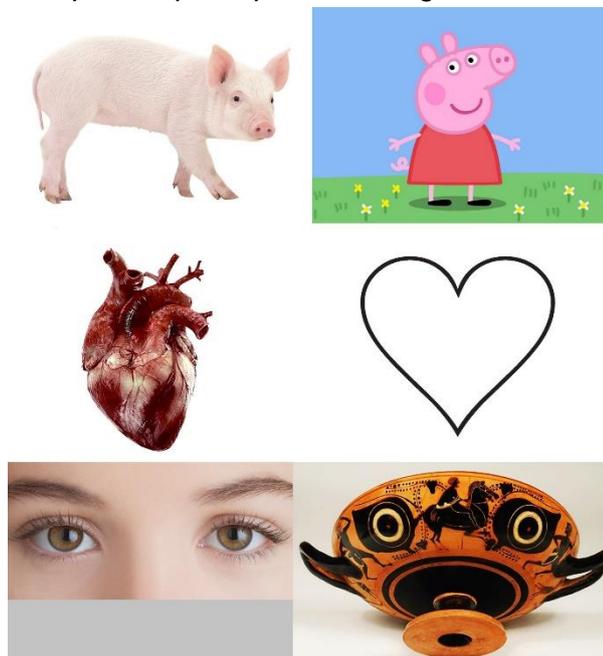
Vimos al principio que, refiriéndose al estado actual del conocimiento sobre las imágenes, Mitchell no sólo afirma que “aún no poseemos una teoría satisfactoria sobre ellas” sino que sugiere que “quizá el problema no esté sólo en las imágenes, sino en la teoría” (Mitchell, 2009: 17). Como esperamos haber puesto de relieve en este trabajo, nosotros estamos de acuerdo con esta sugerencia. En las páginas precedentes nos gustaría haber demostrado que la T.C.I. adolece de dificultades y conduce a aporías, y subrayado el hecho de que no puede aportar una definición de “imagen” (ya que, más

---

<sup>14</sup> En el original: “If not yet the world, robots are starting to dominate news headlines. They have long been working on our Factory floors, building products such as automóviles, but the latest research from academic labs and industry is capturing our imagination like never before.(...) It should be clear that social robots will soon become and integral part of human societies, very much like computers and the Internet in the last decade. In fact, using computer technology as an analogy, it seems likely that social robotics will follow a similar trajectory: once social robots have been fully embraced by societies, life without them will become inconceivable. (Lin, Abney & Bekey, 2014: ix; 205).



allá de estipular que el *genus proximum* de las imágenes es signo, se muestra incapaz de dar cuenta de la *differentia specifica* que permitiría distinguirlas de las palabras). Ahora queremos destacar que tampoco puede distinguir entre lo que, teniendo en



**Figura 9.** Contraste de imágenes fotográficas e inscripciones tipo <♥>

cuenta lo dicho anteriormente, provisionalmente podríamos denominar “imágenes-inscripción” - aquellas que únicamente pueden funcionar como signos y cuyo funcionamiento tiene lugar en una mente (la inscripción <♥>, por ejemplo) -, “imágenes-tatasa” - aquellas que pueden funcionar sin el concurso de mente alguna, cuyo funcionamiento se basa en el manejo físico de su cuerpo y tiene lugar fácticamente en el mundo (un avión de papel, una prótesis dental, un *crash test dummy*, etc.) - y, finalmente, imágenes que podríamos calificar de “complejas” - que serían aquellas donde las dos modalidades anteriores pueden ser aunadas (como sucede típicamente con las muñecas y especialmente con las muñecas y las mascotas robóticas dotadas de Inteligencia Artificial que actualmente están siendo desarrolladas por la industria). Pensamos que esta distinción (ver esquema en fig. 10) es importante porque nos parece que aporta una clasificación que, según creemos, puede contribuir notablemente a esclarecer nuestro discernimiento y nuestra comprensión de las imágenes y, por tanto, a mejorar su teorización.

Las imágenes importan, así que el conocimiento sobre las imágenes es importante. Teniendo esto en cuenta, y considerando la proliferación de modalidades de imágenes cada vez más dispares, inéditas y poderosas, urge disponer de una comprensión científicamente solvente de ellas. Una comprensión *sine ira et studio*, en vez de

iconofóbica y sesgada, que permita describir y explicar TODOS los empleos de las imágenes y, por tanto, que sea capaz de dar cuenta de TODAS las imágenes. Necesitamos un conocimiento más ajustado a la realidad fáctica de las imágenes y a los diversos usos en los que éstas han sido, son y serán empleadas en un futuro que está ya aquí - y que la próxima generación explotará de modos que aún apenas podemos imaginar.

Imagen artefacto-útil		
Su funcionamiento es enteramente mental.	Su funcionamiento es físico, puede propulsarse mentalmente.	Su funcionamiento es enteramente físico.
Existe <i>in mente</i> .	Existe <i>in mundum &amp; in mente</i> .	Existe <i>in mundum</i> .
		

**Figura 10.** Clasificación de las imágenes en función de la incidencia de la mente en su empleo y del sitio donde su tiene lugar su funcionamiento.



## Referencias

- Alejandría, C. de (1994). *Protréptico*. Madrid: Gredos.
- Arnheim, R. (1986). *Hacia una psicología del arte. Arte y entropía (Ensayo sobre el desorden y el orden)*. Madrid: Alianza
- Baudrillard, J. (1997/1988). *El otro por sí mismo*. Barcelona: Anagrama
- Belting, H. (2009). *Imagen y culto: Una historia de la imagen anterior a la era del arte*. Madrid: Akal
- Bettini, M. (1992a). *Pupa: la bambola nella cultura greca e romana*. Quattroventi: Urbino.
- Bettini, M. (1992b). *Il ritratto dell'amante*. Einaudi: Torino.
- Bettini, M. (2015). Pupa. La muñeca en la cultura griega y romana en *Muñeca* (pp. 15-43). Madrid: Casimiro.
- Bullough, E. (1935). 'Psychical Distance' as a Factor in Art and an Aesthetic Principle, en M. M. Rader, *A Modern Book of Esthetics: An Anthology* (pp. 87–118). Nueva York: Henry Holt. Accesible en: [http://www.sophia-project.org/uploads/1/3/9/5/13955288/bullough\\_psychicaldistance.pdf](http://www.sophia-project.org/uploads/1/3/9/5/13955288/bullough_psychicaldistance.pdf)
- Chandler, D. (2007/2002): *Semiotics. The basics*. Nueva York e Londres: Routledge.
- Danaher, J. & McArthur, N. (2017): *Robot Sex: Social and Ethical Implications*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Danaher, J.; Earp, B. & Sanberg, A. (2017). *Should We Campaign Against Sex Robots*, en *Robot Sex: Social and Ethical Implications* (pp. 47-72). Massachusetts: The MIT Press.
- Eco, U. (1994). *Signo*. Barcelona: Labor.
- Eco, U. (1995). *Tratado de Semiótica General*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1999). *Kant y el ornitorrinco*. Barcelona: Lumen
- Elkins, J. & Naef, M. (eds.) (2011). *What Is an Image? (The Stone Art Theory Institutes)*. Pennsylvania: The Pennsylvania State Press, University Park.
- Elkins, J. (2010). Un seminario sobre teoría de la imagen, en *Estudios Visuales 7*, 132-173.
- Freedberg, D. (1992). *El poder de las imágenes. Estudios sobre la historia y la teoría de la respuesta*. Madrid: Cátedra.
- Fresneda, C. (2017, 11 de febrero). Hablemos de sexo (con robots), *El Mundo*, Accesible en: <https://www.elmundo.es/cronica/2017/02/11/5895c78ee5fdeae95f8b4630.html>
- Gombrich, E. H. (2002/1998). *Arte e ilusion. Estudio sobre la psicología de la representación Pictórica*. Madrid: Debate

- Gombrich, E. H. (1998) *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, en *Meditaciones sobre un caballo de juguete. Y otros ensayos sobre la teoría del arte* (pp. 1-11). Madrid: Debate.
- Gombrich, E. H. (1998b). El psicoanálisis y la historia del arte, en *Meditaciones sobre un caballo de juguete. Y otros ensayos sobre la teoría del arte* (pp. 30-44). Madrid: Debate.
- Gombrich, E. H. (2003). *Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*. Barcelona: Debate.
- Gubern, R. (2004). *Patologías de la imagen*. Barcelona: Anagrama
- Gatto, K. (2011, 30 junio). *Showa Hanako 2: A realistic robot for novice dentists (w/ video)* [Post en blog]. Accesible en: <https://phys.org/news/2011-06-showa-hanako-realistic-robot-novice.html>
- Huyghe, R. (1955). *Dialogue avec le visible: connaissance de la peinture*, Paris: Flammarion
- Huyghe, R. (1968). *Los poderes de la imagen*, Barcelona: Labor.
- Ikinamo (2011). *Ultra-realistic Dental Training Android Robot - Showa Hanako 2 #DigInfo*. [Vídeo]. Accesible en: <https://www.youtube.com/watch?v=WhzbFaNueKU>
- Levy, D. (2007): *Amor + sexo con robots. La evolución de las relaciones entre los humanos y las máquinas*. Barcelona: Paidós.
- Lin, A.; Abney, K. & Bekey, A. (2014/2012). *Robot Ethics. The ethical and social implications of robotics*. Massachusetts: The MIT Press.
- Mitchell, W. J. T. (1986). *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mitchell, W. J. T. (1995). *Representation*, en F Lentricchia & T McLaughlin (eds), *Critical Terms for Literary Study* (pp. 11-22). Chicago: University of Chicago Press.
- Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen. Ensayos sobre la representación verbal y visual*. Madrid: Akal.
- Mitchell, W. J. T. (2011). “¿Qué es una imagen?”, en A. G. Varas (ed.), *Filosofía de la imagen* (pp. 107-154). Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Ortega y Gasset, J. (1987/1925). “La deshumanización del arte”, en *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética*. Madrid: Revista de Occidente-Alianza Editorial.
- Peirce, C. S. (1974/1931-1958), *Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Volume I: Principles of Philosophy. Volume II: Elements of Logic*. Cambridge: Harvard University Press.
- Popper, R. K. (1991/1983). *Conjeturas y refutaciones. El desarrollo del conocimiento científico*. Barcelona: Paidós.
- Serrano, J. (2018). *Un mundo robot*. Córdoba: Almuzara



Stoichiță, V. I. (2006). *Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*. Madrid. Siruela.

Szónyi, G. (2017). Poststructuralist Iconology: The Genealogical and Historical Concerns of Mitchell's Image Science, en K. Purgar (ed.) (2017). *W.J.T. Mitchell's Image Theory: Living Pictures* (pp. 61-81). Nueva York: Routledge.

**Dorota Maria Kurażyńska** doctoranda en el Programa de Doctorado "Historia y Artes" - Línea de Investigación: Creación Artística y Reflexión Crítica, Departamento de Dibujo, Universidad de Granada. Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Koszalin (Polonia) en el año 2003.

✉ [d.kurazynska@gmail.com](mailto:d.kurazynska@gmail.com)

**Juan J. Cabrera-Contreras** es profesor Titular de Universidad del Departamento de Pintura de la Universidad de Granada (desde 1995). Doctor en Bellas Artes por la Universidad de Granada (1993).

✉ [jcabrera@ugr.es](mailto:jcabrera@ugr.es)