

que BP encare directamente los mitos sobre las despiadadas compañías petroleras, así como de admiración ante el ingenio del redactor del anuncio. El otro caso de juego de palabras se relaciona con el deseo de BP de mostrarse condescendiente con los defensores del medio ambiente, a fin de que puedan aconsejar a BP respecto a esa cuestión. Aquí también BP encara un mito común sobre las compañías multinacionales, a saber, que éstas hacen gala de su “superioridad”, y luego muestra el revés del mito, explotando el otro sentido de “condescender”: “permitir a alguien que desarrolle todo su potencial”.

Estos casos de juegos de palabras también pueden verse como una especie de ausencia, en comparación con los anuncios comerciales. En los juegos de palabras de BP no se detecta la frivolidad de los típicos albuces publicitarios. En este anuncio, los juegos de palabras se utilizan como un ardid inteligente, incluso sobrio, para anticiparse al rechazo, por parte de los lectores, de la pretendida armonía entre la compañía y los defensores del medio ambiente.

Esta lograda impresión de la presencia de la cooperación y el diálogo se hace posible, en parte, por la ausencia del pasado en el universo del anuncio. No hay mención alguna de un “ayer” anterior a la publicación del anuncio, posiblemente un tiempo en que las compañías petroleras sí explotaban despiadadamente el medio ambiente y en que sí existía cierto antagonismo entre éstas y los activistas. La ausencia de un “ayer” en el léxico se apuntala con la ausencia de verbos en tiempo pasado.

Por lo tanto, los signos verbales y visuales del anuncio de BP crean un universo de significación donde al parecer todos los conflictos entre las compañías petroleras y los defensores del medio ambiente se han resuelto armónicamente, con un ánimo de simpatía y respeto mutuo. La comprobación de que este universo, tal como se analiza aquí mediante una mezcla de descubrimiento descriptivo e interpretación hipotética, se corresponde —o no— con los respectivos universos de significación de los comunicadores corporativos y los lectores de la revista, se tendría que obtener mediante los procesos de codificación y decodificación de un análisis empírico (para un enfoque etnográfico discursivo de la publicidad corporativa, *vid.* Schrøder, 2007).

## LAS FICCIONES MEDIADAS

PETER LARSEN

### INTRODUCCIÓN

El vocablo *texto* se deriva del verbo latino *texo*, que significa tejer o entrelazar, así como construir o edificar algo. El sustantivo latino *textum* significa tela o tejido, pero también se usaba con relación al habla o a la escritura. Por tanto, un texto escrito o hablado es como un tejido: una construcción del significado hecha con palabras.

Desde la década de 1960, *texto* se ha utilizado como un término general que abarca diversos fenómenos, tales como la música, las imágenes fijas, las películas, etc., además del lenguaje escrito y oral. El argumento subyacente es que todos estos medios de expresión son construcciones semánticas —“tejidos” de signos— y la mayoría se tienen que “leer” en una secuencia lineal y temporal. Este tipo de construcciones puede describirse y analizarse por analogía a un texto verbal, sobre la base de conceptos, modelos y procedimientos que se desarrollaron dentro de disciplinas y campos como la lingüística, la semiótica y los estudios literarios. Los análisis de “textos” en este sentido amplio son medulares en los estudios de medios. Ya sea que se lleven a cabo en la forma de investigaciones sobre textos individuales o sobre géneros textuales, o como parte de proyectos que estudian la recepción y las instituciones mediáticas, el interés esencial se centra en el significado y la interpretación. El punto de partida se encuentra en los textos mismos, en su estructura y su contenido.

Como cualquier otro tipo de análisis, el análisis textual examina un objeto dado —un texto o un grupo de textos— con tanto cuidado y tan sistemáticamente como sea posible a fin de resolver las cuestiones específicas de una investigación. De estas cuestiones pueden derivarse dos tipos básicos de análisis textual: uno que se enfoca en las generalidades, otro que se enfoca en las particularidades.<sup>1</sup> El primero describe los aspectos típicos y recurrentes a fin de establecer modelos o prototipos textuales. El se-

<sup>1</sup> Generalidades y particularidades, capítulo 7, p. 210.



gundo examina los textos en cuestión como sucesos aislados, partiendo de sus particularidades. Obviamente, entre ambos tipos se dan variantes transicionales y conexiones lógicas. En la práctica, las generalidades siempre se establecen mediante el examen de las particularidades, y el análisis de éstas presupone cierto conocimiento de las generalidades. Es importante tener en cuenta que las metodologías cualitativas y las cuantitativas pueden aplicarse ambas, en diversas formas específicas, tanto al examen de las generalidades como al de las particularidades.

Este capítulo presenta varias corrientes del análisis de contenido y del análisis de texto en las investigaciones sobre medios. Muchos de los procedimientos y principios más importantes no son exclusivos de medios o géneros particulares. Sin embargo, el capítulo se enfoca principalmente en la ficción en el cine y en la televisión, que abarca la mayor parte de la ficción mediada y que también ha sido el punto de partida para los avances más significativos en la investigación.

## EL ANÁLISIS CUANTITATIVO DE CONTENIDO

### *Estudios del contenido de las representaciones mediáticas*

Es posible responder algunas preguntas sobre las *generalidades* con relativa precisión evaluando o contando ciertos aspectos textuales. Desde la década de 1940, este tipo de análisis cuantitativos ha desempeñado un papel importante en diversos tipos de investigaciones mediáticas. En la primera exposición general de este tipo de análisis, Bernard Berelson (1952) utilizó el término “análisis de contenido” para referirse a una técnica investigativa “para la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de la comunicación” (p. 18).<sup>2</sup>

Como sugiere esta definición, el análisis de contenido es básicamente descriptivo. Ciertos elementos o características textuales bien definidos se miden de diversas maneras; por ejemplo, la cantidad de cobertura periodística de ciertos asuntos, los tópicos en los programas de noticias de la televisión, los casos de ciertos símbolos en los géneros de ficción, etc. Tales descripciones cuantitativas de las características de un grupo de textos se usan sucesivamente como la base para inferencias más generales sobre el significado de estos textos y sus implicaciones en varios fenómenos sociales.

Un ejemplo temprano de este enfoque fue el trabajo sobre “ídolos de las masas” que Leo Lowenthal realizó en 1941. Mediante un análisis cuantitativo de los artículos biográficos en revistas populares estadounidenses, Lowenthal demostró que en los ini-

del siglo xx los líderes políticos, los empresarios y los científicos habían aparecido en el 46% de los casos, mientras que en 1940 esta cifra había disminuido a 25%, y ahora se enfocaban más en los actores, artistas y atletas. Este cambio había empezado en la década de 1920 y se correspondía con un cambio adicional de enfoque, que había pasado de la vida pública y los logros de las personas, a su vida amorosa, su estilo de vestir y otras cuestiones de tipo privado. Lowenthal interpretó este cambio de énfasis de “ídolos de producción” a “ídolos del consumo” y de la vida pública a la esfera privada, como la expresión textual de los cambios generales en los valores sociales durante ese periodo.

La investigación realizada por Leiss *et al.* (2005) sobre los cambios en la publicidad canadiense es un ejemplo similar más reciente de la forma en que la metodología cuantitativa se ha usado para describir las tendencias históricas en las representaciones mediáticas.<sup>3</sup> Leiss y sus colaboradores seleccionaron dos revistas de interés general y circulación masiva que habían aparecido durante más de 70 años, una dirigida a un público femenino, la otra a lectores predominantemente masculinos. A fin de minimizar los efectos de las variaciones y cambios en los tipos de productos anunciados en las revistas, los autores construyeron perfiles de los tipos de productos y contaron la frecuencia de los anuncios para cada uno de estos tipos de productos en ambas revistas, eligiendo al azar dos ejemplares de cada revista para cada año y examinando un total de 15 000 anuncios publicitarios. Además, el estudio circunscribió la muestra final, seleccionando los tipos de productos relacionados con el tabaco, los automóviles, la vestimenta, la comida, el aseo personal, el alcohol y las corporaciones, pero aun así abarcando más de 50% de los productos anunciados en las dos revistas en cualquier periodo dado. La muestra se codificó en relación con cuatro aspectos de la representación — la gente, los productos, los escenarios y los textos— y, de manera importante, el espacio gráfico que se daba a cada aspecto en cada anuncio.

En primer lugar, la investigación descubrió un cambio grande, un desplazamiento de la representación textual a la representación visual, en el periodo investigado. A principios del periodo, el texto proporcionaba una interpretación general de la relación entre el producto y el consumidor, mientras que hoy los anuncios con frecuencia no contienen más que la marca del producto, un eslogan y unas cuantas palabras explicativas. En segundo lugar, la creciente cantidad de aspectos visuales en los anuncios produjo un cambio cualitativo en su modo de dirigirse a los lectores.<sup>4</sup> Al principio del periodo, todos los elementos textuales y visuales se dedicaban a explicar el producto y su valor utilitario, mientras que los anuncios contemporáneos típicamente establecen relaciones simbólicas entre los productos, los consumidores y el entorno cultural, des-

<sup>2</sup> Análisis de contenido, capítulo 13, p. 396. Ejemplo de análisis, capítulo 6, p. 179.

<sup>3</sup> Estudios de la publicidad, capítulo 6, p. 207.

<sup>4</sup> Modo de dirigirse, p. 235.



tinando así el producto a un segmento social específico de consumidores y a su estilo de vida.<sup>5</sup>

Desde los primeros días del análisis de contenido, la metodología cuantitativa se ha usado en diversos contextos investigativos, con frecuencia en combinación con otras metodologías. Los principales contextos incluyen (para un resumen detallado, *vid.* Wimmer y Dominick, 2011):

- Estudios sobre *patrones* y tendencias en las *representaciones mediáticas como tales* (ejemplificados por Lowenthal y Leiss *et al.*).
- Estudios sobre la relación entre las representaciones textuales y “*el mundo real*”.
- Estudios sobre los *efectos* mediáticos.

En algunos estudios, el contenido general de un género mediático específico, por ejemplo, las noticias televisivas, se ha analizado por el Glasgow University Media Group (1976, 1980). Otras investigaciones han analizado la manera en que los medios manejan ciertos sucesos en particular, como las manifestaciones políticas (*e. g.*, Halloran *et al.*, 1970) y las guerras (*e. g.*, Morrison y Tumber [1988]), el conflicto de las Malvinas, y Morrison (1992) la primera Guerra del Golfo).

### Contenidos mediáticos violentos

La representación de la violencia, particularmente en la ficción televisiva, ha sido uno de los temas preferidos. En tales trabajos, los investigadores usualmente comienzan por definir cómo debe entenderse la “violencia” y en qué contextos discursivos específicos debe medirse. Seguidamente, los codificadores examinan muestras de programas de televisión y cuentan los incidentes que se ajustan a la definición. George Gerbner inició el más prolongado y conocido de estos trabajos a finales de la década de 1960. En el diseño inicial de la investigación, éste definió la violencia como “la manifestación notoria de la fuerza física (con o sin un arma) en contra de uno mismo o de otra persona, incitando una reacción a pesar de uno mismo por el temor de ser herido o muerto, o de herir o matar a otro” (Gerbner, 1972: 31). A partir de esta definición Gerbner estableció una serie de lineamientos sobre los tipos de sucesos que se podían incluir en la investigación, basándose en el lugar que ocupaban en el universo de la ficción y en su relación con la trama general (*vid.* Gerbner y Gross, 1976; Gerbner *et al.*, 1977).

Continuado por Gerbner y su equipo, esta serie de estudios ejemplifica los proyectos investigativos en que el análisis de contenido se utiliza para comparar las represen-

<sup>5</sup> Investigaciones sobre el estilo de vida, capítulo 8, p. 268.

taciones mediáticas con los sucesos reales en la sociedad. Este tipo de trabajos ha demostrado reiteradamente que el mundo de la ficción televisiva estadounidense es muchísimo más violento que el mundo real y que la descripción de las víctimas frecuentes de los crímenes como personas de ciertos grupos sociales no se corresponde con las estadísticas sociales. La misma serie de estudios también se ha interesado en los efectos mediáticos: comparando los análisis de contenido con los datos de las encuestas, Gerbner y su equipo han argumentado que la televisión “cultiva” o forma las percepciones de la realidad de las personas, de modo que los espectadores que ven mucha televisión suelen tener ideas erróneas sobre el rol de la violencia en la vida cotidiana.<sup>6</sup>

### Análisis cuantitativo del cine clásico de Hollywood

Muchos análisis de contenido, por consiguiente, forman parte de proyectos más amplios que se interesan en los efectos de los medios o en la relación entre las representaciones mediáticas y la vida real. Sin embargo, otros análisis cuantitativos se han enfocado en las cuestiones relacionadas con los textos mediáticos en sí. Un ejemplo muy conocido del uso del análisis de contenido en la descripción e interpretación de géneros textuales específicos es el trabajo de David Bordwell (1985b) sobre el cine clásico de Hollywood.

El punto de partida de este estudio fue una lista de aproximadamente 15 000 películas que se produjeron en los Estados Unidos entre 1915 y 1960. Bordwell y sus colaboradores (1985) utilizaron una tabla de números al azar para seleccionar 841 películas de esa lista. De éstas, fue posible localizar 100 en varias colecciones y archivos. Los autores recalcan que ésta no era, en el sentido estricto, una muestra aleatoria,<sup>7</sup> ya que no todas las películas tenían las mismas posibilidades de ser seleccionadas, porque no todas habían sobrevivido. Lo importante, sin embargo, es que en la selección de las películas “no influyeron las preferencias personales o las opiniones respecto a la importancia o grandeza de ciertas películas” (Bordwell, 1985b: 388). De hecho, cuatro quintas partes de la muestra final eran producciones muy poco conocidas.

Los autores estudiaron detenidamente todas y cada una de las películas de la muestra con una máquina especial. Anotaron los detalles estilísticos de cada toma, así como los movimientos y acciones escena por escena. Sobre la base de estas descripciones construyeron un modelo de la “película típica” de aquel periodo, con especial atención al estilo y la narración, y luego pusieron a prueba esta generalización mediante el análisis de casi 200 películas más del mismo periodo. Aunque muchas de las películas en esta segunda muestra se escogieron precisamente por su calidad o influencia histórica,

<sup>6</sup> Investigaciones sobre el cultivo, capítulo 8, p. 264.

<sup>7</sup> Muestra aleatoria, capítulo 14, p. 390.



los análisis de éstas confirmaron el modelo general (Bordwell, 1985b: 10). Este trabajo es un extraordinario tratado sobre los aspectos típicos del cine clásico de Hollywood, en características tales como la construcción del argumento, las estrategias narrativas, la construcción del tiempo y el espacio, etcétera. Además, la descripción de los elementos invariables y estables constituye un marco importante para las investigaciones futuras sobre los igualmente patentes cambios estilísticos en el periodo clásico de Hollywood.

### EL ANÁLISIS CUALITATIVO TEXTUAL Y LA SEMIÓTICA

Mientras que los análisis cuantitativos de contenido son por naturaleza descriptivos y se enfocan en “el contenido manifiesto de la comunicación” (Berelson, 1953: 18), los análisis textuales en la tradición de la crítica literaria y la historia del arte suelen ser interpretativos y buscan lo que suele llamarse el significado latente. En consecuencia, las preguntas básicas son “cualitativas”. ¿Qué significa *realmente* el texto y cómo se organizan sus significaciones? Aun así, los análisis pueden tratar de particularidades o de generalidades. Incluso al enfocar los aspectos característicos de una obra individual o de un grupo pequeño de obras, los estudios pueden examinar también en qué forma las obras en cuestión difieren estructural y temáticamente de todas las demás.

Las fuentes de esta práctica analítica incluyen la “lectura atenta” que practicaba la escuela angloamericana del New Criticism [Nueva Crítica]<sup>8</sup> y su homóloga francesa, la *explication du texte* [explicación del texto]. En ambas tradiciones, el interés se centraba en el objeto analítico singular o *particular*, en sus partes y en su totalidad. La suposición subyacente, y la razón misma para estudiar con atención las obras en cuestión, es que se pensaba que eran transmisoras importantes de valores e ideas culturales, o que proporcionaban experiencias estéticas trascendentales. Este tipo de análisis textual se transfirió de manera exitosa a los estudios fílmicos; un área de las investigaciones de medios en que los objetos textuales son en, cierto sentido, comparables a las obras individuales que analizan los críticos literarios y los historiadores del arte (*vid.*, por ejemplo, Robin Wood sobre Hitchcock (1965) y Hawks [1968]). Sin embargo, el propósito básico de la mayor parte de las investigaciones mediáticas de otro tipo ha sido estudiar los prototipos, las regularidades, los patrones repetidos y los aspectos compartidos por una gran cantidad de textos. Por consiguiente, los análisis textuales de los medios frecuentemente se han inspirado en tradiciones humanísticas que se orientan hacia el examen de las *generalidades*, en particular la lingüística estructural y la semiótica.<sup>9</sup>

En los estudios mediáticos, la dicotomía lingüística de la *langue* [lenguaje] y la *parole*

<sup>8</sup> New Criticism, capítulo 2, p. 68.

<sup>9</sup> Lingüística y semiótica, capítulo 2.

[lengua]<sup>10</sup> propuesta por Ferdinand de Saussure (1959 [1916]) ha probado ser una eficaz herramienta conceptual. Los textos mediáticos concretos pueden considerarse casos de *paroles* generados por una o más *langues*. Aun cuando diferentes tipos de significantes (las imágenes, el lenguaje escrito u oral, las combinaciones de estos, etc.) portan los diversos tipos de *parole*, se transmiten por diferentes medios y se producen de acuerdo a normas específicas, se puede argumentar que toda la producción de signos se basa en ciertos principios generales. Ya sea que la intención analítica sea la reconstrucción de la *langue* que subyace a un grupo de textos o estudiar un solo texto en cuanto *parole*, el conocimiento de tales principios textuales generales resulta útil. La *langue* suele entenderse como un “código” conformado por signos, por una parte, y por reglas sintácticas, por la otra. Por tanto, la producción del significado se ve como un proceso en que los signos se seleccionan entre grupos de posibilidades (paradigmas) y se combinan como sartas de textos (sintagmas)<sup>11</sup> de acuerdo con las reglas sintácticas pertinentes.

Saussure (1959 [1916]) definió el signo como un objeto material —un *signifiante*— que evoca una cierta representación mental —un *significado*—. <sup>12</sup> Dos tipos principales de análisis semióticos de los medios se corresponden con estos dos aspectos: el estudio formal y material de los signos en los medios, y el estudio de los contenidos mediáticos como representaciones con significados inherentes. Sin embargo, puesto que los dos aspectos de los signos son interdependientes, no es posible hacer una distinción absoluta entre los dos tipos de análisis textual.

### EL ANÁLISIS FORMAL

Los análisis formales (de los significantes) recalcan la especificidad material del medio en cuestión. ¿Cuáles son sus propiedades específicas y cómo se traducen en posibilidades comunicativas? En el caso de los medios visuales, algunas de las cuestiones teóricas más importantes han sido: ¿qué es una imagen? ¿Son las imágenes signos? (Barthes, 1977 [1964]; Eco, 1968, 1975; Sonesson, 1989). ¿Por qué las imágenes fotográficas difieren de otros tipos de signos? (Barthes, 1980; Messaris, 1997). Los análisis concretos en esta área se han interesado en las cuestiones relacionadas con la representación, la composición y el estilo pictóricos, basándose en algunos casos en los conceptos y los procedimientos analíticos provenientes de las investigaciones sobre las artes tradicionales (para un resumen, *vid.* Brysson, 1991).<sup>13</sup>

<sup>10</sup> *Langue* y *parole*, capítulo 2, p. 60.

<sup>11</sup> Paradigmas y sintagmas, capítulo 2, p. 60.

<sup>12</sup> Significante y significado, capítulo 2, p. 60.

<sup>13</sup> Historia del arte, capítulo 2, p. 64.



### Imágenes en movimiento: análisis de sintagmas

Las maneras en que se producen y generan las imágenes en movimiento plantean problemas teóricos y analíticos.<sup>14</sup> Uno de los primeros investigadores que abordó estos problemas desde una perspectiva semiótica fue el lingüista francés Christian Metz. Su influyente estudio sobre la forma en que los significantes cinematográficos se organizan demostró que la mayoría de las películas se basan en siete tipos de “sintagmas”, o siete series fundamentales de tomas (Metz, 1969).

Cuatro sintagmas *narrativos* indican las relaciones temporales entre los sucesos narrados:

- La *escena* es el más utilizado de éstos: una serie de tomas que muestran la continuidad de un suceso en el tiempo y el espacio.
- El *sintagma alternante* consiste en el entrecruzamiento de tomas de diferentes espacios narrativos (por ejemplo, una “persecución”) y la simultaneidad temporal de las tomas.
- En las *secuencias*, las tomas indican una discontinuidad temporal: la *secuencia ordinaria* es una construcción elíptica en que los sucesos inconsecuentes y otros detalles se descartan.
- La *secuencia episódica*, en comparación, organiza las tomas de tal forma que las omisiones sugieran un desarrollo cronológico resumido.

Además de estos cuatro sintagmas narrativos, existen tres *acronológicos*:

- El *sintagma descriptivo* es una serie de tomas que sugieren la copresencia espacial de personas u objetos.
- El *sintagma parentético* muestra los aspectos típicos de un fenómeno o concepto (“pobreza”, “mañana en la ciudad”, etcétera).
- El *sintagma paralelo* organiza dos series de motivos contrastantes (“ricos y pobres”, “ciudad y pueblo”, etcétera).

Metz pretendía describir el cine como una *langue* general o por lo menos una de las principales estructuras que la componen. Su marco también ha demostrado su utilidad en el análisis de algunas películas en particular. El conocimiento básico del sistema sintagmático básico puede servir al analista como un “recurso para enfocar la atención” (Stan *et al.*, 1992, p. 48) y también resulta útil cuando se busca definir las caracte-

<sup>14</sup> Análisis de imágenes fijas, capítulo 6, p. 199.

erísticas formales fundamentales de ciertos géneros o películas en particular (*vid.*, por ejemplo Ellis (1975) sobre las comedias de Ealing; Flitterman-Lewis (1983) sobre las telenovelas; Heath (1975) sobre *Sed de mal* de Orson Welles).

Un breve ejemplo tomado de una película clásica de Hollywood, *El gran sueño* (1946) de Howard Hawks. La historia gira en torno al viejo general Sternwood, quien contrata al detective privado Marlowe para solucionar un misterio: Carmen, su hija menor, está siendo chantajeada. Conforme Marlowe investiga el caso, se presentan otros misterios: un antiguo empleado del general desaparece, el chantajista es asesinado, un poderoso gánster desempeña un oscuro papel en todos estos sucesos. En medio de todo esto, Marlowe se enamora de Vivian, la hija mayor del general. Al final de la película, Marlowe resuelve todo, y el gánster, que resulta ser el principal culpable, cae bajo las balas de sus propios hombres.

En los primeros minutos de la película, vemos a Marlowe llegando a la mansión Sternwood. Primero se encuentra con Carmen, una de las hijas del general, en el vestíbulo; luego, en el jardín de invierno, con el general, y finalmente con Vivian, otra de las hijas, en su recámara. Un mayordomo lo conduce de un cuarto a otro y finalmente de regreso a la puerta de entrada. Gracias a estos encuentros, Marlowe —y nosotros, el público— aprende muchas cosas sobre la familia Sternwood y el caso. Luego sigue una toma de un letrero con la leyenda “Hollywood Public Library” [Biblioteca Pública de Hollywood], una toma de algunos libros y documentos, y una serie de tomas de Marlowe leyendo y tomando notas en una mesa.

En el nivel de los significados o del contenido, la introducción proporciona a Marlowe (y a los espectadores) la información básica. En el nivel de los significantes o la forma, estos conocimientos se organizan en tres “escenas” distintas (los tres encuentros en la mansión Sternwood que se suceden en una continuidad espacio-temporal). Cuando empieza a trabajar en el caso sigue una “secuencia ordinaria” que funge como resumen (vemos a Marlowe iniciando la investigación en la biblioteca, pero no se muestran detalles insignificantes). (*Vid.* figura 7.1.)

La mayor parte del resto de la película se construye de manera similar. La narración se despliega principalmente en la forma de escenas y de secuencias ordinarias, además de los ocasionales sintagmas alternativos. Éste es un patrón conocido, el patrón del cine clásico de Hollywood. La mayoría de las películas de esta época utilizan una parte muy reducida y similar del sistema de sintagmas general expuesto por Metz. De hecho, al analizar las películas clásicas de Hollywood desde una perspectiva cognitivista,<sup>15</sup> Bordwell (1985a: 158) llegó a la misma conclusión: la mayoría de las películas de esta época se basan únicamente en dos sintagmas o “segmentos”, como él los llama —la

<sup>15</sup> Teoría cognitivista del cine, capítulo 2, p. 79.





Figura 7.1. Introducción a *El gran sueño*

“escena” y la “secuencia de montaje”— que se corresponden aproximadamente con la “escena” y la “secuencia” de Metz.

La correspondencia entre la descripción semiótica y la cognitivista del cine clásico de Hollywood no es una coincidencia. Para elaborar su sistema Metz se basó en el principio semiótico y lingüístico general de describir el material de acuerdo con las distinciones que un “hablante nativo”—en su caso, un espectador de cine experimentado—podría hacer. Todos sus sintagmas se definen con relación al efecto espaciotemporal característico que cualquier espectador reconocería de inmediato. Existe un vínculo evidente entre este enfoque y los análisis cognitivistas de los diversos “esquemas” (conjuntos organizados de conocimientos) que la gente utiliza en su vida cotidiana. En ambos casos la intención es describir y sistematizar lo que “todos” “saben” intuitivamente sobre el mundo (para una discusión sobre la relación entre la semiótica y la ciencia cognitiva en los estudios fílmicos, *vid.* Buckland, 2000).

En comparación con otros tipos de películas, el cine clásico de Hollywood constituye una clase en sí mismo por su estrategia formal y narrativa. El llamado cine de montaje que se produjo en la Unión Soviética en la década de 1920 es un obvio contraejemplo de esta norma. Son obras abiertamente “retóricas” que continuamente presentan argumentos políticos con métodos visuales. Por ejemplo, mientras que el “sintagma

paralelo” es rarísimo en el cine clásico de Hollywood, en estas películas soviéticas es un recurso medular, en ellas se usaba para sugerir todo tipo de analogías o contrastes retóricos (Bordwell, 1985a: 239).

### Los análisis toma por toma

Aunque las preocupaciones de Metz eran teóricas, su sistema básico de sintagmas aporta un útil, si bien algo vasto, marco para el análisis de películas específicas. Raymond Bellour es un investigador de la semiótica cinematográfica cuyo trabajo no es teórico en sentido estricto, ya que le interesan primordialmente las cuestiones analíticas prácticas que, en cuanto tales, se relacionan más con el análisis literario tradicional. En la década de 1970, Bellour presentó una serie de “lecturas atentas” de películas hollywoodenses famosas (*vid.* la antología en Bellour, 1979). Mediante análisis meticolosos de las tomas, una tras otra, examinando primordialmente las características formales, continuamente, de fragmentos muy cortos, describe las películas en cuestión, establece su sistema fílmico específico, por así decirlo, y utiliza estas caracterizaciones como la base para sus conclusiones sobre los aspectos formales del sistema hollywoodense clásico en general.

Un ejemplo de este procedimiento es su análisis de un breve segmento de *El gran sueño* (Bellour, 1973) con doce tomas. Es un segmento nada conspicuo, casi trivial, que marca la transición entre dos intensos climas narrativos. Tras un tiroteo en una gasolinera ubicada en las afueras, los dos personajes principales, Marlowe y Vivian Sternwood se escapan en un automóvil; en el camino hacia el tiroteo final, ellos se declaran su amor.

Bellour examina las doce tomas, describiendo el encuadre, el movimiento de la cámara, los ángulos de la cámara, la ausencia o presencia de personajes en cada toma, la ausencia o presencia de diálogos o monólogos y la duración de cada toma. Los resultados pueden resumirse como sigue. Aunque no sucede gran cosa, la cantidad de tomas es relativamente grande; un hecho que Bellour explica como una estrategia de discontinuidad, de introducir variantes en el espacio fílmico dentro del marco temporal dado. Al mismo tiempo, estas variantes aparecen contra un fondo de similitudes. Tras un *establishing shot* del automóvil por la carretera, como visto desde el exterior, sigue una serie de *medium shots*, *close shots*, casi idénticas y de *close-ups* de cada uno de los personajes dentro del carro. Esta repetición de las cualidades formales produce un sentimiento de circunscripción en torno a la variación en el diálogo y el comportamiento de los actores, lo cual hace resaltar las variantes como diferencias que posibilitan la progresión y la continuidad de la narración. Para Bellour, este ordenamiento formal no sólo es característico de *El gran sueño*, sino del cine clásico de Hollywood como tal.



## LOS ANÁLISIS NARRATIVOS

La semiótica de la narración o narratología —el estudio de los patrones y procedimientos narrativos básicos— ha sido uno de los campos interdisciplinarios más fértiles de las últimas décadas y ha demostrado ser particularmente efectivo y valioso con fines analíticos. A manera de introducción, debe señalarse que una narración es tanto una estructura mental como un tipo específico de texto. Como “herramienta” mental, funciona como un marco interpretativo fundamental: los humanos hacen narraciones a fin de organizar sus experiencias y darle sentido a su mundo (para la relación entre el pensamiento narrativo y el discurso narrativo, *vid.* Branigan, 1992; Beuner, 1986, 1994; Labov y Waletzky, 1967).

Los textos narrativos se presentan en todo tipo de formas discursivas y todo tipo de medios (Barthes, 1966). Sin embargo, como tipo mental, una narración se define solamente por su *contenido*; una narración es una representación de *sucesos* en el tiempo y el espacio. Estos sucesos se organizan en series de *causas* y *efectos*, y se consideran en relación con *proyectos humanos* a los que impulsan o que impiden (para definiciones más detalladas de la narrativa y la narración, *vid.* Bal, 1977; Branigan, 1992; Bremond, 1966; Rimmon-Kenan, 1983; Todorov, 1971).

### Las narraciones como secuencias de sucesos

La organización causal de los sucesos produce patrones narrativos característicos. En 1928, el formalista ruso Vladimir Propp mostró que prácticamente todas las narraciones dentro de una extensa selección de cuentos folclóricos se basaban en sucesos idénticos y además que éstos se exponían en el mismo orden exactamente (Propp, 1958 [1928]). Algunas de estas reiteraciones se podrían interpretar como convenciones del género, pero trabajos posteriores han confirmado que una cierta regularidad más sistemática y general opera en el ordenamiento de los sucesos narrativos. No sólo estas narraciones folclóricas en particular, sino que todas las narraciones en general, son, en un nivel básico, series de variaciones sobre patrones sencillos, las cuales consisten en una situación inicial que se transforma mediante un suceso dinámico en una nueva situación (Bremond, 1966; Todorov, 1971; Branigan, 1992).

Una narración siempre se construye sobre la base de tales módulos o “secuencias elementales”, sin importar cuál sea su tema. El mismo patrón característico se puede observar en el nivel macro. Una narración usualmente empieza con la presentación de una situación, un escenario, los personajes principales, las circunstancias actuales, etc. Esta situación inicial luego se transforma gradualmente mediante una serie de sucesos

hasta que se establezca una nueva situación y la historia termine. Según los psicólogos que estudian la comprensión narrativa, este patrón macro también constituye el esquema mental que la gente utiliza cuando conoce y trata de estructurar las narraciones que no le son familiares (*vid.* Bower y Cirilo, 1985; van Dijk y Kintsch, 1983; Labich y Quasthoff, 1985; Branigan, 1992).

En el nivel macro, la secuencia narrativa desde el inicio hasta el final usualmente incluye una movilización entre posiciones o “valores” temáticos centrales: desde una situación inicial, problemática e inestable, a través de actos sucesivos, hasta una situación final, estable y aceptable. Por lo tanto, en los análisis de las narraciones concretas resulta útil empezar con la descripción de la forma en que la cadena de secuencias elementales se organiza en el nivel macro. Este procedimiento no sólo proporciona un esquema general, sino una manera de obtener nociones importantes sobre el sistema de valores subyacente.

### El qué y el cómo de las narraciones

Cualquier narración puede verse desde dos puntos de vista. Por una parte, hay una serie de sucesos; por otra, está el texto en sí mediante el que se representan estos sucesos. Estos dos aspectos pueden definirse en función del modelo de signos general; el *qué* de la narración (la serie de sucesos) es el significado de la narración, mientras que el *cómo* (el texto en sí) es el significante. En la narratología a esta dicotomía usualmente se la califica de historia y discurso, respectivamente (Genette, 1972; *vid.* también Chatman, 1989), o de historia y trama (Bordwell y Thompson, 2009).

Los formalistas rusos<sup>16</sup> utilizaron una distinción similar, aunque pusieron énfasis sobre la participación activa del público en la construcción de la coherencia narrativa. David Bordwell ha reintroducido el vocablo formalista *syuzhet* para expresar la serie de sucesos que el texto narrativo presenta explícitamente, mientras que *fábula* connota la construcción de las conexiones entre los sucesos que el espectador realiza. Ningún discurso narrativo expone la historia en su totalidad: siempre hay vaguedades e indeterminaciones. La comprensión de una narración consiste precisamente en interpretar la información disponible (*syuzhet*) y en construir la coherencia textual (*fábula*) (Bordwell, 1985a).

La construcción de la *fábula* a manos del público, por consiguiente, depende del *syuzhet*, pero el *syuzhet* específico, a su vez, tan sólo es una entre muchas posibles implementaciones de la *fábula*. Así, el modo particular en que el *syuzhet* organiza y presenta la información narrativa crucial de la *fábula* tiene importantes consecuencias en las expectativas y la comprensión del público. Es posible que la relación *fábula-syuzhet*

<sup>16</sup> El formalismo ruso, capítulo 2, p. 68.



incluso sea un elemento decisivo en la definición de un género narrativo en particular. Ejemplos bien conocidos de esto son las historias de misterio y de suspenso. La estrategia narrativa consiste en generar suspenso mediante la ruptura del orden cronológico de los sucesos, de manera que la información crucial de la fábula respecto a la causa original del misterio se presenta cuando el *syuzhet* ya está muy avanzado.

De la misma manera que una fábula puede dar origen a muchos *syuzhets*, también puede implementarse a su vez en muchos tipos de discursos y de medios. En consecuencia, la distinción entre fábula y *syuzhet* es muy útil en el análisis de las adaptaciones de narraciones en diversos medios. Tomemos como ejemplo, *Macbeth*, la tragedia que Shakespeare escribió en 1605 y que desde entonces se ha representado en todo el mundo. Todas estas puestas en escena son interpretaciones de un texto publicado en 1623, siete años después de la muerte de Shakespeare. El drama que vemos escenificado es en realidad una interpretación de un texto escrito que puede leerse ya sea en la versión original inglesa o en una traducción. Giuseppe Verdi convirtió el texto en una ópera en 1847; Orson Welles, en una película, en 1948. La obra de Shakespeare se sitúa en una época muy lejana; el director de cine Ken Hughes trasladó el drama a un escenario gansteril estadounidense en su filme *Joe Macbeth* (1956), mientras que Roman Polanski volvió a situar la historia en un pasado europeo indefinido en su versión de 1971. La obra también se ha representado como un drama televisivo y un ballet, y el texto se ha resumido en versiones populares en prosa y en cómics.

Evidentemente, muchas de las cualidades estéticas del texto original se pierden cuando se transfiere a otros medios. Sin embargo, a pesar de todas y cada una de las variantes, todas las diversas versiones comparten algo esencial con el *Macbeth* de Shakespeare. Primero, son manifestaciones de la misma fábula. Si este no fuera el caso, resultaría muy sencillo señalar cuáles son los elementos que se eliminaron o que se cambiaron indebidamente. Por ejemplo, en la película de Akira Kurosawa, *Kumonosu-jō* (*Trono de sangre*, 1957), la acción ocurre entre samuráis japoneses. Pero mientras que el texto de Shakespeare termina con la muerte de Macbeth a manos de un rival, en la película de Kurosawa es asesinado por sus propios hombres, de manera que, en un sentido estricto, *Trono de sangre* no es una versión de *Macbeth*. En segundo lugar, la mayoría de las versiones utilizan la misma organización del *syuzhet* que tiene la obra de Shakespeare y presentan la información narrativa necesaria en más o menos el mismo orden que el texto original.

### Personajes y actantes

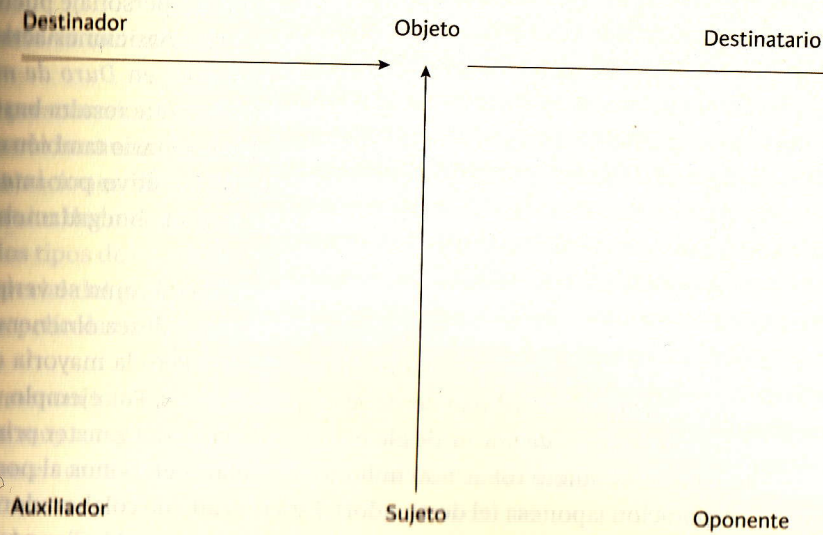
Las series de sucesos narrativos, por consiguiente, se estructuran de acuerdo con ciertos patrones básicos. Las mismas regularidades funcionan en los personajes o actores

individuales que están involucrados en los sucesos o que se ven afectados por ellos. A primera vista, hay numerosos personajes y cada uno posee rasgos y cualidades específicas e individuales. Sin embargo, estos personajes tienen esferas de acción muy limitadas. Como demostró A. J. Greimas, son seis las "posiciones básicas" que los personajes pueden asumir respecto al proyecto central de la narración. Los múltiples personajes o agentes de la narración por lo tanto pueden verse como manifestaciones visibles de los seis roles narrativos subyacentes, los llamados "actantes" (Greimas, 1996). La figura 7.2 muestra el modelo del actante.

Desde el momento en que un proyecto narrativo se plantea, dos actantes se establecen: un *sujeto* que desea obtener un *objeto*. Además, todos los proyectos narrativos tienen que ver con la *comunicación*, en el sentido de "transporte": el objeto debe "moverse" entre dos posiciones. Por lo tanto, el planteamiento de un proyecto establece otros dos actantes más: el *destinador* potencial que "posee" el objeto, y el *destinatario* potencial que "carece" de él. El transporte del objeto suele complicarse por un conflicto entre los proyectos que compiten entre sí dentro del universo narrativo. En estos casos, el *sujeto* se enfrenta a un *oponente* que intentará impedir el transporte. Además, con frecuencia habrá un *auxiliador*, es decir, un actante que apoya el proyecto y asiste en el transporte del objeto.

El modelo del actante es una sencilla y eficaz herramienta analítica. Su punto fuerte consiste en que explica todas las acciones y todos los personajes desde el mismo punto de vista. Enfocándose en la manera en que los personajes se posicionan en relación

Figura 7.2. El modelo del actante





con el proyecto medular, el modelo hace posible la descripción de las relaciones y conflictos más básicos de una narración.

Consideremos la serie de exitosos filmes estadounidenses que llevan por título *Duro de matar*. Los personajes centrales en la primera película de *Duro de matar* (John McTiernan, 1988) son el policía de Nueva York, John McClane, y su esposa, Holly Gennaro, de quien está separado y que trabaja para una corporación multinacional japonesa. Él llega a Los Ángeles la víspera de navidad para reconciliarse con ella, pero al poco tiempo de su encuentro, un grupo de gánsteres internacionales liderados por el alemán Hans Gruber asalta el ultramoderno rascacielos de la corporación y secuestra a Holly. El resto de la película describe los esfuerzos llenos de acción de McClane para obtener ayuda del exterior, matar a los villanos y salvar a su mujer.

El proyecto básico de McClane (el *sujeto*) es salvar a Holly (el *objeto*), que ha sido tomada como rehén por los gánsteres (el *destinador*). McClane, quien quiere reunirse con su mujer, es también el *destinatario* del *objeto*. Al tratar de liberar a su mujer y a los demás rehenes, McClane lucha constantemente contra los gánsteres (*oponente*), matándolos uno a uno. En algún momento entra en contacto con un policía local, quien se convierte en su *auxiliador*. Además de los gánsteres, inclusive el jefe de la policía de Los Ángeles y algunos agentes de la FBI ocupan la posición de *oponente*. Aunque una y otra vez intentan sabotear la estrategia de McClane, éste logra matar a todos los gánsteres y liberar a los rehenes. Él y Holly —sujeto y objeto— se reúnen.

Este análisis resumido muestra que no existe una relación de uno a uno entre los personajes y los actantes. Por un lado, muchos personajes distintos pueden asumir la posición de un actante. En este caso, grupos de personajes ocupan tanto las posiciones del destinador como la del oponente. Por otro lado, el mismo personaje puede tener diversas funciones en la narración, con lo que asume varias posiciones actantes. Algunos de los personajes que ocupan la posición del oponente en *Duro de matar* también llegan a encontrarse en la posición del destinador; algo que resulta bastante común. El hecho de que McClane sea tanto el sujeto como el destinatario también es común: en muchas narraciones, el “héroe” asume el proyecto narrativo por intereses propios. Sin embargo, en otros casos los sujetos narrativos actúan abnegadamente en beneficio de otros.

El modelo del actante ofrece una descripción de la narración tal como se vería desde el punto de vista del proyecto medular. ¿Quién es el sujeto que desea obtener el objeto? ¿Quién auxilia al sujeto? ¿Quién se opone al transporte? Pero la mayoría de las narraciones también podrían describirse desde otras perspectivas. Por ejemplo, no es difícil ver la narración de *Duro de matar* desde el punto de vista del gánster principal Hans Gruber. Él (el sujeto) quiere robar 600 millones de dólares en bonos al portador (el objeto) a la corporación japonesa (el destinador). Está rodeado de colaboradores eficaces (el auxiliador) y todo marcha de acuerdo a los planes hasta que McClane (el o-

ponente) interfiere. La definición del proyecto medular en sí conlleva la selección de un punto de vista analítico.

Además, el patrón actante de la primera película de la serie *Die Hard* proporciona la base para el análisis de los siguientes tres filmes. *Duro de matar 2* (Renny Harlin, 1990) sigue un patrón casi idéntico; en esta ocasión McClane (sujeto) tiene que salvar a Holly (el objeto) de un accidente aéreo pues un grupo de terroristas de extrema derecha (destinador, oponente) ha tomado como rehén a todo un aeropuerto, mientras que la posición de auxiliador la asumen diversos personajes menores. En los dos últimos filmes (hasta ahora), este patrón ha cambiado. La pareja McClane-Holly ya no ocupa un lugar central en la narración. En vez de eso, McClane se ve envuelto, más o menos accidentalmente, en espectaculares ataques terroristas y se convierte en el sujeto en varios proyectos llenos de acción relacionados con salvar Nueva York (*Duro de matar: la venganza*, John McTiernan, 1995) y los Estados Unidos (*Duro de matar 4.0*, Len Wiseman, 2007).

Finalmente, hay que señalar que es posible usar de dos maneras el modelo del actante. Comúnmente se aplica a la fábula en su totalidad, como en los anteriores análisis breves de los filmes de *Duro de matar*; no obstante, los personajes pueden —y con frecuencia lo hacen— cambiar de posición actante en el curso de una narración, por ejemplo, un oponente que repentinamente se convierte en auxiliador. Así, el modelo también puede aplicarse a las secuencias narrativas breves a fin de obtener una visión de conjunto de los proyectos “locales” o individuales y de su configuración dentro de la presentación de la narración “global”.

### La historia canónica

Una presentación textual de una serie coherente de sucesos que giran en torno a un proyecto humano; ésta es una definición general que pretende abarcar todos los tipos de narraciones. No obstante, algunas narraciones obviamente se adecuan más a un propósito dado que a otras. Los investigadores de la comprensión narrativa sostienen que los tipos de narración principales en la cultura occidental representan una variante especial del patrón básico.<sup>17</sup> La “historia canónica” es el fundamento, por ejemplo, de las películas clásicas de Hollywood, que, según David Bordwell,

presentan individuos definidos psicológicamente quienes luchan por solucionar un problema muy concreto o alcanzar metas específicas. En el curso de esta lucha, los personajes entran en conflicto con otros o con circunstancias externas. Las historias terminan con una

<sup>17</sup> Comunicación intercultural, capítulo 11, p. 334.



victoria o derrota decisiva, una resolución del problema y el claro logro o no logro de las metas. Por lo tanto, el agente causal principal es el personaje, un individuo discriminado que está dotado de cualidades, rasgos y conductas evidentes [Bordwell, 1985a: 157].

En comparación con la definición general de la narración, esta descripción de la historia canónica es mucho más detallada. En todas las narraciones se involucran proyectos humanos, pero en la historia canónica los individuos controlan totalmente la serie de sucesos. La claridad resultante es el aspecto más general de este tipo de narración. Los personajes centrales están claramente definidos en términos de su constitución psicológica; sus problemas y sus metas siempre son claros; la historia termina con una clara resolución, etcétera.

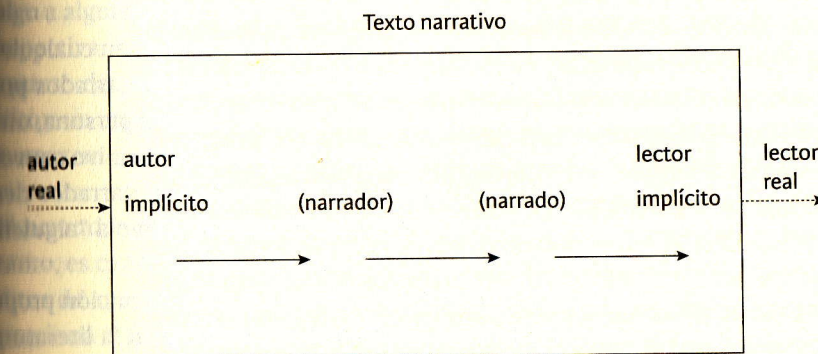
La historia canónica incluso se predefine en el nivel de los actantes. El proyecto narrativo principal y el objeto se declaran desde el inicio, y las demás posiciones actantes se llenan con individuos. En este universo narrativo siempre hay un conflicto, es decir, existen proyectos conflictivos y, por ende, un oponente claramente definido. Además, hay también proyectos paralelos. La historia canónica comúnmente presenta dos líneas narrativas con un solo sujeto. Una parte de la historia es “privada” y se relaciona con el proyecto del sujeto (usualmente masculino) para obtener el objeto femenino que ama; la otra parte es más “pública”, en tanto que trata con “otra esfera: el trabajo, la guerra, una misión o una cruzada, otras relaciones personales” (Bordwell, 1985a: 157). Estos dos proyectos suelen entretorse —“textualmente”— de tal modo que el éxito del proyecto “público” es una precondición de la culminación del proyecto personal.

Los filmes de la serie *Duro de matar* cumplen con la mayoría de los requisitos de la historia canónica. Las narraciones se basan en las acciones de los personajes, los proyectos son claros, hay conflictos y las historias terminan con una victoria decisiva para McClane. Los dos primeros filmes de la serie también son buenos ejemplos de proyectos paralelos. El proyecto original de McClane consistía en recuperar a Holly, pero los ataques contra el rascacielos y el aeropuerto cambian la situación, obligándolo a luchar contra gánsteres y terroristas antes de que pueda tener éxito en su plan personal. En las últimas películas el proyecto “privado” desempeña un papel menos importante, aunque en la última parte de *Duro de matar 4.0*, McClane lucha contra los terroristas para salvar tanto a los Estados Unidos como a su hija.

### Narración y narradores

Algunas narraciones se relatan cara a cara con un narrador que se dirige a un público real “en vivo”. En las narraciones mediadas por la tecnología los narradores y su público

Figura 7.3. Un modelo de la comunicación narrativa



se encuentran separados en el tiempo y el espacio. Sin embargo, una novela, una película y un episodio de una serie televisiva, todos parecen “dirigirse” a su público, y dan la impresión de que alguien los está “contando”. La mayoría de los estudios de tales signos textuales de la “narración” asumen que la estructura del encuentro comunicativo real de alguna manera se repite dentro del objeto textual mismo. Jakobson (1960) fue el primero en proponer esta idea,<sup>18</sup> él sostenía que la mayoría de los textos contienen elementos cuya función primordial es referirse al “emisor”, el “receptor” y el “mensaje” u objeto textual mismo.

En su influyente trabajo sobre la narración en la literatura y el cine, Chatman (1989) adoptó este punto de vista, sugiriendo algunas distinciones conceptuales adicionales (figura 7.3). En la situación comunicativa empírica, un *autor real* presenta un *texto narrativo* a un *lector real*; dentro del texto narrativo hay vestigios de un *autor implícito* y de un *lector implícito*.

Wayne Booth acuñó el término “autor implícito” para indicar “la imagen que un lector obtiene” de un autor al leer una novela (Booth, 1961: 70-71). Chatman expandió el término a fin de denotar “el principio [...] que barajó las cartas de esa manera en particular, que hizo que esas cosas le sucedieran a esos personajes, mediante esas palabras e imágenes [...] Nos instruye en silencio, a través del diseño del todo, con todas las voces, mediante todos los medios que ha elegido para que sepamos algo” [Chatman, 1989: 148]. El autor implícito es una manera de llamar a las normas y los valores que un texto sugiere a su lector mediante la forma en que se organiza. Similarmente, el término “lector implícito” se refiere a “el público que la narración misma presupone” (p. 150). La distinción que Chatman hace entre el “lector real” y el “lector implícito” además se corresponde con una distinción que existe en el análisis de la recepción: los lectores empíricos o el público mediático real en contraste al lector-en-el-texto, es decir, los di-

<sup>18</sup> Modelo de la comunicación de Jakobson, capítulo 10, p. 310.



versos roles o posiciones que un texto ofrece al lector mediante su organización (*vid.* Eco, 1979; Iser, 1972, 1978 [1976]).<sup>19</sup>

El autor implícito y el lector implícito son estructuras que existen en cualquier texto. Además, algunos textos se señalan a sí mismos como si fueran narrados por "alguien", un *narrador*, usualmente un personaje que habla en primera persona, un "yo". El narrador puede ser un personaje que actúa dentro del universo narrativo o un observador que cuenta las cosas desde una posición externa. A veces el narrador tiene un equivalente, un *narrado*, cuando el narrador explícitamente se dirige a "alguien", un "tú", un "querido lector", etcétera.

Los académicos del cine han criticado el sencillo modelo de la narración propuesto por Chatman (figura 7.3), en parte porque se basa tan obviamente en la literatura y el lenguaje escrito, pero también porque involucra la secuencia comunicativa tradicional de un mensaje que se transporta desde un emisor claramente delimitado a un receptor. Términos como "autor" y "narrador" inevitablemente indican un tipo de producción artística individual que es muy rara en las industrias culturales modernas. En contra de Chatman, David Bordwell sugiere que no se debe pensar en la narración como un proceso manejado por narradores que son semejantes al "autor" de una novela. La narración

se entiende mejor como la organización de una serie de pistas para la construcción de una historia. Esto presupone un perceptor de un mensaje, pero no a un emisor. Este esquema posibilita que el *proceso de la narración a veces imite la situación comunicativa más o menos en su totalidad*. La narración de un texto puede emitir pistas que sugieren un narrador, o un "narrado", o puede no hacerlo [Bordwell, 1985a: 62].

De hecho, el punto de vista de Bordwell sobre la narración no difiere radicalmente de la perspectiva de Chatman. Ambos piensan que los narradores y narrados identificables son casos especiales y a ambos les interesa primordialmente la narración, a la cual consideran por igual un caso especial de organización textual (*vid.* Chatman, 1990; para una discusión del tema, *vid.* Lothe, 2000). No obstante, es necesaria una descripción más diferenciada del área que la sugerida por cualquiera de los dos para llevar a cabo un análisis de los vehículos narrativos en los textos reales.

### Los niveles de la narración

En una útil discusión sobre las diversas formas en que es posible proporcionar información narrativa en una película, Edward Branigan sostiene que hay ocho niveles de

narración, todos derivados de la estructura tradicional de la comunicación: "alguien dice algo a alguien" (Branigan, 1992: 86f). El cuadro 7.1 es una versión simplificada de esta perspectiva.

El punto de partida, tanto para Branigan, al igual que para Chatman, es un *autor histórico* y un artefacto histórico, un *texto*, que se presenta a un *público histórico*. Dentro de este texto, la estructura de la comunicación se repite en siete niveles:

- El *narrador extraficticio* aparece en el texto pero no es parte de su ficción y, por lo tanto, es capaz de referirse a ésta precisamente como ficción. La secuencia de créditos de apertura de una película es un ejemplo típico de la información que proporciona este tipo de narrador ("Una producción de Gordon Company/Silver Pictures | Un filme de John McTiernan | Bruce Willis | *Duro de matar*"). El narrador extraficticio puede indicarse de manera explícita en el texto, como en esta secuencia de créditos de apertura. También puede existir como el "autor implícito" de Chatman, es decir, como una presencia implícita que se sugiere al público mediante el ordenamiento de ciertos elementos en la ficción. El uso de la música en la primera *Duro de matar* ilustra este punto. Al inicio de la película, vemos un gran camión de carga en la carretera, acompañado por una siniestra, aunque casi inaudible, versión del himno europeo, mismo que se basa en el tema del "Himno de la alegría" de la novena sinfonía de Beethoven. Esta música, sin duda, sucede afuera de la ficción, pero se ha introducido para sugerir que existen posibilidades de que sucedan cosas horribles y que europeos estarán involucrados en alguna de ellas.
- El *narrador no diegético* se encuentra dentro del texto, así como dentro de la ficción, pero fuera de la "diégesis", o del *mundo de la historia*. Este tipo de narrador observa el mundo de la historia, pero no actúa en él. Ejemplos cinematográficos bien conocidos son las leyendas que ayudan a los espectadores a orientarse en el mundo de la historia, desde las simples indicaciones de tiempo o lugar ("Los Ángeles"), hasta presentaciones más elaboradas de cuestiones narrativas, tales como el texto

Cuadro 7.1. Los ocho niveles de la narración (adaptación del original de Branigan, 1992)

Autor histórico	:	Texto
Narrador extraficticio	:	Ficción
Narrador no diegético	:	Mundo de las historias
Narrador diegético	:	Sucesos
Personaje	:	Acción
Focalización externa	:	Discurso
Focalización interna, superficie	:	Percepción
Focalización interna, profundidad	:	Pensamiento

<sup>19</sup> Lector implícito, capítulo 9, p. 289.



al final de la película de George Lucas, *Locura americana* (1973), mediante el cual el espectador se entera de lo que posteriormente sucedió a los personajes principales (“John Milner murió arrollado por un conductor ebrio en diciembre de 1964. Terry Fields desapareció en combate cerca de An Loc en diciembre de 1965...”). Este tipo de narrador obviamente “cree” en la ficción y se refiere a las personas como si fueran reales.

- El *narrador diegético* se encuentra dentro del mundo de la historia y puede hablar sobre sucesos en los que participó. Los narradores de este tipo aparecen cuando los personajes en el mundo de la historia se cuentan unos a otros sus experiencias. Además, los narradores diegéticos pueden contar narraciones enteras. Ejemplo de ello es la novela de Joseph Conrad, *El corazón de las tinieblas* (1899), donde uno de los personajes cuenta en retrospectiva la compleja historia de un viaje funesto a África. En *Apocalipsis ahora* (1979), adaptación cinematográfica de la novela de Conrad, el director Francis Ford Coppola optó por el equivalente cinematográfico de la narración diegética, haciendo que el personaje principal reportara y comentara los sucesos narrativos en la pista sonora en voz en *off* (vid. Lothe, 2000; para una discusión de la narración en voz en *off*, vid. Kozloff, 1988).

El término *narrador* sugiere la presencia de una “voz”. Más allá de esto, los personajes dentro del mundo de la historia pueden proporcionar información sobre ese mundo de otras maneras que no consistan simplemente en “contarlas”.

- Los *personajes* nos permiten saber cosas sobre ellos cuando observamos sus acciones, lo que también se conoce como “narración por los personajes”.
- La *focalización externa* es una manera de aprender sobre el mundo de las historias compartiendo las experiencias del personaje. El personaje se presenta desde el exterior, pero sabemos que estamos en su mundo, que este personaje específico es la fuente de nuestro conocimiento.
- La *focalización interna* nos permite ver el mundo de la historia de modo más literal desde la perspectiva del personaje. En el primer tipo, la *focalización superficial*, compartimos la experiencia subjetiva del personaje, por ejemplo, viendo lo que éste ve mediante un punto-de-vista.
- La *focalización profunda*, finalmente, nos permite a nosotros —el público— compartir los pensamientos, sueños, alucinaciones, etc., del personaje.

El análisis narrativo siempre se interesa por la manera en que una narración dada utiliza estas diversas formas narrativas. El carácter distintivo de una narración no sólo depende de su manera de presentar los diversos sucesos y personajes al público, sino también de la forma específica en que organiza la información sobre estos sucesos y personajes, y la manera en que se dirige al público. Algunas narraciones pertenecen a

géneros que se apegan a sistemas narrativos relativamente fijos. Un breve examen de la forma en que se presentan las noticias en la televisión occidental ilustra este punto. El ejemplo también sirve para recalcar que, en cuanto formas textuales, las narraciones traspasan las fronteras tradicionales entre los hechos y la ficción.

El típico programa de televisión se compone de diversas historias de la vida real. Son los presentadores o periodistas en el estudio quienes cuentan estas historias, así como los periodistas en el campo. En la terminología de Branigan (1992), los presentadores y los periodistas que se encuentran en el estudio son narradores no diegéticos que observan el mundo de las historias y lo comentan desde el exterior. Los periodistas en el campo, en el escenario donde los sucesos tienen o han tenido lugar, son narradores diegéticos. Al hacer el reportaje desde el interior del mundo de la historia, los reporteros pueden entrevistar a las personas que están directamente involucradas en los sucesos. Cuando estas personas relatan sus experiencias, también se convierten en narradores diegéticos, lo mismo sucede con las personas a quienes los periodistas entrevistan en el estudio.

Las relaciones entre estos narradores usualmente se indican por un simple código visual (Larsen, 1974). Los elementos más importantes de este código son, primero, la presencia o la ausencia de contacto visual con los espectadores, y, segundo, la diferencia entre estar presente en el estudio o en el campo (cuadro 7.2).

Los presentadores y los periodistas en el estudio y en el campo pueden dirigirse al público directamente, simulando así la comunicación cara a cara. En cambio, tanto los entrevistados en el estudio como los entrevistados en el campo tienen que dirigirse al entrevistador. Estas distinciones —comunicación directa-indirectamente; estudio-campo— por lo tanto conforman un sistema sencillo que ayuda al público a distinguir entre los diversos tipos de narradores y a entender su relativa autoridad en la jerarquía narrativa. El aspecto más importante de cada secuencia narrativa se decide mediante el contacto visual, que indica de un modo muy concreto y visualmente explícito quién tiene el derecho de dirigirse al público y de interpretar al mundo por ellos. Sin embargo, este sistema varía históricamente. Con la creciente utilización en las últimas décadas de transmisiones satelitales y tecnologías digitales en la producción de noticias, hoy es usual permitir a los expertos y comentaristas el contacto visual con los espectadores, aunque se encuentren en estudios lejanos.

En una película comercial, las relaciones entre los diversos niveles de la narración

Cuadro 7.2. El código visual de las noticias televisivas

	Estudio	Campo
Contacto visual	Presentadores, periodistas	Periodistas
Sin contacto visual	Entrevistados	Entrevistados



son considerablemente más complejas y no se indican tan claramente como en un programa noticioso. Los personajes en una película se dirigen a otros personajes: en el mundo de la historia, ellos hablan y actúan “hacia el interior”, ignorando en apariencia al público que se encuentra en el exterior del texto. En ciertos casos, la narración se vuelve bastante conspicua —por ejemplo, cuando se permite al público compartir las percepciones y pensamientos de un personaje mediante la focalización interna— pero generalmente la historia parece contarse a sí misma de un modo casi imperceptible. Esta impresión general de “narración invisible” en un largometraje comercial es el resultado de un sutil sistema narrativo que se basa primordialmente en una narración no diegética a través de la cámara y varios tipos de focalización externa (*vid.*, por ejemplo, respecto a la edición, Bordwell y Thompson, 2009).

### MUNDOS LÚDICOS Y NARRACIONES

Los juegos digitales interactivos —que se juegan en computadoras y consolas, salas de juegos y aparatos portátiles— cuestionan la idea tradicional de lo que es una narración, dando pie a varios problemas analíticos. Aun si uno opta por interesarse sólo en los juegos ubicados en ambientes virtuales, es decir, los juegos que tienen lugar en algún tipo de mundo simulado, el dominio es vasto, complejo y heterogéneo. Aarseth *et al.* (2003) han sugerido que tales juegos pueden clasificarse de acuerdo con una amplia gama de criterios: la cantidad y estatus de los jugadores, la naturaleza del mundo simulado, la idea que el jugador tiene de este mundo, las reglas y propósitos del juego, la gama de posibles acciones de juego, la representación del tiempo y el espacio, etcétera.

Veamos por ejemplo los juegos de *Duro de matar*. *Die Hard*, un juego publicado para el Nintendo Entertainment System en 1991, es un *videojuego de un jugador* que se basa en el primer filme de la serie *Duro de matar* (1988). Además es un *videojuego de disparos en tercera persona* donde el jugador controla a un *avatar*, un personaje en el mundo simulado, y el juego consiste primordialmente en disparar. El avatar representa a John McClane y, al igual que el personaje del filme, debe rescatar a rehenes y matar terroristas. El mundo simulado se presenta en la pantalla desde una perspectiva de arriba abajo. Cinco años después de la versión para Nintendo de *Die Hard*, se introdujo el juego *Die Hard Trilogy* para PC y PlayStation, que estaba compuesta por tres juegos basados en los tres primeros filmes de la serie *Duro de matar*. Aunque estos también son videojuegos de un solo jugador, todos tienen un tipo diferente de juego. El primero es un juego de disparos en tercera persona; *Die Hard 2: Die Harder* es un videojuego de *disparos en primera persona*, es decir, un juego de combate con armas en que el jugador experimenta la acción a través de los ojos del avatar, desde una “perspectiva de primera persona”; y el tercero, *Die Hard: With a Vengeance*, es un *videojuego de carre-*

*tas en primera persona* en que el jugador conduce diversos autos a través de Nueva York para encontrar y desactivar bombas.

Casi todos los filmes de gran éxito desde la década de 1980 han proporcionado las bases para videojuegos, con frecuencia —como en la serie de *Duro de matar*— en diferentes versiones. En este momento, hay más juegos de *Indiana Jones* que películas de *Indiana Jones*. También se han usado juegos populares como puntos de partida para varias películas; desde *Super Mario Bros* (1993), *Street Fighter* (1994) y *Mortal Kombat* (1995), hasta *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) y *Doom* (2005).

Videojuegos como *Die Hard* o *Indiana Jones* utilizan los escenarios, personajes y ciertos recursos narrativos centrales de la historia original, pero no la trama completa. El filme *Super Mario Bros* utiliza los personajes y unos cuantos elementos más del juego, pero amplía los escenarios y coloca a los personajes en un marco narrativo más amplio y tradicional. Por consiguiente, estos y otros ejemplos de videojuegos basados en películas o de películas basadas en videojuegos no son *adaptaciones*<sup>20</sup> narrativas en el sentido estricto del término.

Se ha asumido que la ausencia de adaptaciones reales, según algunos investigadores —a veces llamados ludólogos—, indica que no sólo los juegos en cuestión, sino todos los juegos en general, no son narraciones y no deben ser objeto de análisis narrativos (Juul, 2001); para argumentos similares, *vid.* Frasca (1999), Eskelien (2001), Aarseth (2004). El debate en torno a la narratología y la ludología ha sido central en el área de los estudios de videojuegos.

Sin embargo, puede argumentarse que los juegos sí tienen unos cuantos aspectos en común con las narraciones convencionales, y que los métodos de los análisis narrativos tradicionales ofrecen herramientas útiles para el análisis de videojuegos (Simmons, 2007). Casi todos los juegos establecen una diégesis —un mundo simulado— y presentan al jugador un proyecto narrativo: hay que matar enemigos, solucionar misterios, terminar misiones, etc. En el curso del juego, el jugador interactúa con representaciones de sucesos en un tiempo y espacio simulados. Los sucesos se organizan en secuencias clásicas de causa y efecto, y su función dentro del mundo del juego se relaciona estrechamente con el proyecto global del juego. Tanto los segmentos del juego al nivel micro como el juego en su totalidad siguen un conocido patrón narrativo: las acciones transforman un estado inicial de las cosas hasta que se establece un nuevo estado ordenado, y a la larga el juego termina con la culminación exitosa o fallida del proyecto en cuestión. Además, los personajes representados en el mundo simulado pueden describirse con relación al modelo del actante.<sup>21</sup> Para terminar el proyecto-juego, el jugador-sujeto tiene que combatir oponentes, reclutar auxiliares mágicos, etcétera.

<sup>20</sup> Adaptaciones, p. 222.

<sup>21</sup> Modelo del actante, p. 223.



Durante el juego, el jugador sigue el *syuzhet* narrativo, pero también ayuda a crearlo. Cuando el juego termina, el jugador puede construir la historia “verdadera” o la fábula lúdica. En muchos casos, los elementos narrativos se presentan sin orden cronológico en el *syuzhet* por varios narradores diegéticos; es decir, personajes que actúan en el mundo de la historia y hablan sobre éste. En otros casos, narradores que ven los sucesos desde más lejos introducen elementos adicionales de la fábula. Mediante textos escritos, sonidos o palabras, los narradores no diegéticos indican a los jugadores lo que supuestamente son, lo que deben hacer o lo que había sucedido antes de que el juego empezara. Además, los narradores extraficticios permiten a los jugadores cambiar de perspectiva, obtener una visión general y ver el mundo de la historia como un sistema lúdico que se gobierna con una serie de reglas y mecanismos.

Un análisis narrativo de un juego podría identificar su proyecto principal, segmentar la secuencia total del juego en secuencias elementales, comparar la estructura del *syuzhet* con la de la fábula, etc. Sin embargo, los análisis lúdicos deben además explicar todos los aspectos que diferencian a los juegos de las narraciones tradicionales, en primer lugar las diferencias en la experiencia de *jugar un juego*, en comparación con ver una película o leer una novela. Los espectadores de una película y los lectores de una novela ven el mundo de la historia, los personajes y los sucesos narrativos “desde fuera”. Quizá se identifiquen con uno o más de los personajes, pero no pueden controlar las acciones que se desarrollan dentro del universo narrativo. En cambio, los jugadores están inmersos en su mundo de la historia. Suelen controlar a un avatar con rasgos y posibilidades de acción más o menos predefinidos, y participan en una construcción interactiva del mundo narrativo y del *syuzhet*.

Sobre la base de los trabajos de los teóricos del juego Fuller y Jenkins (1995) y Friedman (1995), Rune Klevjer (2008) ha propuesto que los análisis de los videojuegos de un jugador, a fin de realizar un estudio más fino, deben explicar dos aspectos del juego: el sistema de juego y el tipo de participación del jugador. El sistema de juego es el sistema de elementos y reglas que deciden cómo debe jugarse el juego. Una parte fundamental de este sistema es la “mecánica del juego” medular o el conjunto de acciones estándar que el juego en cuestión permite, por ejemplo, cargar un arma y dispararla en los juegos de disparos en primera persona, o los saltar y avanzar en juegos del tipo de *Super Mario*. El modo de participación, seguidamente, determina cómo los jugadores se sumergen en el mundo simulado. Se define por 1) elementos físicos de la interfaz, como la pantalla, los audífonos, los controles del juego, etc.; 2) la manera en que la información se proporciona a los jugadores: a través de textos escritos, locuciones, música, sonidos, imágenes, etc.; y 3) la corporalidad simulada. Respecto a esto último, en los juegos de disparos el jugador se sumerge en el mundo lúdico a través de un avatar que funciona como una especie de sustituto del cuerpo del jugador; en muchos juegos de estrategia, el jugador actúa desde una posición elevada sobre el mundo del juego.

## ANÁLISIS DE GÉNEROS

*Genre* [género] es la traducción en francés del vocablo latín *genus*, una palabra que originalmente se refería a fenómenos que se parecen entre sí por causa de su origen común o por sus relaciones mutuas. *Genus* significa *origen*, pero también *familia*, *genus* biológico, *género* gramatical, y, más generalmente, *tipo*, *especie* o *clase*. Su homólogo francés se usa similarmente para referirse a grupos de textos u obras de arte que se interconectan por cierto número de aspectos comunes. La suposición que subyace en esto es que un texto único es un fenómeno muy raro. La mayoría de los textos pertenecen a amplias clases de textos y éstas, a su vez, se definen por los aspectos que los textos individuales comparten.

Los escritos clásicos sobre los géneros textuales trataban con un área relativamente manejable. Eran pocas las clases y se definían por pocos aspectos textuales, tal como se ve en la partición del campo en obras dramáticas, épicas y poéticas. Los teóricos contemporáneos que estudian los textos mediáticos se enfrentan a una situación más compleja. A través el sistema mediático y particularmente en el área de la ficción cinematográfica y televisiva, existe una multitud de categorías de género, y una proliferación constante de nuevos géneros y subgéneros (sobre los géneros fílmicos, *vid.* Altman, 1999; Grant, 1986, 1995; Neale, 1980, 2000; sobre los géneros televisivos, *vid.* Newcomb, 1974; Kaminsky y Mahan, 1985; Rose, 1985).

La industria mediática misma utiliza los géneros como etiquetas útiles en la planeación de las producciones y la comercialización de nuevos productos. Desde el punto de vista del público, las referencias a los géneros estimulan el marco interpretativo que se debe aplicar a un texto en particular. Las referencias a los géneros, pues, crean ciertas expectativas que se basan en la experiencia anterior del público con productos mediáticos similares. En este sentido, un género puede verse como una especie de “contrato” entre la industria mediática y su público. Más específicamente, equivale a un acuerdo entre el emisor y el receptor respecto a algunos aspectos básicos de un cierto tipo de producto textual que ha sido diseñado para realizar una tarea específica.

En suma, un género es un sistema de convenciones textuales o —para usar la terminología semiótica— una especie de *langue* latente que gobierna la producción de casos individuales de *parole*. Debido a la naturaleza contractual de la relación entre el emisor y el receptor, también se puede ver como una especie de herramienta mental que los medios proporcionan y que nutre los procesos culturales. Los públicos mediáticos utilizan este tipo de herramientas para interpretar el mundo y para relacionarse con ciertos asuntos socioculturales que se repiten en formatos familiares.



### Géneros prácticos y géneros teóricos

En algunos casos, un “género” se refiere a un grupo de textos que la industria mediática y una parte del público han clasificado de manera distinta. El ejemplo más notable de esto es el término *film noir* que introdujeron los críticos de cine franceses tras la segunda Guerra Mundial para referirse a un grupo de películas hollywoodenses que la industria distribuía comercialmente como historias de crímenes o melodramas (Borde y Chaumeton, 1955). Mediante la utilización del término *film noir*, aquellos críticos sugirieron que las películas en cuestión de algún modo se relacionaban entre sí diferenciándose de las categorías genéricas establecidas por la industria (la historia del concepto del *film noir* se discute en Cook, 1999).

El género del *film noir* se ha calificado de “teórico”, en contraste con los géneros “prácticos” que son conocidos para los productores y consumidores de textos mediáticos. Esta distinción señala el hecho de que el nombre de cualquier género usualmente abarca dos fenómenos diferentes. Por un lado, un género es parte del conocimiento práctico, casi inconsciente, de los aspectos textuales que influyen en la vida cotidiana de los miembros del público. Por otro lado, es también un objeto analítico y teórico, o más bien se convierte en semejante objeto en el momento que se empieza a discutir sobre cuáles aspectos textuales definen a un grupo particular de textos o de qué modo este grupo es distinto de otros grupos (*vid.* Todorov, 1978). El género del *film noir* es uno de los raros ejemplos de una clasificación que inicialmente se refería a un género teórico y que posteriormente la industria y el público aceptaron, y terminó por ser un género práctico.<sup>22</sup>

La definición teórica de los géneros no es una tarea sencilla. La historia de la teoría de los géneros muestra que, de hecho, es imposible clasificar los textos sobre la base de aspectos simples y bien definidos o hacer que los géneros constituyan un sistema claro e inequívoco. Una solución consiste en apoyarse en el concepto de “semejanzas familiares” que estableció Wittgenstein (1953): aunque es muy raro que unas cuantas características comunes constituyan un género completo, un grupo de textos puede relacionarse estrechamente por causa de las superposiciones parciales (y la suma de éstas) entre sus diversos subgrupos; de la misma manera que los niños de una familia, sin parecerse unos a otros, pueden tener rasgos en común tanto con su padre como con su madre. De hecho, los géneros se definen por referencia a un conjunto común de aspectos textuales, aunque es posible que no todos los miembros del grupo compartan estos aspectos. En este concepto, un género equivale a una serie de transiciones o desplazamientos entre los textos, algo que hace que el concepto sea particularmente útil para la descripción y el análisis del desarrollo histórico de los tipos de textos. El género indivi-

dual puede verse como un campo textual móvil en el que se incorporan nuevas subcategorías o ramas constantemente.

Cuando los textos se utilizan reiteradamente para realizar funciones culturales y sociales más o menos similares, aparecen tipos prototípicos de manera casi automática. Asimismo, al institucionalizarse y codificarse estos aspectos discursivos recurrentes, a mediano y largo plazo se producirán textos individuales de acuerdo con las normas codificadas. Según Todorov (1978), un género consiste precisamente en esa codificación de las características discursivas; es decir, en un grupo de textos que tiene un propósito común y por lo tanto también ciertas cualidades discursivas. Aun así, como sugiere el concepto de las semejanzas familiares, estas características pueden asociarse con muchos niveles y aspectos textuales diferentes.

### Características textuales de los géneros

La etiqueta de género sugiere un marco interpretativo tanto al público como al analista. Analizar un filme particular *como un western* o *como un film noir* equivale a verlo como un ejemplo de un tipo general. También significa identificar una serie de aspectos textuales que esa película comparte con otros y que pueden ser pertinentes para el análisis. Existen varios aspectos textuales básicos en las definiciones de un género (sobre estos aspectos, *vid.* Todorov, 1978).

Algunas definiciones de un género en particular se enfocan en los significados o el “contenido”, o lo que los lingüistas llamarían los aspectos “semánticos” de los textos en cuestión (¿qué se cuenta en el texto? ¿Qué tipo de “temas” o “motivos” expone?). Si, por ejemplo, una película se etiqueta como una película de *misterio*, esperamos ver un enigma, un crimen que tiene que solucionarse, usualmente, pero no siempre, un detective privado o un policía. Además, las definiciones semánticas pueden suscitar preguntas sobre la referencialidad (¿el universo textual se presenta como ficticio o factual? ¿A qué tipo de contexto sociohistórico se refiere el texto? Ejemplo de esto es la etiqueta *western*, que nos predispone a esperar una narración sobre un conflicto en la frontera estadounidense durante el siglo XIX).

Otras definiciones del género se vinculan con lo que Todorov (1978) llama el aspecto “verbal” del texto, su forma “material”. El aspecto material atañe cuestiones de “estilo” o de “puesta en escena”: la manera en que los sucesos se escenifican para la cámara mediante el escenario, la iluminación, el vestuario y el comportamiento de los personajes (*vid.* Bordwell y Thompson, 2009). La etiqueta *película de acción* no sólo es una definición semántica que indica un tipo de contenido; también sugiere un cierto patrón estilístico con imágenes espectaculares de edificios que se derrumban, autos que explotan y helicópteros que se estrellan, así como un ritmo de edición rápido.

<sup>22</sup> Géneros “teóricos” y prácticos, capítulo 19, p. 563.



Por último está el aspecto “sintáctico”: la estructuración del texto, su organización o composición secuencial. En el caso de las películas de misterio, las características principales se derivan de la relación entre el *syuzhet* y la fábula, como ya se ha descrito: los sucesos de la fábula se presentan en orden cronológico invertido dentro del *syuzhet*; la película presenta asesinatos y enigmas, pero oculta la información sobre sus causas hasta el último momento.

La configuración específica de los aspectos semánticos, materiales y sintácticos se articula en un cierto número de características textuales. Además, puesto que los géneros se establecen e institucionalizan de acuerdo con las funciones de los textos en situaciones fijas recurrentes, siempre tienen también un aspecto “pragmático”. ¿Cuáles son las exigencias de la situación que se relacionan con las características discursivas de un género dado? ¿Cuál es la intención que gobierna la producción de los textos? ¿Cuál es su propósito? Aun cuando este cuarto aspecto de la definición del género concierne principalmente al contexto social, las funciones pragmáticas que un texto tiene que cumplir dentro de un contexto dado obviamente afectan los detalles de su construcción discursiva. En este sentido, una cuestión particularmente importante es la manera en que el texto se dirige a su público.<sup>23</sup> Como se indicó en el breve análisis de las noticias televisivas, éste es un género textual en el que una cuestión pragmática medular —la autoridad interpretativa de los distintos narradores— se soluciona mediante un sistema fijo de narración.

### TEXTOS HETEROGÉNEOS

Una película no sólo es una secuencia de imágenes en movimiento sino una mezcla organizada de imágenes, palabras, textos, música y ruidos. La mayoría de los textos mediáticos son así: montajes o construcciones heterogéneas que se caracterizan por el constante desplazamiento y circulación del significado. En el cine y la televisión, en los periódicos y las revistas, y en los sitios web y otros formatos de medios digitales, la información se duplica o triplica, transmitiéndose a la vez a través de diversos canales, discursos y sentidos.

Esta complejidad plantea una serie de problemas analíticos y teóricos que con frecuencia se pasan por alto en los estudios de medios. Al igual que una buena parte de la teoría cinematográfica precedente, los estudios semióticos de Christian Metz en la década de 1960 se interesaron primordialmente en secuencias de las tomas. Muchas de las actuales investigaciones sobre el cine se enfocan primordialmente en la fábula: la narración que construye un espectador después del hecho. Los análisis periodísticos

<sup>23</sup> Modo de dirigirse, capítulo 10, p. 308.

con frecuencia tratan las noticias periodísticas e incluso las noticias televisivas y en línea como si sólo fueran fenómenos verbales.

### Similitudes y diferencias

Aunque los semiotistas reconocieron la necesidad de investigar la heterogeneidad de los medios modernos en la década de 1960, el problema resultó difícil de manejar dentro de un marco teórico que tomó como modelo el texto verbal homogéneo. En su conocida introducción a la semiótica, Barthes (1967 [1964]) simplemente aseveró que los semiotistas, como los lingüistas, deben trabajar primordialmente con materiales homogéneos. Aun cuando reconocía la necesidad de describir, por ejemplo, las películas o las revistas de modas como totalidades estructurales complejas, pospuso el análisis de ese tipo de materiales heterogéneos para concentrarse en el estudio de sustancias específicas y homogéneas.

Sin embargo, en su conocido ensayo sobre “La retórica de la imagen”, Barthes (1977 [1964]) describió algunas de las relaciones básicas entre dos sustancias de ese tipo: la imagen y el texto.<sup>24</sup> Según Barthes, un texto puede funcionar como un “anclaje” de los significados visuales, ya sea indicando los objetos presentados por la imagen (por ejemplo, la leyenda de una foto relacionada con una noticia) o sugiriendo y autorizando la manera en que la imagen debe interpretarse (por ejemplo, el título de un cuadro). La relación del anclaje se basa en la redundancia: el texto repite o explica la información que la imagen proporciona. En cambio, la otra relación básica, el relevo, se basa en las diferencias. En esta relación, el texto y la imagen son complementarios, y la unidad del mensaje se realiza en un nivel superior. El ejemplo que Barthes propuso, era la relación entre el diálogo y las imágenes en una película. Allí, el texto y la imagen transportan diferentes significados; el texto añade a la narración significados que no se encuentran en la secuencia de imágenes.

Mediante este sencillo esbozo, en particular el concepto del relevo, Barthes apuntaba a las posibles maneras de analizar, no sólo las relaciones entre textos e imágenes, sino la mezcla total de las sustancias características de las películas, los programas de televisión e internet. En sus varias versiones, esta noción de la complementariedad ha sido clave desde la década de 1980 en los trabajos que intentan explicar la heterogeneidad o “multimodalidad”<sup>25</sup> de los materiales mediáticos (Kress, 2010; Jewitt, 2009).

<sup>24</sup> Anclaje y relevo, capítulo 6, p. 199.

<sup>25</sup> Multimodalidad, capítulo 6, p. 203.



### Investigaciones sobre el sonido

Muchas de las discusiones sobre la heterogeneidad mediática se han enfocado en el estatus del sonido y sus funciones en el cine. En 1980, en un número muy importante de *Yale French Studies* sobre el cine y el sonido, Rick Altman (1980) criticó tanto a la teoría tradicional del cine como a la semiótica contemporánea del cine por su enfoque en la imagen cinematográfica a expensas del sonido. Altman sostuvo en ese momento y en escritos posteriores que el sonido es tan importante —y en ciertos aspectos quizá incluso *más importante*— como las imágenes para la experiencia cinematográfica total (por ejemplo, Altman, 1992). En una postura similar, el teórico del sonido francés Michel Chion ha argumentado en una serie de libros que casi toda la teoría del cine se caracteriza por su “vocalcentrismo”. Cuando se llega a reconocer la existencia del sonido, es usualmente la voz humana del diálogo o la voz en *off* lo que se privilegia analíticamente en el análisis en vez de, por ejemplo, la música o el ruido. Chion expone análisis detallados de la importancia del sonido en el cine y la televisión, recalcando particularmente el “punto-de-escucha”; es decir, el efecto que se obtiene por el posicionamiento de la fuente del sonido con relación al punto-de-vista de la cámara (*vid.* Chion, 1982, 1985, 1988, 1998).

En su justificada crítica del enfoque dominante en la visualidad en las investigaciones mediáticas y fílmicas precedentes, Altman y Chion a veces se sitúan en el extremo opuesto, afirmando la superioridad del sonido respecto a las imágenes. La mayoría de los trabajos posteriores en el área recalcan la complementariedad del sonido y la imagen. Ésta es la postura de Sarah Kozloff, por ejemplo, en sus análisis de las diversas formas en que la voz en *off* y los diálogos se usan en el cine (Kozloff, 1988, 2000). Es también la postura dominante hoy en los estudios sobre la música y su función en el cine.

### El papel de la música en el cine

Los estudios tradicionales sobre el cine tendían a distinguir entre dos tipos de música, uno que apuntalaba la imagen, otro que funcionaba como su contrapunto (*e. g.*, Eisler y Adorno, 1947). Argumentando que la música se debe describir más directamente en sus relaciones con la narración y sus sucesos, Chion (1985, 1990, 1995) propone tres categorías básicas:

- La *música enfática*, que apoya y expresa los sentimientos de los personajes.
- La *música aenfática*, que es independiente de la acción en la pantalla.
- La *música didáctica*, que se emplea como un comentario distanciador, con frecuencia irónico, de la acción.

Los estudios concretos sobre la música en el cine y la televisión requieren un marco analítico más diferenciado. Como sucede en los estudios narrativos y en los estudios genéricos, el cine clásico de Hollywood también ha sido el caso central en los análisis de la música del cine. Algunos ejemplos son las obras de Claudia Gorbman (1987), Kathryn Hallnak (1992) y Peter Larsen (2007), que toman la práctica del cine clásico de Hollywood como base para una descripción general de la música cinematográfica narrativa. Un tema común en estos trabajos es que los análisis de la música en el cine deben empezar por examinar cómo se relaciona la música con la narración cinematográfica. Utilizando la terminología de la narratología, es posible distinguir entre la música diegética y la no diegética. La música diegética forma parte del mundo de la historia; es la música que tocan músicos, o que se escucha en la radio, dentro del espacio de la ficción. Este tipo de música suele usarse para caracterizar el mundo de la historia y sus personajes.

La función de la música no diegética es más compleja. Ésta es la música que viene “de fuera” y añade una especie de comentario continuo sobre los sucesos de la narración. ¿Pero cómo funciona este comentario? En mi propia obra (Larsen, 2007), he propuesto que la música de cine no diegética puede analizarse desde perspectivas formales, narrativas y emocionales:

- *Funciones formales.* La música apuntala de muchas maneras una película. En el nivel más amplio, la música da integridad a una película individual, ayudando a diferenciarla de otras. En el nivel de la narración, la música da forma a una secuencia de tomas. La estructura de la música a su vez estructura los sucesos en la pantalla, los separa unos de otros o los vincula, señala las conexiones y transiciones, cierra una sección y abre una nueva. En el nivel de una escena y de una secuencia de montaje, la música continua indica la conexión entre las tomas individuales, mientras que en las transiciones entre escenas la música normalmente se usa para enfatizar la discontinuidad narrativa.
- *Funciones narrativas.* En el cine la música se emplea para subrayar la mayoría de los aspectos definidores de la narración. Marca el tiempo y el espacio del mundo de la historia, con frecuencia con la ayuda de estereotipos musicales. Enfatiza, anticipa e “interpreta” escenas narrativas cruciales; con frecuencia sirve para marcar el tempo de los sucesos, incluso para intensificarlos. Crea sus propios arcos de tensión, que recalcan los de la narración visual y oral. La música, además, se usa para caracterizar a los agentes en la narración, por ejemplo, con la ayuda de *Leitmotiv*, estos pueden conectarse a los personajes como señales formales, pero a veces también pueden entenderse como comentarios sobre los personajes, sus cualidades personales o el papel que desempeñan en la trama.
- *Funciones emocionales.* La tercera función principal de la música es la de moldear las “emociones” y “humores”, tanto en la totalidad de la narración como en sus



secciones. La función emocional más importante de la música en las películas comerciales consiste en articular o intensificar un ambiente emocional que ya se ha sugerido con otros efectos: las imágenes, el diálogo, el ángulo de la cámara, etcétera. No obstante, en ciertas situaciones la música puede moldear activamente el tono de la narración o, más precisamente, indicar al espectador cómo debe entender y experimentarse una escena.

### *El sonido y los medios*

Si bien los extraordinarios progresos tecnológicos del periodo no causaron el interés por el sonido en los estudios fílmicos que surgió en la década de 1980, éste por lo menos se reforzó gracias a ellos. La aparición del sistema de reducción de ruidos Dolby en 1977, las sucesivas generaciones del sonido estereofónico y ambiental Dolby, los nuevos sistemas de grabación de múltiples pistas; todos estos inventos mejoraron mucho la calidad del sonido de las obras cinematográficas y generaron una serie de experimentos sonoros, tanto por parte de los directores del cine comercial como por los creadores del cine de vanguardia. Aunque la televisión se benefició de desarrollos tecnológicos casi idénticos durante el mismo periodo, los cuales dieron por resultado un creciente énfasis en el sonido en el medio de la televisión en general y ciertos programas y géneros en particular, las investigaciones sobre la televisión no se han enfocado de manera similar en el sonido.

El papel de la música a veces se discute en los principales trabajos sobre los géneros de la televisión (*vid., e. g.*, respecto a la música en las telenovelas, Gripsrud, 1995: 183f). El establecimiento de canales internacionales promocionales como MTV en la década de 1980 dio origen a algunos trabajos sobre la relación entre la música y la imagen en los videos musicales (*e. g.*, Kaplan, 1988; Larsen, 1989). Sin embargo, en lo que toca al sonido en la televisión, el único trabajo importante es un breve artículo de mediados de la década de 1980 donde Rick Altman discute la función del sonido en la situación mediática hogareña (Altman, 1986). Últimamente, ha habido otros estudios, por ejemplo, el del musicólogo Nicholas Cook (1998) sobre las diversas formas en que la música, las palabras, las imágenes en movimiento y la danza se compaginan en los comerciales de televisión y en los videos musicales. Sin embargo, en términos generales son notablemente pocas las contribuciones que hasta ahora se han hecho al estudio del sonido en los medios.

Obviamente, ésta es un área de los estudios de medios en la que se requieren urgentemente más investigaciones, no sólo por la evidente centralidad del sonido en los medios sino porque tales trabajos pueden contribuir a una mejor comprensión del sonido como un "texto", por derecho propio y en conjunción con otros textos mediati-

Algunos trabajos recientes han sugerido los elementos de un programa investigativo (Bull y Back, 2003; Jensen, 2006), incluyendo el papel que la voz, la música y los sonogramas sonoros complejos desempeñan en los medios digitales, en general, y en los medios móviles, en particular. Algunos estudios han examinado la forma en que la narración hablada ayuda a coordinar la práctica lúdica en los juegos en línea (Jørgensen, 2009; Williams *et al.*, 2007). El campo está totalmente abierto para las investigaciones futuras sobre el sonido y sus funciones participativas en los diversos medios, géneros y textos.