

La semiótica de Peirce

Nicole Everaert-Desmedt

Profesora, Universidad Saint-Louis, Bruselas

Traducción por Hugo Balmaceda, revisada por Nicole Everaert-Desmedt
del texto publicado en inglés y francés:

Nicole Everaert-Desmedt (2004), "Peirce's Semiotics", in Louis Hébert (dir.),
Signo (online), Rimouski (Québec),
<http://www.signosemio.com/peirce/semiotics.asp>

1. RESUMEN

Presentamos las tres categorías filosóficas de Charles Sanders Peirce, y luego explicaremos cómo estas categorías operan a distintos niveles en el proceso semiótico. El proceso semiótico es una relación triádica entre un signo o representamen (un primero), un objeto (un segundo) y un interpretante (un tercero). Cada uno de estos tres términos es a su vez desglosado según las tres categorías. A partir de esta estructura, mediante la observación de la jerarquía de categorías, se pueden identificar diez mecanismos de significación.

2. TEORÍA

2.1. TRES PRINCIPIOS GENERALES

Peirce desarrolló una teoría semiótica que es a la vez: general, triádica y pragmática. ¹

Es **general** :

ya que tiene en cuenta la experiencia emocional, práctica e intelectual;
que incluye todos los componentes de la semiótica;
que generaliza el concepto de signo.

Es **triádica** :

ya que se basa en tres categorías filosóficas: primeridad, segundidad y terceridad;
que posee tres términos en relación: el signo o representamen, el objeto y el interpretante.

Es **pragmática** :

ya que tiene en cuenta el contexto en el que se producen y se interpretan los signos;
que define al signo por su efecto sobre el intérprete.

2.2 LAS CATEGORÍAS FUNDAMENTALES DE LA SEMIÓTICA

Según Peirce, tres categorías son necesarias y suficientes para dar cuenta de toda la experiencia humana. Estas categorías corresponden a los números primero, segundo y tercero. Ellas han sido designadas como "primeridad", "segundidad", y "terceridad".

¹ Desarrollos teóricos y análisis de ejemplos se pueden encontrar en Everaert-Desmedt, 1990 y 2006.

2.2.1 LA PRIMERIDAD

La primeridad es una concepción del ser, que es independiente de cualquier otra cosa. Por ejemplo, un "enrojecimiento", antes que nada en el universo fuera rojo, o una sensación general de dolor, antes de que uno comience a preguntarse si la sensación proviene de un dolor de cabeza, una quemadura o alguna emoción dolorosa. Debemos tener claro que en la primeridad, sólo hay unidad. Por lo tanto, es una concepción del ser en su totalidad o integridad, sin límites ni partes, sin causa ni efecto. Una cualidad es una mera potencialidad abstracta. La primeridad pertenece al reino de la posibilidad, y se vive dentro de una especie de instante intemporal. La primeridad corresponde a la experiencia emocional.

2.2.2 LA SEGUNDIDAD

La segundidad es el modo de ser que es en relación a otra cosa. Esta es la categoría que incluye lo individual, la experiencia, el hecho, la existencia y la acción-reacción. Por ejemplo, la piedra que se nos cae al suelo, la veleta que se vuelve apuntando en la dirección del viento, o el dolor que se siente a causa de una inflamación molar. La segundidad opera dentro de un tiempo discontinuo, donde un determinado evento se produjo en un momento determinado antes de otro evento que fue su consecuencia. La segundidad corresponde a la experiencia práctica.

2.2.3 LA TERCERIDAD

La terceridad es el mediador a través del cual un primero y un segundo se ponen en relación. La terceridad pertenece al dominio de las reglas y las leyes. Sin embargo, una ley sólo puede manifestarse a través de las apariciones de su aplicación, es decir, por signos de la segundidad. Y estos mismos sucesos actualizan cualidades (signos de la primeridad). Mientras la segundidad es una categoría de la individualidad, la terceridad y la primeridad son categorías de generalidad. Pero la generalidad de la primeridad está en el nivel de la posibilidad, y la generalidad de la terceridad en el nivel de la necesidad y, por lo tanto, de la predicción. La ley de la gravedad, por ejemplo, nos permite predecir que cada vez se nos cae una piedra desde una altura de 1 mt., caerá al suelo con una determinada aceleración, igual en todos los casos posibles. La terceridad es la categoría del pensamiento, el lenguaje, la representación y el proceso de semiosis, que hace posible la comunicación social. La terceridad corresponde a la experiencia intelectual.

2.3 EL PROCESO SEMIÓTICO: TRIÁDICO E ILIMITADO

Según Peirce, un **signo** puede ser simple o complejo. A diferencia de Saussure, Peirce no define el signo como la unidad mínima de significación. Cualquier cosa o fenómeno, sin importar su complejidad, puede considerarse como un signo desde el momento en que entra en un proceso de semiosis.

El **proceso de semiosis** implica una relación triádica entre un signo o representamen (un primero), un objeto (un segundo) y un interpretante (un tercero).

El **representamen** es algo que representa otra cosa: su objeto. Antes de que se interprete, el representamen es una pura potencialidad: un primero.

El **objeto** es lo que el signo representa. El signo sólo puede representar al objeto. No puede proporcionar conocimiento de éste. El signo puede expresar algo sobre el objeto, con tal de que dicho objeto ya esté conocido por el intérprete mediante experiencia colateral (experiencia creada a partir de otros signos, que son siempre anteriores). Por ejemplo, un pedazo de papel de color rojo que se utiliza como una muestra de color (= representamen) para una lata de pintura (= objeto) indica sólo el color rojo del objeto, ya que se supone que ya se saben todas sus otras características (el tipo de envase, el contenido, el uso, etc.). El pedazo de papel muestra que la pintura en la lata es de color rojo, pero no dice nada de las otras características del objeto. Si el intérprete sabe, por otra parte, que el pedazo de papel se refiere a una lata de pintura, entonces, y sólo entonces, la muestra le da la información de que la pintura debe ser de color rojo. Para decirlo de forma más sucinta, Peirce distingue el **objeto dinámico** (el objeto en la realidad) del **objeto inmediato** (el objeto tal como está representado por el signo). En nuestro ejemplo, la lata de pintura es el objeto dinámico, y el color rojo (de la pintura en la lata) es el objeto inmediato.

Al ser interpretado, el representamen tiene la capacidad de desencadenar un **interpretante** que completará una primera semiosis. Ese primer interpretante, a su vez se convierte en un representamen de una segunda semiosis, lo que activa un nuevo interpretante que hace referencia (de alguna forma) al mismo objeto de la primera semiosis, permitiendo así que el primer representamen haga referencia al primer objeto. Y así sucesivamente, ad infinitum . Por ejemplo, la definición de una palabra en

el diccionario es un interpretante de la palabra, porque la definición se refiere al objeto (= lo que la palabra representa) y por lo tanto permite que el representamen (= palabra) se refiera a este objeto. Sin embargo, con el fin de ser entendida, la propia definición requiere una serie, o más exactamente, un conjunto de otros interpretantes (otras definiciones) ... Por lo tanto, el proceso de la semiosis es teóricamente ilimitado. Estamos comprometidos en un proceso de pensamiento que es siempre incompleto y que siempre ha comenzado con anterioridad.

NOTA: EL INTERPRETANTE FINAL: EL HÁBITO

El proceso de semiosis es teóricamente ilimitado. Sin embargo, se limita en la práctica, al ser interrumpido por la fuerza de la costumbre, que Peirce llama el interpretante lógico final - nuestro hábito de atribuir una cierta significación a un determinado signo en un determinado contexto con el que estamos familiarizados. La fuerza de la costumbre congela temporalmente la recursividad al infinito de un signo a otro signo, lo que permite a los interlocutores alcanzar rápidamente un consenso sobre la realidad en un contexto de comunicación determinado. Pero el hábito está formado por el efecto de los signos anteriores. Los signos son los catalizadores que refuerzan o cambian los hábitos.

Para Peirce, la semiosis integra todos los componentes de la semiótica: la pragmática (el dominio del interpretante) es inseparable de la semántica (el dominio del objeto) y de la sintaxis (el dominio del representamen).

2.4 LAS TRES TRICOTOMÍAS

Cada uno de los tres términos de la semiosis se subdivide a su vez en tres categorías: por lo tanto, se distinguen primeridad, segundidad y terceridad en el representamen, en las relaciones representamen-objeto, como en la forma en que el interpretante implementa la relación entre el representamen y el objeto.

2.4.1 LA PRIMERA TRICOTOMÍA: EL REPRESENTAMEN

El representamen puede ser (1) un **cualisigno** (primeridad), es decir, una cualidad que funciona como un signo, (2) un **sinsigno** (segundidad), lo que significa una cosa espacio-temporal específica o evento que funciona como un signo, o (3) un **legisigno** (terceridad), es decir, un signo convencionalizado.

Ejemplos de legisignos son: contraseñas, insignias, entradas para un espectáculo, señales de tráfico, y las palabras de un idioma. Sin embargo, los legisignos no pueden actuar hasta que encarnan como sinsignos, que son "réplicas". Por ejemplo, el artículo "la" es una legisigno en el sistema de la lengua española. Sin embargo, no se puede utilizar sino mediante la voz o la escritura que lo materializan. Se materializa en sinsignos (sus apariciones, ocupando diferentes posiciones espaciales y temporales), que incluyen cualisignos, como la entonación de la réplica oral, o la forma de las letras de la réplica por escrito.

2.4.2 LA SEGUNDA TRICOTOMÍA: EL OBJETO

Un representamen puede referirse a su objeto en virtud de primeridad, segundidad o terceridad, es decir, a través de relaciones de semejanza, de contigüidad contextual o por la ley. Según esta tricotomía, el signo se llama (1) **icono**, (2) **índice** o (3) **símbolo**, respectivamente.

La referencia entre un signo y su objeto es **icónica** si el signo se parece al objeto. Un icono puede tener como representamen un cualisigno, un sinsigno o un legisigno. Por ejemplo, la sensación (cualisigno) producida al escuchar una pieza de música es el icono de esa pieza musical. El retrato de alguien (sinsigno) es el icono de esa persona, y un plano (sinsigno) es el icono de un edificio. Un dibujo de un vaso (sinsigno) es el icono de un vaso, pero si se lo coloca en una caja como código de pictograma, se convierte en una réplica del legisigno significando 'frágil' mediante una representación icónica de una especie (un vaso) que es parte de un género (objetos frágiles).

La referencia entre un signo y su objeto es **indicial** si el signo realmente se ve afectado por el objeto. Por ejemplo, la posición de una veleta que es causada por la dirección del viento, es el índice de la dirección del viento. Un golpe en la puerta, el índice de una visita. El síntoma de una enfermedad es el índice de la misma. El representamen de un índice no puede ser un cualisigno, porque en la primeridad (del cualisigno), sólo hay

“lo mismo” sin contigüidad contextual. Por lo tanto, un cualisigno es siempre icónico (remitirse a las jerarquías de categorías de más abajo). Un índice puede tener como representamen un sinsigno, como en los ejemplos anteriores, o un legisigno, como en ciertas palabras conocidas como "indiciales" ("esto", "aquello", "aquí").

Un signo es un **símbolo** cuando se refiere a su objeto en virtud de una ley. Contraseñas, entradas para un espectáculo, los billetes, y las palabras de una lengua son símbolos. La regla simbólica puede haber sido formulada a priori, por convención, o a posteriori por el hábito cultural. El representamen de un símbolo es necesariamente un legisigno, pero el legisigno, en realidad, no puede actuar hasta que se materializa en una réplica, y por lo tanto, el símbolo implica un índice. Por ejemplo, en el código de circulación, la luz roja en abstracto es un legisigno simbólico, pero cada una de sus réplicas es un sinsigno indicial.

2.4.3 LA TERCERA TRICOTOMÍA: EL INTERPRETANTE

En la tricotomía del signo interpretante, el signo se llama (1) **rema** (primeridad), (2) **decisigno** o signo dicente (segundidad), o (3) **argumento** o razonamiento (terceridad).

El **rema** tiene una estructura de primeridad: para relacionar el representamen con el objeto, no toma en cuenta nada más sino las cualidades del representamen, que son también las cualidades de toda una clase de objetos posibles. El rema no es ni verdadero ni falso, sino que es equivalente a una variable en una función proposicional. Funciona como un espacio en blanco en un formulario, un espacio vacío para ser rellenado en un cuestionario: "..... es rojo". Por ejemplo, el retrato de una persona, sin más indicaciones, representa toda una clase de objetos posibles: las personas que se parecen al retrato. Esto es un sinsigno icónico remático. Pero si el retrato es considerado en un contexto en el que se acompaña de algo que indica el nombre de la persona, por ejemplo en un pasaporte, entonces el nivel de interpretación cambia: ahora estamos tratando con segundidad (el sinsigno indicial dicente). La jerarquía de las categorías (véase más adelante) produce seis clases de procesos semióticos remáticos.

El **decisigno** es un signo interpretado a nivel de segundidad: funciona como una proposición lógica, que establece una relación entre las constantes (un sujeto –de lo que estamos hablando- y un predicado -lo que decimos sobre él-) y puede ser verdadero o falso. Por ejemplo, el retrato de una persona con una indicación de su nombre, es un sinsigno indicial

dicente. El interpretante de ese signo sería la afirmación de que "la persona que aparece en esta imagen es el señor Fulano de Tal". Más adelante veremos que, en virtud de la jerarquía de categorías, hay tres clases de signos dicentes. Como hemos dicho, un decisigno es verdadero o falso, en contraste con un rema, que es sólo posible y no tiene ningún valor de verdad. Sin embargo, un decisigno no aporta razones para ser verdadero o falso, en contraste con un argumento, que llega a una conclusión siguiendo un proceso racional.

El **argumento** es un signo interpretado en el nivel de la terceridad. Formula la regla que une el representamen a su objeto. Un argumento siempre tiene un legisigno como representamen y un símbolo como objeto. Sin embargo, tres tipos de argumentos pueden ser distinguidos dependiendo de la naturaleza de la regla que une el representamen a su objeto. La regla puede ser (1) impuesta a los hechos (**deducción**: "Cada vez que hay un semáforo en rojo, hay una orden de detenerse"), (2) a raíz de los hechos (**inducción** : "Donde hay humo, hay fuego "), o (3) el argumento puede consistir en la formulación de una regla en forma de una hipótesis que podría explicar un hecho (**abducción**). Peirce da este ejemplo de la abducción: imaginemos que, al entrar en una habitación, veo sobre una mesa, un puñado de judías blancas, y junto a ellas, una bolsa de judías. Observo que esta bolsa contiene sólo judías blancas. Entonces puedo formular la hipótesis de que las judías en la mesa vinieron de esta bolsa. La abducción es un argumento que apela a la primeridad a fin de formular la regla (es una hipótesis, y por lo tanto una regla posible), mientras que la inducción se basa en la segundidad (la regla proviene de la observación repetida de hechos contingentes, reales), y la deducción queda exclusivamente bajo la terceridad (como regla, se justifica a sí misma racionalmente).

NOTA: LA ABDUCCIÓN

Deducción e inducción fueron estudiadas en profundidad por los filósofos clásicos, mientras que ningún lógico, antes de Peirce, había reconocido la importancia y el carácter específico de esta tercera forma de razonamiento, la que Peirce llamó abducción. Sin embargo, es una forma de razonamiento que pasa a utilizarse en las circunstancias más cotidianas, tanto como en la investigación científica, y en este punto, Peirce se anticipa a la epistemología de Karl Popper.

El proceso de interpretación de la abducción (o proceso hipotético-deductivo) se puede describir en cuatro etapas:

1. Nos encontramos con un hecho curioso que es inexplicable según nuestros conocimientos previos, es decir, este hecho nos sorprende en nuestros hábitos diarios y nuestros prejuicios. En el caso de la investigación científica, el hecho no se explica por ninguna teoría existente.
2. Se formula una hipótesis que puede explicar el hecho. Nuestro razonamiento se basa en la primeridad, puesto que la hipótesis, que viene a la mente con fuerza instintiva, es sugerida por el hecho. En efecto, existe una analogía entre el hecho y las posibles consecuencias de la aplicación de la hipótesis.
3. A continuación aplicamos la hipótesis deductivamente: se infieren las consecuencias que de ella se derivan. En la vida diaria, adoptamos una actitud que coincide con la hipótesis. En la investigación científica, se trata de determinar con rigor las pruebas que nos permitan refutar la hipótesis de ser necesario (para demostrar que es falsa, es decir, que no coincide con los hechos). Mientras que un solo experimento puede invalidar una hipótesis, haría falta una serie infinita de experimentos para confirmarla.
4. Mediante el uso de una especie de inducción, o hacer generalizaciones basadas en una serie de resultados positivos de la prueba, se concluye que los resultados apoyan la hipótesis, al menos provisionalmente, hasta que se pruebe lo contrario.

Tomemos un ejemplo de la abducción de la conversación cotidiana:

1. Un acontecimiento sorprendente: alguien dice: "Hace frío aquí dentro", cuando la conversación no tenía nada que ver con la temperatura del aire. Digamos que estamos en una habitación con una ventana abierta, que yo soy el oyente, y estoy cerca de la ventana abierta.
2. La hipótesis explicativa: me refiero a una regla que es parte del repertorio comúnmente compartido de los conocimientos acerca

de las cosas culturales y prácticas, según la cual hace menos frío en una habitación cuando la ventana está cerrada. Ya he estado en situaciones similares, y cuando una habitación se juzga fría, se cierra la ventana. Inmediatamente establezco una conexión entre mi conocimiento previo y lo que el hablante realmente dijo, y llego a la hipótesis de que el hablante quiere que cierre la ventana.

3. Deducción: aprovecho la consecuencia de la hipótesis cual una predicción, y actúo en consecuencia: cierro la ventana.
4. Inducción: el orador no se opone al ver cerrar la ventana; todo lo contrario: me da las gracias. Este resultado confirma mi hipótesis.

2.5 LA JERARQUÍA DE CATEGORÍAS

La primeridad no incluye nada distinto de sí misma, mientras que la segundidad incluye la primeridad y la terceridad incluye tanto la segundidad y la primeridad. Por esta razón, en la semiosis existe un principio de jerarquía entre las categorías, y por este principio un representamen (un primero) no puede referirse a un objeto (un segundo) de una categoría superior; como para el interpretante (un tercero), no puede pertenecer a una categoría superior al de su objeto. Por ejemplo, un sinsigno (la categoría 2 del representamen) no puede ser un símbolo (la categoría 3 del objeto), pero puede ser considerado como un icono (la categoría 1 del objeto) o un índice (la categoría 2 del objeto). Al adherirse a la jerarquía de las categorías, podemos construir **diez mecanismos de significación**, que se muestran a continuación, con un ejemplo para cada caso. (R,O,I indican al representamen, el objeto y el interpretante, respectivamente):

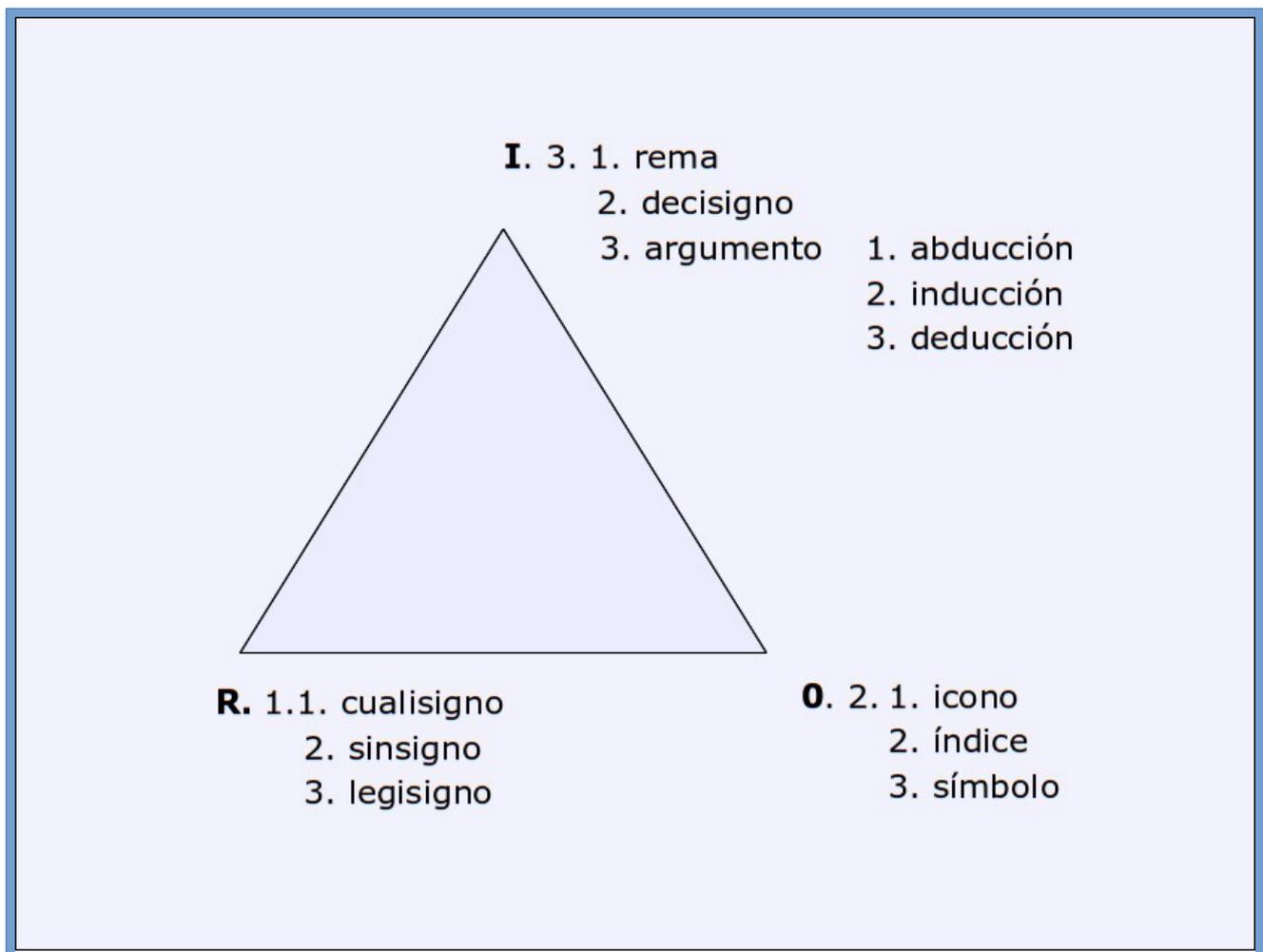
Las diez clases de funcionamiento de la significación		
	R O I	
1)	1 1 1	cualisigno icónico remático: una vaga sensación general de daño.
2)	2 1 1	sinsigno icónico remático: una maqueta.
3)	2 2 1	sinsigno indicial remático: un grito involuntario.
4)	2 2 2	sinsigno indicial dicente: una veleta.
5)	3 1 1	legisigno icónico remático: una onomatopeya: "kikiriquí".
6)	3 2 1	legisigno indicial remático: una palabra indicial: "eso".
7)	3 2 2	legisigno indicial dicente: una luz roja en su contexto. ²
8)	3 3 1	legisigno simbólico remático: un nombre común: "manzana"
9)	3 3 2	legisigno simbólico dicente: una proposición: "hace frío aquí dentro".
10)	3 3 3	legisigno simbólico argumento: abducción: "Hace frío aquí", interpretado como una solicitud para cerrar la ventana. inducción: "Donde hay humo hay fuego". deducción: la luz roja en general en el código de circulación.

2 Más exactamente, distinguiremos dos niveles: la luz roja en su contexto es una réplica (un sinsigno indicial dicente) del tipo "luz roja" del código de tráfico (un legisigno simbólico deductivo)

La lista anterior no representa clases de signos a las que podamos asignar fenómenos mediante el etiquetado de ellos, sino los diferentes niveles de interpretación a los que podemos analizar un mismo fenómeno, como veremos en la siguiente aplicación.

El siguiente diagrama muestra la distribución de las categorías en el proceso semiótico.

La distribución de las categorías



3. APLICACIÓN: UNA HUELLA EN LA ARENA

Considere el siguiente fenómeno: una huella en la arena.

1. Este es un fenómeno situado en el espacio (un sinsigno) cuya forma se asemeja a un pie (icono). En ella reconocemos las cualidades y las características de cada pie (rema). Este tipo de interpretación se encuentra en el momento presente.
2. Posiblemente podríamos llegar a ser absorbidos en la contemplación intemporal de esta forma imprimida en la materia (qualisigno icónico remático), y quizás podríamos captar su profundidad emocional en una fotografía.
3. Lo más probable es que vamos a tener en cuenta el pasado, junto con el contexto en que se produjo el fenómeno. Esta impresión fue realmente causada por alguien que vino por aquí (índice). Nuestra interpretación pone en relación dos hechos concretos: esta huella específica y un pie particular que la hizo (decisigno).
4. Pero ahora supongamos que un detective está tras la pista de un asesino: reconoce esta huella como una réplica de un modelo (legisigno) que obtuvo anteriormente. Lo que le interesa es averiguar el paradero actual de la persona que está buscando, y no tan sólo observar que la persona estuvo por aquí. Por lo tanto, el objeto al que se refiere la huella está situado en el futuro. Así que para el detective, la huella se convierte en un símbolo que muestra qué dirección tomar, porque de la huella, se puede predecir la dirección en que tiene que ir para continuar su investigación. Para que un fenómeno funcione como un símbolo, sus características icónicas e indiciales deben ser percibidas primero, y luego el fenómeno debe ser visto como una réplica de un modelo e interpretado por un argumento. Tenemos una abducción: "Esta huella es el índice de que el asesino estaba aquí, y podemos postular que siguió en esta dirección". Entonces el detective actúa de acuerdo con esta hipótesis: se va en la misma dirección.

Tenga en cuenta que la situación del detective es diferente de la de un juego de búsqueda del tesoro, donde las flechas se usan como tantas réplicas de un legisigno, que funciona como un símbolo de la dirección a seguir, de acuerdo a un código preestablecido. Las flechas son interpretadas por deducción, ya que las réplicas fueron puestas allí intencionalmente para mostrar el camino.

4. LISTA DE TRABAJOS CITADOS

EVERAERT-DESMEDT, N., *Le processus interprétatif. Introduction à la Sémiotique de Ch.S. Peirce*, Liège, Mardaga, 1990.

EVERAERT-DESMEDT, N., *Interpréter l'art contemporain. La sémiotique peircienne appliquée aux oeuvres de Magritte, Klein, Duras, Wenders, Chávez, Parant et Corillon*, Bruxelles, De Boeck, 2006.

5. EJERCICIOS

A) En el diagrama de resumen, el representamen, el icono, el rema y la abducción son todos elementos de la primeridad. Explique por qué.

B) En el diagrama resumen, ¿cuáles términos están en la segundidad? ¿Por qué?

C) En el diagrama resumen, ¿cuáles términos están en la terceridad? ¿Por qué?

D) Analizar los procesos interpretativos que pueden ser provocados por los siguientes fenómenos:

1. Un sello o un billete.
2. Un pictograma que indica los baños o la salida en un lugar público.
3. Un pasaporte, un calendario de escritorio, el letrero de una tienda, una marca.
4. Un lápiz, un cuchillo, un par de gafas.
5. La fachada de un edificio, una puerta, una ventana, una escalera.
6. Una foto de prensa, una pintura figurativa o una pintura monocromática abstracta.

Usted puede elegir cualquier objeto, simple o complejo, pero siempre hay que interpretarlo en un contexto específico (por ejemplo, una estampilla de correo tiene una cierta imagen y ciertas indicaciones: que fue pegada en un sobre determinado, y así sucesivamente).