

¿QUÉ ES UN SIGNO?

Charles S. Peirce (1894)

MS 404. [Publicado parcialmente en CP 2.281, 285 y 297-302. Este trabajo, compuesto probablemente a principios de 1894, fue originalmente el primer capítulo de un libro titulado "El arte de razonar", pero luego resultó ser el segundo capítulo del multivolumen de Peirce "Cómo razonar: Una crítica de los argumentos" (también conocida como "La gran lógica").] En esta selección Peirce ofrece una explicación de los signos basada en un análisis de la experiencia consciente tomando como punto de partida sus tres categorías universales. Estudia las tres clases principales de signos -iconos, índices y símbolos- y pone muchos ejemplos. Sostiene, como había hecho anteriormente, que el razonamiento debe implicar estas tres clases de signos, y afirma que el arte del razonar es el arte de ordenar signos, enfatizando así la relación entre lógica y semiótica.

§1. Esta es una cuestión esencial, ya que todo razonamiento es interpretación de signos de algún tipo. Pero es también una pregunta muy difícil, que exige una profunda reflexión¹.

Es necesario reconocer tres estados mentales diferentes. Primero, imagina a una persona en un estado de somnolencia. Supongamos que no está pensando en nada más que en el color rojo. Tampoco está pensando acerca de él, esto es, no se pregunta ni se responde a ninguna cuestión sobre él, ni siquiera se dice a sí mismo que le gusta, sino que simplemente lo contempla tal y como su imaginación se lo presenta. Quizás cuando se cansa del rojo, cambie a algún otro color, -por ejemplo, un azul turquesa- o a un color rosa; - pero si lo hace así, lo hará por el juego de la imaginación sin ninguna razón y sin ninguna coacción. Esto es lo más cerca que se puede estar de un estado mental en el que algo está presente, sin coacción y sin razón; se llama Sensación. Excepto en la hora en la que se está medio despierto, nadie está realmente en un estado de sensación puro y simple. Pero siempre que estamos despiertos, algo se presenta ante nuestra mente, y lo que se presenta, sin referencia a ninguna coacción o razón, es la sensación.

Segundo, imagina que nuestro soñador oye repentinamente un silbato de barco de vapor alto y prolongado. En el instante en que comienza a escucharlo, se sobresalta. Instintivamente trata de escapar; sus manos se dirigen a sus oídos. No es tanto que sea desagradable sino que ejerce gran fuerza sobre él. La resistencia instintiva es una parte necesaria de ello: el hombre no sería consciente de que su voluntad había resistido, si no tuviera la auto-afirmación de resistirse. Es lo mismo que cuando nos esforzamos frente a la resistencia exterior; si no fuera por esa resistencia no tendríamos nada sobre lo que pudiéramos ejercitar la fuerza. Este sentido de actuar y de que algo actúe sobre nosotros, que es nuestro sentido de la realidad de las cosas, - tanto de las cosas exteriores como de nosotros mismos-, puede ser llamado el sentido de Reacción. No reside en ninguna Sensación; corresponde a la ruptura de una sensación por otra sensación. Esencialmente implica dos cosas que actúan una sobre otra.

Tercero, imaginemos que nuestro soñador ahora está despierto, incapaz de evitar el penetrante sonido, se pone en pie de un salto y trata de escaparse por la puerta, que supondremos que había sido cerrada con un portazo precisamente cuando el silbido comenzó. Pero digamos que el silbido cesa en el instante en que nuestro hombre abre la puerta. Mucho más aliviado, piensa en volver a su sitio, y así cierra la puerta otra vez. Sin embargo, tan pronto como lo hace el silbido vuelve a empezar. Se pregunta a sí mismo si el cerrar la puerta tiene algo que ver con esto; y una vez más abre la misteriosa puerta. En cuanto la abre el sonido cesa. Está entonces en el tercer estado mental: está PENSANDO. Esto es, es consciente de que está aprendiendo, o de que experimenta un proceso por el que se descubre que un fenómeno está gobernado por una regla, o que tiene una manera general de comportarse que puede llegar

a ser conocible. Descubre que una acción es la manera, o el medio, de producir otro resultado. Este tercer estado mental es completamente diferente de los otros dos. En el segundo había solamente un sentido de fuerza bruta; ahora hay un sentido de estar gobernado por una regla general. En la Reacción están implicadas sólo dos cosas; pero en el estar gobernado hay una tercera cosa que es un medio para un fin. La misma palabra *medio* significa algo que está en el medio entre otros dos. Además, este tercer estado mental, o Pensamiento, tiene un sentido de aprendizaje, y el aprendizaje es el medio por el pasamos de la ignorancia al conocimiento. Así como el sentido más rudimentario de la Reacción implica dos estados de Sensación, también descubriremos que el Pensamiento más rudimentario implica tres estados de Sensación.

Conforme avanzamos en el tema, estas ideas, que parecen vagas la primera vez que las vislumbramos, empezarán a hacerse más y más claras; y su gran importancia se impondrá también a nuestras mentes.

§2. Hay tres clases de interés que podemos tener en una cosa. Primero, podemos tener un interés primario en la cosa por sí misma. Segundo, podemos tener un interés secundario en ella a causa de sus reacciones con otras cosas. Tercero, podemos tener un interés mediador en ella, en tanto que transmite a la mente una idea sobre una cosa. En tanto que lo hace así es un *signo* o representación.

§3. Hay tres clases de signos. En primer lugar, hay *semejanzas* o iconos; que sirven para transmitir ideas de las cosas que representan simplemente imitándolas. En segundo lugar, hay *indicaciones* o índices; que muestran algo sobre las cosas por estar físicamente conectados con ellas. Tal es un poste indicador, que indica la carretera a seguir, o un pronombre relativo, que está situado justo después del nombre de la cosa que pretende denotar, o una exclamación vocativa, como "¡Eh! ¡Oye!", que actúa sobre los nervios de la persona a la que se dirige y la obliga a prestar atención. En tercer lugar, hay *símbolos*, o signos generales, que han sido asociados con su significado por el uso. Tales son la mayor parte de las palabras, y las frases, y el discurso, y los libros, y las bibliotecas.

Consideremos estos distintos usos de las tres clases de signos más detenidamente.

§4. *semejanzas*. Las fotografías, especialmente las fotografías instantáneas, son muy instructivas, porque sabemos que en ciertos aspectos son exactamente como los objetos que representan. Pero este parecido es debido a que las fotografías son producidas bajo tales circunstancias que están físicamente obligadas a corresponder punto por punto a la naturaleza. En este sentido, pues, pertenecen a la segunda clase de signos, los de la conexión física. El caso es diferente si yo supongo que las cebras son probablemente obstinadas, o animales desagradables de algún otro modo, porque parecen tener un parecido general con los burros y los burros son tercos. Aquí el burro funciona precisamente como una semejanza probable con la cebra. Es verdad que suponemos que el parecido tiene una causa física en la herencia; pero entonces, esta afinidad heredada es en sí misma sólo una inferencia a partir de la semejanza entre los dos animales, y no tenemos (como en el caso de la fotografía) ningún conocimiento independiente de las circunstancias de producción de las dos especies. Otro ejemplo del uso de una semejanza es el diseño que un artista hace de una estatua, de una composición pictórica, de una construcción arquitectónica, o de una pieza de decoración, y, al contemplarlo, puede averiguar si lo que propone será bello y satisfactorio. La pregunta realizada se contesta, pues, casi con certeza porque tiene que ver con cómo el propio artista será afectado. El razonamiento de los matemáticos resultará estar basado principalmente en el uso de las semejanzas, que son los auténticos goznes de las puertas de su ciencia. La utilidad de las semejanzas para los matemáticos consiste en que sugieren, de una manera muy precisa, aspectos nuevos de supuestos estados de cosas. Por ejemplo, supongamos que tenemos una curva sinuosa, con puntos continuos donde la curvatura cambia de la dirección de las agujas del reloj a la dirección contraria a las agujas del reloj, y a la inversa como en la figura 1. Supongamos, además, que esta curva se continúa de tal modo que se cruza a sí misma en cada uno de los puntos de curvatura pero en dirección inversa. El resultado aparece en la figura 2. Puede ser descrito como un número de óvalos aplastados, como si fuera a presión. Podría no percibirse que la primera descripción y la segunda son equivalentes, prescindiendo de las figuras. Descubriremos, a

medida que avancemos en el tema, que todo estos usos diferentes de la semejanza pueden agruparse bajo una fórmula general.

En la intercomunicación las semejanzas son también bastante indispensables. Imagina a dos hombres que no hablan la misma lengua reunidos en un lugar remoto lejos del resto de la humanidad. Tienen que comunicarse, pero ¿cómo lo harán? Por la imitación de sonidos, por la imitación de gestos y por dibujos. Éstas son las tres clases de semejanzas. Es cierto que también usarán otros signos, indicaciones con los dedos, y otros parecidos. Pero, después de todo, las semejanzas serán los únicos medios de describir las cualidades de las cosas y de las acciones que tienen en mente. El lenguaje rudimentario, cuando los hombres comenzaron a hablar por primera vez, debió de consistir en su mayor parte en palabras directamente imitadoras, o en nombres convencionales que asignaban a dibujos. El lenguaje egipcio es un lenguaje excesivamente tosco. Fue, por lo que sabemos, el primero en ser escrito, y la escritura es toda a través de dibujos. Algunos de estos dibujos llegaron a representar sonidos, -letras y sílabas-. Pero otros representan directamente ideas. No son nombres, no son verbos; son simplemente ideas pictóricas.

§5. *Indicaciones.* Pero los dibujos solos, -semejanzas puras-, nunca pueden transmitir la más mínima información. De este modo la figura 3 sugiere una rueda. Pero le deja al espectador la incertidumbre de si es una copia de algo realmente existente o un mero juego de la imaginación. Lo mismo es verdadero a cerca del lenguaje general y de todos los *símbolos*. Ninguna combinación de palabras (excluyendo los nombres propios, y en ausencia de gestos u otras concomitancias indicativas del habla) puede transmitir la más mínima información. Esto puede sonar paradójico; pero el siguiente pequeño diálogo imaginario mostrará hasta qué punto es verdad:

Dos hombres, A y B, se encuentran en una camino comarcal, cuando tiene lugar la siguiente conversación.

B. El propietario de esa casa es el hombre más rico de estos lugares.

A. ¿Qué casa?

B. ¿Acaso no ves una casa a tu derecha, más o menos a siete kilómetros de distancia, sobre una colina?

A. Si, creo que puedo divisarla.

B. Muy bien, esa es la casa.

De este modo, A ha adquirido información. Pero si camina hasta un pueblo distante y dice "el propietario de una casa es el hombre más rico de esos lugares", la observación no se referirá a nada, a menos que le explique a su interlocutor cómo proceder desde donde está para encontrar ese distrito y esa casa. Sin eso no indica de qué está hablando. Para identificar un objeto, generalmente indicamos su lugar y determinamos un tiempo; y en cualquier caso debe mostrarse cómo puede conectarse una experiencia suya con la experiencia previa del oyente. Para determinar un tiempo debemos calcularlo a partir de una época conocida, -ya sea el momento presente, o el supuesto nacimiento de Cristo, o algo similar-. Cuando decimos que la época debe ser conocida, queremos decir que debe estar conectada con la experiencia del oyente. Tenemos también que calcular en unidades de tiempo; y no hay manera de saber qué unidad nos proponemos usar a menos que apelemos a la experiencia del oyente. De igual modo, no puede describirse ningún lugar a no ser por referencia a algún lugar conocido; y la unidad de distancia usada debe definirse por referencia a alguna barra o algún objeto que la gente pueda usar realmente, directa o indirectamente, para medir. Es cierto que un mapa es muy útil para designar un lugar; y un mapa es un tipo de dibujo. Pero a menos que el mapa tenga una marca de una localidad conocida, y la escala de millas, y los puntos de la brújula, no mostraría mejor dónde se encuentra un lugar que lo que muestra el mapa la situación de Brobdingnag en *Los viajes de Gulliver*². Es cierto que si se encontrara una nueva isla, digamos en el Océano Ártico, su situación podría ser indicada de forma aproximada en un mapa que no tuviese letras, meridianos ni paralelos; ya que los trazados familiares de Islandia, Nueva Zemla, Groenlandia,

etc. servirían para indicar su posición. En tal caso, nos serviríamos de nuestro conocimiento de que no hay otro lugar en el que algún ser de este mundo sea capaz de hacer un mapa de lo que tiene trazados como esos de las tierras árticas. Esta experiencia del mundo en el que vivimos hace que el mapa sea algo más que un mero icono y le confiere los caracteres añadidos de un *índice*. De este modo es cierto que uno y el mismo signo puede ser al mismo tiempo una semejanza y una indicación. Aun así, las funciones de estos tipos de signos son totalmente diferentes. Puede objetarse que tanto las semejanzas como los índices³ se basan en la experiencia, que una imagen del rojo carece de significado para una persona ciega, tanto como la de la pasión erótica para el niño. Pero éstas son realmente objeciones que ayudan a la distinción; ya que *no* es la experiencia, sino la *capacidad* para la experiencia, lo que muestran que es requisito para una semejanza; y este requisito lo es, no para que la semejanza sea interpretada, sino para que sea presentada a los sentidos. Muy diferente es el caso de una persona sin una experiencia previa y de otra con una experiencia previa que se encuentran al mismo hombre y advierten las mismas peculiaridades, que indican una historia completa al hombre con experiencia previa, pero que no revelan nada al hombre no experimentado.

Examinemos algunos ejemplos de indicaciones. Veo un hombre que se balancea al andar. Ésta es una indicación probable de que es un marinero. Veo un hombre con las piernas arqueadas con pantalones de pana, polainas y una chaqueta. Éstas son indicaciones probables de que es un jockey o algo parecido. Una veleta *indica* la dirección del viento. Un reloj de sol o un reloj *indican* la hora del día. Los geómetras colocan letras en diferentes partes de sus diagramas y luego usan esas letras para indicar esas partes. Las letras son usadas de modo similar por los abogados y por otros. De este modo podemos decir: Si A y B están casados y C es su hijo, mientras que D es el hermano de A, entonces D es el tío de C. Aquí A, B, C y D cumplen la función de pronombres relativos, pero su uso es más conveniente ya que no requiere ninguna colocación especial de las palabras. Un golpe en la puerta es una indicación. Todo lo que centra la atención es una indicación. Todo lo que nos sorprende es una indicación, en tanto en cuanto marca la unión de dos porciones de experiencia. De este modo un rayo tremendo indica que ocurrió algo considerable ocurrió, aunque puede que no sepamos de un modo preciso de qué acontecimiento se trataba. Pero puede esperarse que se conecte con alguna otra experiencia.

§6. *símbolos*. La palabra *símbolo* tiene tantos significados que sería una ofensa al lenguaje añadirle otro nuevo. No pienso que el significado que yo le doy, el de un signo convencional, o el de uno que depende de un hábito (adquirido o innato), sea tanto un nuevo significado como un regreso al significado original. Etimológicamente significaría una cosa unida a otra, igual que el *embolon* (embolum) es una cosa que entra en algo, un cilindro, y el *parabolon* (parabolum) es una cosa que está fuera, la seguridad colateral, y el *upobolon* (hypobolum) es una cosa que está colocada debajo, un regalo prenupcial. Usualmente se dice que en la palabra *símbolo* hay que entender el unir en el sentido de conjetura; pero si ese fuera el caso, deberíamos descubrir que *algunas veces*, por lo menos, significó una conjetura, un significado que puede buscarse en vano en la literatura. Pero los griegos usaban con mucha frecuencia "unir" (*sumballein*) para significar el hacer un contrato o un acuerdo. Luego, encontramos el símbolo (*sumbolon*) usado antiguamente y a menudo para significar un acuerdo o un contrato. Aristóteles llama al nombre "símbolo", esto es, signo convencional⁴. En Grecia⁵, un reloj de fuego es un "símbolo", esto es, una señal acordada; un estandarte o una bandera es un "símbolo", una contraseña es un "símbolo", una insignia es un "símbolo"; el credo de una iglesia se llama símbolo, porque sirve como insignia o lema; una entrada de teatro se llama "símbolo"; todo ticket o cheque que le da a uno derecho a recibir algo es un "símbolo". Además, toda expresión de sentimiento se llamó un "símbolo". Tales fueron los principales significados de la palabra en el lenguaje original. El lector juzgará si son suficientes para justificar mi afirmación de que no estoy forzando seriamente la palabra al emplearla como estoy proponiendo hacerlo.

Toda palabra corriente, como "dar", "pájaro", "matrimonio", es un ejemplo de un símbolo. Es *aplicable a todo lo que puede encontrarse que realiza la idea conectada con la palabra*; no identifica, por sí misma, esas cosas. No nos muestra un pájaro, ni realiza delante de nuestros ojos una donación ni un matrimonio, pero se supone que somos capaces de imaginar esas cosas, y de haber asociado la palabra con ellas.

§7. Puede observarse una progresión regular de uno, dos, tres en los tres tipos de signos, Semejanza, Índice, Símbolo. La semejanza no tiene una conexión dinámica con el objeto que representa; simplemente sucede que sus cualidades se parecen a las de ese objeto, y provoca sensaciones análogas en la mente para la que es una semejanza. Pero realmente se encuentra desconectado de ellas. El índice está conectado físicamente con su objeto; hacen un par orgánico. Pero la mente que interpreta no tiene nada que ver con esa conexión, excepto observarla después de que se ha establecido. El símbolo está conectado con su objeto en virtud de la idea de la mente que usa símbolos, sin la cual no existiría tal conexión.

Toda fuerza física reacciona entre un par de partículas, de las que cualquiera puede servir como un índice de la otra. Por otro lado, encontraremos que toda operación intelectual implica una tríada de símbolos.

§8. Un símbolo, como hemos visto, no puede indicar ninguna cosa particular; denota una clase de cosa. No sólo eso, sino que él mismo es una clase y no una cosa singular. Puedes escribir la palabra "estrella"; pero eso no te hace el creador de la palabra, ni, si la borras, has destruido la palabra. La palabra vive en las mentes de quienes la usan. Incluso si todos ellos están dormidos, existe en su memoria. Así pues podemos admitir, si hubiese razón para hacerlo, que los generales son meras palabras sin decir en absoluto, como Ockham supuso⁶, que son realmente individuos.

Los símbolos crecen. Llegan a existir mediante el desarrollo de otros signos, particularmente de las semejanzas o a partir de signos mixtos que tienen algo de la naturaleza de las semejanzas y de los símbolos. Pensamos sólo con signos. Estos signos mentales son de naturaleza mixta; las partes simbólicas de ellos se llaman conceptos. Si un hombre hace un nuevo símbolo, es mediante pensamientos que implican conceptos. Así pues, sólo a partir de los símbolos puede crecer un símbolo nuevo. *Omne symbolum de symbolo*⁷. Un símbolo, una vez que es, se extiende entre las gentes. En el uso y en la experiencia crece su significado. Palabras tales como *fuerza, ley, riqueza, matrimonio*, tienen para nosotros significados muy diferentes de aquellos que tuvieron para nuestros antepasados bárbaros. El símbolo puede decirle al hombre, como la esfinge de Emerson⁸,

De tu ojo soy la mirada.

§9. En todo razonamiento, tenemos que usar una mezcla de *semejanza, índices y símbolos*. No podemos prescindir de ninguno de ellos. El todo complejo puede ser llamado *símbolo*; ya que su carácter simbólico y vital es el que prevalece. No hay que despreciar siempre a una metáfora: aunque se diga que un hombre está compuesto por tejidos vivientes, a pesar de todo porciones de sus uñas, dientes, pelo y huesos, que son muy necesarios para él, han dejado de experimentar los procesos metabólicos que constituyen la vida, y hay líquidos en su cuerpo que no están vivos. Ahora bien, podemos comparar los índices que usamos al razonar con las partes duras del cuerpo, y las semejanzas que usamos con la sangre: una nos mantiene rígidamente sobre las realidades, la otra con sus rápidos cambios proporciona el alimento para el cuerpo principal del pensamiento.

Supongamos un hombre que razona como sigue: La Biblia dice que Enoch y Elías fueron llevados al cielo; entonces, o la Biblia yerra, o tampoco es estrictamente cierto que todos los hombres son mortales. Lo que es la Biblia, y lo que es el mundo histórico de los hombres, a los que este razonamiento se refiere, debe mostrarse por medio de índices. La persona que razona hace algún tipo de diagrama mental por el que observa que su conclusión alternativa debe ser verdadera, si la premisa lo es; y ese diagrama es un *icono* o semejanza. El resto son símbolos; y el todo puede considerarse como un símbolo modificado. No es una cosa muerta, sino que lleva a la mente de un punto a otro. El arte de razonar es el arte de ordenar tales símbolos, y de encontrar la verdad.

Notas

1. los números de la sección, que en el manuscrito comienzan en el § 31, comienzan aquí con el § 1, ya que no está incluido el primer capítulo del proyectado libro de Peirce.

2. El libro II de *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift se abre con un mapa imaginario de Brobdingnag que se va convirtiendo en un mapa de la costa del Pacífico Norte Americano.

3. Peirce escribió "signos" en lugar de "índices", un error dado el contexto precedente. Algunos de los primeros escritos, sin embargo, se refieren efectivamente a los índices como "signos" (véase EP1:7).

4. *De interpretatione*, II, 16a.12.

5. Peirce escribió "en griego" en lugar de "en Grecia", porque estaba trabajando con la lista de traducciones alternativas

6. Cf. *Summa totius logicae*, part I, cap. 14, de Guillermo de Ockham.

7. "Todo símbolo se sigue de un símbolo".

8. Peirce cita a menudo este verso de la estrofa catorce del poema de Emerson "La Esfinge" (*Dial*, Enero 1841).
