



Manual de **Semiótica**

*Semiótica narrativa,
con aplicaciones de análisis en comunicaciones*

JOSÉ DAVID GARCÍA CONTTO

MANUAL DE SEMIÓTICA

Semiótica narrativa, con aplicaciones de análisis en comunicaciones

Autor:

José David García Contto

Profesor de la Facultad de Comunicación

Realizado bajo el auspicio de:

Instituto de Investigación Científica

Universidad de Lima

Lima, 2011

MANUAL DE SEMIÓTICA

Índice

1. Bases teóricas	Pág. 2
2. Recorrido Generativo de la Significación	Pág. 21
3. Valores. Cuadrado semiótico.	Pág. 27
4. Modelo Actancial.	Pág. 49
5. Programas Narrativos y Teoría de la Acción.	Pág. 59
6. Esquema Narrativo Canónico.	Pág. 89
7. Manipulación	Pág. 98
8. Sanción	Pág. 107
9. Enunciación	Pág. 122
Bibliografía	Pág. 142

Capítulo 1

BASES TEÓRICAS

Ferdinand De Saussure / Roland Barthes

Conceptos base

El maestro ginebrino, notable lingüista, propuso la existencia de la *Semiología*, disciplina “que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social” (Saussure, 1994: 3). Si bien la intuición de Saussure fue acertada en torno a la necesidad de esta disciplina, él no tuvo la oportunidad de desarrollar teoría estrictamente semiológica (o semiótica). El trabajo de Saussure, se concentra en el ámbito del estudio de los lenguajes. Desde su disciplina construye conceptos base (aún considerados elementales para la lingüística) que sólo cincuenta años más tarde otro maestro (Roland Barthes) utiliza para construir la disciplina semiológica, invirtiendo la posición de Saussure. Para este:

“la semiología forma parte de la lingüística, porque parece cada vez más difícil concebir un sistema de imágenes y objetos ‘cuyos significados’ pudieran existir fuera del lenguaje. Por consiguiente concluye: la lingüística no es una parte, aunque privilegiada de la ciencia general de los signos; es la semiología la que es parte de la lingüística” (Zecchetto, 2003: 17).

Conjuntamente, otro teórico como Louis Hjelmslev postula que la semiótica estudia las conexiones que existen entre los procesos significativos que se desarrollan con la cotidianeidad. Es decir, con lo que creemos ‘obvio’ pero que finalmente termina siendo un proceso universal, de modo que se homologa con el modelo lingüístico.

De ese modo, las categorías teóricas que desarrolló Saussure para el estudio de los idiomas son de modo fundamental las siguientes:

SIGNO

(Significante y significado)

A pesar de parecer sencillo definir qué es el signo, esto atañe a una reflexión sesuda desde la epistemología. Desde Platón, con su postulado que el conocimiento se da a partir de *anamnesis*, pasando por los estoicos y la distinción entre *signo*, *significante* y *significado*, hasta llegar a Peirce y Saussure que construyeron toda una teoría con el aval teórico de Hegel, Kant, Von Humboldt, entre otros. “De este modo, el hombre

empieza a ser entendido como sujeto productor/lector de signos; es decir, de entidades que, manifestadas materialmente de muchas y muy varias maneras, son todas ellas, portadoras de significación” (Quezada, 1991: 19). De todo esto, Saussure propuso una noción de signo que tiene la característica de ser dual (en la mejor herencia cartesiana). “El signo, además, hace referencia a una cosa, y a esa realidad Saussure la denomina realidad referencial; es el objeto, la cosa o el fenómeno al cual se alude mediante el signo.” (Zecchetto, 2003: 89). Ahora bien, el signo saussureano tiene dos caras, dos lados indispensables para ser (y seguir siendo) signo, el significante y el significado.

“(…) el significante es definido como la ‘imagen acústica’ y el *significado*, como una ‘imagen conceptual’. Uno adquiere forma, en cuanto expresión, a partir de una sustancia sensorial y física, y el otro, en cuanto contenido, a partir de una sustancia psíquica” (Fontanille, 2001: 28)

Estos dos *relata*, como las dos caras de una moneda constituye la unidad de manifestación de sentido. De acuerdo con Saussure, la definición de signo es *mental*, ya que el significante es la *imagen acústica* del significado que es el *concepto*, ambos de naturaleza mental. El signo es una función de relación estable entre dos elementos, un elemento (mental) con aspectos de relación con lo sensible (una imagen acústica la podemos equivaler al *pensamiento sobre una sensación*), y otro elemento de carácter inteligible. Como sostiene Benveniste, “Toda discusión sobre la esencia del lenguaje o sobre las modalidades del discurso comienza por enunciar el carácter arbitrario por necesidad” (Benveniste, 1971: 49)

Evidentemente, el universo de lo físico y perceptible está afectado por la estructura que tiene esta imagen acústica, y en la medida que un sonido se ajusta a la forma de una imagen acústica específica, aparece un significado igualmente específico¹.

La noción de signo saussureano está ligada al universo de los idiomas, el ejemplo perfecto de signo era la palabra. En efecto, la misma definición de partida del

¹ Para dar mayor luz a lo sostenido, es necesario ejemplificar la otra postura sobre la arbitrariedad del significante con el significado. En *Función y campo de la palabra*, Lacan sostiene que “el hombre es hombre, porque el símbolo lo ha hecho hombre”, razón por la cual, la articulación del significante es lo que valida, modifica sentidos, más específicamente el *fantasma*, pero que a su vez también lo engaña. Es decir, el significante tiene una función activa que genera el significado, por eso es que Lacan —a diferencia de Saussure— afirma que la dicotomía Significado/ Significante no es *arbitraria* sino *contingente*. Es decir, si a un sujeto se le indica levantar un peso -mayor al de su capacidad- el significante reinante, inmediatamente condenará a este a no poder ejecutar la petición. Sin embargo, si se le indica que el peso es menor al que él estipula, la acción será ejecutada debido a que el significante /peso/ es contingente a su performance. Nuevamente en palabras de Lacan: El significante engaña, la angustia es lo que no engaña. (Lacan, 1975)

significante, está ligada a la oralidad de los lenguajes y a la verbalidad; “Saussure también refiere al *sonido* y al *pensamiento* como dos modos distintos pero correlativos en los planos (expresión y contenido)” (Chandler, 2005: 19). No obstante, esto no impidió a Barthes proponer aplicaciones no lingüísticas de esta división del signo. Barthes extrapola el concepto saussureano y lo lleva a otros sistemas de significación (lenguajes) no verbales (Barthes, 1970). Así, por ejemplo en el lenguaje de la ropa, cada prenda puede representar un signo y tiene por lo tanto dos caras, su significante (su imagen mental), y su significado (el sentido de la prenda en cuestión). Igualmente pensó que en cada lenguaje sería posible establecer unidades, signos, cada uno con su significado y su contraparte sensible.

No obstante, la riqueza de elementos materiales como la ropa, los muebles, los automóviles, o la arquitectura; son largamente más complejos que la materialidad de una palabra (ya sea ésta sonora o gráfica). Se puede incluir los lenguajes contemporáneos de la comunicación, que tienen por materialidad una compleja red de elementos, y cada uno de ellos puede suponer un lenguaje (el color, las líneas, las texturas, los tamaños, las formas visuales, la composición, el formato, el encuadre, etc.; todos ellos pueden convertirse en significantes separados y cada cual tendría un significado estructurado, (Dondis, 1995)).

La importancia de la definición de signo en esta tradición era que se independizaba de la necesidad de estar anclada o conectada con un objeto, referente, cosa o con el mundo real². En la medida en que lo único que hace falta para que exista un signo es la relación entre dos entidades (que pueden ser exclusivamente mentales). El signo y la base del sentido articulado sólo requieren de una *función* mental que conecta de modo activo “algo” sensible con “algo” inteligible.

SIGNO	Naturaleza del componente
Significante	Sensible
Significado	Inteligible

² En efecto, la tradición histórica que reflexiona sobre el lenguaje desde los griegos, pasando por el pensamiento medieval, la filosofía moderna y contemporánea; consideran indispensable el tercer elemento, el objeto, referente o cosa *nombrada*. Existe una trilogía necesaria que relaciona *lenguaje, pensamiento y realidad* (Beuchot, 1988), (Eco, 1985) (Quezada Macchiavello, 1995).

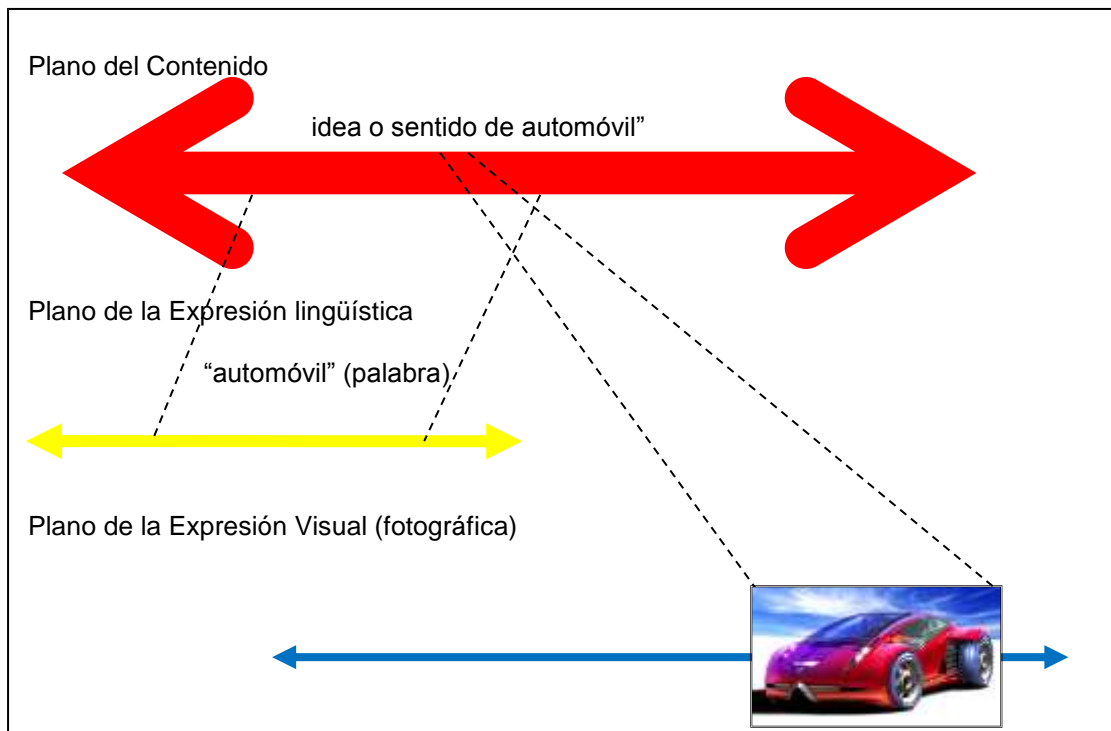
De esta riqueza es que Barthes puede aplicar la noción de signo a otros lenguajes, como la vestimenta, los muebles, la comida y la arquitectura. Barthes vio en cada una de estas prácticas cómo se constituyen signos, con la misma estructura que Saussure reconoce en las palabras.

PLANO DE LA EXPRESIÓN Y PLANO DEL CONTENIDO

A partir de la propuesta inicial de Saussure al dividir el signo en dos partes (significante y significado), un lingüista danés, Louis Hjelmslev desarrolló la propuesta de extender la naturaleza de cada componente del signo al lenguaje por entero. En efecto, la definición de signo se aplica a las unidades portadoras de sentido, pero esta aplicación conceptual no era útil cuando se procura estudiar el modo en que los signos se organizan en cadenas (sintagmas) que crean un nuevo sentido al estar juntos. Así, si bien un signo está compuesto de significante y significado, una cadena de signos tiene dos planos, el plano de la expresión, la parte manifiesta y perceptible del lenguaje; y el plano del contenido, la parte inteligible, conceptual del lenguaje.

Saussure y Hjelmslev consideran contenido y expresión como dos “masas amorfas” (Hjelmslev 1971: 77), en el caso del plano de la expresión del idioma hablado se trata del conjunto de sonidos posibles (sustancia de la expresión) y el plano del contenido es el pensamiento (sustancia del contenido) (Hjelmslev, 1971:76). Según la relación que propone Saussure, hay una conexión entre estos dos planos, un “recorte” que se produce en la función de signo. Por lo tanto, y extrapolando la investigación del autor danés, se puede afirmar que todo lenguaje (no sólo los idiomas) tienen estos dos planos, y para producir signos operan un recorte en el universo de expresiones y manifestaciones posibles (su materialidad) y lo ponen en relación con el universo de pensamientos (su nivel inteligible). Aquí se puede realizar una reflexión relativa a la naturaleza constante del plano del contenido, pues sin importar la enorme variedad de los planos de la expresión de los diferentes lenguajes, el contenido siempre se construye en el pensamiento, es una construcción inteligible. No obstante esta “constancia”, cada plano de la expresión en su lenguaje se relaciona de modo diferenciado con el plano del contenido, y aún cuando la palabra “automóvil” y la foto de un automóvil puedan tener

un plano del contenido similar, no es exactamente igual. Cada lenguaje tiene sus “ventajas y desventajas” para manifestar sentidos diferentes.

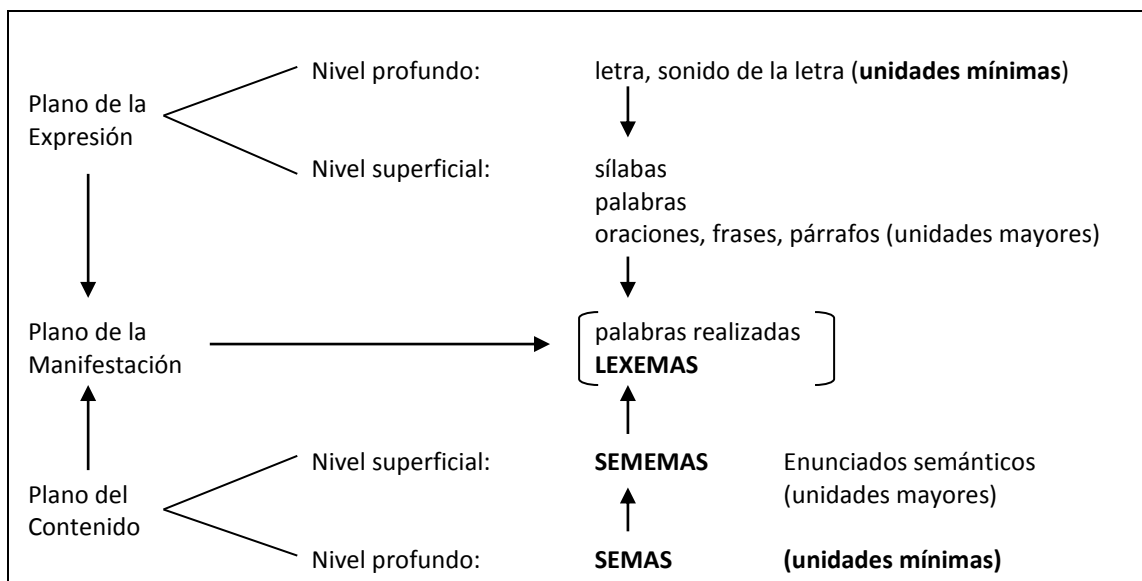


En este diagrama se propone el plano de la expresión como más “grueso”, pues, se puede afirmar que el sentido tiene muchas capas, niveles, o interpretaciones. Si bien la palabra “automóvil” produce un sentido más genérico y amplio, en suma, un sentido bastante denotativo; de otro lado, la fotografía propone una idea más específica de la “idea de automóvil”, se trata de un modelo, un color, un diseño específico; y además, se puede afirmar que la imagen produce una serie de sentidos adicionales (en el caso específico de esta foto) asociados con la “modernidad”, “riqueza”, “velocidad”, “tecnología”, entre otros; es decir una serie de sentidos connotativos cuya lectura se hace desde las prácticas culturales.

Así, en uno de los lenguajes audiovisuales, por ejemplo, en el lenguaje de la cámara, tendremos en el plano de la expresión una serie de planos o encuadres (primer plano, plano general, plano medio, plano conjunto, etc.), y cada uno de estos recortes sobre la casi infinita posibilidad de encuadres sobre un motivo visual, supone un recorte en el plano del contenido que estaría asociado a la sensación de cercanía o lejanía que produce un encuadre sobre el motivo o personaje mostrado en pantalla.

PRINCIPIO DE ISOMORFÍA. SEMAS, CLASEMAS, SEMEMAS, LEXEMAS

Según la tradición lingüística, el plano de la expresión tiene una determinada estructura, una que reconoce unidades mayores compuesta de unidades cada vez más pequeñas, hasta llegar a unidades mínimas. En el caso del idioma, queda claro que se puede utilizar una frase como unidad mayor, y luego ir progresivamente por unidades menores, una palabra, una sílaba, una letra (que representa un sonido, un fonema). Esta estructura, se postula (como axioma de la semiótica) como la estructura del plano del contenido. Es decir, se asume como punto de partida que ambos planos se organizan de la misma manera, con unidades mayores que se desagregan progresivamente hasta llegar a unidades cada vez más pequeñas y finalmente la unidad mínima. Tomando como referencia un esquema propuesto por Greimas en torno la estructura del plano de la expresión y del contenido (con algunas modificaciones para explicar nuestro ejemplo):



(Greimas A. J., 1971:14)

Esta propuesta de estructura que simula un espejo entre los dos planos, es llamado principio de *isomorfismo* (etimológicamente “la misma forma”). Partiendo de esta estructura, la semiótica propone la *unidad mínima de sentido*, el *sema* y la *unidad de sentido* “operativo”, el *semema* (compuesto de varios semas); utilizando la misma lógica que organiza el plano de la expresión (en este caso, expresión lingüística). Cabe

mencionar, que el diagrama original propuesto por Greimas es significativamente diferente en la terminología que utiliza en el plano de la expresión, aquí hemos usado una variación, para dejar más claro al lector la idea de unidades mayores, compuestas de unidades menores, y finalmente de unidades mínimas³.

Así tenemos la definición de *sema*, como *unidad mínima de sentido*, se trata de un “rasgo” elemental que junto con otros semas define un sentido específico de un elemento manifiesto (ya presente en un *texto*, una frase dicha, escrita, un foto, una película, un eslogan publicitario, etc.). Así, el texto está compuesto de un conjunto de *lexemas* o *unidades de manifestación*. Nuevamente, en una frase, cada palabra es un lexema lingüístico; en una foto, cada forma, color y textura pueden ser lexemas visuales; y, en una película, un movimiento de cámara (como un acercamiento, un *travelling in*) se constituye también en un lexema visual (o audiovisual).

El *semema* es una unidad de sentido compuesta por varios semas, y por un *clasema* (al menos)⁴. El clasema es un tipo especial de rasgo que es definido por contexto, se trata del contexto (o posición) del lexema definiendo aspectos del sentido de un término. Por ejemplo, el lexema verbal “banco” tiene dos acepciones posibles, en esta teoría diremos que tiene dos sememas (sentidos específicos): uno de esos sememas aparece dominado por el *clasema* /económico/, al referirse a la institución económica: mientras que el otro semema está marcado por el *clasema* /mobiliario/, pues se trata de un artefacto que sirve para sentarse.

Se puede proponer la siguiente “fórmula” para estos términos semióticos del plano del contenido:

$$\text{SEMA(S)} + \text{CLASEMA(S)} = \text{SEMEMA}$$

Se debe subrayar, que esta presentación permite explicar la relación y funcionamiento de los elementos mínimos en el *plano del contenido*. El plano de la expresión tendrá diferentes unidades, según el tipo de materialidad que conforme los lexemas. No serán las mismas unidades para un idioma, para los gestos, para la pintura, la fotografía, o la ropa (todos estos considerados como *lenguajes*) (Blanco & Bueno, 1989).

³ Greimas utiliza el término *fema* para unidad mínima del plano de la expresión sonora verbal (nivel profundo), y luego el término *fonema* el nivel superficial del plano de la expresión.

⁴ La teoría de las unidades del plano del contenido son propuestas por Greimas en uno de sus primeros trabajos (Greimas A. J., 1971). Es muy recomendable la presentación de Desiderio Blanco sobre semas, clasemas y sememas (Blanco & Bueno, 1989).

SEMISIMBOLISMOS

Un axioma central de la propuesta de la semiología saussureana fue la necesidad lógica de explicar el sentido a partir de la oposición de dos elementos sobre una diferencia mínima. Sin diferencia no puede haber sentido (Greimas A. J., 1971). Así, en el plano del contenido, solamente un sema tiene sentido si se relaciona con un sema opuesto, por ejemplo: la oposición /largo/ vs. /corto/, o /claridad/ vs. /oscuridad/. En cada caso, el sentido de un sema proviene de su diferencia con el opuesto. El sentido se organiza a partir de diferencias, y las diferencias se concretan en oposiciones. Existe una serie de oposiciones centrales a toda cultura y lenguaje: /vida/ - /muerte/, /masculino/ - /femenino/, /natural/ - /artificial/, /bien/ - /mal/⁵. Y por supuesto existe otras mucho más ligadas a lo sensorial como /caliente/ - /frío/, /derecha/ - /izquierda/, /liso/ - /áspero/, etc. Pero no sólo el plano del contenido se organiza por oposiciones fundamentales, como se aprecia en los ejemplos previos, el plano de la expresión de cada lenguaje se puede organizar en oposiciones múltiples, blanco – negro, azul – rosado, verde – rojo, en el universo de los colores. Pero estos ejemplos por sí solos, como plano de la expresión no tienen riqueza si no se conectan con alguna oposición del plano del contenido.

Partiendo del trabajo un excelente trabajo realizado por Jean-Marie Floch (Floch J.-M. , 1985) analizando diversas manifestaciones visuales (un pintura, una foto, una caricatura) establece la relación de “emparejamiento” que se produce entre dos elementos opuestos del plano de la expresión y dos elementos opuestos del plano del contenido⁶. De esta manera se puede proponer lo siguiente en el manejo de los colores, en diferentes lenguajes y prácticas culturales, como por ejemplo:

⁵ Sobre estas oposiciones y su desarrollo lógico se trabaja más abajo en el capítulo dedicado al Cuadrado semiótico.

⁶ Luego, la definición de sistema semisimbólico fue formalizada por el Diccionario II (Greimas A. &, 1990), y se establece que el *sistema simbólico* es uno en el cual sólo se relaciona un elemento del plano de la expresión con un elemento del plano del contenido, por ejemplo la matemática o la ciencia, sistemas en los que debe tenerse claridad en el uso del lenguaje para evitar múltiples lecturas. El sistema semiótico, asocia varios elementos del contenido a un elemento del plano de la expresión, haciendo la lectura de estos lenguajes muy compleja y dependiente de un contexto que le da sentido a su uso; se trata del uso de los idiomas, o por ejemplo el lenguaje del color (cada color puede tener muchos significados que varían según el contexto). El *sistema semi-simbólico*, se puede afirmar que es un punto intermedio entre ambos.

En el sistema de tránsito:

Plano de la Expresión	Verde	Rojo
Plano del Contenido	Avanzar	Parar

O también se puede utilizar otro tipo de representación, menos visual y más en la línea de la lógica:

Verde : Avanzar :: Rojo : Parar

En el uso de ropa según género:

Plano de la Expresión	Azul	Rosado
Plano del Contenido	Masculino	Femenino

En la otra notación:

Azul : Masculino :: Rosado : Femenino

Para la representación de axiologías y valores:

Plano de la Expresión	Blanco	Negro
Plano del Contenido	Bien	Mal

Evidentemente, se trata de una posibilidad en la representación visual, de ciertas obras pictóricas, e incluso fílmicas, mostrar al personaje maligno vestido de negro, y al personaje del bien, “el bueno”, vestido de blanco⁷.

Existe una variedad innumerable de semisimbolismos presentes en los lenguajes visuales, sonoros, y audiovisuales de la comunicación social. Es una de las herramientas discursivas preferidas de la publicidad, el periodismo y el cine. Por ejemplo en mucha

⁷ En el cine de vaqueros, el *western* del cine norteamericano, se usaba de modo habitual la representación del villano vestido de ropas oscuras, desaliñado, y sucio; mientras el héroe se mostraba de ropas claras, ordenado y limpio. Ese es un semisimbolismo clásico en el cine, y con largas raíces históricas y religiosas. La iconografía sagrada asocia lo maligno o satánico con lo oscuro y negro, y el bien o lo divino, con la claridad y el blanco.

publicidad de aromatizadores domésticos o de autos se puede apreciar la siguiente estructura:

Plano de la Expresión	Blanco y negro	Color
Plano del Contenido	Mal olor	Buen olor

Así como en el cine es muy común el uso de la misma oposición visual para hacer referencia a un desplazamiento temporal en el discurso:

Plano de la Expresión	Blanco y negro	Color
Plano del Contenido	Pasado (recuerdos)	Presente

Entre otros muchísimos ejemplos, que pueden ir desde el manejo de encuadres y planos (planos cerrados vs. planos abiertos) hasta el ritmo en el montaje audiovisual (lento vs. rápido), todos estos elementos del plano de la expresión, y que pueden tener diversas aplicaciones según el texto audiovisual de referencia. Es decir, que el sentido de estos semisimbolismos no es estable, puede variar de un texto a otro; estas variaciones dependen del uso en la cadena total textual a analizar, que es precisamente el siguiente concepto a trabajar.

APLICACIÓN CINEMATOGRAFICA “EL CIUDADANO KANE”⁸

Análisis semisimbólico

En la escena de la conversación entre Kane y su mujer, ambos se encuentran en el mismo salón pero éste es tan grande que apenas pueden escucharse, teniendo la necesidad de repetir las cosas muchas veces. Por otro lado, es notoria la vejez de ambos compañeros. Se establece entonces la diferencia entre lo cercano y lo lejano.

⁸ Fragmento tomado del análisis realizado por Luis Matías García Noriega para el curso de Semiótica. Semestre 2009-1. Universidad de Lima.

Plano de la expresión	Lejanía (en el salón barroco de ciudadano Kane)	Cercanía
Plano del contenido	Frialdad, discusiones, vejez	Intimidad, cariño, calidez

La última palabra de Kane fue “rosebud”, que resultó ser el trineo con el que jugaba de niño, antes de que adquiriera toda su fortuna. Y es precisamente la fortuna aquello que lo alejó de sus orígenes, de su inocencia.

Plano de la expresión	Rosebud (trineo de Kane)	Fortuna
Plano del contenido	Infancia, inocencia, familia	Perversión, poder, fama

Análisis sémico

Por su utilidad para los fines de este análisis propondré a los personajes como lexemas y de ahí partirán los cuadrados semióticos.

Charles Foster Kane

Semas figurativos: /infancia/ /juventud/ /vejez/ /rico/ /pobre/ /huérfano/ /grande/
/viril/

Semas abstractos: /fortaleza/ /atractivo/ /glorioso/ /dominante/ /infeliz/ /fracasado/
/complejo/ /solitario/ /leal/ /traidor/ /inteligente/ /ambicioso/
/generoso/ /descontrolado/ /colérico/ /elegante/ /idealismo/ /fama/
/olvido/

Semas tímicos: /odiado/ /admirado/

(FIN DE APLICACIÓN)

SINTAGMA

Partiendo de su noción de signo lingüístico, Saussure propone el concepto de *sintagma* como la cadena de signos que organiza un sentido más completo y elaborado.

Evidentemente, el sintagma lingüístico es la oración verbal. Así, un sintagma es un grupo organizado de signos que tiene un sentido estructurado. En los idiomas, una lista de palabras, no necesariamente tiene sentido. Igualmente, un sintagma debe ser una cadena de signos que organice un *sentido*. Evidentemente, para la gramática verbal, una oración es una secuencia de palabras que tiene *sentido* estructurado⁹.

El sintagma, como asociación de signos, propone también una interacción de los signos y sus significados que se afectan mutuamente en la articulación de un sentido definido de cada uno de los términos.

De modo más claro, veamos un ejemplo verbal, la palabra “banco”, tiene un significante (el sonido de la palabra), pero tiene dos significados (el concepto de banco como mueble, y el de banco como entidad financiera). Evidentemente, si bien los dos significados son *posibles* sólo uno de ellos se hace efectivo cuando la palabra aparece en una oración (en un sintagma). Los sintagmas entonces afectan los sentidos posibles de un significante, y hacen que el signo se relacione sólo con una de sus posibilidades.

Además, el sintagma, como cadena de signos no está restringido por el “tamaño” de los elementos en su cadena, o por la cantidad de elementos. Así, lo mismo es un sintagma una palabra (una cadena de letras o sonidos), que una oración (cadena de palabras), que un párrafo (cadena de oraciones), que un libro (cadena de capítulos y párrafos) o que una enciclopedia (cadena de indefinidos tomos). Lo que limita al sintagma es la necesidad de establecer un inicio y un final, esto es llamado el *principio de clausura*. Se trata de que el sintagma es extraído del conjunto de manifestaciones de un lenguaje, y por lo tanto, si se trata de una conversación, el análisis de los signos se puede prolongar indefinidamente si no se establece dónde empieza y dónde termina el sintagma.

Una oración verbal, no aparece sola, tiene otras oraciones alrededor, y así sucesivamente. Para determinar el sintagma se realiza un recorte sobre el universo de las manifestaciones. Una oración se saca de un párrafo, un párrafo de una página, etc. La condición de clausura es *coherencia*, es decir, que el inicio y el final deben tener un sentido coherente. Evidentemente, un libro, es de por sí un sintagma con unidad.

⁹ Es necesario explicar parte del metalenguaje para que la comprensión del texto sea mejor. Al referirnos a *sentido* se hace referencia a la *dirección*. “Decir que ‘algo’ tiene sentido es decir que *tiende hacia una cosa*. Esa ‘tensión’ y esa ‘dirección’ son constitutivas del sentido. La condición mínima para que esa ‘materia’ cualquiera produzca un efecto de sentido es que se halle sometida una *intencionalidad*. (Blanco, 2009: 15)

Pero esto es evidente cuando se trata del buen sistema lingüístico. Es distinto cuando se aborda otros sistemas, como lo hizo Barthes. La semiología debe enfrentar otros lenguajes no verbales, y Barthes aplicó el concepto de sintagma al sistema culinario (entre otros), es decir, se puede entender un menú como un gran sintagma de comidas (donde cada plato puede ser un signo), así la secuencia que se organiza desde la “entrada” hasta un “postre”, se puede considerar un sintagma (Barthes, 1970). Evidentemente, no será tan claro cuál es el significado de cada plato, pero sí se puede entender que un menú completo construyen un sentido o significados (además de toda una experiencia sinestésica). Del mismo modo, Barthes aplicó este concepto de sintagma al cine, donde fue fácil reconocer en la secuencia de imágenes que compone un filme, una gran cadena sintagmática de tomas y encuadres. Es posible incluso, hacer cortes “intermedios” entre la unidad (el “signo” cinematográfico), la toma, y el filme total: escenas, actos, etc. Permiten establecer una similaridad entre la complejidad del lenguaje cinematográfico y el lenguaje verbal; es la *impresión de realidad* que el espectador experimenta ante el filme. (Metz, 2002: 32)

Incluso en el sistema vestimentario, Barthes logra reconocer que un sintagma sería el conjunto de prendas que usa un individuo en un momento dado, la “tenida”, es una cadena de “signos” que juntos “encima” de un individuo significan algo (a veces muy específico), estados de ánimo, o eventos sociales (una boda, una fiesta o un funeral).

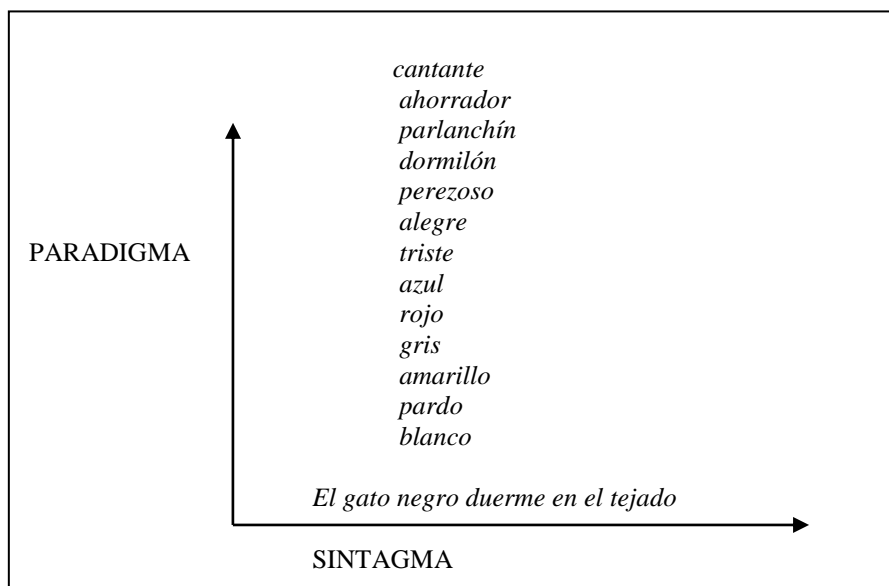
PARADIGMA

Es el concepto que controla y articula las posibilidades de las cuales un sintagma es sólo una posibilidad. Otro modo de definir, sería, que el paradigma es todo aquello que “no está” en el sintagma y pudo haber estado. Por lo tanto, la lengua no solo capta los sintagmas, sino que también nuestro *cuerpo* “capta también la naturaleza de las relaciones que los unen en cada caso y crea con ellos tantas serias asociativas como relaciones diversas hay”. (Saussure, 1994: 175) Se trata de un grupo de elementos (signos) que pueden reemplazar a alguno de los signos en el paradigma. Expresado de otra manera, se trata de los signos que pudieron estar en un sintagma y quedaron “fuera”.

Un paradigma es un conjunto de posibilidades de signos a ser usados en un sintagma, y que por lo tanto pueden sustituir un elemento *sígnico* en el sintagma.

“(…) un signo es una cualidad específica de la experiencia fenomenológica, a través de la cual llegamos a conocer la realidad y en la que podemos estar preparadas para actuar. De este modo los signos no son condiciones de percepción, interpretación, diálogos y acción” (Jensen, 1997: 38)

Los ejemplos lingüísticos son cómodos en este tipo de presentación, en el sintagma: “El gato negro duerme en el tejado”; aparecen como posibilidades paradigmáticas, una larga lista de signos que pueden sustituir el signo “negro”: blanco, pardo, amarillo, gris, etc., corresponden al paradigma de los colores en los cuales se puede incluir: rojo, verde, azul, lo que evidentemente alteraría el sentido de la frase, no obstante son posibilidades que ofrece el paradigma.

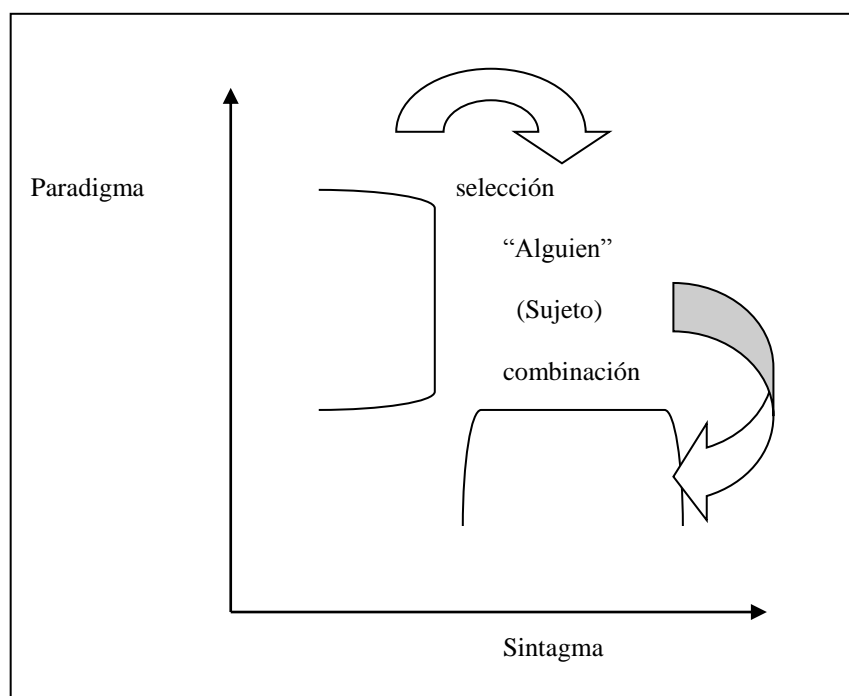


A lo cual se le puede añadir otra lista: triste, alegre, inteligente, perezoso, libre, etc., que sería el paradigma de los adjetivos; y además se puede añadir: dormilón, parlanchín, ahorrador, cantante, etc., que es el paradigma de los adverbios. Nuevamente, esta última lista de sustituciones posibles altera el sentido del sintagma inicial y altera además el sentido del “gato”, que pasa de ser sólo *animal* a tener rasgos *humanos*.

Más allá de las aplicaciones lingüísticas, Barthes también reflexionó este concepto en sistemas diferentes al idiomático, y propuso ejemplos relativos a los muebles de una sala, en la que el sintagma es todos los elementos puestos *en* la sala, y el paradigma,

todos los muebles que pueden sustituir alguno de los puestos en la sala. Nuevamente un cambio de un elemento (cambiar un sillón Luis XV, por uno Art Decó) puede generar cambios en el nivel del significado del sintagma (el sentido que tiene el conjunto de muebles).

Paradigma y sintagma son dos modos de funcionamiento de un lenguaje o sistema de significación. Ambos son necesarios para la articulación de un sentido organizado en un lenguaje, del cual los paradigmas son una especie de gran semántica de la cual saca sus contenidos y posibilidades¹⁰. Frente a los paradigmas *alguien selecciona* términos y elementos, y luego ese *alguien combina* estos términos (finalmente, signos) en sintagmas con sentido:



“R. Jakobson –en la misma línea- sostuvo que una determinada estructura de signos se configura sobre los ejes de *selección* y *combinación*. La *selección* se realiza sobre el campo de *paradigma*, y se concretiza mediante combinaciones sintagmáticas o metonímicas. (...) Por ejemplo, la televisión donde se percibe claramente este fenómeno –el sintagma y paradigma-: el eje

¹⁰ Para dejar más claro este postulado, “Benveniste proponía distinguir dos órdenes de la significación: el de las unidades de la lengua, de tipo convencional, fijado en el uso o en el sistema lingüístico; y el del discurso, es decir el de las realizaciones lingüísticas concretas, el de conjuntos significantes producidos por un acto de enunciación. El orden semiótico correspondería, según él, a esa relación convencional que une el sentido de las unidades de la lengua y su expresión morfológica o lexical, y el orden semántico, a la significación de enunciaciones concretas tomadas a cargo por ‘sujetos de discurso’. (...) Esta distinción no ha sido adoptada por la comunidad lingüista, que reservan la denominación de *semántica* al estudio de los contenidos de sentido en sí mismos” (Fontanille, 2001: 25)

paradigmático lo constituye los grandes temas que trazan el *eje vertical de los programas*, mientras que el *eje sintagmático* se visibiliza a través del *desarrollo que cada canal o programa realiza* de dichos temas. (Zecchetto, 2003: 112).

Es este “alguien”, el *sujeto de producción del lenguaje* quien toma a su cargo las posibilidades del paradigma, las combina y produce un sintagma. En efecto, este *sujeto* está “dentro” de cada individuo que usa y maneja un idioma, se trata de que esta es la estructura base de cualquier lenguaje, no sólo lingüístico. Así como Barthes describe y analiza la vestimenta, los muebles, la arquitectura como lenguaje o sistema de significación, podemos extrapolar esta noción de lenguaje y su funcionamiento al cine (lo cual hizo Barthes también), la publicidad, la fotografía (aunque Barthes sostenía que la fotografía era un poco diferente a cualquier lenguaje).

Un lenguaje entonces tiene una dimensión paradigmática, el conjunto de posibilidades y potencialidades que ofrece (no sólo como palabras, sino como elementos susceptibles de ser usados en la otra dimensión), y además la dimensión sintagmática del lenguaje, que supone las incontables combinaciones y cadenas de signos en los cuales aparece un lenguaje.

LENGUA – HABLA

Saussure ordena el universo de manifestaciones de lenguaje en dos partes, la *lengua* es la parte estable y socialmente compartida de un idioma, se trata, en una palabra de las *reglas* que organizan, ordenan y estructuran el lenguaje. Así, en el caso del idioma se trata de la gramática (reglas sobre el orden) y la semántica (reglas sobre el significado de los términos); observa Saussure que este aspecto del lenguaje es *invariante*, es decir que no cambia (y si lo hace es a lo largo de periodos extensos de tiempo), además, para ser estable y socialmente compartido debe ser de orden *mental* (recordemos que la definición de signo era también mental).

“La respuesta de Saussure a su propia cuestión metodológica referida al objeto del estudio lingüístico fue que debería, primero que nada, ser sincrónico, y que dentro de la sincronía, en segundo lugar, debería centrarse más en la *langue* que en la *parole*. La *langue*, en este contexto, se refiere al sistema de lenguaje compartido por una comunidad de hablantes, en oposición a *parole*, los actores individuales de habla hechos posibles por la lengua, es decir por las verbalizaciones concretas realizadas por hablantes individuales en situaciones reales.” (Stam, Burgoyne, y Flitterman-Lewis, 1999: 24)

En la medida en que se estudia otros sistemas de significación, aparecen claras diferencias entre las diferentes “lenguas” de cada sistema. Así la *lengua* del sistema idiomático tiene rasgos más rígidos y estables que la *lengua* del sistema culinario, pues como se aprecia, si bien hay *reglas* en lo relativo la cocina (la preparación de comidas), y a las reglas de mesa hay cierta rigidez; no ocurre lo mismo con las posibilidades de selección y combinación de ingredientes o elementos a cocinar (sin mencionar la gran variedad de carnes y animales que se comen en muchas regiones, y que son repulsivamente rechazados en otras regiones). Del mismo modo, al pensar las *reglas* del cine, nos damos cuenta que la *lengua* así pensada pasa por ser una serie de “pautas”, “hábitos” o “estándares”, que eventualmente diferentes cineastas-artistas deciden no seguir, sin por ello dejar de hacer cine, o de utilizar los lenguajes cinematográficos. Definitivamente esta reflexión puede crecer y multiplicarse en función de la multitud de sistemas de significación y sus diferentes manifestaciones.

El *habla* responde al *uso* de las reglas, la actividad continua y constante que pone en cada *acto de habla* en “acción” las reglas y pautas que se establecen para usar un lenguaje. Como se puede anticipar, el habla tiene por característica ser fundamentalmente *individual* (a diferencia de lo social de la lengua), *material* (a diferencia de lo mental de la lengua), necesaria y constante *variable* (a diferencia de lo estable o invariable de la lengua). Se trata, en suma, de cada usuario de un lenguaje; en el caso del idioma son los incontables hablantes de ese idioma. Y curiosamente, en otros sistemas de significación, también se trata de los usuarios, o habría que decir “practicantes” de ese lenguaje. Se observa que muchos lenguajes en la cultura son también *prácticas* instituidas y soportadas por algún tipo de tradición, y son sostenidas por un cúmulo de usuarios, volvemos al caso de las comidas y prácticas culinarias, que tienen una *lengua* y tienen incontables *hablas* según el gusto e inclinaciones de los usuarios.

LENGUAJE	
LENGUA	HABLA
Reglas	Uso
Mental	Material
Social	Individual
Invariable	Variable

Existe una relación de interacción entre lengua y habla. No puede existir habla sin lengua, es decir, para que exista el uso de unas reglas, las reglas deben existir (lógicamente antes). Pero es posible que existe una lengua sin habla, se trata de las lenguas muertas (el arameo, sánscrito, latín) que sólo son conocidas por unos pocos especialistas, no hay, pues, habla, sólo existe un conjunto de reglas que unos poquísimos individuos usan para propósitos fundamentalmente académicos. “Una lengua es radicalmente imponente para defenderse contra los factores que mueven, instante tras instante, la relación entre significado y significante” (Benveniste, 1971: 53). Cabe aquí preguntarse, si algunas prácticas que caen en desuso, pueden eventualmente considerarse “lenguas muertas”. Caso contemporáneo, la práctica (lengua y habla) de la fotografía en su versión del proceso químico; si bien el acto fotográfico seguirá activo (vía la fotografía digital), el proceso químico (como un conjunto de reglas y enormes potencialidades de uso) eventualmente se convertirá en algo que sólo unos pocos individuos usen, para propósitos académicos o artísticos.

LENGUAJE		RECORRIDO GENERATIVO	
LENGUA	Reglas Mental Social Invariable	Funcionamiento Paradigmático	GRAMÁTICA
HABLA	Uso Material Individual Variable	Funcionamiento Sintagmático	DISCURSO

Para comprender mejor las propuestas de la teoría saussureana, se puede proponer este esquema, en el cual no sólo se describe las características básicas de Lengua y Habla, sino también explica el funcionamiento de la Lengua como una gran estructura paradigmática, como una gran gramática, un conjunto de posibilidades que un lenguaje (cualquier lenguaje) ofrece para ser *seleccionados* y *combinados* en la producción de lenguaje, su uso, sus discursos que tienen funcionamiento sintagmático. Estos elementos son los componentes que se transforman mucho después en un complejo y completo

modelo que busca explicar los lenguajes y cómo se organiza y produce sentido, virtualmente, en cualquier lenguaje. Como sostuvo Peirce, “el lenguaje constituye al ser humano: La palabra o signo que el hombre uso *es* el hombre mismo... así mi lenguaje es la suma total de mí mismo” (Peirce, 1931: 189)

Capítulo 2

EL RECORRIDO GENERATIVO DE LA SIGNIFICACIÓN

Este modelo de la significación, desarrollado por Algirdas Julien Greimas, es la clave de la teoría desarrollada en el presente texto. Cada uno de los puntos a desarrollarse puede ubicarse en este esquema. No se ha desplegado cada componente o nivel de modo homogéneo, sino que se ha seleccionado algunos puntos de la teoría para de acuerdo al modo en que se viene aplicando recientemente en diversos análisis de la comunicación.

RECORRIDO GENERATIVO DE LA SIGNIFICACIÓN



		Componente Sintáctico	Componente Semántico	
Gramática (paradigmático)	Estructuras <u>Semionarrativas</u>	Nivel Profundo o Fundamental	Sintaxis Fundamental <u>Sx F</u> <ul style="list-style-type: none"> • Cuadrado semiótico • Operaciones 	Semántica Fundamental Sm F <ul style="list-style-type: none"> • Cuadrado semiótico. • Valores • Semas
		Nivel Superficial o Narrativo	Sintaxis Narrativa <u>Sx N</u> <ul style="list-style-type: none"> • Programas narrativos • Intercambio • Intersubjetividad 	Semántica Narrativa Sm N <ul style="list-style-type: none"> • Actantes • Junción
Sujeto	Instancia de la Enunciación. Sujeto de la Enunciación (Enunciador/Enunciario). <u>Brague</u>			
Discurso (sintagmático)	Estructuras Discursivas	Sintaxis Discursiva <ul style="list-style-type: none"> • <u>Actorialización</u> • <u>Temporalización</u> • <u>Espacialización</u> 	Semántica Discursiva <ul style="list-style-type: none"> • <u>Tematización</u> • <u>Figurativización</u> 	

TEXTUALIZACIÓN (Manifestación material)

Es pertinente señalar que esta breve explicación del Recorrido Generativo puede ser difícil de comprender, pues los detalles de la teoría están desarrollados en los capítulos más abajo. Quizá, para el estudiante iniciado, sea conveniente repasar esta presentación luego de terminar el manual, o al menos volver a estas páginas luego de terminar cada capítulo.

Conocido simplemente como “recorrido”, este diagrama representa “el” modelo de la semiótica greimasiana (Greimas y Courtés, 1982: 75-110). Este modelo representa el proceso de articulación y producción de sentido en base a “capas” de sentido y dos grandes componentes. El componente sintáctico, se relaciona con los aspectos dinámicos y operativos del modelo y su producción de sentido, mientras que el componente semántico se relaciona con los aspectos relacionales y “estáticos” del recorrido generativo. En palabras de Óscar Quezada:

“Para describir el proceso de producción de un objeto cultural (literario, mítico, pictórico, musical, etc.) y al mismo tiempo definirlo, la semiótica ha dado a la organización general de su teoría la forma de un *recorrido generativo* que aparece como una construcción abstracta e hipotética, situada anteriormente a toda manifestación (sea lingüística o no lingüística) susceptible de dar cuenta de un conjunto de hechos semióticos atendiendo a la organización formal de su contenido” (Quezada, 1991: 42)

El elemento clave para comprender el recorrido generativo, radica en la palabra “generativo”. Se trata de un modelo que “corta” la producción de sentido a través de diferentes instancias, cada una más abstracta o más concreta que la anterior (dependiendo de qué dirección se elige para “caminar” el recorrido). “La preocupación central de la teoría será explicar –en forma de una construcción conceptual- las condiciones de aprehensión y de la producción del sentido” (Quezada, 1991: 43). Si decimos algo, cuya enunciación es indeterminada, por ejemplo “Dale lo necesario”; es labor del recorrido generativo determinar cuál es la búsqueda del sentido.

Nivel Profundo o Fundamental (capítulo 3)

Al igual que Óscar Quezada en su libro *Semiótica Generativa*, se define como “de naturaleza-lógico semántica” (Greimas y Courtés, 1982: 162); este es el nivel más abstracto corresponde al Nivel Profundo o Fundamental. En este se reconoce los aspectos más simples y elementales del sentido mismo, no en vano, se propone en este nivel el cuadrado semiótico, estructura que articula la oposición de dos términos. Es decir, basta con dos términos (palabras, acepciones, aspectos, figuras, o *semas*) que se opongan el uno al otro para dar lugar a la aparición del sentido básico. Así, basta con la oposición /vida/ - /muerte/ /blanco/ - /negro/, o /bien/ - /mal/, para que se origine la significación fundamental de cualquier discurso. Es decir, se articula a partir de la

aserción y negación. Mientras la primera, implica la contradicción a la negación /vida/ - /no vida/, la segunda se construye a partir de la negación; “la operación que establece la relación de contradicción entre dos términos, de los cuales el primero, previamente planteado, se convierte en ausente mediante esta operación” (González, 1986: 119-153) Por supuesto, estas dos pares, no son más que ejemplos de la infinidad de pares opuestos que se pueden articular en base a este modelo.

“Las oposiciones no son todas de la misma naturaleza. Hasta donde se había acordado, son *oposiciones constitutivas*. En otras palabras, las oposiciones cuya función es, literalmente, crear las unidades que definen. Como en el ajedrez, es el resultado de poner en contra los valores, de ese modo, se da sentido al blanco y al negro” (Klinkenberg, 2000: 136)

Así, en el componente semántico pueden existir infinidad de pares opuestos, todos ellos potencialidades, posibilidades del sentido, que se articulan en oposiciones (y cuadrados semióticos) a través del componente sintáctico (dinámico) del cuadrado, que son las operaciones lógicas que dan vida a la relación entre estos elementos opuestos.

“Según Greimas la generación de las significaciones se realiza no tanto en la producción de enunciados, sino en los niveles fundamentales de las estructuras narrativas. Es propio y normal de la mente humana elaborar pensamiento en forma narrativa y expresar su visión del mundo de las cosas narrándolas”. (Zecchetto, 2003: 288)

Razón por la cual, lo que contemplamos, como extensión de este nivel es, la instancia apta para explicar el surgimiento y la elaboración de toda significación.

Nivel Superficial o Narrativo (capítulos 5, 6, 7 y 8)

Sobre estos elementos opuestos, se articula en un nivel menos abstracto y más concreto, el Nivel Superficial o Narrativo. En donde, estos elementos opuestos, se van transformando en valores, y cada valor se “instala” en un Objeto (eventualmente, objeto deseado, o rechazado). Lo que en el nivel profundo era solo el sentido /vida/, en el nivel narrativo, es algo un poco más concreto, se convierte en el Objeto Vida. Y apenas se construye el sentido de un Objeto Vida (deseable o necesario), aparece en la lógica narrativa un Sujeto (aquel que desea). Así se organiza la semántica narrativa básica, donde aparecen relaciones elementales entre este Sujeto y “su” Objeto (relaciones elementales de unión o separación). Y luego en la sintaxis narrativa aparecen operaciones narrativas básicas (pasar de la unión a la separación y viceversa). A partir

de ahí la narratividad se multiplica de modo geométrico para explicar las posibles relaciones entre los “sujetos”, “objetos”, y otros roles narrativos que la teoría identifica.

“Existe, en primer lugar, una *estructura elemental* de la significación de la cual se inicia también el recorrido generativo de la narración. Esa estructura puede considerarse como un modelo constitucional que especifica las formas que asuman las diferencias; es lo que constituye el famoso *cuadrado binario* de Greimas, que indica la forma elemental del significado mediante operaciones de opuestos”. (Zecchetto, 2003: 287)

Entre estos dos niveles básicos se resume la enorme potencialidad de cualquier discurso. Esta gran estructura semio-narrativa, es una gran gramática (y semántica) que explica muchísimas de las posibilidades de cualquier discurso y relato. En este sentido, las estructuras fundamental y narrativa, sirven para reconocer la organización del discurso en muchas de sus formas. Evidentemente, rara vez un discurso utiliza todas las posibilidades que reconoce la teoría (de la misma forma que rara vez una oración utiliza todas las posibilidades que la teoría reconoce en un sintagma verbal). Así, no siempre una oración tiene todos los modificadores (de tiempo, espacio, modo, etc.), ni todos los objetos (directo, indirecto, etc.) Igualmente no todo discurso tiene todos los elementos que la teoría postula, y cuanto más se acerca un discurso a tener todas esas características, más complejo, largo y difícil resulta el discurso.

Instancia de la Enunciación (capítulo 9)

Luego tenemos la Instancia de la Enunciación, este momento es el que corresponde con la transformación de todas las posibilidades ofrecidas por las estructuras semio-narrativas, en un discurso específico. Corresponde con lo que supone la articulación de un discurso, para lo cual es indispensable usar reglas, y usar una serie de significados (semántica). La enunciación supone un acto de producción muy específico, la producción de sentido, no se trata (necesariamente) de la producción física de un producto comunicacional (una carta, una película, un spot), no obstante todas esas producciones suponen un acto de enunciación (además del acto físico de transformar la materia perceptible).

La instancia de la enunciación pone en juego y acción lo que en las estructuras semio-narrativas eran solo posibilidades, y hace aparecer la capa final del recorrido generativo, las estructuras discursivas. “Esta instancia de enunciación, como lugar de

intermediación que es, se encarga de ‘hacer pasar al discurso’ a las estructuras semionarrativas¹¹” (Quezada, 1991: 49)

Tal como se refirió en el primer capítulo, la enunciación corresponde a la producción de sentido que se mostró en la relación entre Lengua y Habla existe necesariamente un Sujeto que selecciona posibilidades, y las combina en un Discurso. Se trata, por lo tanto de un sujeto semiótico, siempre presente, y lógicamente necesario para la existencia del discurso.

Estructuras Discursivas (capítulo 9)

El nivel del discurso es el más concreto y menos abstracto del recorrido generativo. En este nivel, en la Sintaxis Discursiva, los sujetos se convierten en “personajes” o mejor *actores* (de acuerdo al nombre que le asigna la teoría. Los actores deben ubicarse, necesariamente, en un *tiempo* y un *espacio*. Estas tres variables son fundamentales en la construcción de cualquier discurso, se trata de tres mecanismos fundadores del discurso, *actorialización* (la construcción de personajes), *temporalización* (o la organización del tiempo, así como la puesta en escena de una “época” determinada), y la *espacialización* (o la selección de determinado lugar en el mundo o universo). Estas estructuras, encargadas de la *discursivización* de las estructuras narrativas, constituyen el punto de llegada, la instancia *ad quem* del *recorrido generativo*. (Quezada, 1991: 52)

De otro lado, en la Semántica Discursiva, los actores, tiempos y espacios, siguen un mecanismo de Figurativización, en el que cada actor, tiempo y espacio adquiere figuras concretas, como nombre, tamaño, forma, olor, color, tez, pelo, etc. Y los espacios y los tiempos se definen también con un nombre, un aspecto, una “visual” aunque sea imaginaria. Las figuras le dan “concreción”, y efecto de realidad al discurso, mientras más figurativo es el discurso, más “real” se siente. El hiperrealismo de ciertas estéticas

¹¹ Las *estructuras semionarrativas* que presiden de la generación del sentido y funcionan como principio organizador de cualquier discurso construyen la instancia *ab quo* del recorrido generativo; se presentan, entonces, bajo la forma de una *gramática semiótica* y *narrativa* que comporta dos componentes – sintáctica y semántico- y dos niveles de profundidad: un nivel profundo, de naturaleza lógico-semántica- que en tanto *gramática fundamental* está compuesto por una *gramática fundamental* y una *semántica fundamental*- y un nivel de superficie de naturaleza antropomorfa que en tanto, *gramática narrativa* está compuesto por una *sintaxis narrativa* y una *semántica narrativa*. (Quezada, 1991: 51)

en artes y medios, no es más que una *figurativización* llevada al detalle mínimo. Se puede afirmar que un discurso puede ser más o menos figurativo, y por lo tanto más “realista” o no.

De otro lado: “La *configuración discursiva* permite dar cuenta de la organización semántica del relato, al agrupar los elementos del cosmos en núcleos afines.” (Blanco y Bueno, 1989: 143). Las figuras, se reúnen bajo un tema, la tematización es el mecanismo que reconoce qué líneas temáticas desarrolla el discurso, y cada tema organiza un conjunto de figuras que juntas reiteran la línea temática. La apariencia de un personaje, su complexión “física”, las prendas que usa, un uniforme (por ejemplo), sus gestos, son todos figurativos. Así, por ejemplo, si un personaje viste armadura, casco, y usa espada, se construye la línea temática “medieval” (claro está, tomando en cuenta que las figuras mencionadas tengan apariencia “medieval”). Incluso, se puede saber, de acuerdo a detalles en la armadura y espada, si se trata de un personaje rico o pobre (y por lo tanto aparecería la temática “riqueza”, “nobleza” o quizá “realeza”)

Del mismo modo, en relación a un espacio, son figuras las apariencias del lugar, los detalles que se muestran tales como color de las paredes, decoración, tamaño de puertas y ventanas. Para continuar con el ejemplo anterior, paredes de piedra, puertas grandes y de hierro con madera, iluminación de antorchas, podrían crear el ambiente “castillo”, y ser coherente con la *temática* “medieval”.

Estas diferentes capas del recorrido dan cuenta de cómo el sentido se organiza desde los rudimentos abstractos y simples de una oposición cualquiera, hasta las complejidades de la puesta en escena de unos actores en coordenadas espacio-temporales. El recorrido generativo de la significación propone que una oposición básica, por ejemplo: vida-muerte, “desciende” en el modelo teórico, para convertirse en un objeto valor positivo (eufórico) para un sujeto, que está disjunto, y pasa a la conjunción gracias a un sujeto operador. Más “abajo” en el modelo, el mismo sujeto, podemos imaginar a un ánima en un mundo espiritual que desea volver a la vida humana, es decir, reencarnar (ahí el sujeto disjunto de la vida y que desea la conjunción). Este regreso se realiza gracias a una deidad (sujeto operador) que le establece una serie de condiciones (manipulación). De eso se trata el paso de lo abstracto a lo concreto.

Capítulo 3

EL CUADRADO SEMIÓTICO

Resumen

El cuadrado semiótico es un modelo *lógico*, desarrollado originalmente por Greimas y Rastier. Es una herramienta que organiza *lógicamente* la oposición de una pareja de términos (Por ejemplo: vida-muerte), basado en estos dos términos genera vía *operaciones* nuevos términos (no vida – no muerte) e incluso términos compuestos (vida + muerte). Estos términos y el recorrido sobre ellos pueden explicar aspectos centrales del sentido de textos y relatos diversos.

1 TEORÍA

El cuadrado semiótico parte de la teoría estructuralista del binarismo, según el cual la cultura y el conocimiento humanos se organizan a partir de oposiciones semánticas¹². Así, oposiciones como: vida – muerte, natura – cultura, femenino – masculino, individuo – colectivo; entre otras, definen y evidencian el modo en que el pensamiento de un grupo social se estructura y ordena. La diferencia entre dos “cosas” da lugar a esta oposición básica entre dos términos. “La significación (S) se revela en su captación primera como un eje semántico, cabe oponerle como su contradictorio un eje (~S) que represente la ausencia absoluta de sentido” (Greimas A. J., 1973: 154)

El modelo establece relaciones y operaciones lógicas entre los elementos que lo componen. Existen dos términos “fundadores” (por ejemplo: rico – pobre), y dos términos creados a partir de ellos, estos cuatro dan forma al “cuadrado” (por ejemplo: no pobre – no rico). Existen además términos que son *externos* a este cuadrado original.

Los términos (en última son palabras lo que se “pone”) en cada vértice de cuadrado pueden representar valores abstractos de una cultura, o pueden representar oposiciones y aspectos concretos de la vida cotidiana: frío – caliente, alto – bajo, derecha – izquierda, tarde – temprano, rápido – lento, etc. En otras palabras, estas oposiciones pueden

¹² Véase LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropología cultural*, 1970.

organizar las estructuras más conceptuales y profundas de nuestro pensamiento, como los elementos concretos de la vida diaria-

A modo de resumen Jacques Fontanille agrega:

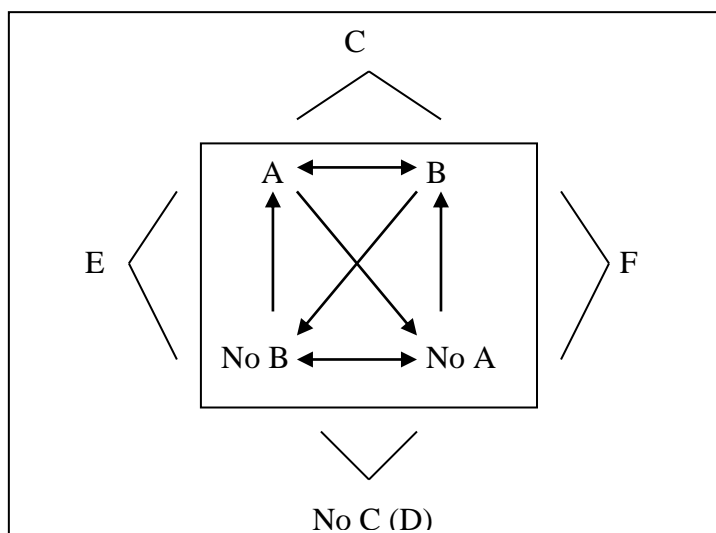
“El cuadrado semiótico conjuga esos dos tipos de oposiciones en el seno de un mismo sistema de valores, gracias a otra relación, la implicación. Cada uno de los términos de la categoría está, entonces, en la intersección de tres tipos de relaciones: una de contrariedad, una de contradicción y una de implicación. Cada una lo ubica en la relación con otro término de la categoría. Recibe, entonces su definición de conjunto de esas relaciones. La unión así estructurada puede ser recorrida enteramente, diseñada de esta manera la armadura mínima del relato” (Fontanille, *Semiótica del discurso*, 2001)

2 ELEMENTOS DEL CUADRADO

Para mostrar los elementos del cuadrado es más conveniente hacer diagramas, utilizaremos primero letras (como variables) para reemplazar los términos posibles.

A esto, Blanco y Bueno sostienen:

“Tenemos, entonces dos correlaciones de contrariedad, dos de contradicción y dos relaciones de implicación. Las cabezas de flecha indican, en cada caso, la orientación de las operaciones sintácticas posibles. Las relaciones de implicación no están orientadas. Por ello no es posible construir, a partir de ellas, determinadas operaciones sintácticas. En el caso de las operaciones orientadas, uno de los términos, no importa cuál, está en condiciones de generar los otros, por operaciones sucesivas de contrariedad y contradicción y o de contradicción y contrariedad, y permite reconstruir el cuadrado semiótico, en cada caso” (Blanco & Bueno, 1989: 55)



Aparte de los términos posibles, aquí representados con letras (y negaciones de letras), el cuadrado se vuelve más complejo en su red de relaciones, y las operaciones que las producen.

“Es el cuadrado semiótico el que representa las relaciones y operaciones principales a las cuales las unidades de significación están necesariamente sometidas, para poder engendrar un universo semántico capaz de ser manifestado. Postulado como un sistema de representación, de naturaleza lógico-semántica, el cuadrado ha tendido a ser maltratado por el uso abusivo de cierto metalenguaje. De ahí que Jean Marie Floch haya advertido que es un concepto en peligro de ‘gadgetivización’. Es importante respetar su orden lógico y su carácter constitutivo de la significación, más aún cuando esta no es un objeto empíricamente observable, sino un objeto inductiva y deductivamente construido”. (Quezada, 1991: 86)

Ahora bien, ambas relaciones y operaciones básicas “habitan” el mismo espacio geométrico del cuadrado, representado antes como flechas que conectan-apuntan a los cuatro términos básicos del cuadrado. Volveremos un poco más adelante sobre los términos compuestos o metatérminos (C, D, E, y F).

2.1 Metatérminos

El cuadrado semiótico incluye una serie de términos exteriores a la “geometría” básica del cuadrado. Estos términos se obtienen de la combinación de los cuatro iniciales.

C: la combinación de A + B: Término Complejo. Para dar mayor ilustración, “Los metasememas no son articulaciones de sememas, como pudiera pensarse. Son, más bien, articulaciones de clasemas, que dan por resultado unidades de un nivel jerárquico superior respecto de otros clasemas, a los que articulan como categorías clasémicas”. (Blanco y Bueno, 1989: 63)

D: no B + no A: Término Neutro

E: A + no B: Deixis Positiva

F: B + no A: Deixis Negativa

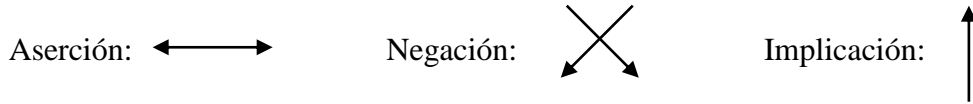
G: A + no A: sin nombre

H: B + no B: sin nombre

Estos últimos debido a que no tienen nombre se dejó sin mencionar en el recuadro superior.

3. OPERACIONES

Existen tres operaciones:

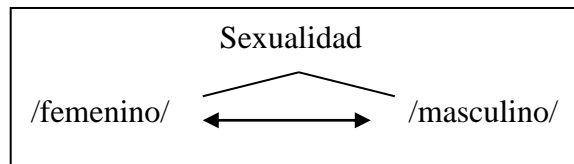


3.1 LA ASERCIÓN

La primera operación se define como la “afirmación recíproca entre los términos de la oposición”. Lo cual significa que a nivel semántico y abstracto, los dos términos opuestos se necesitan mutuamente para definirse. El término A, *necesita lógicamente* del término B para tener sentido.

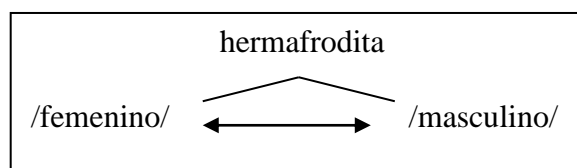
El término C

Es decir, que la “idea” de /femenino/ supone la existencia necesaria de (algún) /masculino/, ambos nombran dos aspectos necesarios de la misma *categoría* ©, en nuestro ejemplo viene a ser la *categoría* de la /sexualidad/. Tenemos entonces, una parte del cuadrado, con los términos propuestos por nuestro ejemplo:



La *categoría C*, se trata de un término *jerárquicamente superior* a los términos opuestos de la oposición de base. En otras palabras, los términos que se proponen en la oposición tienen algo en común, tanto /femenino/ como /masculino/ son los dos aspectos de la /sexualidad/. Lo mismo ocurre con todas las oposiciones, por ejemplo: /alto/ y /bajo/ son los opuestos de la /estatura/; /rico/ y /pobre/ son la oposición que organiza /condición social/ o /clase social/.

Pero existe otra manera de considerar el metatérmino C, no como *categoría* (o rasgo común entre A y B), sino como término *compuesto*, es decir, como una manifestación de A y B al mismo tiempo. En nuestro ejemplo, /femenino/ + /masculino/ pueden manifestarse en simultáneo en un “accidente” de la naturaleza, el hermafroditismo, donde aparecen en simultáneo los dos sexos



APLICACIÓN

Sobre la aserción y la exploración del término C.

SPOT “CONOGOL EXTREME”¹³

Narrador: *Hay una línea que separa lo In de lo Out... o algo así. Y se mantiene hasta que alguien de un lado quiere algo que tiene el otro. Algo como el nuevo Conogol Extreme Gold. Y cuando se mezcla lo In y Out, nace lo Cool.*

Mujer 1: *¡Qué buenas gafas, ¡ochentosas!*

Mujer 2: *Ay no, no, no, me mató tu Cap, bien huachaful.*

Mujer 3: *Que buen tattoo, ¡‘Master’!*

Narrador: *Presentamos lo último de lo último en helados. Conogol extreme gold. Un helado con un cono único, irresistible para el que nos gusta el chocolate.*

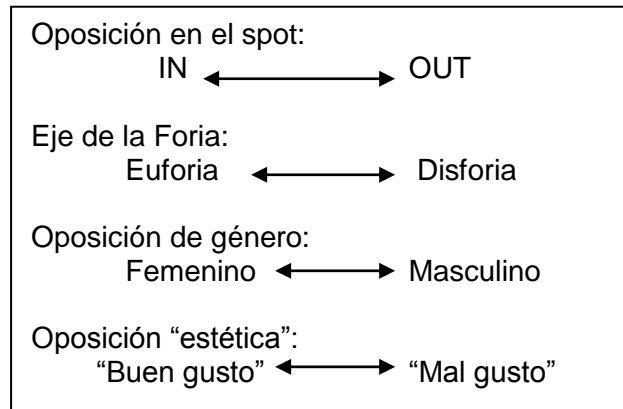
Mujer 2: *Alta onda, muy hippie chick.*

Narrador: *¡Che! Que dice tu Conogol Extreme sobre vos.*

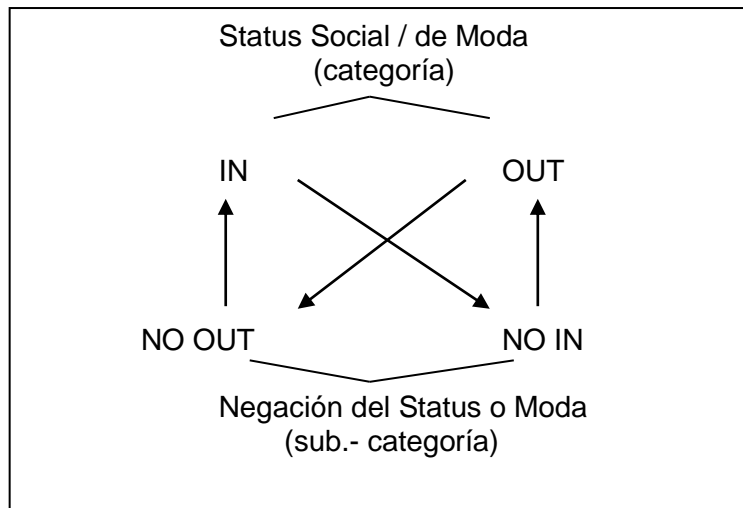
El grupo “In” es aquel grupo socialmente calificado como ejemplo, y como supuesto aspiración. Mientras que el grupo “Out” es en esencia todo lo contrario a lo “In”. Encontrarse en lo Out es socialmente estar fuera de todo lo que el sector “preponderante” de la población desea.

¹³ El spot de Conogol Extreme Gold es un producto argentino. Director: Pablo Fusco Productora: Nunchaku Cine. Agencia: Walter Thompson. Cliente: Frigor Argentina. <http://www.youtube.com/watch?v=tkRcTcF5oW0&feature=related>. Visitada el 30 de abril de 2010.

Oposiciones básicas en el texto publicitario:

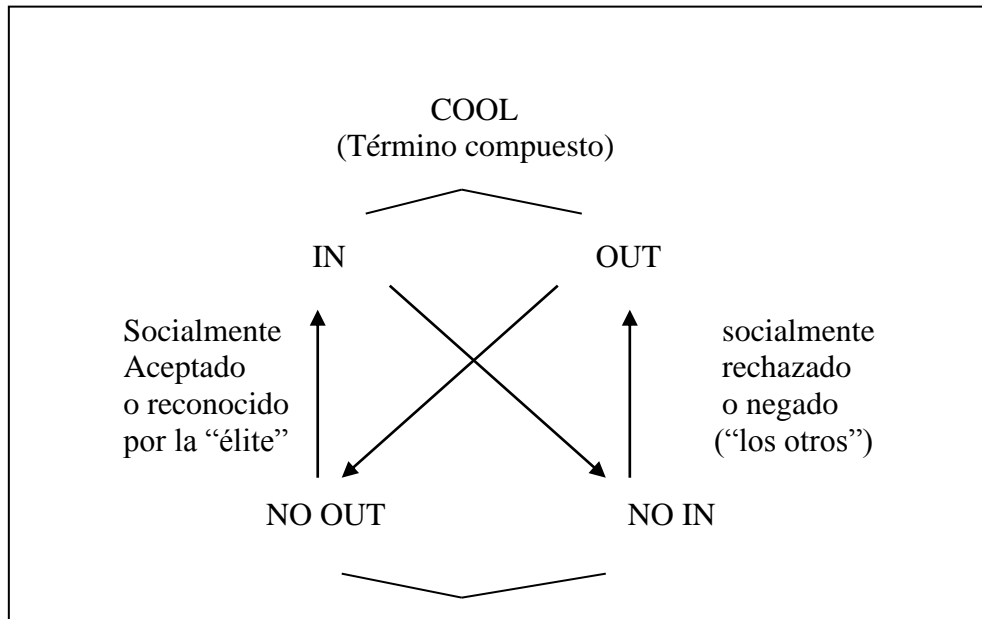


En donde queda claro que existe una valoración positiva de lo "IN", y una valoración negativa de lo "OUT".



Tanto lo IN, como lo OUT son calificativos opuestos que expresan un status social, o un aspecto de la "actualidad" y vigencia en la moda (de vestir, de hacer, de comportarse, etc.)

Se puede apreciar en los dos diagramas propuestos, como lo IN y lo OUT sirven como oposición social, de género, de "buen" o "mal" gusto, y por lo tanto como partes de las categorías /estatus social/, /sexualidad/, y /gusto/; al mismo tiempo que se entiende la propuesta del término compuesto como integración de los dos opuestos en uno, en este caso lo COOL.



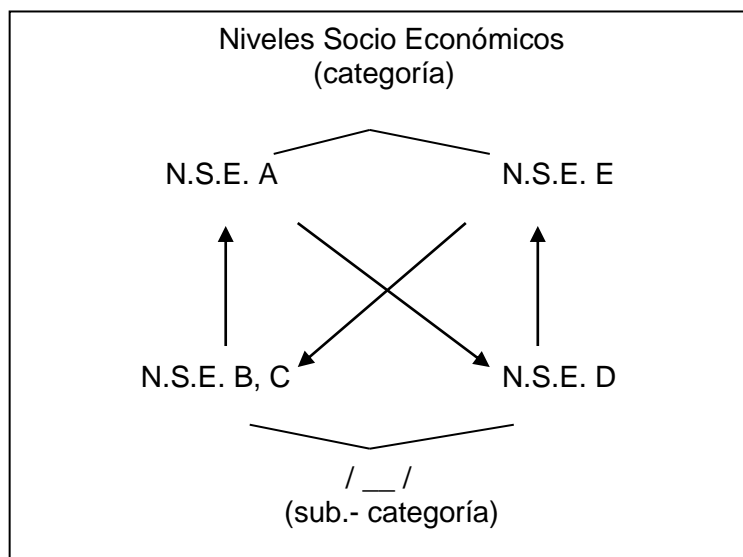
3.2 LA NEGACIÓN

Se trata simplemente de la negación *lógica* de ambos términos de la primera oposición, que generan a su vez, dos términos nuevos (No A y No B). Lo más importante a considerar aquí es que estos dos nuevos términos, no corresponden exactamente con sus precedentes (A y B).

Por ejemplo, en la oposición /vida/ – /muerte/, es muy fácil confundir como “iguales” o “casi lo mismo” /vida/ y /no vida/, en el universo del sentido común algo está vivo o está muerto, no hay puntos intermedios. No obstante, incluso para estos términos como /no vida/ y /no muerte/ existen situaciones límite en las que se puede aplicar estos términos, como la “agonía” de un individuo luchando entre la vida y la muerte, o el estado de coma, la muerte cerebral, o el estado “vegetal” posible de un ser humano. En palabras de Cassirer, “La negación de una actividad que se expresa por el resultado positivo de su no-ser” (Cassirer, 1985: 240-241)

En otros ejemplos de oposición es mucho más común y cotidiano encontrar los términos nuevos (No A y No B) como parte incorporada en el lenguaje y la experiencia. Por ejemplo, tocando nuevamente el tema de los opuestos socio-económicos, y utilizando

los N.S.E. (Niveles Socio-Económicos) como marcas de “riqueza” o “pobreza”, se puede proponer el siguiente cuadro.

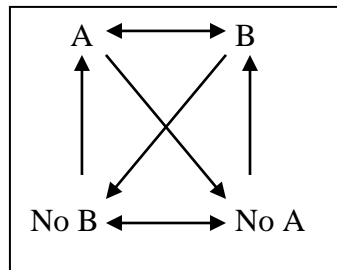


Es evidente que los términos generados por negación aquí, representan sobretudo la *posibilidad* de movilidad social, y finalmente de eventual transformación de los sujetos clasificados según su N.S.E. Otro aspecto importante a mencionar de esta aplicación, es que la categoría de N.S.E. se aplica a toda la estructura, y no sólo al eje /N.S.E. A/ - /N.S.E. E/, lo cual simplemente indica que el cuadrado semiótico puede adaptarse a su objeto de referencia en el análisis en que se utilice el modelo. Además, detrás de este ejemplo se puede observar que se puede relacionar los términos del cuadrado semiótico con una *gradualidad* de los fenómenos que se propone describir.

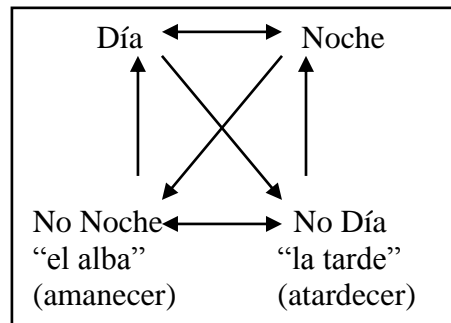
3.3 LA IMPLICACIÓN

Tal y como se puede ya percibir en los ejemplos anteriores, la operación de implicación es una consecuencia final de la estructura lógica del modelo teórico. Los términos de la sub-categoría “se proyectan”, “se inclinan” hacia los primeros.

“En el plano jerárquicamente superior, los términos (S) y (~S) están ligados por una relación de *contradicción*; en el plano jerárquicamente inferior, los términos (S₁) y (~S₁), por un lado, y los términos (S₂) y (~S₂) por otro están ligados también por la relación de la *contradicción* (...) Entonces, una relación de implicación liga (S₁) con (~S₂): Si (S₁) con implica (~S₂); una relación de implicancia liga también con (S₂) con (~S₁). En ambos casos se trata de una relación de doble orientación. (Greimas A. J., 1973: 158)



Volviendo a los ejemplos antes citados, en el caso de /sexualidad/, /no-masculino/ “tiende a”, “se inclina” hacia /femenino/. En otra aplicación a un fenómeno común en la organización del tiempo tenemos este cuadrado



Como puede apreciarse en el ejemplo, los términos sub-contrarios en este caso “tienden” de modo “natural” hacia el opuesto del término negado (/No-noche/ implica /Día/). Además en este caso, el lenguaje y la experiencia proveen de una lexicalización clara (un nombre) para cada uno de los términos en el cuadrado semiótico. En este uso de los nombres de los términos sub-contrarios podemos observar que se produce una diferencia importante en el nombre común con el cual nos referimos a lo que organizan estos términos sub-contrarios. Así, no es lo mismo decir “el alba” que decir “amanece”, el primero es un sustantivo (y por lo tanto tiene aspectos de elemento estatismo o invariabilidad), y el segundo alude precisamente al aspecto transicional del “momento” referido (con aspectos de variabilidad y dinamismo), al paso inevitable de la /Noche/ (que deja de serlo) al convertirse de modo gradual en /Día/.

Este ejemplo pone en evidencia un aspecto central del cuadrado semiótico, que puede considerarse desde un punto de vista Estático y de un punto de vista Dinámico. Volveremos sobre esto un poco más adelante.

Pero la implicación en este caso, se puede considerar casi como un devenir inevitable (el avance del tiempo, la rotación de la tierra, etc.). La implicación como operación lógica puede darse en ejemplos menos deterministas. Tomando nuevamente el ejemplo de N.S.E que referimos antes, es evidente que si bien el N.S.E. B y/o C niegan la /pobreza/ en su forma extrema, sólo se puede decir que “tienden”, o mejor, que implican a nivel *lógico* el N.S.E. A (la riqueza), puesto que en cada relato social o historia de vida que se nos presente, que alguien “salga de la pobreza” no quiere decir que *necesariamente* vaya a llegar a la “riqueza”. Se puede entonces apreciar que la *implicación lógica* no es “el modo natural” de las cosas, y los eventos (en un relato o en la vida cotidiana) pueden tener un recorrido distinto al lógico (de hecho casi nunca lógico). No olvidemos que el cuadrado semiótico es un modelo lógico, y que su propósito es explicar el funcionamiento y organización del *sentido*.

4. RELACIONES

Como se puede observar, las operaciones en el cuadrado semiótico revelan el aspecto *dinámico* del modelo, pues si bien se trata de un dinamismo lógico, que es capaz de crear nuevos términos y de “llevarnos” de un término a otro; este dinamismo se relaciona en niveles más concretos del sentido con las transformaciones que observamos en diferentes relatos y textos cotidianos (que un individuo pase de la vida a la muerte, o de la pobreza a la riqueza, son los relatos en los cuales se hace concreto el aspecto lógico abstracto que explica el modelo).

Existe además un aspecto *estático* del modelo, este estatismo revela las *relaciones* que sostienen los elementos del cuadrado. Así, ahí donde la *aserción* explica que dos términos se presuponen recíprocamente, decimos que esos mismos términos son *contrarios* o que se relacionan por *contrariedad*¹⁴. Aquí la lista de las relaciones elementales del cuadrado:

¹⁴ Se distingue y se entiende un sema en cuanto se percibe su relación de semejanza y diferencia con otro sema. /Masculino/ y /femenino/ son semas conectados por el eje de la sexualidad y separados por la posición que ocupan en los extremos del eje. Esto es, se establece entre ellos una relación de conjunción y de disyunción simultáneamente.

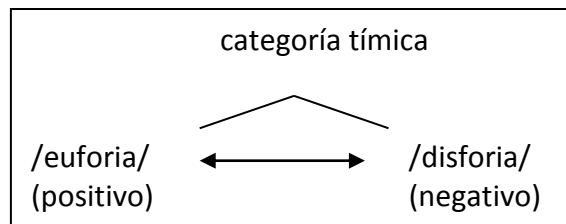
Contrariedad: ——— Contradicción: X Complementariedad: |

Volviendo sobre las dos denominaciones de los sub-contrarios en el caso del cuadrado para /día/-/noche/; observamos que existe una denominación en forma de sustantivo (alba, aurora y tarde), y una denominación en forma de verbo (amanecer y atardecer). Estas dos denominaciones son concurrentes con una visión estática del cuadrado semiótico, o con una visión dinámica del modelo. En el caso de considerar en el análisis del cuadro el par /aurora/ - /tarde/, se pone en evidencia la relación que hay entre la /tarde/ y la /noche/ como una relación de *complementariedad*. Mientras que cuando se usa el par /amanecer/ - /atardecer/, lo que se pone en relieve es el carácter transicional de los términos /no A/ y /no B/, al mismo tiempo que se pone en evidencia el dinamismo que puede revelar el cuadrado en su totalidad.

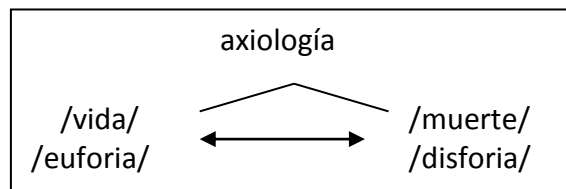
Las relaciones entre los términos básicos del cuadrado son una herramienta lógica para observar la estructura y la “red” de conceptos que se le asigna a los términos con los cuales se *inviste* el modelo.

5. EL VALOR DEL TÉRMINO. AXIOLOGÍAS.

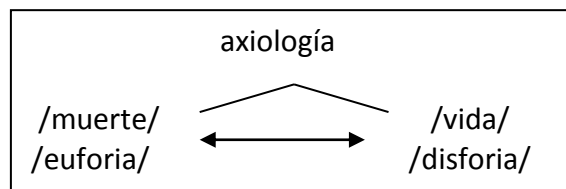
Hasta aquí se ha dejado sin explicar un aspecto central del funcionamiento de los términos que se utilizan en la lógica del cuadrado. Cada uno de los ejemplos propuestos tienen una carga valorativa, muchas veces implícita. Por ejemplo la oposición /vida/-/muerte/, según un punto de vista común y habitual tiene una valoración necesariamente /positiva/-/negativa/ respectivamente. Esta carga valorativa debe ser explicitada por el análisis y la teoría semiótica, de otro modo se puede pasar por alto un sentido central del sentido que procura explicar el cuadrado en el funcionamiento de un relato. La oposición entre /positivo/ - /negativo/ en tanto “modos de sentir” y una sensibilidad particular sobre un término se le denomina *categoría tímica*, y la oposición tiene la siguiente denominación:



Esta oposición explica el valor que culturalmente o en cada discurso se le asigna a oposiciones fundamentales como /vida/ - /muerte/, /masculino/ - /femenino/, /adultez/ - /niñez/, /placer/ - /dolor/ entre los más importantes y universales¹⁵. Esta categoría tímica se añade y cruza con todas estas oposiciones básicas de la cultura humana, y da lugar a un *sistema axiológico*, que tiene esta presentación:



En donde se aprecia que la vida es considerada *eufórica*, es decir /positiva/, y esta estructura surgen todos los discursos que privilegian la vida en lugar de la muerte, y que atribuyen a toda muerte (humana) una valoración negativa. Evidentemente, existen otros discursos en los que la axiología se presenta de modo invertido:

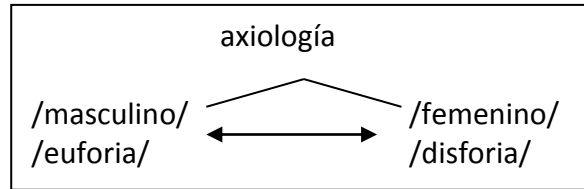


Sistema que se presenta en discursos menos “populares”, pero no menos presentes en diversas culturas, religiones y prácticas sociales. Por ejemplo, en el caso del suicida existe una valoración negativa de la vida (de *su* vida), y por lo tanto la muerte se presenta como una opción conveniente, incluso deseable. También podemos pensar el caso de un fanático religioso, o político, que piensa que su muerte es deseable en función de ideal superior o supremo; incluso se considera *su* muerte (y la de otros) como necesaria y positiva, para lograr fines superiores. Sin ir muy lejos, en la conducta

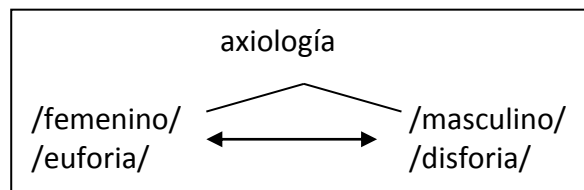
¹⁵ Si bien puede parecer pretencioso hablar de aspectos universales del sentido y del modo de comprender de la humanidad, se puede comprender que estas categorías básicas aparecen en todas las culturas, religiones y tradiciones en el planeta. Evidentemente, aparecen con diferente valoración según cada una; pero estas oposiciones explican el pensamiento central de nuestra especie.

humana, cada vez que hay una situación de guerra, la muerte (del enemigo) es valorada como positiva.

En otro ejemplo de estas axiologías tenemos



Esquema que explica el funcionamiento básico de cualquier discurso o práctica *machista*, según el cual lo femenino (o la mujer) es considerado “inferior” por diferentes “razones”, entre otras se puede mencionar la popular frase: “todas las mujeres están locas”, que construye un aspecto claramente disfórico de “ser mujer”. De modo opuesto, en el discurso de muchas otras personas se puede reconocer esta estructura:



Discursos en los cuales “ser mujer” es “más difícil y más meritorio” que “ser hombre”; por ejemplo en la mentada frase: “todos los hombres son unos perros”, que refleja una fuerte carga disfórica en el “ser hombre”. Existen interminables ejemplos de ambas posibilidades, y no quisiera abundar en ellos. Simplemente se les utiliza como referentes habituales y cotidianos del modo en que estructuramos nuestro sentido, no sólo en base a oposiciones, sino sobre todo en base a una *opción tímica* al otorgar una valoración a cada término de una oposición. Esta valoración, que viene de un *sentir* fundamental, requiere lógicamente *alguien* que le atribuya, que elija y que sienta, de un modo determinado. Esta valoración desde ese alguien, se retoma más abajo en El Modelo Actancial.

Debe señalarse aquí que precisamente este análisis de relatos y discursos, es indispensable en nuestra sociedad para reconocer estas opciones valorativas en los diferentes discursos. Muchas veces, la publicidad, el periodismo o la ficción (en cualquiera de sus formas) proponen de modo oculto e implícito su opción valorativa en torno a la vida, la familia, la mujer, la homosexualidad, la raza, entre muchos otros

sentidos y significados. Eventualmente los estereotipos asumidos por diferentes grupos sociales o culturales se manifiestan en su producción cultural, y no se reconoce su postura axiológica. Particularmente en el caso de la comunicación con fines de entretenimiento, se pierde de vista que tiene (inevitable y lógicamente) una opción axiológica.

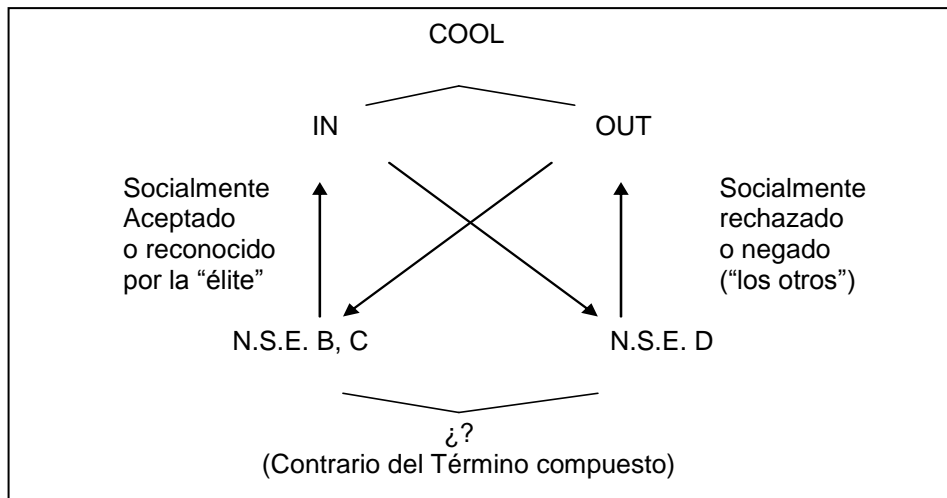
Una vez que *alguien* asume una opción sobre la valoración de un contenido semántico (un término, como: vida, muerte, masculino, femenino, riqueza, pobreza, etc.), se pasa de una estructura *axiológica* a una estructura *ideológica*. La ideología es por tanto el ejercicio axiológico de un individuo en un discurso dado, se trata de unos valores asumidos y llevados a la práctica. Las axiologías son virtuales, las ideologías son actualizaciones¹⁶.

6. HOMOGENEIDAD DEL CUADRADO

Como con cualquier herramienta de análisis, el uso y aplicación del cuadrado semiótico debe ser explícitamente coherente (los términos con los cuales se denomina cada una de las posiciones del cuadrado deben describir un universo de sentido homogéneo) (Floch, 1985: 200). Quien le da coherencia a la aplicación del modelo es, obviamente el analista, dependiendo del corpus o texto sometido a análisis, y también según los objetivos finales del análisis (todos los cuales son discutibles, por supuesto).

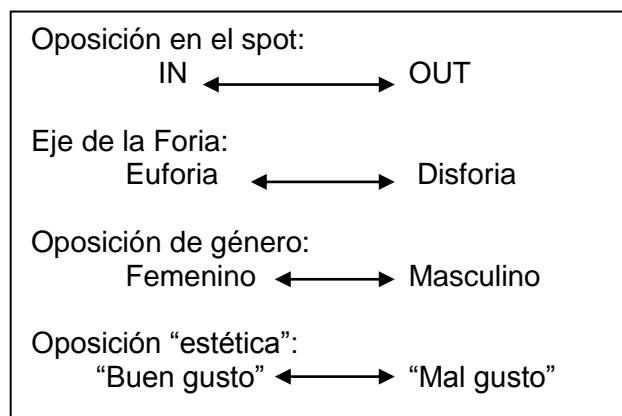
En el caso del spot antes mencionado de Conogol Extreme, y en el recuadro usado, sería incongruente reemplazar los sub-términos por los del cuadro de N.S.E.

¹⁶ Esta aclaración terminológica tiene lugar en el Diccionario II (Greimas A. &, 1990: 221, 222), en donde se aclara que la axiología es una virtualización, es decir, se trata de las posibilidades del discurso. Pero, en el caso de la ideología, se trata de un eje semántico, combinado con un eje tímico, y llevado “a efecto” por un actante y un actor de un discurso determinado. El sistema axiológico se *actualiza* y se convierte en ideología.

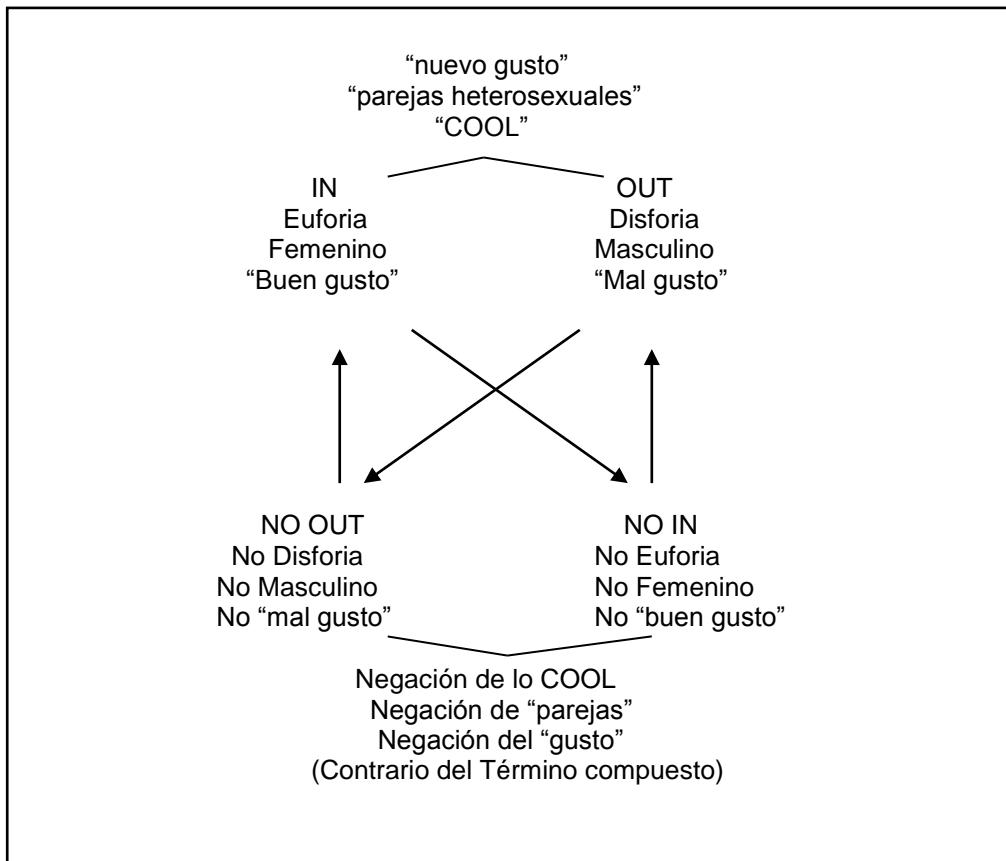


Como se puede apreciar este cuadro en el análisis del spot mencionado, no refleja un solo universo, sino que trata de referirse a dos esferas de sentido que no coinciden. Haciendo de la interpretación del cuadrado algo complicado, conflictivo y definitivamente oscuro.

Diferente es el caso del uso de diferentes cuadrados que se superponen uno sobre otro, debido sobretodo al universo de discurso propuesto por el mismo corpus que se somete a análisis. Así, a partir de estos ejes que se presentó antes:



Se puede proponer la superposición de los siguientes cuadrados semióticos:



Como se puede apreciar cada eje de base sostiene su cuadro completo, y por lo tanto sostiene su homogeneidad. Esta superposición de varios cuadrados recibe el nombre de *homologación*, y en este caso permite observar de qué modo se construye en el universo del discurso de este spot publicitario el sentido u orientación de lo femenino, lo masculino, del “buen gusto” y del “mal gusto”.¹⁷

La homogeneidad del análisis y uso del cuadrado semiótico depende al menos de dos variables, el corpus de análisis, y el criterio del analista al realizar la aplicación del cuadrado. Si bien en este tema existe opiniones divergentes, es conveniente aclarar que tomamos partido por un ejercicio del criterio y de la experiencia del analista para enriquecer y guiar el análisis del material seleccionado.

¹⁷ En el caso del spot, no existe ninguna manifestación que se relacione con lo /no Cool/, pero es posible encontrar ejemplos de esa configuración discursiva si se extiende el análisis fuera del universo del spot, y se piensa en el discurso social, donde lo /no Cool/ se puede asociar con estéticas “oscuras” (dark) o “subtes” (subterráneas o underground); otros universos discursivos que niegan tanto lo IN como lo OUT.

6.1 HOMOLOGACIÓN

La homologación es una relación de al menos dos pares de términos opuestos, como la oposición A/B, y su relación con la oposición X/Y. En la homologación uno puede decir que A es X como B es a Y, esto convierte la notación de la homología de modo simplificado en la lo siguiente: A : B :: X : Y. Así, en el ejemplo anterior tenemos /femenino/ : /masculino/ :: /IN/ : /OUT/.

Cabe resaltar que en cada cultura existen series de enorme variedad que explican algunas estructuras mentales, por ejemplo:

vida : muerte :: positivo : negativo :: claridad : oscuridad :: bien : mal, etc.

Cada cultura organiza estas bases semánticas de modo distinto, y muchas veces, cada discurso o corpus de análisis también establece homologaciones que son contrarias al “sentido común”. El “sentido común” también es reconocible a través de una serie de homologaciones semánticas

Cuento: “Hans, mi Erizo”

*(Resumen basado en la serie televisiva “El Narrador de Cuentos”)*¹⁸

Resumen:

Una pareja de campesinos pobres tiene dificultades para tener un hijo, ella en su afán de lograr el ansiado hijo hace caso de cuanta recomendación escucha, hasta que manifiesta su deseo al decir “Quiero un hijo, no me importa si está hecho de masapán o potaje, o si es feo como un erizo; quiero un hijo”. En ese instante quedó hecho, quedó embarazada, porque lo deseó sin importar nada más.

El niño nació, en efecto, feo como un erizo. La madre lo amó profundamente, pero el padre encontró en el niño una fuente inagotable de vergüenzas y humillación. El niño creció y se supo diferente, feo, separado, solo. Finalmente luego de una discusión con su padre, Hans el Erizo, decide marcharse, al despedirse de su padre, éste descubre que su piel de púas es suave, tibia. Hans se va, y poco después su madre murió de pena.

Mucho tiempo después, un rey se perdió en un bosque, y al caminar más y más, descubrió en medio del bosque un castillo en medio de una cascada, imponente y magnífico. Toca la puerta para pedir ayuda, y le abre el Erizo, éste lo acoge, lo alimenta y lo cuida. Al día siguiente Erizo lleva al rey a su reino, quien quiere recompensar a Erizo: “Nombra lo que desees”, a lo cual Erizo dijo: “Quiero que

¹⁸ La serie “El narrador de cuentos”, es original de Estados Unidos, y fue muy popular en Perú y América Latina durante los años noventa (Henson, 1988). En uno de los episodios de esta popular serie se dramatiza uno de los cuentos recopilados por los reconocidos Hermanos Grimm, el cuento en cuestión: *Hans the Hedgehog* cuya versión en inglés se puede encontrar en una publicación británica reciente de Editorial Routledge (Grimm, 2002: 436-440). El cuento aquí analizado puede verse en el siguiente vínculo: <http://www.youtube.com/watch?v=GyPOMez9a8k>. Visitada el 2 de Marzo de 2010.

en un año y un día me des lo primero que salga a tu encuentro”. El rey confiado en que sería su fiel perro, accedió, pero el rey se equivocó, quien primero lo abrazó y le dio la bienvenida fue su hija, la princesa (de la dulzura y la virtud). En la lejanía Erizo observó la escena.

Un año y un día después, un ejército de animales sitió el palacio del rey, entonces el rey ordenó que les abran las puertas, y al conversar con Erizo, le dijo que cumpliría su promesa.

La noche de bodas, la princesa, ahora esposa de Erizo, esperaba en la cama con terror. Pero Erizo apenas la rozó y luego, para sorpresa de la princesa, Erizo se quitó su abrigo de púas y convertido en hombre salió a caminar en la noche a luz de la luna. Al día siguiente la princesa vió a su esposo, nuevamente bestia, entonces pensó que había soñado. Pero la escena se repitió una segunda noche, entonces la princesa preguntó, y Erizo le dijo: “Si nada dices de esto por una tercera noche, el amor leal romperá el hechizo, y tendrás por esposo al hombre y no a la bestia”.

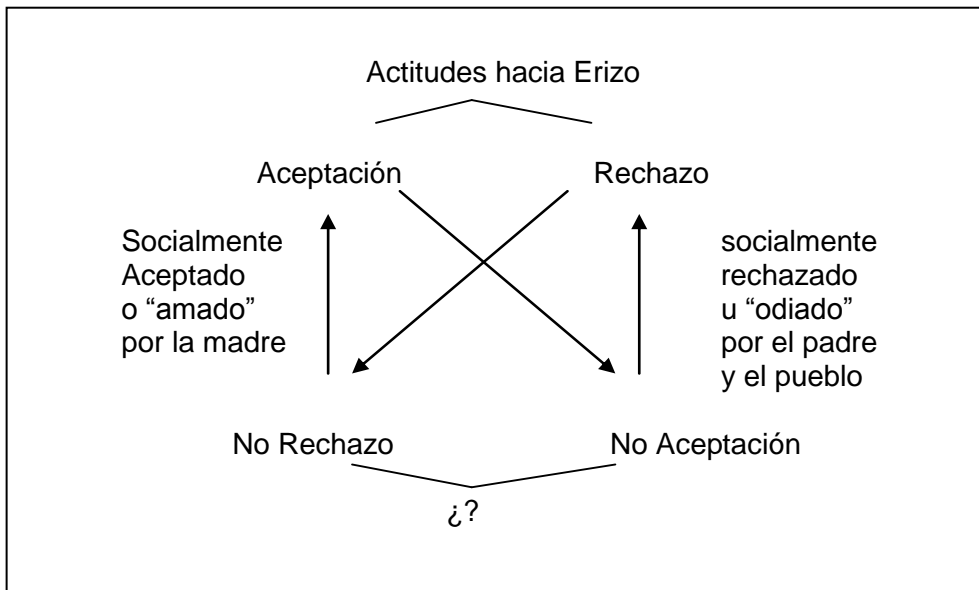
Pero la princesa no pudo contenerse, y su madre, la reina escuchó el relato de la desconcertada princesa. La reina le dijo que el único modo de liberarlo del hechizo era quemando la piel de Erizo. Esa noche, la princesa no hizo caso a su esposo, y al obedecer a su madre, Erizo se convirtió nuevamente en bestia, y huyó del castillo.

La princesa quedó desolada, “y pensó y pensó hasta que hizo un hoyo frente a la chimenea, y supo lo que tenía que hacer”. La princesa consiguió un par de zapatos de hierro y salió a buscar a su esposo, y mucho tiempo y distancia discurrieron; y los zapatos de hierro se gastaron, y la princesa se puso un segundo par, y éste segundo par de zapatos de hierro también se gastó, hasta que finalmente encontró a Erizo. Entonces, le confesó su error, y le relató su larga búsqueda, y al sujetar a Erizo, el hechizo se rompió y Erizo dejó de ser bestia, y se convirtió en humano. Ambos regresaron al reino, y hubo nuevamente una gran boda, y fueron felices para siempre.

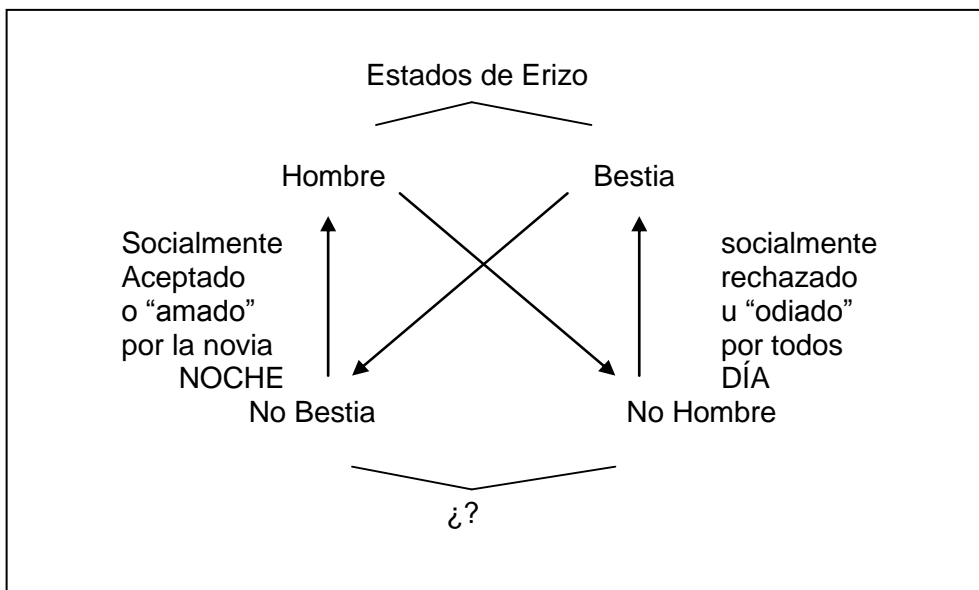
En el relato presentado es posible reconstruir algunos cuadrados semióticos que organizan el sentido central del relato. Las oposiciones centrales son /hombre-/bestia/, /aceptación-/rechazo/, /día-/noche/, /lealtad-/deslealtad/, /realeza-/plebeyo/, /belleza-/fealdad/, entre los más importantes.

En base a cada una de estas oposiciones se puede establecer cuadrados semióticos que serán pertinentes según la escena o segmento de la historia.

En el primer fragmento del relato, aparecen la /aceptación/ de la madre y el /rechazo/ del padre sumado al todo el pueblo que humillaba constantemente a Erizo.



Luego, en la segunda parte de la historia, una vez que Erizo ya está en el palacio del rey, y está casado con la princesa, aparece esta otra posibilidad

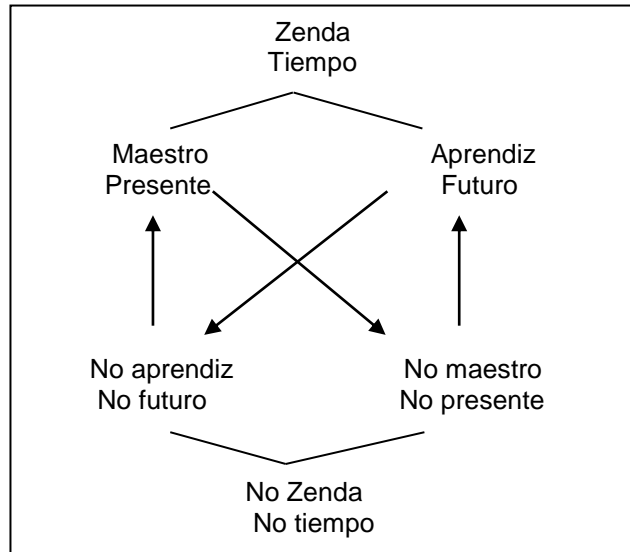


En otro ejemplo, en un análisis realizado en el curso de Semiótica¹⁹, se realiza una aplicación de la lógica de los cuadrados semióticos a tres cervezas que se promocionaron en el 2008 en Perú.

¹⁹ Realizado en el semestre 2008-2, por las alumnas Edith Andía, Kelly Cruz y Marilyn Briceño.

Para el spot de Zenda “Maestro cervecero”²⁰:

Spot Zenda: Maestro cervecero



En este cuadrado semiótico se representa a la cerveza Zenda como producto y como historia del maestro cervecero. Para eso se utilizan los tiempos y se pone el deseo del maestro de buscar a su heredero.

Luego se pone en comparación las estrategias publicitarias de tres cervezas, y el modo en que construyen su sentido, en oposición o en relación a las otras cervezas.

Cuadrado 1

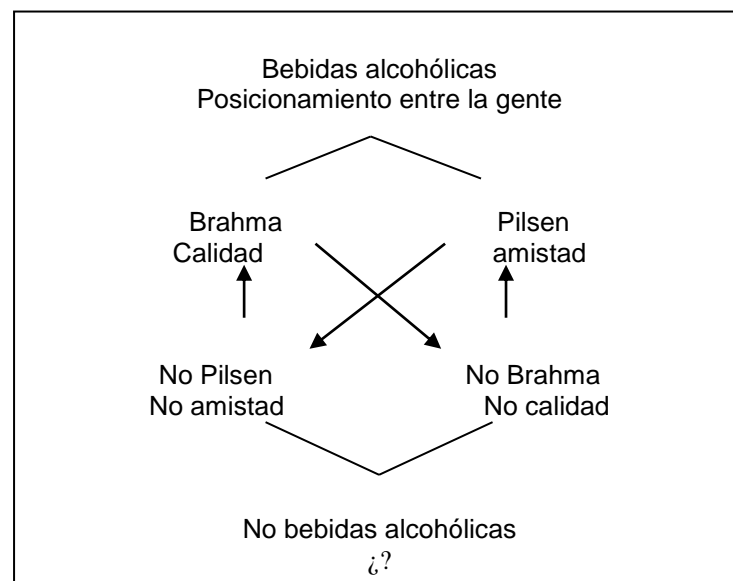


²⁰ El spot se puede apreciar en: <http://es.youtube.com/watch?v=0mvGL9H6wkk&feature=related>. Visitado el 3 de marzo de 2010.

Cuadrado 2



Cuadrado 3

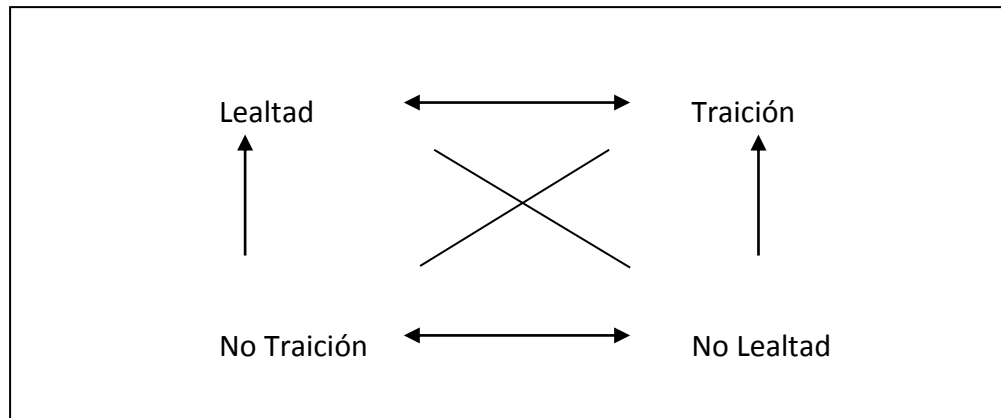


Los tres cuadrados anteriormente mostrados representan las comparaciones que existen entre cada cerveza. Por ejemplo, a Zenda la asocian con maestría mientras que a Brahma con actitud o a Pilsen con amistad (el valor de los amigos). Igual sucede en el caso de Brahma y Pilsen, una es calidad mientras que la otra resalta la amistad.²¹

²¹ En el caso de Pilsen ver el siguiente link: <http://es.youtube.com/watch?v=sNin-3MW7so&feature=related>. Y en el caso de Brahma ver el link: http://es.youtube.com/watch?v=DUEtJB_n6Ys&feature=related. Visitados el 5 de Diciembre de 2009.

En otro ejercicio de aplicación del cuadrado semiótico a la película *Pulp Fiction* (o “Tiempos Violentos”), otra estudiante detecta una estructura semántica profunda que atraviesa las tres historias que se entrecruzan en este filme:²²

La organización semántica de las tres historias que componen la película se puede reducir a las oposiciones siguientes:



Si bien este esquema puede simplificar sobremanera el análisis de un relato tan complejo, no deja de iluminar la simplicidad de los fundamentos del sentido en su nivel más abstracto. Este aspecto de la película, en relación a su argumento central, pone en evidencia, que este mismo eje de oposición semántica, puede tener millares o millones de variaciones discursivas (actores, tiempos, espacios).

²² Tomado de Desiderio Blanco (Blanco, *Semiótica del Texto Fílmico*, 2007)

Capítulo 4

EL MODELO ACTANCIAL

Resumen

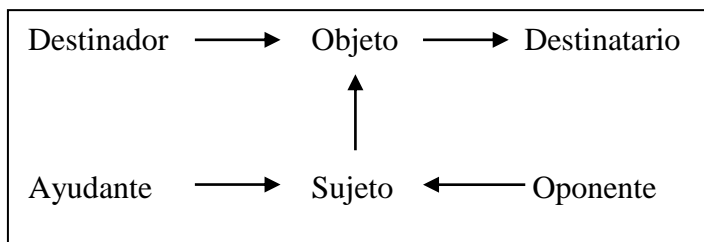
El modelo actancial es una estructura simplificada de los roles que los personajes en un relato o texto cualquiera asumen para el desarrollo de la historia o argumento. El modelo se divide en tres ejes y tiene seis actantes o roles actanciales. Así, el primer actante es un (1) Sujeto (por ejemplo, un Príncipe) es quien desea o no llegar a unirse a (2) un Objeto (la Princesa). El (3) Destinador (por ejemplo, el Rey) es quien propone algún saber, información o conocimiento (esto sería otro tipo de Objeto) para eventualmente convencer a (4) un Destinatario (otra vez el Príncipe), quien recibe la comunicación y a partir de lo que se le dice pasa, eventualmente a la acción. Finalmente, (5) un Ayudante (el Hada buena, la Espada mágica, etc.) es quien otorga algún poder o facultad (o se trata del poder o facultad misma) al Sujeto a lograr su objetivo; mientras que (6) un Oponente (el Dragón, el Brujo malvado) es quien le quita poder o le pone obstáculos a ese mismo Sujeto.

1. TEORÍA

El modelo actancial fue propuesto por Algirdas Julien Greimas, como una simplificación de los roles propuestos por Vladimir Propp (en su análisis del cuento maravillosos ruso²³). Existen *actantes* y *predicados* que articulan la narración; “Los que pueden ser considerados como autónomos, independientes, con capacidad de acción, a los que denominamos *actantes*, y los que representan acciones (o procesos) y estados atribuibles a los actantes, subordinados, dependientes a los que denominamos *predicados*”. (Blanco y Bueno, 1989: 68) De ese modo, tal y como se propone en el resumen, los roles actanciales pueden servir para analizar toda historia, relato o argumento, de carácter real o ficcionado. El modelo se compone de seis actantes básicos, y tres ejes. Si bien la representación del modelo, como uno sólo e integrado,

²³ Véase el texto de Greimas donde hace esta propuesta: *Semántica Estructural. Investigación metodológica*, Editorial Gredos, Madrid, 1971. También se puede consultar el texto de Propp: *Morfología del cuento, seguida de transformaciones del cuento maravilloso*. Editorial Fundamentos, Madrid, 1987, 7ma Edición.

creemos que es mucho más aplicativo y simple utilizar en el análisis los ejes del modelo por separado. Aquí la presentación clásica del modelo



Es imprescindible establecer aquí la diferencia entre dos términos semióticos, el *actante* y el *actor*. Tal cual se viene explicando, el actante es un rol o función de relato que tiene la característica teórica de exponer un aspecto abstracto del discurso. Cuando se utiliza aquí el término *sujeto* no tiene la carga “humana” que tiene en el uso común del lenguaje, como se ve más abajo, la definición es mucho más simple y operativa. Estos roles actanciales, como tales, pueden aparecer repetidos y mezclados en un mismo personaje de una historia.

Precisamente el término *actor* en la teoría se puede explicar según el uso común de la palabra “personaje”²⁴, pues se trata de los individuos creados por el discurso, si bien esta diferencia es clara en los productos de ficción (en los que se puede diferenciar a un individuo creado por el relato, de aquel individuo “del mundo real” que lo interpreta como trabajo artístico); en otros discursos como el periodístico, la biografía, o incluso el relato banal de lo que nos ocurre cotidianamente, se vuelve más difícil distinguir el individuo en el relato, del individuo en “el mundo real”²⁵. El término actor opera una reducción (necesaria a nivel teórico y para el procedimiento de análisis) para concentrarnos únicamente en lo que está en el relato que se analiza o estudia. La relación de concordancia entre este actor y otros individuos en nuestro “mundo real”, no es pertinencia de la semiótica.

²⁴ Así, cuando el uso común pregunta por los actores de una película la respuesta será, por ejemplo: Julia Roberts, Hugh Grant en una película como “Notting Hill”. Este nivel del uso de la palabra actor es intrascendente cuando se trata del uso semiótico del término *actor*.

²⁵ No está de más subrayar que la semiótica no se ocupa del “mundo real”, sino del universo del discurso (contenido), es decir, de los fenómenos y manifestaciones de sentido. El objeto de estudio de la semiótica es siempre un evento que articula plano de la expresión y plano del contenido, se trata de un cruce de una pequeña parte del mundo físico, con un elemento del contenido (como se indicó es mental). Dejamos el “mundo real” entre comillas, pues este tema abre enormes implicaciones filosóficas, científicas y epistemológicas que escapan a este manual. Para la semiótica ese mundo, será siempre un discurso, una manifestación constante de textos, a la cual se le otorga y busca un sentido.

Existen, en este planteamiento dos niveles diferentes, el actante pertenece a un nivel más abstracto, funcional y operativo de la teoría. El actor pertenece a un nivel más concreto, más complejo del modelo central desarrollado por este manual.

1.1 El Eje del Deseo: Sujeto → Objeto

Este eje es considerado el corazón de cualquier relato, y para la teoría semiótica narrativa, es considerada una estructura universal en tanto no es posible un argumento, relato o historia sin un personaje que busca o desea algo. La definición más elemental de Sujeto, en tanto actante de la narratividad, es “alguien que busca”; mientras que la definición de Objeto es: “algo buscado”. Atención a no dejarse confundir por el uso común de ambos términos, el Sujeto en tanto “alguien” puede ser cualquier entidad que busca ese “algo” (el Objeto). A continuación algunos ejemplos para que se pueda comprender con claridad el grado de abstracción que representa este Actante:

Sujeto	→	Objeto
Coyote		Correcaminos
Perú		Prosperidad económica
Planta		Luz solar
Misil		El blanco
Alumno		Conocimiento
Humanidad		Supervivencia
Célula		Vida

Existen dos tipos de enunciados narrativos en el interior de los discursos: a) a los que diferencia a un actante activo de un actante pasivo; y b) los que significan una comunicación o transparencia de valores y objetos y que, por otro, distinguen, aparte del objeto pasivo, objeto de la comunicación, un remitente y destinatario. Por ejemplo, Pedro ama a María, Juan desea comer una manzana o La madrastra anhela ser la más bella del reino. En ellos se observa que la articulación semántica de actantes, o de la definición de la relación actancial, está dada por el *deseo*, que instauro un agente del *deseo*, o Sujeto (Pedro, Juan, la madrastra); y un paciente del deseo, actante deseado u objeto (María, manzana, la-más-bella-del-reino). En virtud de una categoría que la define, esta relación de dos actantes de la denominamos *eje del deseo*. (Blanco & Bueno, 1989: 69-70)

Como se puede apreciar, lo central en los actantes Sujeto y Objeto es su relación que los define mutuamente, y que está determinada por una *intencionalidad*, una “tensión” o “proyección” del Sujeto hacia el Objeto.

En otro ejemplo de esta relación, podemos considerar la experiencia amorosa, en la conocida historia de Romeo y Julieta, se puede proponer la siguiente estructura:

Sujeto	→	Objeto
Romeo		Julieta
Julieta		Romeo

Así, se pone en evidencia la diferencia que presentamos antes entre actor y actante. El actante “Romeo” tiene claramente dos roles actanciales, es sujeto de su propio deseo (amor) hacia Julieta (su objeto); y de otro lado, Julieta también tiene dos roles actanciales, pues ella también es sujeto de su amor por Romeo, a quien convierte en su objeto de deseo. Evidentemente, cada actor puede “encarnar” tantos actantes o funciones como se los proporcione el discurso. Además, este pequeño ejemplo, pone de relieve la importancia de la *perspectiva narrativa* aplicada al análisis del relato. Tendremos diferentes roles y funciones si centramos el análisis *desde* Romeo, a si lo hacemos *desde* Julieta.

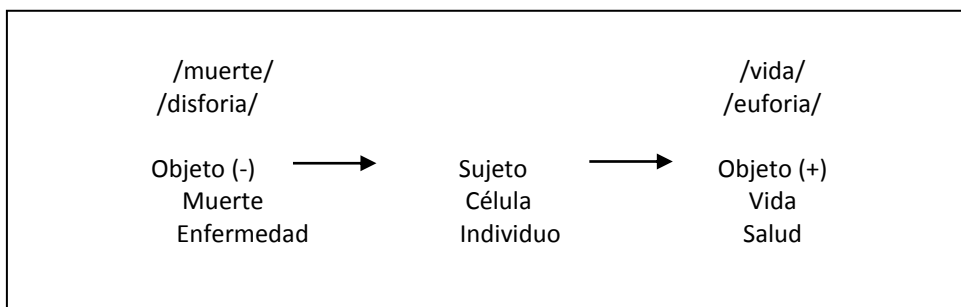
Si bien todos los ejemplos que hemos propuesto son articulaciones de Objetos “deseados” (lo cual supone una valoración positiva sobre el objeto), es perfectamente coherente con la narratividad, y la estructura de los relatos concebir *anti*-objetos, u Objetos “indeseables” (también decimos objetos negativos). En cada caso de los ejemplos propuestos tenemos posibilidades de *anti*-objetos, u objetos negativos.

Objeto (-)	→	Sujeto	→	Objeto (+)
Falta de comida		Coyote		Correcaminos
Recesión		Perú		Prosperidad económica
Oscuridad		Planta		Luz solar
Daño colateral		Misil		El blanco
Ignorancia		Alumno		Conocimiento
Extinción		Humanidad		Supervivencia
Muerte		Célula		Vida

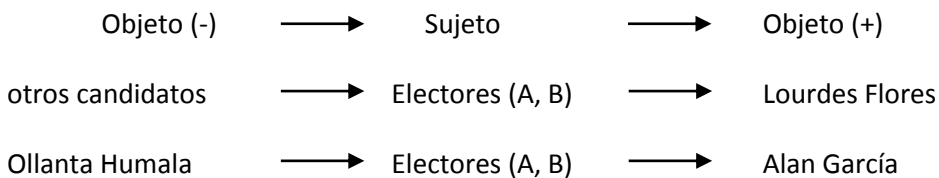
Como se puede apreciar en los últimos ejemplos, y a diferencia de lo que vimos en el cuadrado semiótico donde hablamos del valor semántico /vida/ y /muerte/, aquí no se trata de valores semánticos en abstracto, se trata de la Vida de la célula; o se trata del valor /muerte/ tras la Extinción posible de la Humanidad. El actante Objeto está cargado

preferir “el menor de los males”, o como reza el proverbio popular “más vale malo conocido, que malo por conocer”; en alusión al pasado gobierno de Alan García (que terminó con una aguda crisis económica) y al discurso étnico y violentista con el que se asoció al candidato Humala.

Tal como se mencionó previamente, en el desarrollo del cuadrado semiótico, la categoría tímica se aplica como eje a cualquier otra oposición generando una estructura axiológica, y finalmente al ser asumida por un sujeto de deseo en un discurso, esta estructura se convierte en ideología. Esta estructura, presentada anteriormente, es la base de los esquemas que se propone en los ejemplos previos, así:



En un nivel profundo, el objeto de valor: vida, y salud, tienen la carga axiológica de /vida/ y /euforia/. Esta estructura axiológica se convierte en ideología una vez que se trata de un actor en un relato específico. Esta elección ideológica es mucho más evidente en el ejemplo electoral peruano en el escenario del 2006, durante la primera vuelta, para un determinado sector social (Nivel Socio-Económico A, B), la candidatura de Lourdes Flores era preferible y deseable, y cualquier otro posible candidato era considerado negativo.



Aquí se puede apreciar que el valor del objeto, es decir, su carga eufórica o disfórica no es estable ni esencial. Se trata del “sentir” tímico que se definió anteriormente. Para un mismo sujeto, en dos momentos diferentes, un mismo objeto puede tener valoraciones diferentes. Ésta es su opción ideológica, su elección (no sólo electoral) tímica.

1.2 Eje de la Comunicación: Destinador → Objeto → Destinatario

Este eje pone énfasis en la circulación de un Objeto de naturaleza particular, se trata de objetos cognoscitivos: saberes, informaciones, secretos, datos, etc. “La intención del sujeto es en sí misma insuficiente para alcanzar el objeto. Hay siempre poderes que o bien le permiten que alcance su meta, o bien se lo imposibilitan” (Bal, 1990: 35). Esta estructura sirve para explicar cualquier fenómeno de comunicación que se produzca entre los personajes de la historia o relato. Pero, como hemos observado, el rol de actante es más abstracto (y más simple) que el de “persona” tal y cual lo usamos comúnmente. Ejemplos:

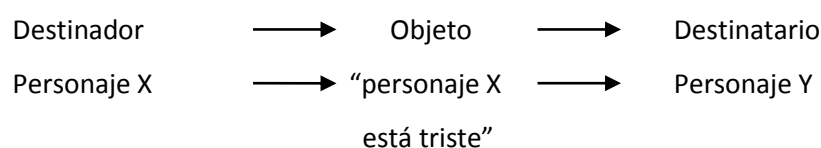
Destinador	→	Objeto	→	Destinatario
Profesor		Conocimiento		Alumno
Padre		Orden		Hijo
Periódico		Noticias		Lectores
Científico		Ciencia		Comunidad
Sociedad		Educación		Nueva generación
Célula		ADN		(nueva) Célula
Informante		Secreto		Policía

Nuevamente apreciamos que los roles actanciales pueden servir para representar actores individuales (padre, alumno, etc.) como actores colectivos (sociedad); igualmente también se aprecia el carácter abstracto, simple y genérico del rol de Destinador en el ejemplo de la célula, donde una célula asume el rol de destinadora y otra el de destinataria. “Respecto del objeto, se produce una acción de traslado de un Sujeto al otro: de ahí que estos dos actantes Sujeto hayan merecido las designaciones especiales de *Destinador* y *Destinatario*” (Blanco y Bueno, 1989: 71). No obstante el ADN es tanto información como también un objeto concreto y pragmático que ayuda a la nueva célula a crecer y luego a reproducirse.

En la medida en que incorporamos en el Objeto el aspecto cognoscitivo de Saber o Información aparece la posibilidad de *verdad* o *falsedad*, *secreto* o *engaño* en el saber que circula de un actante a otro, esto será más pertinente abordarlo en el análisis de la *Sanción*, como parte del Esquema Narrativo Canónico.

Ahora bien, no es requisito para que se dé la circulación del saber que el Destinator tenga la *intención* de comunicar, o que comunique voluntaria o involuntariamente, basta que algo en su conducta o en su aspecto sirvan de información para que el Destinatario adquiera algún saber o conocimiento.

Por ejemplo, un personaje X (actor 1) camina con la cabeza baja, la espalda encorvada, lentamente sin mirar a nadie (individuo triste), totalmente ensimismado, absorto en sus propios pensamientos o penas; otro personaje Y (actor 2), que lo observa, concluye que el primer personaje está triste o deprimido. El saber o información en particular en este caso es el dato “personaje X está triste”:



La *intención* por parte del personaje X no es un requisito para convertirlo en Destinator, se trata entonces de modo central en el aspecto funcional de su actividad y el rol que asume en el Eje de la Comunicación, inclusive a pesar de sus *intenciones* consideradas por el relato. En nuestro ejemplo es posible que el personaje X haya tenido la intención de mantener su tristeza en secreto y en privado, pero no pudo evitar que sus gestos comuniquen a otro su estado anímico. Aquí no abordaremos en profundidad la posibilidad de engaño, pues es perfectamente concebible el relato siguiente: “El personaje X vio que Y se acercaba a lo lejos, y *finje* su postura y señas de tristeza, para así hacer que Y piense que X está triste”. Cabe también otra posibilidad, y es que en realidad el personaje X esté enfermo de la columna o de otros males físicos que lo hacen caminar de esa manera, y que el personaje Y interprete *erróneamente* la tristeza de X. El estatuto de verdad o falsedad del saber o dato en circulación lo veremos luego.

De otro lado, un error común en la aplicación del Eje de la Comunicación es considerar a un personaje que le da a otro un objeto de naturaleza pragmática un Destinator, en este caso se trata de otro rol actancial, el de Ayudante.

1.3 Eje del Poder: Ayudante → Sujeto ← Oponente

Este eje recibe varios nombres, Eje de la Participación y también Eje de los Circunstantes. Se trata de reconstruir las maneras en que un Sujeto recibe poder u objetos que le dan poder, y así el Sujeto pueda alcanzar su Objeto de deseo (o que le ayuden a separarse de un objeto negativo); también se trata de explicar los modos en que el Sujeto encuentra obstáculos (o alguien se los pone). Los roles de Ayudante y Oponente, al igual que en el Eje de la Comunicación no requieren de la *intención*, pero sí de la *intencionalidad* que los hace funcionar en este rol. “Greimas ha podido deducir también la existencia de un nuevo eje actancial, el de los circundantes que participan en el proceso denominado, *eje de la participación*, con dos términos: *ayudante* y *oponente*, que estatuyen su naturaleza en relación al Sujeto” (Blanco y Bueno, 1989: 72)

Existen dos modos de considerar el análisis de este eje, volviendo sobre los ejemplos menos dirigidos a las personas o los humanos, una primera manera es considerar que diversos eventos o circunstancias funcionan como Ayudante u Oponente de un determinado Sujeto a lograr su Objeto (positivo), así tenemos estos ejemplos:

Ayudante	→	Sujeto	←	Oponente
Viento		Cometa		(ausencia de) Viento
Buen clima		Velero		Mal clima
Pista lisa y plana		Chofer		Pista con huecos
Salud		Individuo		Enfermedad
Buena suerte		Individuo		Mala suerte
----		Población		Terremoto, Tsunami

Cuando los actantes son asociados a un personaje más activo en el relato se tiene un ayudante y un oponente que “destinan” un objeto positivo o negativo al Sujeto:

Ayudante	→	Objeto (+)	→	Sujeto	←	Objeto (-)	←	Oponente
Dios		Buen clima		Velero		Mal clima		Diablo / Dios (¿?)
Dios		Salud		Individuo		Enfermedad		Diablo / Dios (¿?)
Gobierno		Buena pista		Chofer		Mala pista		Gobierno
Donante		Donativo		Beneficiario		---		---
----		----		Víctima		El robo		Ladrón
Destino		Buena suerte		Individuo		Mala suerte		Destino
Medicina		Salud		Individuo		Enfermedad		Virus / Bacteria
Mozo		Comida		Comensal				

En donde cada personaje puede “dar” un objeto de modo consciente o inconsciente, esta *intención*, como hemos visto, no es necesaria para constituir un personaje en el que encarna alguno de estos roles. Además, como se puede apreciar, muchos de los ejemplos anteriores donde se consideraba una serie de eventos o fenómenos que en el relato o discurso cotidiano no se les asigna ninguna intención (el viento, la pista, el clima) y son considerados según los intereses del Sujeto positivos o negativos para lograr su objetivo; en otro discurso, también cotidiano, se le puede asignar una *intención*, (Dios, el Gobierno, etc.) y un personaje que deliberadamente hace llegar al Sujeto el objeto positivo o negativo (no es casual que Dios y el Gobierno hayan surgido en nuestros ejemplos tanto como Ayudantes y Oponentes, lo cual es además totalmente común en el uso coloquial).

A todo esto, Mike Bal agrega:

“Otro problema se refiere a las simpatías o antipatías del lector puesto que las relaciones entre actantes no son las mismas que entre actantes y lector. El ayudante no es siempre la persona que actúa para conseguir el fin deseado por el lector. Cuando el sujeto se le antoja antipático al lector, muy probablemente también lo será el ayudante, y las simpatías del lector irán encaminadas hacia el oponente al sujeto. De confundir estos dos campos de relaciones se hará fácilmente equívoca la división entre fuerzas” (Bal, 1990: 38)

En consecuencia, para la aplicación de este eje en el análisis de relatos o discursos, hay que seguir el mismo principio de homogeneidad, es decir, que si en el análisis se le asigna a un aspecto del relato el rol de Ayudante (el viento, la pista, el clima), no se puede luego hacer aparecer como Ayudante en el mismo plano, y en el mismo nivel a un personaje que causó el evento anterior. Para volver a los ejemplos, no se puede seguir en el análisis a Dios y a la Buena suerte como Ayudantes en el mismo nivel, a no ser que se trate del discurso diferenciado de dos personajes diferentes, un actor agnóstico que le atribuye a su suerte las cosas buenas que le suceden, y otro actor que le atribuye a Dios (o a los dioses) su feliz fortuna.

Capítulo 5

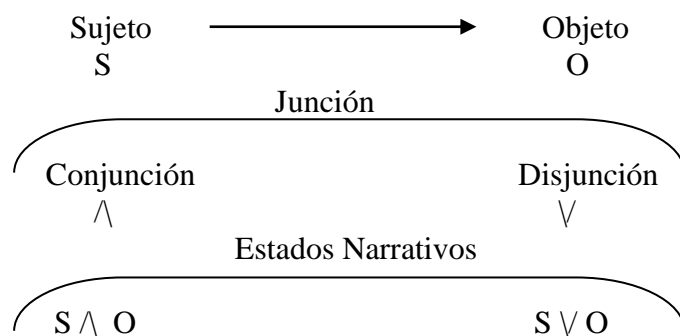
EL PROGRAMA NARRATIVO Y TEORÍA DE LA ACCIÓN

RESUMEN

El programa narrativo es una herramienta de carácter lógico que sirve para describir de modo simplificado la acción central de un relato. El programa narrativo contiene la relación de dos estados y una acción que las conecta. Se puede diseñar varios tipos de programa narrativo según el tipo de acción, y según el tipo de relación que sostengan un Sujeto y su Objeto (positivo o negativo). Si bien el cambio de estado originalmente fue una condición para el diseño de programas narrativos, el desarrollo teórico dejó de solicitar esta condición para el análisis. Expondremos la teoría en su formulación original y luego propondremos la expansión que se dio en el marco de la misma escuela semiótica.

1. TEORÍA

El programa narrativo organiza varios elementos y conceptos claves de la teoría narrativa, se trata, de una acción y dos estados narrativos. Tomando como punto de partida el Eje del Deseo propuesto en El Modelo Actancial y la definición de Sujeto y Objeto, se tiene una relación entre Sujeto y Objeto, a esta relación se le denomina *junción*, la *junción* contempla dos posibilidades: *conjunción* (el Sujeto *tiene/es/está* con el Objeto), y la *disjunción* (el Sujeto *no tiene/no es/no está* con el Objeto). Se desarrolló una notación que se constituye en *lógica narrativa*, para simplificar la escritura de conjunciones y disjunciones, así como el paso de uno a otro:



Por lo tanto dos cambios posibles son:

a) $(S \wedge O) \longrightarrow (S \vee O)$

b) $(S \vee O) \longrightarrow (S \wedge O)$

1.1 Programas Narrativos Básicos

Tenemos entonces la presentación de los dos programas narrativos básicos. También llamados Transformaciones Dinámicas, pues se trata de un cambio en el sujeto de estado y su relación con el objeto en juego. “Se entiende por Programa Narrativo una sucesión de estados producida por la transformación entre los mismos.” (Blanco y Bueno, 1989: 80)

El primero grafica lo que, de modo genérico, se denomina las PRIVACIONES

$$(S \wedge O) \longrightarrow (S \vee O)$$

El segundo grafica lo que se denomina las ADQUISICIONES

$$(S \vee O) \longrightarrow (S \wedge O)$$

La estructura genérica del Programa Narrativo es como sigue:

$$\text{Estado 1} \longrightarrow \text{Transformación} \longrightarrow \text{Estado 2}$$

Los siguientes ejemplos son casos de Adquisiciones:

Un niño compró merengues.

El Perú ha alcanzado bonanza económica.

El atleta ganó medalla de oro.

Ese individuo ganó la lotería.

Ella, ahora, se ve guapísima, perdió 30 kilos de peso en un mes.

Los siguientes son ejemplos de Privaciones:

Ese señor perdió una fortuna en el casino.

Mi tío fue asaltado ayer, le robaron la billetera.

Se me ha extraviado mi celular.

Mi tarea se la comió el perro.

Ella, ahora, se ve guapísima, perdió 30 kilos de peso en un mes.

Es de particular importancia el último ejemplo, que deliberadamente, hemos incluido exactamente igual como ejemplo tanto de Privaciones como de Adquisiciones, pues hay

en “juego” dos Objetos distintos: “Ella, ahora, se ve guapísima”, donde el Objeto positivo es la belleza que ha alcanzado el Sujeto (ha pasado de la disjunción con “verse guapa” a la conjunción), y por otro lado el Objeto negativo (los 30 kilos de sobrepeso, con los cuales ha pasado de la conjunción a la disjunción).

Pero hay otro elemento importantísimo del Programa Narrativo que está presente en varios de los ejemplos: el Sujeto Operador. La lógica narrativa nos dice que la transformación o el paso de un Estado 1 a un Estado 2 *es producida* por *alguien*, es decir que hay un actante agente de este cambio, este actante se sitúa por fuera de la notación hasta ahora propuesta.

“Cada estado podrá ser definido como la relación de un sujeto con un objeto, la semiótica concibe el relato como la circulación de objetos y denomina programa narrativo a la unidad elemental, a la ‘molécula’ de narratividad, constituida por un enunciado de hacer rigiendo a un enunciado de estado; *hacer ser/ estar*, he ahí lo mínimo indispensable para que haya relato.” (Floch, 1985: 201)

Aquí la notación completa de los programas narrativos:

Adquisiciones:

$$S2 \rightrightarrows [(S1 \vee O) \longrightarrow (S1 \wedge O)]$$

Privaciones:

$$S2 \rightrightarrows [(S1 \wedge O) \longrightarrow (S1 \vee O)]$$

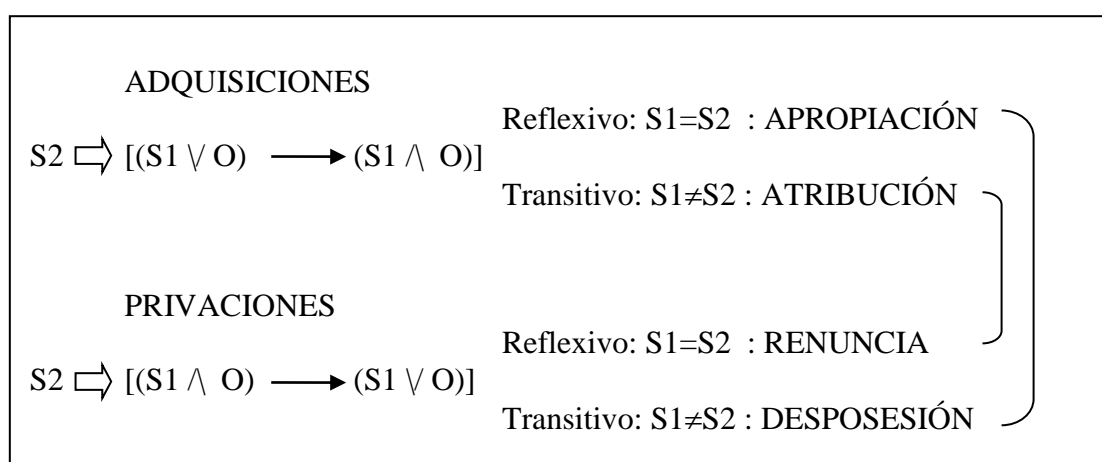
La flecha doble es la notación que describe el *hacer* por parte del Sujeto Operador (S2) sobre el Sujeto de Estado (S1), es el sujeto operador quien realiza el cambio (o proyecto de cambio) sobre el sujeto de estado. Se puede apreciar que hay una clara marca de *dinamismo*, *acción* por parte del sujeto operador; mientras se marca un *estatismo*, o *pasividad* en el rol del sujeto de estado, del sujeto que está en relación directa con el Objeto central del relato que se proponga para análisis.

Nuevamente es necesario poner énfasis en el aspecto de rol abstracto en los actantes, y que identificar a un determinado personaje o actor de un relato con un actante, no excluye asociarlo con otro actante, o varios más. Los roles actanciales o actantes, pueden (tal y como el término *rol* lo implica) ser concurrentes en la actividad y relaciones que despliega un personaje en un texto o historia. Así por ejemplo, un actor

“Alfredo” puede ser Sujeto de Estado del Objeto Valor “Andrea”, y en ese mismo discurso, “Andrea” puede ser Sujeto Operador de la conjunción entre Alfredo y Andrea, es decir, si ella HACE algo para que esos dos actores pasen a estar juntos como pareja, novios, enamorados o esposos. Claro está, este breve análisis sólo pondría en evidencia una parte del relato romántico entre Alfredo y Andrea.

La teoría abre dos posibilidades, que Sujeto Operador y Sujeto de estado sean el mismo actor (reflexivo), y que Sujeto Operador y Sujeto de Estado sean diferentes (transitivo):

Programa Narrativo: PN Reflexivo: $S1=S2$; PN Transitivo: $S1 \neq S2$. Así tenemos:



Para el desarrollo de algunos ejemplos usaremos las mismas frases propuestas más arriba para hacer un desglose más detallado. A todo esto, Quezada sostiene que “Así, el concepto de programa narrativo se señala la *serie de estados y de transformaciones que se encadenan sobre la base de una relación sujeto/objeto y de sus transformaciones.*” (Quezada, 1991: 136)

1.2 Aplicaciones simples.

ADQUISICIONES

$$S2 \Rightarrow [(S1 \vee O) \longrightarrow (S1 \wedge O)]$$

Un niño compró merengues.

Donde S2: Niño, y S1: Niño, O: Merengues

Por lo tanto $S2=S1$. PN Reflexivo: APROPIACIÓN

El Perú ha alcanzado bonanza económica.

Donde S1: Perú, O: Bonanza,

S2: No definido (puede que sea Perú mismo, u otro actor)

El atleta ganó medalla de oro.

Donde S1: atleta, O: medalla de oro,

S2: No definido, aunque se puede suponer que es el mismo atleta. Entonces:

Por lo tanto $S2=S1$. PN Reflexivo: APROPIACIÓN

Ese individuo ganó la lotería.

Donde S1: individuo, O: lotería,

S2: No definido, pero se puede asumir que es “la suerte”. Entonces:

Por lo tanto $S1 \neq S2$. PN Transitivo: ATRIBUCIÓN

Ella, ahora, se ve guapísima, perdió 30 kilos de peso en un mes.

Donde S1: ella, O: guapura, belleza,

S2: No definido, se puede asumir que es ella misma. Entonces:

Por lo tanto $S2=S1$. PN Reflexivo: APROPIACIÓN

Variante, S2: Cirujano plástico (donde el hacer es una liposucción). Entonces:

Por lo tanto $S1 \neq S2$. PN Transitivo: ATRIBUCIÓN

PRIVACIONES

$S2 \Rightarrow [(S1 \wedge O) \rightarrow (S1 \vee O)]$

Ese señor perdió una fortuna en el casino.

Donde S1: señor, O: fortuna,

S2 tiene dos posibilidades a) el mismo señor; entonces:

Por lo tanto $S2=S1$. PN Reflexivo: RENUNCIA

S2 b) el Casino; entonces:

Por lo tanto $S1 \neq S2$. PN Transitivo: DESPOSESIÓN

Mi tío fue asaltado ayer, le robaron la billetera.

Donde S1: tío, O: billetera, S2: ladrón, asaltante. Entonces:

Por lo tanto $S1 \neq S2$. PN Transitivo: DESPOSESIÓN

Se me ha extraviado mi celular.

S1: yo (primera persona singular), O: celular, S2: No definido, o el mismo individuo

Por lo tanto $S2=S1$. PN Reflexivo: RENUNCIA

Mi tarea se la comió el perro.

S1: yo, S2: perro, O: tarea

Por lo tanto $S1 \neq S2$. PN Transitivo: DESPOSESIÓN

Ella, ahora, se ve guapísima, perdió 30 kilos de peso en un mes.

S1: ella, O: 30 kilos,

S2: No definido, aunque podría asumirse que es ella misma. En ese caso:

Por lo tanto $S2=S1$. PN Reflexivo: RENUNCIA. El hacer puede ser “hacer dieta”

Variante, S2: Cirujano plástico (donde el hacer es una liposucción). Entonces:

Por lo tanto $S1 \neq S2$. PN Transitivo: DESPOSESIÓN

1.3 Programas Narrativos Avanzados.

Si bien el programa narrativo contempla de modo fundamental dos estados narrativos y una transformación, y en cada estado sólo un Sujeto de Estado y un Objeto; existen posibilidades más complejas, que permiten dar cuenta de la circulación de los objetos según su naturaleza o tipo dentro del relato o discurso. El primer programa narrativo complejo es una síntesis de los dos anteriores:

$$S3 \Rightarrow [(S1 \wedge O \vee S2) \longrightarrow (S1 \vee O \wedge S2)]$$

En este programa narrativo se simplifican los cuatro programas antes mencionados, todo depende de la *perspectiva narrativa*. Es por esta razón, que en el cuadro anterior donde se presentan los cuatro programas básicos se diseña una línea que une Apropiación con Desposesión, y Renuncia con Atribución. Quizá una aplicación de este programa complejo ilumine la relación que hay entre los programas básicos.

Ejemplo: Robin Hood

La estructura elemental del relato de Robin Hood consiste en que él robaba a los ricos para luego dárselo a los pobres del bosque de Sherwood. Hecha esta simplificación de la parte del relato que vamos a analizar con programas narrativos, podemos proceder. Hay dos momentos a considerar en el *storyline* que acabamos de proponer.

Primer momento: Robin roba a los ricos de Nottingham

$$S3 \Rightarrow [(S1 \wedge O \vee S2) \longrightarrow (S1 \vee O \wedge S2)]$$

Donde S3: Robin Hood, S1: Ricos, S2: Robin Hood, O: riquezas

Cabe señalar que el Objeto en circulación son las riquezas que los ricos llevan cuando atraviesan el bosque (pues, es donde el relato coloca los robos y asaltos de Robin). Se trata entonces desde la *perspectiva* de los ricos de Nottingham de una *desposesión*, pues ellos pasan a la disjunción de modo transitivo, debido a la acción de un tercero (el sujeto operador). De otro lado, desde la *perspectiva* de Robin, se trata de una *apropiación*, pues y Robin es sujeto de estado y también sujeto operador que se hace pasar a la conjunción con las riquezas que acaba de quitar a los ricos.

Segundo momento: Robin reparte lo robado entre los pobres.

$$S3 \Rightarrow [(S1 \wedge O \vee S2) \longrightarrow (S1 \vee O \wedge S2)]$$

Donde S3: Robin Hood, S1: Robin Hood, S2: pobres, y O: riquezas

En donde esta vez el sujeto que pasa a la disjunción es el mismo Robin, que actúa sobre su propia conjunción y la transforma en disjunción, se trata de una *renuncia*. Mientras por el lado de los pobres se trata de una *atribución*, pues ellos no hacen algo sobre Robin, Robin es el benefactor, y los pobres sólo son sujeto de estado.

1.3.1 Objeto Pragmático y Objeto Cognoscitivo

Es importante resaltar que la naturaleza del objeto en circulación es tal que no es posible compartirlo, es decir, que el objeto no puede ser compartido en conjunción sin perder su valor. Es decir, que dos sujetos no pueden estar en conjunción con estos objetos al mismo tiempo, de modo general la naturaleza de los objetos demanda que para que un sujeto 1 esté en posesión de determinado objeto, otro sujeto 2 pase a la disjunción del mismo. Tal es la característica que tienen los objetos de tipo *pragmático*, que son lo más cercano a las cosas concretas en los relatos: riquezas, propiedades, bienes muebles e inmuebles. Las riquezas que Robin roba en su historia tienen un determinado valor o monto (digamos por ejemplo que robó 100 monedas de oro de tres inadvertidos paseantes), ese monto determina una parte central del valor del objeto en circulación. Precisamente por eso consideramos a los pobres de Sherwood como un actante colectivo (y no a cada pobre por separado), pues colectivamente reciben (posiblemente) el mismo monto sustraído por Robin; cada pobre no recibe *el mismo* objeto robado, sino *otro* pues se trata de *otro valor*. Continuemos con otros ejemplos para aclarar la naturaleza de los *objetos pragmáticos*: No es posible compartir, por ejemplo, una prenda de vestir; alguien la usa un rato, y otro la usa luego, pero no al mismo tiempo. Cuando “compartimos”, por ejemplo, un plato de cebiche, resulta que de ser equitativos ya ninguno de los sujetos come *un plato*, sino que (si son dos) cada uno come *medio plato*, cambiando la naturaleza del objeto valor inicial, se trata *en la lógica narrativa* de otro objeto.

Existe, no obstante otros objetos cuya naturaleza permite precisamente “compartir” en sentido estricto, es decir, que dos sujetos eventualmente estén en conjunción con el mismo objeto, al mismo tiempo. Se trata de los *objetos cognoscitivos*:

$$S3 \Rightarrow [(S1 \wedge O \vee S2) \longrightarrow (S1 \wedge O \wedge S2)]$$

“Los que habitualmente sucede en la sociedad es una intercambio de Objetos-valor entre los Sujetos sociales: S_1 posee un objeto mientras que S_2 posee otro objeto, del que puede desprenderse. Para ello hace un intercambio con S_1 en base a los objetos que éste puede dejar de tener. Esta es la base de los valores de cambio, que dominan la economía de nuestra sociedad. En este caso S_1 se desprende de un objeto a cambio de la unión con otro Objeto, que pertenecía a S_2 . A su vez, S_2 se desprende del Objeto con el que estaba unido para unirse con el Objeto que pertenecía a S_1 . (Blanco y Bueno, 1989: 96)

Este programa narrativo consiste la relación que establecen dos sujetos que entregan algo a cambio de algo. Se trata de una compra-venta, o un trueque lo que refleja mejor este programa. Propongamos un ejemplo simple: Un comprador en busca de cerveza se acerca a una tienda, paga 10.00 soles por cuatro botellas de cerveza y se marcha. Entonces: S1: comprador, S2: vendedor, O1: dinero, O2: cerveza, y S3: deben ser ambos al mismo tiempo, pues si uno no está dispuesto o no tiene interés en la transacción (querer-no comprar, querer-no vender), ésta no se daría.

Se trata de dos momentos, en los que se producen múltiples estados entre los cuatro actantes de los estados narrativos. La forma de notación a) pone énfasis en la relación que tiene un objeto con dos sujetos en el momento 1 y 2, mientras que la forma b) pone énfasis en la relación de un sujeto con los dos objetos en cada momento.

Otra situación común en la que se da un *programa narrativo de intercambio* sería en la “venta” de servicios. Se trata de un objeto un poco más complejo que un producto de consumo, no obstante, narrativamente se le debe tratar como objeto: un corte de pelo (O2: servicio de corte de pelo), el uso de un bus (O2: servicio de transporte). Existe en la vida cotidiana ejemplos mucho más complejos en relación al *objeto 2*, el bien o servicio que se adquiere. Uno de los servicios más difíciles podría ser un préstamo bancario.

1.3.2.1 Aplicación “Spiderman 2” película

$S1 = \text{Octopus}$

$S2 = \text{Harry}$

$O1 = \text{Spiderman}$ y $O2 = \text{tritio}$

$$S3 \Rightarrow \left[\begin{array}{l} [(S1 \wedge O1 \vee S2) \rightarrow (S1 \vee O1 \wedge S2)] \\ [(S1 \vee O2 \wedge S2) \rightarrow (S1 \wedge O2 \vee S2)] \end{array} \right]$$

$S3 = S2 + S1$

Octopus desea el tritio que Harry posee, por esta razón encuentra a Spiderman y lo lleva donde Harry a cambio del tritio. En este programa narrativo podemos observar que el villano logra cambiar de estado pasa de una disjunción a una conjunción, gracias a la ayuda de Harry. Se trata de un programa narrativo de intercambio. El sujeto operador son ambos actores, pues se rigen por un acuerdo mutuo.²⁷

1.3.3 El objeto tímico. Las tres dimensiones de la narratividad.

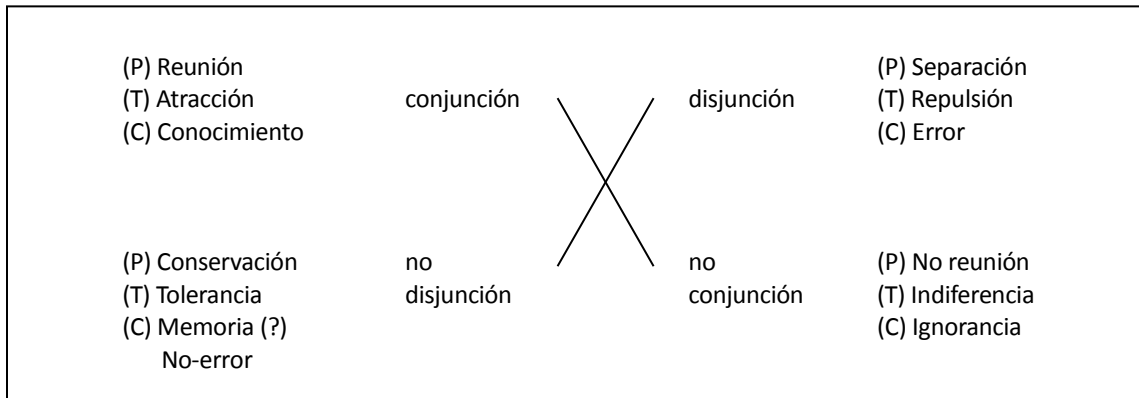
En una propuesta realizada por Jacques Fontanille (Fontanille, 1994) en torno a las dimensiones de la narratividad, señala que no sólo existe el aspecto pragmático del relato: el intercambio de objetos “concretos” y asociados a “bienes consumibles”, aquellos que circulan entre individuos (tal como se acaba de desarrollar en el punto anterior). Fontanille indica que luego de realizar numerosos análisis, se considera necesario trabajar otro aspecto del universo del relato (y quizá el más importante en el modo en que experimentamos los relatos de ficción), la llamada *dimensión tímica*.

La semiótica greimasiana, en su desarrollo lógico de modelos de la narratividad, consideró las transformaciones pragmáticas y las cognoscitivas, pero esto reducía las posibilidades de explorar el aspecto afectivo y emotivo de los discursos.

Los sujetos pueden entrar en conjunción y disjunción no sólo con objetos de carácter pragmático (*reunión* y *separación*), del mismo modo se puede abordar la conjunción y disjunción cognoscitivas (*conocimiento* y *error*), y finalmente se puede enfrentar la conjunción y disjunción tímicas (*atracción* y *repulsión*). Estos nombres propuestos como formas iniciales del aspecto afectivo del discurso, permite de modo básico

²⁷ Fragmento tomado del trabajo de curso de Sabrina Mancini y Carolina Mines, Análisis del Discurso, semestre 2009-2. Universidad de Lima.

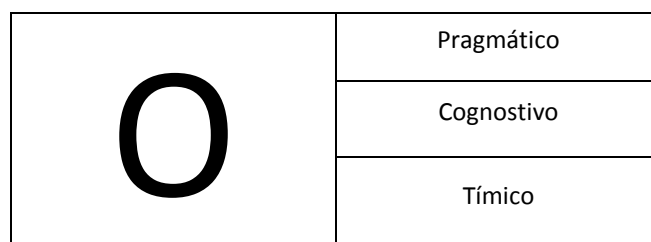
enfrentar el modo en que la sensibilidad también construye relaciones con los objetos de valor. Incluso se puede formular objetos cuyo valor central es estrictamente tímico: los afectos, las emociones, las pasiones. Si bien son propuestos por Fontanille como “reaccionales”, producto de un efecto sobre el sujeto; también se les puede considerar como punto de partida “motivacional” para la realización de un programa narrativo.



(Fontanille, Propuesta para una tópica narrativa de carácter antropomorfo, 1994: 177)

Este autor profundiza en ese artículo las relaciones que pueden sostener las tres dimensiones en torno a la explicación de pasiones y afectos dentro del relato. Desarrolla un sofisticado sistema de *especificaciones*, según el cual se puede relacionar una dimensión con otra de acuerdo al modo en que interactúan. Así, por ejemplo, cuando un individuo se siente “atraído” hacia alguien del género opuesto, y debido a esta atracción se siente motivado a “conocer” a esa otra persona; se puede afirmar que lo *tímico especifica lo cognoscitivo*, y también especifica lo pragmático, pues eventualmente esos dos individuos pueden unirse para una relación.

En otro ángulo, también se puede proponer otra lectura de esta teoría, que es definir un objeto como atravesado por las tres dimensiones de lo narrativo. Se tiene así, un objeto con una dimensión pragmática (su parte material, física y temporal), una dimensión cognoscitiva (lo que sabe del objeto, o el saber que representa, sus simbolismos, etc.), y finalmente una dimensión tímica (sus implicaciones afectivas, emocionales o pasionales).



Así, un objeto típicamente pragmático, por ejemplo: un sobre con 3,000 nuevos soles (aproximadamente USD 1,000), puede tener un aspecto cognoscitivo (su ubicación en un espacio determinado, su simbolismo, dependiendo de cómo se obtuvieron), y también una carga tímica (el apego a ese dinero, la importancia que un sujeto le asigna). Si acaso, un individuo ha recibido este monto como su primer sueldo profesional, ese dinero tiene una carga simbólica, tímica por el apego que se produce, la alegría que despierta en el individuo, todo esto asociado a una conjunción pragmática.

Es pertinente anotar que el universo de las pasiones ha sido una de las “debilidades” del modelo generativo de la significación. La lógica narrativa, tal cual es presentada aquí tiene enormes limitaciones para afrontar la adquisición o privación con respecto a las emociones y sentimientos. Incluso esta tridimensionalidad narrativa fue apenas el comienzo de una larga exploración teórica para afrontar el universo pasional del discurso. Si bien hubo varias aproximaciones a una semiótica de las pasiones²⁸, solamente el “giro fenomenológico” pudo dar cuenta de los matices y gradualidades que requiere analizar el aspecto emotivo de un discurso (o de un personaje en discurso)²⁹.

1.4 Programas Narrativos Estacionarios

Los programas que hemos contemplado hasta ahora sólo consideran la posibilidad de un cambio en el Estado Narrativo, el paso de conjunción a disjunción o viceversa. Pero existe otra posibilidad en la lógica narrativa, y son los programas que proponen el mismo estado al inicio y al final de su recorrido. Estos programas, a pesar de ser *estacionarios*, no dejan de expresar y definir un hacer o una acción concretas en un discurso o relato.

Así tenemos también otros dos programas básicos, definidos a partir de la acción de un sujeto por permanecer en un mismo estado de conjunción o disjunción:

²⁸ Un texto inicial fue concebido por Herman Parret (Parret, 1995), desarrollando las pasiones como complejas cadenas de verbos modales. También el propio A.J. Greimas abordó las pasiones (Greimas A. J., 1994) junto con Fontanille realizó un trabajo importante que se puede considerar precursor del “giro fenomenológico” en la semiótica.

²⁹ Solamente la semiótica tensiva logró enfrentar con claridad el análisis de la “dimensión tímica”. En esta línea de pensamiento los textos fundadores son Tensión y Significación (Zilberberg C. y., 2004), y el texto básico: Semiótica del discurso (Fontanille, Semiótica del discurso, 2001). Se ha publicado una larga serie de textos sobre esta *semiótica tensiva*, lamentablemente este manual no tiene el espacio para desarrollar esta propuesta teórica.

Transformación Estacionaria de Conjunción:

$$S2 \Leftrightarrow [(S1 \wedge O) \longrightarrow (S1 \wedge O)]$$

Transformación Estacionaria de Disjunción:

$$S2 \Leftrightarrow [(S1 \vee O) \longrightarrow (S1 \vee O)]$$

Este caso se puede ejemplificar de la siguiente manera:

Juan cuida mucho su automóvil, le puso alarma y un sistema GPS de ubicación.

Donde S2: Juan, y S1: Juan, O: automóvil

Se trata de un hacer reflexivo, pues S1=S2

El micro-relato nos muestra un sujeto operador que *hace* algo concreto para *mantenerse* conjunto con el objeto automóvil (considerado de valor positivo). De la misma manera ocurre en la siguiente oración:

Alicia toma vitaminas, se abriga bien, y toma té para evitar resfriarse.

Donde S2: Alicia, S1: Alicia, O: Resfrío

Se trata de un hacer reflexivo, pues S1=S2

Se trata de otro relato en que el sujeto operador *hace* algo para *mantenerse disjunto* de un objeto, esta vez de valor negativo. Se trata en suma de acciones concretas que suponen un “esfuerzo” por parte del sujeto operador para sostener una relación con un objeto determinado.

1.5 Hacer vs. No-hacer

Todos los programas narrativos presentados suponen un *hacer* específico y concreto, como acabamos de ver, suponen un “esfuerzo” por parte del sujeto operador. Existe, en la lógica narrativa, el complemento de este *hacer* que es el *no-hacer*, que consiste en la *inacción* por parte un operador, una *inacción* que conduce ya sea a un cambio, o que deviene una permanencia del estado en cuestión. A continuación tenemos dos programas narrativos generados desde el *no hacer*.

Transformaciones basadas en el *no-hacer* (\neg) del sujeto operador:

Transformación Dinámica de Conjunción:

S2 \neg [(S1 \vee O) \longrightarrow (S1 \wedge O)] Se produce la *aparición* de la conjunción

Transformación Dinámica de Disjunción:

S2 \neg [(S1 \wedge O) \longrightarrow (S1 \vee O)] Se produce la *aparición* de la disjunción

Transformación Estacionaria de Conjunción:

S2 \neg [(S1 \wedge O) \longrightarrow (S1 \wedge O)] Se produce la *conservación* de la conjunción

Transformación Estacionaria de Disjunción:

S2 \neg [(S1 \vee O) \longrightarrow (S1 \vee O)] Se produce la *conservación* de la disjunción

Ejemplos del *no-hacer*:

Arnaldo dejó de ir a clase, por lo tanto desaprobó el curso.

S1: Arnaldo, No hacer: no ir (a clase), O: aprobación Consecuencia: S \vee O

Juana no cuida su dieta, come de todo, pero sigue siendo delgada.

S1: Juana, No hacer: no cuidar (la dieta), O: delgadez, esbeltez.

A pesar de su no hacer, S1 \wedge O

Bernardo no cuida su salud, pero jamás se enferma.

S1: Bernardo, No hacer: no cuidar (salud), O: Salud

A pesar de No Hacer, S1 \wedge O

El chofer no hizo la señal adecuada, por eso se chocó.

S1: Chofer, O: Choque, daño a su auto, No hacer: no hacer (señal)

Consecuencia del No Hacer, S \wedge O (valor negativo)

No estudié para el examen, por eso desaprobé.

S1: "yo", O: Desaprobación, No hacer: no estudiar

Consecuencia del no hacer: S \wedge O (valor negativo)

No me muevo de aquí, está más fresco bajo este árbol

S1: "yo", O: frescor, frescura, No hacer: no mover(se)

Este ejemplo plantea la doble lectura, S1 no hace para mantenerse en conjunción

También se puede decir que hace algo, donde el hacer es *quedar(se)*. .

1.6 Cuadro resumen de tipos de programa narrativo

TRANSFORMACIONES DINÁMICAS			
		De CONJUNCIÓN	De DISJUNCIÓN
Del HACER		Apropiación $S2 \Rightarrow [(S1 \vee O) \rightarrow (S1 \wedge O)]$	Renuncia $S2 \Rightarrow [(S1 \wedge O) \rightarrow (S1 \vee O)]$
		Atribución $S2 \Rightarrow [(S1 \vee O) \rightarrow (S1 \wedge O)]$	Desposesión $S2 \Rightarrow [(S1 \wedge O) \rightarrow (S1 \vee O)]$
Del NO-HACER	APARICIONES	$S2 \ni [(S1 \vee O) \rightarrow (S1 \wedge O)]$	$S2 \ni [(S1 \wedge O) \rightarrow (S1 \vee O)]$
TRANSFORMACIONES ESTACIONARIAS			
Del HACER	MANTENIMIENTO	$S2 \Rightarrow [(S1 \wedge O) \rightarrow (S1 \wedge O)]$	$S2 \Rightarrow [(S1 \vee O) \rightarrow (S1 \vee O)]$
Del NO-HACER	CONSERVACIÓN	$S2 \ni [(S1 \wedge O) \rightarrow (S1 \wedge O)]$	$S2 \ni [(S1 \vee O) \rightarrow (S1 \vee O)]$

1.7 Aplicaciones

Análisis Spot “Colonia desodorante Aval”³⁰

Locación Partes de la casa del joven protagonista y una discoteca.

Duración 0:32 segundos

Sinopsis:

Escena 1.- Un joven de aproximadamente 24 años se mira en el espejo mientras se peina, luego recoge un paquete sobre la mesa que parece un preservativo y se retira de la casa.

Voz en off del protagonista: Brother, tenía un tonazo. Usé una colonia importada fichaza.

Escena 2.- El joven aparece en una discoteca llena de gente pero se le ve en el centro solo y observando alrededor. Se le ve, mediante gestos, como derrotado y triste. De repente se topa con un amigo acompañado por una chica. La chica desaparece y se saludan con un apretón de manos junto con un semi - abrazo. El amigo le comenta cerca al oído como dándole un consejo.

³⁰ Tomado de un fragmento del trabajo realizado por el alumno Juan Ramón Vera Sánchez, en Análisis del Discurso, semestre 2009-2. Universidad de Lima. El spot puede verse en: <http://www.youtube.com/watch?v=aZl4YtuzISg>. Visitado el 28 de Agosto de 2009.

Voz en off del protagonista: Había sus cueros y no pasó nada. Y un pata me dijo: manya. A ellas les gusta lo nuestro.

Escena 3.- En el baño, se muestra en plano detalle la colonia desodorante Aval y luego al joven protagonista (usando solamente una prenda bóxer) observarla de lejos. Luego prácticamente se echa la colonia desodorante en todo el cuerpo: desde las axilas hasta las piernas.

Voz en off del protagonista: Aval es peruano. Aval nunca falla. Y con Aval...

Escena 4.- De vuelta a la discoteca dos jovencitas, físicamente bonitas y con un estilo de ropa disco, se acercan a la pantalla y luego se observa que están detrás del joven mirándolo. El joven las mira también dando a entender cierta posesión con ellas.

Voz en off del protagonista: ...hay un cuero que espera por ti.

Escena 5.- En un baño se muestra de cerca la colonia desodorante Aval de un lado a otro a otro.

Voz en off de otro personaje: Nueva colonia desodorante Aval.

Escena 6.- En la misma discoteca se ve al joven sentado en un mueble al costado de las dos jovencitas muy encariñadas con él.

Voz en off de otro personaje: Ponte cuero.

Escena 7.- Se ve nuevamente la colonia desodorante y esta vez hay un primerísimo primer plano de ésta.

S1: Individuo protagonista

S2: Amigo consejero

O1: Colonia Aval

O2: Colonia Importada

O3: Chicas cuero

O4: Información

1.- $S1 \Leftrightarrow [(S1 \vee O2) \rightarrow (S1 \wedge O2)]$

Se observa cómo, en este programa narrativo, el Individuo protagonista (S1) al no contar con una colonia desodorante que lo satisfaga se otorga así mismo la colonia Importada (O2). Entonces el individuo pasa de estar disjunto a la colonia a estar en conjunción con ésta, es decir, se realiza una acción reflexiva o de apropiación.

2.- $S1 \Leftrightarrow [(S1 \wedge O2) \rightarrow (S1 \vee O2)]$

Como parte de la decepción del individuo respecto a la colonia importada (O2), él mismo, que estaba en conjunción con el objeto de valor, realiza una acción de renuncia y pasa a un estado de disyunción con el objeto mismo (O2).

$$3.- S1 \quad \Rightarrow \quad [(S1 \vee O1)] \quad \rightarrow \quad (S1 \wedge O1)]$$

Una vez que el sujeto operador protagonista hizo renuncia con el objeto 2, en otro momento del comercial vuelve a realizar una acción de apropiación al pasar de una disyunción a una conjunción con la Colonia Aval.

$$4.- S1 \quad \Rightarrow \quad [(S1 \vee O3)] \quad \rightarrow \quad (S1 \wedge O3)]$$

En este programa narrativo se observa que el sujeto operador a través de sus propios medios logra pasar de una disyunción con las chicas cuero O3 a una conjunción con ellas.

5.- Respecto al amigo:

$$S2 \quad \Rightarrow \quad [(S1 \vee O4)] \quad \rightarrow \quad (S1 \wedge O4)]$$

Una vez que se dio a entender el disgusto por parte del sujeto protagonista respecto a la colonia importada (O2), en este caso el programa narrativo indica que el Amigo consejero (S2) le otorga un objeto de valor de Información (O4) al sujeto protagonista (S1)

2 Teoría de la Acción. Competencia y Performance

El programa narrativo, como ya se mencionó antes, es una fórmula que refleja un proceso de cambio de estados, y pone en evidencia la *acción* del sujeto operador sobre los sujetos de estado y los objetos de valor. El sujeto operador transforma el estado del sujeto, y produce una conjunción, una disyunción (o su mantenimiento). Así, cuando Robin Hood *roba, hace* y cambia la conjunción de los ricos, al desposeerlos de sus bienes. Toda *acción* es un *hacer*. Y toda acción, todo hacer, tiene dos momentos o componentes narrativos.

2.1 Performance

El programa narrativo es una estructura que explica de modo simplificado el *hacer* de un sujeto operador, el acto, la acción en semiótica narrativa es denominada *performance*, donde el hacer de un sujeto se consuma en exitoso o fallido. “Se entiende

por performance a toda operación del *hacer* que realiza una transformación de estado.” (Quezada, 1991: 139). Un modo más claro de explicar la performance es como “acción pura”, es el momento en que se ejecuta cualquier hacer, el instante en el que se produce un cambio en el sujeto de estado (a la conjunción, disjunción a su estabilidad). Este mismo sentido tiene el uso coloquial de la palabra “performance”, que se utiliza regularmente al referirse al desempeño de un artista, un atleta o un deportista. Es decir, “entendamos por performance el desempeño que realiza un Sujeto operador con el hacer transformacional para que EN_1 se transforme en EN_2 ” (Blanco y Bueno, 1989: 81). Incluso se califica la performance de estos personajes al decir que tuvo “buena performance” o “mala performance”.

Así, en cada programa narrativo que hemos explicado antes es posible considerar la transformación o “paso” de un estado a otro, el instante en que el sujeto operador es “puesto a prueba” en función del logro de sus objetivos.

Para la notación narrativa es posible proponer este recurso gráfico “/” para poner énfasis en el fracaso de la performance, la “mala performance”, así tenemos:

$$S3 \Rightarrow [(S1 \wedge O \vee S2) \not\rightarrow (S1 \vee O \wedge S2)]$$

Que supone que el estado final que se buscaba lograr, no se logró, por lo tanto se trata de una performance fallida por parte de este sujeto operador (S3). Ejemplo:

Antonio fue a comprar un auto, pero el dinero no le alcanzó, y no compró nada.

En este caso S3: Antonio, también es S2, quien empieza como sujeto disjunto, y busca una conjunción que no se logra, cabría incluso anotar la disjunción final, como consecuencia de la *performance fallida*. Existe un hacer, pero el hacer principal, “comprar”, no se realiza a pesar de haber sido intentado. De haber concretado la compra del auto, sería una *performance exitosa*.

2.1.1 Aplicación “Spiderman” Comic

$S3=S1=Morlun$

$S2=Spiderman$

$O=Poderes Spiderman$

$$S3 \Rightarrow [(S2 \wedge O \vee S1) \not\rightarrow (S1 \vee O \wedge S1)]$$

*Morlum desea el poder de Spiderman, por esta razón en toda la historia busca robárselo pero finalmente no lo consigue. En este programa narrativo podemos observar que el villano a pesar del enfrentamiento con el héroe no cambia de estado, siempre se encuentra en disjunción con el objeto, haciendo referencia al anterior programa narrativo donde Spiderman se encuentra en conjunción con sus poderes. Se trata de un programa narrativo reflexivo porque Golum es sujeto operador y de estado, también es un performance fallido, debido que no hay transformación en el estado de los sujetos.*³¹

2.2 Competencia

Necesariamente, antes de cualquier performance, un hacer, existe un conjunto de requisitos, capacidades que le permiten al sujeto operador *hacer*. Se trata de un componente *lógicamente necesario* para el hacer. No existe una performance sin algún tipo de competencia del sujeto operador. “La *competencia*, correlato de la *performance*, consiste en un conjunto de modalidades que afectan el hacer transformacional.” (Blanco y Bueno, 1989: 82).

Incluso en el uso coloquial, nos preguntamos si alguien es “competente” para realizar una tarea, lo cual alude a su destreza para realizar una actividad.

Así, cuando el atleta realiza su performance, digamos “correr”, esto supone lógicamente que él ha construido su competencia, ha “cultivado” sus habilidades y las ha llevado a un punto tal que le permiten “correr muy bien”. En el caso de un atleta profesional, se trata de años de entrenamiento (construcción de la competencia, particularmente sus *aptitudes*), el entrenamiento supone que el futuro atleta construye poco a poco sus músculos, y su fuerza (*poder*); y también adquiere poco a poco sus estrategias para usar su fuerza, adquiere un conocimiento (*saber*) sobre cómo distribuir sus fuerzas a lo largo de una prueba de performance. Siguiendo el ejemplo, el uso de la fuerza física no es igual cuando se trata de 100 metros planos, o de una prueba de 4 kilómetros, cada caso supone un conocimiento diferente, y un manejo diferenciado de sus energías.

³¹ Fragmento tomado del trabajo de curso de Sabrina Mancini y Carolina Mines, Análisis del Discurso, semestre 2009-2. Universidad de Lima.

Aún antes de la construcción de estos aspectos de la competencia (el saber, y el poder), antes incluso de empezar el entrenamiento, se puede identificar algún elemento impulsor.

“Por lo tanto, el PN de la competencia queda presupuesto por el PN de preformase: en efecto, el sujeto del “hacer-ser” debe estar previamente modalizado por ejemplo, como sujeto del ‘deber-hacer’ o del ‘querer-hacer’, lo que construyen *virtualmente* como sujeto competente. Esta competencia no lo es del todo ya que recién se *actualiza* con el ‘saber-hacer’, en cuanto, ‘acto en potencia’ puede separarse del hacer al que se refiere.” (Quezada, 1991: 143).

Razón por la cual, el impulso que no sólo inicia el entrenamiento, sino que sostiene al atleta a lo largo de los años que supone convertirse en buen atleta. Estas son las *motivaciones*. Como se puede apreciar, se trata no sólo de aquel “impulso” inicial, sino uno que puede sostener la *motivación* a lo largo de la adquisición de las *aptitudes*.

³²	<i>Motivaciones</i> Virtualizantes	<i>Aptitudes</i> Actualizantes	<i>Efectuaciones</i> Realizantes
Endógenas o “ <i>internas</i> ”	QUERER HACER	SABER HACER	SER/ESTAR/TENER
Exógenas o “ <i>externas</i> ”	DEBER HACER	PODER HACER	HACER

Este cuadro recupera los aspectos señalados a modo de ejemplo anteriormente. Además de las características indicadas, las motivaciones y las aptitudes, existe un criterio más para clasificar los elementos de la competencia: la competencia “interna”, y la “externa”.

El *querer hacer*, *virtualización endógena* o “motivación interna” es el deseo que “le nace” al sujeto operador “de sí mismo”. Volviendo al ejemplo de nuestro atleta, es posible concebir que su *ser* “atleta”, y todo lo relativo a su *hacer* (“correr”, “nadar”, “saltar”, etc.) tuviera comienzo cuando de pequeño *quiso ser* “atleta”, y a partir de este querer inicial fue adquiriendo poco a poco un *saber* (adquiriendo ciertos conocimientos

³² El cuadro mostrado se presenta, en principio, en el Diccionario I (Greimas A. &, 1982); sin embargo, el modelo se extrajo de libro *Semiótica del Discurso* (Fontanille, 2001), en el cual se utiliza la nominalización de *motivaciones*, *aptitudes*, y *efectuaciones* que permiten tener mayor claridad sobre la estructura de la competencia. De otro lado, introducimos aquí los términos entre comillas “*internas*” y “*externas*” para clarificar la terminología original, y propiciar la comprensión hacia los aspectos *internos* de la competencia, internos para el sujeto operador, y hacia los elementos *externos* al sujeto operador. Precisamente el problema con los términos usados entre comillas es que tienen connotaciones psicológicas, cuando el objetivo de la terminología semiótica es hacer referencia a lo *endógeno* - *exógeno* al actante Sujeto Operador.

sobre cómo entrenar, o cómo mejorar performances), y también adquiriendo gradualmente su *poder hacer o actualización exógena* (masa muscular, control de sus movimientos, estatura, resistencia física, salud, etc.). Existe otra posibilidad para nuestro atleta, quizá él no *quiso ser* (querer-no-ser) “atleta”, y esto apareció como una imposición por parte de sus padres (por ejemplo), en cuyo caso se trata de una “motivación externa”, el *deber hacer*, la *virtualización exógena*.

En otro ejemplo, aún más banal, un joven adolescente que desea llevar a su novia de paseo en auto en su primera cita, requiere varios elementos en su competencia. Siendo el hacer de base “conducir”, aparecen los elementos básicos de su competencia:

Querer- hacer *quiere conducir*

Deber-hacer *debe conducir*

Evidentemente no existe claramente un *deber* conducir, pues no existe una obligación *explícita* por parte de alguien, aunque se puede imaginar fácilmente que su novia le ha pedido directamente ir con él a algún lugar (al cual no se puede llegar sino con un auto propio, por ejemplo: un observatorio, un mirador, o un lugar “romántico”). En esta circunstancia se puede apreciar la presencia de ambos elementos de la competencia: *quiere y debe* conducir.

De otro lado, pasando a la competencia *actualizante*, llevar a su novia requiere dos elementos concretos, nuestro joven requiere *saber* manejar autos,

Saber-hacer *saber manejar*

Evidentemente él habría aprendido antes a controlar el auto, mover palancas y presionar pedales (lo cual supone que quizá su padre le enseñó, o recibió clases de manejo). Y también requiere *poder*, es decir, el acceso al uso de un auto:

Poder-hacer *poder manejar*

Podemos poner en juego diferentes posibilidades de los eventos en torno a este joven. Si acaso él quería impresionar a su novia, y ya sabía manejar, sólo le faltaría conseguir el auto para llevar a cabo su plan. En este caso, tendría el *querer*, *saber* y le faltaría el *poder*.

2.2.1 Programas narrativos modales o de uso (PNu)

Como se puede apreciar claramente en los ejemplos previos, particularmente en los casos del saber-hacer y del poder-hacer, la competencia se *adquiere*. Se trata de *algo* que se puede *no-tener* y luego *tener*, y así como se adquiere, también se podría perder. Se trata, por lo tanto, de las relaciones de conjunción y disjunción aplicadas a los elementos de la competencia. Cuando se aplica la teoría de los programas narrativos a la competencia, el *querer*, *deber*, *saber* y *poder* se convierten en *objetos modales* (objeto del querer, objeto del deber, objeto del saber y objeto del poder), y a estos programas narrativos que describen cómo se comporta la competencia de un sujeto operador, se les denomina *programas narrativos modales* o *programas narrativos de uso*. Se trata de programas que describen adquisiciones o privaciones “subordinadas” al logro de un objetivo superior (el hacer principal que se lograría al adquirir precisamente esos elementos de la competencia).

Por ejemplo, en la frase:

Irina tuvo que hacer un curso de manejo, y así aprender a controlar el auto.

Claramente se aprecia que hay una *adquisición* del *saber*. PNu del saber

$$S2 \Leftrightarrow [(S1 \vee O \text{ saber}) \longrightarrow (S1 \wedge O \text{ saber})]$$

Se trata de un *programa narrativo modal de adquisición del saber*

Precisamente, en este ejemplo, se puede apreciar que “el curso de manejo”, está subordinado a “aprender”, y que el fin u objetivo principal es “controlar” el auto, o simplemente “manejar”. Este sería el *hacer principal* o *hacer de base*.

En otro ejemplo:

Alberto, luego de mucho trabajar y ahorrar, logró reunir el dinero que requería para viajar en un crucero en el Caribe.

Aquí se trata de la *adquisición* del *poder*. PNu del poder

$$S2 \Leftrightarrow [(S1 \vee O \text{ poder}) \longrightarrow (S1 \wedge O \text{ poder})]$$

Donde: S2 = S1= Alberto, y el O poder = dinero

En este caso, el *hacer principal* consiste en “viajar”, y el *objeto valor principal* es “crucero en el Caribe”. Tenemos entonces, para este ejemplo, el *programa narrativo principal* o *programa narrativo de base*:

$$S2 \Rightarrow [(S1 \vee O \text{ base}) \longrightarrow (S1 \wedge O \text{ base})]$$

Donde: S2 = S1= Alberto, y el O base = Crucero

Del mismo modo, la teoría de la acción propone que el querer y el deber se puede *adquirir*, aunque podría ser más claro si se trata no sólo de *adquisiciones*, también se puede considerar *apariciones*. Es decir, en la adquisición claramente existe (narrativamente) un *hacer* que produce el cambio, mientras que en la aparición se “ve” sólo el *no-hacer*.

Así por ejemplo tenemos:

Caminando el centro comercial, Raúl vió por primera vez el último modelo de pantalla plana de 52 pulgadas, y desde ese momento quiso comprarla.

Se trata de la *aparición* de un *querer* (si se considera que Raúl *no hizo* algo por “obtener” ese querer), o de una *adquisición* del *querer* (si se considera que la tienda *hace* algo en Raúl, al poner esa pantalla plana en vitrina, y lo *hace* pasar a querer).

Así tenemos dos posibilidades de programa narrativo de uso (PNu) del querer:

$$S2 \Rightarrow [(S1 \vee O \text{ querer}) \longrightarrow (S1 \wedge O \text{ querer})] \text{ (Adquisición del querer)}$$

Si S2 = Tienda y S1 = Raúl; o:

$$S2 \ni [(S1 \vee O \text{ querer}) \longrightarrow (S1 \wedge O \text{ querer})] \text{ (Aparición del querer)}$$

Si es que S2 = S1 = Raúl

Ambos *programas narrativos modales del querer*, y por tanto el *programa narrativo de base* sería:

$$S2 \Rightarrow [(S1 \vee O \text{ base}) \longrightarrow (S1 \wedge O \text{ base})]$$

Donde: S2 = S1= Raúl y el O base = TV de plasma de 52 pulgadas

De la misma manera, en el caso del *deber* también se puede analizar con un programa narrativo, y volviendo con un nuevo ángulo sobre un ejemplo previo:

Irina tuvo que hacer un curso de manejo, su padre la obligó. PNu del deber

$S2 \Leftrightarrow [(S1 \vee O \text{ deber}) \longrightarrow (S1 \wedge O \text{ deber})]$ (Adquisición del deber)

Si $S2 = \text{Padre}$ y $S1 = \text{Irina}$

En otro ejemplo:

Ricardo tuvo que comprarse una cámara fotográfica, es parte de los requisitos su instituto para llevar los cursos.

$S2 \Leftrightarrow [(S1 \vee O \text{ deber}) \longrightarrow (S1 \wedge O \text{ deber})]$ (Adquisición del deber)

Si $S2 = \text{Instituto}$ y $S1 = \text{Ricardo}$, y el programa narrativo de base sería:

$S2 \Leftrightarrow [(S1 \vee O \text{ base}) \longrightarrow (S1 \wedge O \text{ base})]$

Si $S2 = \text{Instituto}$ $S1 = \text{Ricardo}$, y $O \text{ base} = \text{cursos}$

Los programas narrativos de uso, o modales, sirven para formalizar las adquisiciones o privaciones de los elementos de la competencia del sujeto operador. Antes de una performance, se presupone lógicamente que el operador reúne su competencia y procede a ejecutar el hacer de base, la acción “central” del relato analizado.

No obstante, también se puede estudiar el cambio de la competencia, durante la misma performance. Un sujeto operador, puede perder el querer, el deber, el saber o el poder hacer, y según esta pérdida, puede convertir la performance en fallida.

Se debe resaltar que la competencia varía según el relato, y que no se puede “imponer” los cuatro componentes a fuerza al discurso que se analiza. Así, en el siguiente ejemplo no se puede reconocer más que un solo elemento de la competencia:

“Huayco deja sin vida a cinco personas.”

En esta frase tenemos:

$S1$: cinco personas Ov : vida $S2$: Huayco

$$S2 \Leftrightarrow [(S1 \wedge Ov) \longrightarrow (S1 \vee Ov)]$$

Y, en el análisis de la competencia del sujeto operador “huayco”, no se pueden encontrar un “querer-hacer”, ni un “deber-hacer”, ni tampoco un “saber-hacer”. El huayco (como muchos otros elementos de la naturaleza), es tratado en el discurso como un sujeto operador del *puro poder*. No hay deseo, obligación, o conocimiento en el modo en que esa frase presenta su sujeto operador. En cambio en una variación discursiva del mismo evento:

“Dios castigó a esas cinco personas, eran malvadas, por eso las mató, usando el huayco.”

En donde:

S1: cinco personas Ov: vida S2: Dios

$$S2 \Leftrightarrow [(S1 \wedge Ov) \longrightarrow (S1 \vee Ov)]$$

En esta frase, “Dios” es el sujeto operador, y en él sí se puede encontrar otros aspectos de la competencia saber-hacer, es decir, “*saber castigar*”; también un deber-hacer, porque “Dios debe corregir y castigar al malvado”, ese sería su “*deber castigar*”, y el huayco, es parte del “*poder castigar*” (no sería evidente hablar de un “*querer castigar*”, aunque sería discutible). El huayco pasa a ser un elemento de la competencia del sujeto operador “Dios”, es el objeto modal de poder.

3. Intersubjetividad

La teoría narrativa plantea al menos dos posibilidades de relación entre sujetos. Líneas arriba se plantea la interacción entre dos sujetos a partir del programa narrativo del intercambio, o circulación de objetos de valor (como se ilustró, por ejemplo, una compra-venta); en ese programa se definió que ambos sujetos de estado (aquellos que se relacionan con los objetos en intercambio) juntos conforman el sujeto operador del intercambio. Es decir, que ambos deben ponerse de acuerdo para realizar el intercambio. Este tipo de relación intersubjetiva, es desarrollado en la teoría clásica narrativa como *contrato*.

3.1. Contrato

El contrato supone la siguiente secuencia:

Proposición: Un sujeto propone a otro (o mutuamente) *obligaciones*:

- *deber-hacer* (prescripciones) o
- *deber-no-hacer* (prohibiciones)

Aceptación o Rechazo

(sólo la aceptación conduce a la validación del contrato)

Estipulación: Entran en vigencia las *obligaciones* (deberes),

De acuerdo a esta estructura, sólo cuando el contrato está *estipulado*, entran en vigencia las *obligaciones* contraídas, y por lo tanto cada sujeto queda modalizado en el *deber* de algún hacer, o no hacer. Claro está cada contrato puede tener sutilezas discursivas, pues puede manifestarse de modo *explícito* en el relato, o puede quedar *implícito* y es asumido como parte de una serie de protocolos y tradiciones.

Así, por ejemplo, no sólo en los relatos, sino en la vida cotidiana, la amistad es un contrato cuyos *deberes* son muchas veces implícitos, rara vez se define de modo directo o enfático “como amigo debes ...”. De otro lado, otros contratos sociales, son convencionalmente muy explícitos, por ejemplo un convenio laboral, o un arreglo de compra-venta de una casa o un automóvil o un matrimonio, son tan explícitos que existen formulismos legales y documentos oficiales que dan valor y autenticidad al contrato. Pero no es necesario ir tan lejos en las prácticas legales para hablar de *contratos explícitos*, si acaso dos personas llegan a un acuerdo en torno a un futuro encuentro en un día y lugar determinados (una cita), esto constituye un contrato explícito en todo rigor a la teoría semiótica. Evidentemente, existen en las prácticas discursivas una gran posibilidad de manifestaciones entre lo implícito y lo explícito. Si bien puede haber variaciones, y conforme a la teoría se puede requerir que si algo es explícito, lo sea para las dos sujetos involucrados en el contrato. De esta manera si uno de los dos *no-sabe* del acuerdo, se produce una *modalización* del deber: *no-saber* –

deber-hacer, y este *no-saber*, se traduce en una carencia en la competencia del sujeto en el contrato, y en los haceres que se supone están *estipulados*. Por ejemplo:

Cuando alguien adquiere una tarjeta de crédito, y no lee el contrato que firma, luego se sorprende cuando recibe sus facturas y observa que hay un monto mensual que debe pagar (aparte de su consumo o uso de la tarjeta) como parte del contrato que firmó.

En este caso, todas las secuencias del contrato tuvieron lugar: proposición, aceptación (la firma), y la estipulación (el contrato entra en vigencia). No obstante, el individuo que firmó sin leer (sujeto disjuncto del saber “sus obligaciones”, *saber-deber*), queda como *incompetente* para comprender más adelante su estado de cuenta. Evidentemente, a pesar de *no-saber*, sigue vigente su *deber-hacer* “pagar”, pues tendrá que admitir que fue su responsabilidad firmar sin leer. Por supuesto, que también puede darse (como de hecho a veces ocurre, siguiendo nuestro ejemplo) que la institución financiera que brinda el servicio altere elementos del contrato sin comunicarlo al usuario. En este caso, el usuario podría decidir *no-hacer* “pagar”, y esto podría llevar al menos al fin de la relación financiera (fin del contrato); o también, a una denuncia, una demanda judicial, y del lado de la institución financiera el reclamo de intereses, embargos, etc. Esto reclama por otro punto de la teoría del contrato

Cuando las obligaciones no son cumplidas aparece la *infracción*, cuando un sujeto

- hacer (efectúa), lo que deber – no-hacer, o
- no hacer (inacción), lo que deber – hacer

Eventualmente las *infracciones* llevan a la *ruptura* del contrato (fin del contrato).

Las infracciones pueden llevar, dependiendo del contrato, finalmente a una *ruptura* del contrato. Cada situación o discurso propone sus propios “límites” o “margen de tolerancia” a estas infracciones. Y definitivamente, existe en cada discurso (o práctica social) infracciones “más graves” o “aceptables”. Así por ejemplo: la institución financiera puede aceptar las *infracciones* del usuario relativas a tardanzas o retrasos en los pagos. En una relación de amistad, olvidar un cumpleaños puede ser “aceptable”. En ambos casos, habrán inevitables consecuencias³³ (por ejemplo: la compañía crediticia

³³ En efecto, esto corresponde a la *sanción*, que se desarrolla más abajo.

impondrá moras al usuario, o el amigo le pedirá “compensaciones” al olvidadizo por no haber saludado al cumpleaños a tiempo). Pero si se trata de infracciones “graves”, esto podría representar la ruptura, en el caso de los amigos, por ejemplo una infidencia (un “amigo” hace públicos una serie de secretos) y por lo tanto, se termina la amistad.

Finalmente, tal como se mencionó en el ejemplo crediticio, la ruptura del contrato podría llevar a juicios, demandas. En el caso de los amigos (ya separados por la traición), puede llevar a una pelea continua, lo que convertiría a estos dos “ex – amigos” en enemigos. Esto nos lleva a otra posibilidad de relación intersubjetiva.

3.2. Conflicto

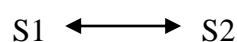
Si bien el conflicto puede comenzar como consecuencia de una ruptura de contrato, puede tener otra lógica narrativa. Simplemente se puede tratar de dos sujetos deseando un mismo objeto valor (que no se puede, o no se acepta compartir). En este caso se puede tener la siguiente estructura:



En este caso, no tiene porqué existir un contrato anterior del cual nace el conflicto.

El conflicto también tiene fases³⁴

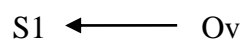
Confrontación (se presentan los sujetos antagonistas, antes de la acción)



Dominación (se inicia la acción, y un sujeto “toma ventajas” sobre el otro, se puede invertir, y si la dominación se prolonga, puede haber varios cambios en la dominación



Apropiación / Desposesión (finalmente un sujeto logra la conjunción con el objeto en pugna, o simplemente la “victoria”; el otro sujeto queda en disjunción)



³⁴ Esta estructura del conflicto también es llamado *Esquema de Prueba*, tal como lo hace Jacques Fontanille (Fontanille, *Semiótica del discurso*, 2001, págs. 98-100). Originalmente el esquema de la prueba es propuesto por Vladimir Propp (Propp, 1972). La esquematización es tomada de otro texto (Blanco & Bueno, *Metodología del análisis semiótico*, 1989).

Esta estructura es fácilmente observable en los discursos y prácticas sociales. El dominio más evidente es el deportivo, por ejemplo para una contienda de boxeo, existe una serie de eventos previos (conferencias de prensa, fotos de promoción, etc.) en los cuales se estila manifestar y pronosticar el desenlace de dicha contienda (así como amenazas, y eventualmente insultos o similares); todo esto corresponde a la *confrontación*. Una vez empezado el evento de boxeo, *durante* la contienda, se puede ver “quién va ganando”, y esto se puede invertir varias veces durante los 8, 12 rounds (o los que tenga), esto corresponde a la *dominación*. Finalmente, al final, alguien es declarado vencedor (en el boxeo, ya sea por knock-out o por ventaja técnica); entonces el vencedor realiza la *apropiación* de la victoria (Objeto valor), y el perdedor queda en *desposesión* del mismo objeto.

Una guerra entre países sigue (no siempre de modo tan evidente) la misma secuencia de fases: la declaración de guerra corresponde a la *confrontación*, la duración de la guerra tiene una o muchas *dominaciones*, y al final de la guerra alguien gana y realiza la *apropiación* (por ejemplo de un territorio), y el perdedor pasa a la *desposesión*.

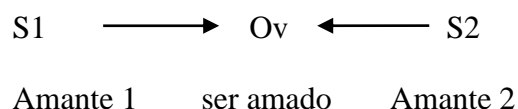
Volviendo al terreno deportivo, por ejemplo un encuentro futbolístico no siempre tiene como desenlace la fase de *apropiación / desposesión*, pues este deporte contempla la posibilidad del empate. En este desenlace la victoria (objeto valor habitual) quede en disjunción de ambos sujetos (y si se trata de un torneo el puntaje de la victoria se reparte moderadamente entre ambos).

Llevado a un terreno más cotidiano, la enemistad entre dos individuos no siempre despliega todas las secuencias, algunas veces el inicio del conflicto tiene mucho más que ver con una amistad rota (ruptura de contrato), y por más que el evento de rompimiento de la amistad pueda ser dramático (algunas veces se escuchan amenazas, y futuras venganzas, lo cual equivale a una *confrontación*) no siempre esto se desencadena en un conflicto pleno, pues no se llegan a dar ni la *dominación*, ni mucho menos la *apropiación/desposesión* final. Siguiendo el mismo tema, se puede proponer dos infantes, que en un momento de desacuerdo (lo cual sería la *confrontación*), empiezan a pelear (dos amigos, dos hermanos), entonces se daría la *dominación*; pero eventualmente se pelean (incluso físicamente), y luego de una prolongada gresca, ambos contendientes terminan exhaustos, y sin decir palabra terminan la pelea sin

determinar si alguien es el vencedor. Entonces no se produce la *apropiación/desposesión*, nadie se lleva la “victoria”; incluso a veces ambos infantes se amistan de nuevo rápidamente (nuevo *contrato*) y olvidan del mismo modo lo sucedido.

Es importante observar en el conflicto, particularmente en la *dominación* que se pone de manifiesto las competencias (el querer, el deber, el saber y el poder) de cada contendiente, y quien tiene más y mejores competencias usualmente es el que tiene más posibilidades de ganar, de llevar la pauta en la dominación, y lograr la apropiación final deseada.

Un ejemplo final, si acaso se trata de dos enamorados buscando conquistar a la misma persona, la trama se hace más compleja, y la estructura del conflicto se aplica, pero sólo explica un aspecto superficial de la relación entre los tres individuos en la trama amorosa. Si bien es correcto asignar al amante el rol actancial de sujeto, y al ser amado el rol de objeto; y si bien la estructura básica del conflicto se aplica, y por ejemplo se puede proponer este ejemplo para la fase de confrontación:



Las siguientes fases, no explican el rol central que tiene el personaje amado (doblemente) en decidir con quién se queda. Esto supone un discurso relativamente contemporáneo del amor y del cortejo³⁵, el tema es que esta estructura del conflicto no refleja el rol activo que usualmente asume alguien más en decidir “quién gana” (por la razón que sea, amor, dinero, belleza, etc.). No obstante, se puede apreciar que en el cortejo desplegado por ambos amantes, cada uno echará mano de todas sus competencias (su saber: verbo, inteligencia, astucia; su poder: regalos, propiedades, joyas, etc.) por “ganar”, o mejor aún por “convencer” a la persona amada.

Este último ejemplo, “convencer”, escapa a esta estructura del conflicto, que aborda sin duda aspectos más pragmáticos de los discursos (las cosas del mundo), y no tanto aspectos cognoscitivos o tímicos (afectivos). Precisamente para ver esas otras dimensiones es más apropiado el Esquema Narrativo Canónico.

³⁵ Pues en un discurso medieval, por ejemplo, la dama no decide con quien se queda, sino, su padre, madre o tutor.

Capítulo 6

EL ESQUEMA NARRATIVO CANÓNICO

Sobre la base del modelo actancial y del programa narrativo se construye el siguiente edificio de la lógica narrativa. También llamado Esquema Narrativo, o Esquema Canónico, comprende una estructura en bucle, que empieza con Contrato o Manipulación, y termina con una contraparte llamada Sanción (generalmente la Sanción se anticipa en parte en la Manipulación). Empecemos con el diagrama clásico que representa este esquema³⁶.

Dimensión Cognoscitiva												
Hacer – creer	Dimensión Pragmática Hacer		Creer									
MANIPULACIÓN	ACCIÓN		SANCIÓN									
	Competencia	Performance										
<i>Hacer – hacer</i>	<i>Ser del hacer</i>	<i>Hacer – ser</i>	<i>Ser – ser</i>									
Dominante persuasiva	Sujeto Operador	Sujeto de Estado Ser – No ser	Dominante Interpretativa									
Manipulador	Motivaciones Querer – hacer	Estar – No estar Tener – No tener	Juez									
Manipulado	Deber – hacer		Juzgado									
Estrategias de Manipulación	Aptitudes Saber – hacer (Destinador – Destinatario)	Conjunción – Disjunción Estado-Transformación- Estado	Sanción Cognoscitiva									
Adulación	Poder – hacer (Ayudante – Oponente)	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td>Querer –</td> <td rowspan="4" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">}</td> <td>Ser</td> </tr> <tr> <td>Deber –</td> <td>Estar</td> </tr> <tr> <td>Saber –</td> <td>Tener</td> </tr> <tr> <td>Poder –</td> <td></td> </tr> </table>	Querer –	}	Ser	Deber –	Estar	Saber –	Tener	Poder –		Sanción Pragmática
Querer –	}	Ser										
Deber –		Estar										
Saber –		Tener										
Poder –												
Tentación			Premio – Castigo									
Provocación												
Intimidación												

Estas cuatro fases describen el orden lógico de la narratividad, y describen los elementos que en su conjunto son necesarios en un relato o historia. No siempre

³⁶ También recibe el nombre de *Esquema de Búsqueda* como lo propone Fontanille de modo sintético (Fontanille, *Semiótica del discurso*, 2001, págs. 100-102).

aparecen todos en simultáneo en un relato, pero es posible suponer una fase antes de otra, aún cuando en un relato en particular no aparezca la manipulación, o no aparezca la sanción.

El *Esquema Narrativo Canónico*, puede funcionar como la “molécula” básica de la construcción de relatos e historias. En efecto, mucho de los relatos que prima en el cine y la literatura está compuesta de no *un esquema narrativo* sino de *varios esquemas* que se entrecruzan (haciendo que los personajes intercambien roles de uno a otro esquema) llenando la complejidad y la evolución de la historia. A pesar de ser “la” unidad elemental de la narratividad, este esquema puede por sí mismo y en una sola “corrida” explicar los eventos y situaciones de un relato. Definitivamente los ejemplos que mejor se adecúan para explicar el esquema canónico son los cuentos infantiles, o cuentos maravillosos:

Érase una vez, en un reino muy lejano, un rey bondadoso quien tenía una preciosa hija. La hija fue raptada por un malvado brujo, quien la encerró en su castillo, y puso por guardián un gigantesco dragón.

El rey, enterado del terrible hecho proclamó en todo el reino, que quien salvase a su hija y la llevara a salvo con su padre, tendría la mano de la princesa en matrimonio, recibiría una recompensa en oro, y sería el heredero al trono.

Muchos valientes caballeros intentaron salvar a la princesa, casi todos fallecieron en el intento, y los más afortunados quedaron gravemente heridos. Hasta que uno de ellos provisto de una armadura mágica, y una espada indestructible, pudo vencer al dragón, derrotar al mago, y rescatar a la princesa.

Una vez en el reino, el rey le abrazó, lo proclamó príncipe y futuro rey. Se casó con la princesa y fueron felices para siempre.³⁷

En este relato se puede apreciar el desarrollo de al menos dos esquemas canónicos, el primero es el que corresponde al hacer del mago malvado al raptar a la princesa. Si bien ese primer párrafo no hace explícita las eventuales manipulaciones y sanciones que dan lugar al accionar del mago. El relato nos dice simplemente que rapta a la princesa y la encierra, no dice porqué lo hace, o si pide algún rescate, o si lo hizo por capricho. En este primer esquema la manipulación y la sanción quedan *no dichas*, y simplemente quedan presupuestas como parte del esquema (lógico) que no se ha utilizado en el relato.

³⁷ Este relato es una ficción creada para este manual.

El segundo esquema narrativo está completo en todas sus partes o secuencias. Existe una *manipulación* o *contrato* por parte del rey al prometer la mano de su hija y el futuro gobierno del reino a quien salve a su hija. Luego existe la acción por parte de muchos caballeros, performance fallida pues mueren o quedan heridos y vencidos. Hasta la acción del caballero que, equipado con artefactos especiales (competencia, objetos de poder), logra vencer al dragón y al mago. Luego, al entregar a la hija a su padre, éste realiza la *sanción* al *reconocer* al caballero como “héroe” y luego lo *premia* con objetos concretos (el matrimonio, la hija, el trono).

Aquí tenemos el desarrollo de modo sucinto del relato ficticio analizado con el esquema narrativo (este es el segundo esquema correspondiente al rey, el príncipe, su logro y su recompensa):

Dimensión Cognoscitiva												
Hacer – creer	Dimensión Pragmática		Creer									
MANIPULACIÓN	ACCIÓN		SANCIÓN									
	Competencia	Performance										
<p><i>Hacer – hacer</i> El rey promete</p> <p>Dominante persuasiva</p> <p>Manipulador: El rey Manipulado: Caballeros</p> <p>Estrategias de Manipulación</p> <p>El rey utiliza la: Tentación Ofreciendo un objeto positivo</p>	<p><i>Ser del hacer</i></p> <p>Sujeto Operador Caballeros</p> <p>Motivaciones Querer – hacer Deber – hacer</p> <p>Si bien la manipulación consiste en <i>hacer-querer</i> es posible que algún caballero entre en acción porque cree que es “su deber” rescatar a la princesa</p> <p>Aptitudes Saber – hacer</p> <p>Destinador: El rey les debe dar información sobre el paradero del castillo y de ser posible las dificultades que enfrentará.</p> <p>Destinatario: todos los caballeros</p> <p>Poder – hacer Ayudante: Es quien le dio la armadura y la espada al caballero exitoso. Oponente: El dragón, el mago. Se considera poder, la armadura y la espada, también la destreza del caballero.</p>	<p><i>Hacer – ser</i></p> <p>Sujeto de Estado Caballeros sin princesa Performance fallida Caballeros siguen sin princesa</p> <p>Ser – No ser Estar – No estar Tener – No tener</p> <p>Caballero exitoso Disjunción – Conjunción</p> <p>Estado-Transformación-Estado</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <table style="border: none;"> <tr> <td style="padding-right: 10px;">Querer –</td> <td rowspan="4" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">}</td> <td>Ser</td> </tr> <tr> <td>Deber –</td> <td>Estar</td> </tr> <tr> <td>Saber –</td> <td>Tener</td> </tr> <tr> <td>Poder –</td> <td></td> </tr> </table> </div> <p>Se puede decir que hay por parte de los caballeros un querer y/o deber - <i>tener</i> la princesa, y que sólo el caballero exitoso sabe y puede <i>tenerla</i>.</p>	Querer –	}	Ser	Deber –	Estar	Saber –	Tener	Poder –		<p><i>Ser – ser</i></p> <p>Dominante Interpretativa</p> <p>Juez: El rey Juzgado: El caballero</p> <p>Sanción Cognoscitiva Se le reconoce como “héroe”</p> <p>Cuadrado Veridictorio Ser – Parecer “héroe”</p> <p>Sanción Pragmática Se le otorga el “Premio” al caballero.</p>
Querer –	}	Ser										
Deber –		Estar										
Saber –		Tener										
Poder –												

En esta aplicación simplificada se hace básicamente para reconocer los elementos generales del esquema permite apreciar la funcionalidad del modelo, la mención anterior a otro esquema (relativo al hacer del mago) pone en evidencia que el modelo no siempre se presenta desarrollado por completo en la historia y que corresponde al

analista discriminar el límite de su ejercicio analítico y no *especular* más allá de lo que está escrito en el texto mismo (¡Fuera del texto no hay salvación!³⁸). En efecto se puede especular mil y una razones distintas por las cuales el mago realizó su secuestro, y muchas cosas le pudo decir el mago al rey, sin embargo, al no estar *en el relato*, no se puede proponer más que un análisis de la *acción* en ese esquema narrativo.

Entre las notas periodísticas, particularmente las policiales, se puede apreciar que es fácil aplicar el esquema narrativo canónico. Precisamente porque existe una clara dimensión pragmática (la acción), se puede muchas veces apreciar que los redactores incluyen las razones (motivaciones y/o manipulaciones) que condujeron al acto concreto narrado en la nota periodística. Por ejemplo:

MUJER NARCO ASESINA A SU ESPOSO EN BREÑA³⁹

Porque le prohibió que vendiera drogas. Jazmín Padilla (24) se coludió con su hermano para acuchillar al padre de su hija. Ambos huyeron con la niña.

Tiene antecedentes por tráfico de drogas, afirma la Policía refiriéndose a Jazmín Padilla Rivadeneyra, de 24 años, quien ayer asesinó a cuchilladas a su esposo porque le prohibió que vendiera cocaína y marihuana en las calles.

Jazmín convenció a su hermano materno, David Camilo Padilla Rivadeneyra (23), para que la ayudara a dar muerte a Víctor Nicolás Cabrera Eskenazi, de 22 años.

Ambos consumaron el crimen en la vivienda del jirón Tarapoto 1020, distrito de Breña.

Lo hicieron en presencia de la pequeña Genara, de 11 meses de nacida, única hija de la pareja.

PRÓFUGOS

Luego los hermanos homicidas huyeron llevándose a la bebé.

Los esposos domiciliaban en un solar de la cuadra 15 del Jr. Ascona, distante unas siete cuadras del lugar donde ocurrió el hecho de sangre.



Alexi Velásquez. Víctima. Víctor Nicolás Cabrera Eskenazi, (izq.) en foto familiar reciente.

³⁸ Frase atribuida Greimas, haciendo referencia a un viejo dogma cristiano: “Fuera de la iglesia no hay salvación”, que indica simplemente que el ejercicio del analista semiótico en estricto consiste en limitarse a lo que viene construido y representado en el texto mismo.

³⁹ La República Online.

http://www.larepublica.com.pe/component/option.com_contentant/task.view/id.200373/Itemid.34/

Visitada el 23 de enero de 2008

Los vecinos contaron a los investigadores que la noche del domingo, Jazmín y Víctor Nicolás discutieron acaloradamente en su hogar.

“Él le exigió que no vendiera drogas, pero no le hizo caso. Más bien lo gritó por no darle dinero para celebrar el cumpleaños de su bebé...”, narró Eugenia Escalante Huilca, inquilina de un predio contiguo al de la pareja.

La pequeña Genara va a cumplir un año el 2 de febrero.

Los testigos afirman haber visto al joven marcharse con la niña. Se fue a la casa de su madre, Juana Eskenazi Loyola, sin imaginar que allí, después, sería acuchillado.

A parte de doña Juana, en el inmueble del Jr. Tarapoto se hallaban Guadalupe Eskenazi y Richard Cabrera Eskenazi (12), tía y hermano de la víctima, respectivamente.



Jazmín y Anthony, su singular cómplice, fueron a buscar a la víctima y entre los dos le infirieron profundos cortes en el tórax, abdomen y el cuello.

“Ella también le golpeó la cabeza con una piedra”, dijo llorando la madre de Víctor Nicolás.

DATOS

DESANGRADO. Los familiares del infortunado muchacho lo trasladaron al hospital Santa Rosa, de Pueblo Libre, pero todo fue en vano. Ya estaba muerto.

BÚSQUEDA. Los homicidas estarían en Cañete, su tierra natal. Hasta anoche no eran habidos.

De la nota se pueden obtener dos o tres esquemas narrativos canónicos. El primero es relativo a la relación que sostienen la víctima y su asesina, la esposa de la víctima. El matrimonio presume necesariamente una manipulación aceptada anteriormente. Ellos, tiempo atrás, se manipularon mutuamente para llegar a la condición de esposos; esta relación supone performances y sanciones correlativas constantes. Aparentemente, las sanciones entre ellos (los juicios sobre el otro) habían sido aceptables (pues de haber sanciones negativas eso supondría un castigo para alguno de ellos). El texto de la noticia no dice que antes del suceso esta pareja “tuviera problemas maritales” o algo semejante. Hasta ahí un primer esquema lógicamente anterior a la noticia misma.

En la nota se dice que el esposo “le exigió que no vendiera drogas”, se trata de una manipulación con la siguiente estructura *hacer-no hacer*, una manipulación para que ella “dejara de vender” (no hacer). Lamentablemente esta manipulación no tiene éxito, es rechazada, y comienza luego un tercer esquema narrativo. La manipulación en el

tercer esquema consiste en que la asesina manipula y demanda de su esposo dinero para la fiesta de cumpleaños de la niña, desde la asesina el esposo es juzgado (sancionado) como faltante, pues no cumple con dar dinero, y además le prohíbe la venta de drogas (que supone ser una fuente de ingresos para ella). El esposo queda calificado de modo negativo desde el punto de vista de la asesina.

Comienza entonces un cuarto esquema, se da una manipulación en la relación de la asesina con su hermano, a quien persuade de ayudarlo a matar a la infortunada víctima (*hacer-hacer*). Esta última manipulación tiene éxito, pues ambos finalmente imponen un *castigo*, sanción pragmática, a la víctima al quitarle la vida (disjunción con el objeto “vida”).

Se puede incluso pensar un esquema narrativo más amplio que considera la sociedad, según la cual existe una obligación de no matar o prohibición de matar. Esta prohibición tiene tal grado de imposición a los miembros de una sociedad, que incumplir o infringir esta regla (*performance*) supone serios castigos (sanciones). En la nota, los asesinos han sido sancionados cognoscitivamente (ellos *son* los asesinos), pero no se ha dado una sanción pragmática, pues ambos *criminales* (sanción cognoscitiva negativa) aun no han sido capturados y encerrados “hasta el momento eran no habidos” (nivel pragmático de una sanción).

Como se puede apreciar, el análisis con el esquema narrativo canónico se puede hacer a través del diagrama antes mostrado, y también vía la explicación de la estructura de las fases del esquema en el relato.

Es preciso señalar que el análisis aquí presentado es bastante superficial, por dos razones, las aplicaciones tienen por propósito mostrar la presencia del todo el esquema narrativo canónico en un relato corto, y evidenciar que pueden aparecer varios esquemas, tanto en orden secuencial como simultáneos. La otra razón para la simplificación en la aplicación es que la teoría correspondiente a la manipulación y la sanción corresponden a otro punto del presente manual.

Aquí otra aplicación también simplificada:

Canción: El hijo de la Luna (Mecano)

tonto el que no entienda
cuenta una leyenda
que una hembra gitana
conjuro a la luna hasta el amanecer
llorando pedia
al llegar el día
desposar un calé
tendras a tu hombre piel morena
desde el cielo hablo la luna llena
pero a cambio quiero
el hijo primero
que le engendres a el
que quien su hijo inmola
para no estar sola
poco le iba a querer

[estribillo]

luna quieres ser madre
y no encuentras querer
que te haga mujer
dime luna de plata
que pretendes hacer
con un niño de piel
hijo de la luna

de padre canela nacio un niño
blanco como el lomo de un armiño
con los ojos grises
en vez de aceituna
niño albino de luna
maldita su estampa
este hijo es de un payo
y yo no me lo cayo

[estribillo]

gitano al creerse deshonorado
se fue a su mujer cuchillo en mano
!de quien es el hijo?
me has engaño fijo
y de muerte la hirio
luego se hizo al monte
con el niño en brazos
y alli le abandono

[estribillo]

y en las noches que haya luna llena
sera porque el niño este de buenas
y si el niño llora
menguara la luna
para hacerle una cuna
y si el niño llora
menguara la luna
para hacerle una cuna

En este relato, existen también varios esquemas narrativos, según la *perspectiva narrativa*, es decir que según el personaje que se tome como centro. Así, desde la gitana se realiza una manipulación sobre la Luna, entre ellas se realiza un acuerdo, un *contrato*. En virtud de este contrato, la Luna se convierte en ayudante de la gitana al “darle” un “calé”, cumpliendo así su parte del trato. Antes que la gitana pueda cumplir con su parte del trato, aparece en escena otro esquema narrativo. El “calé” también tiene un *contrato* con la gitana, según el cual ambos se deben mutua fidelidad (ninguno puede tener relaciones sexuales fuera de la relación de pareja). En función del color del hijo (blanco), y siendo ambos padres morenos, el padre asume que el color del hijo se debe a que la gitana tuvo relaciones con un hombre blanco. Por lo tanto, el padre realiza un juicio sobre la fidelidad de la gitana, asume (*creer*) que la mujer fue infiel (*parecer infiel – ser infiel*), pero esto es un error, sobre la base de este juicio (sanción

cognoscitiva) el “calé” realiza un castigo (sanción pragmática), matándola. Finalmente el padre lleva al bebé al monte y lo abandona (programa narrativo de Renuncia). El relato termina con un programa narrativo de Apropiación por parte de Luna (pues ella es quien cuida al bebé, según la parte final del texto).

Se puede afirmar que el primer esquema narrativo, en donde se relacionan la gitana y la Luna se cumple, pues la Luna “le da” a la gitana una pareja; y al final la Luna obtiene lo que quiere, un hijo. Lo inesperado es el color de piel del bebé, y la inevitable reacción del padre (quien aparentemente nunca supo nada del acuerdo entre la gitana y la Luna).

Existe, además un esquema narrativo centrado en la gitana, pero este esquema no llega a buen término. Ella termina perdiendo el objeto “vida” (o si se quiere adquiriendo el objeto “muerte”), se puede argumentar que la Luna “la engañó”, pero también se puede alegar que ella “engañó” a su pareja. En cualquier caso, ella es sujeto pasivo frente al hacer que construye el sujeto operador del “calé”. Si bien la gitana logra el objeto deseado (pareja), el estado de conjunción adquirido es efímero, dura poco, y finalmente pierde su pareja y la vida misma.

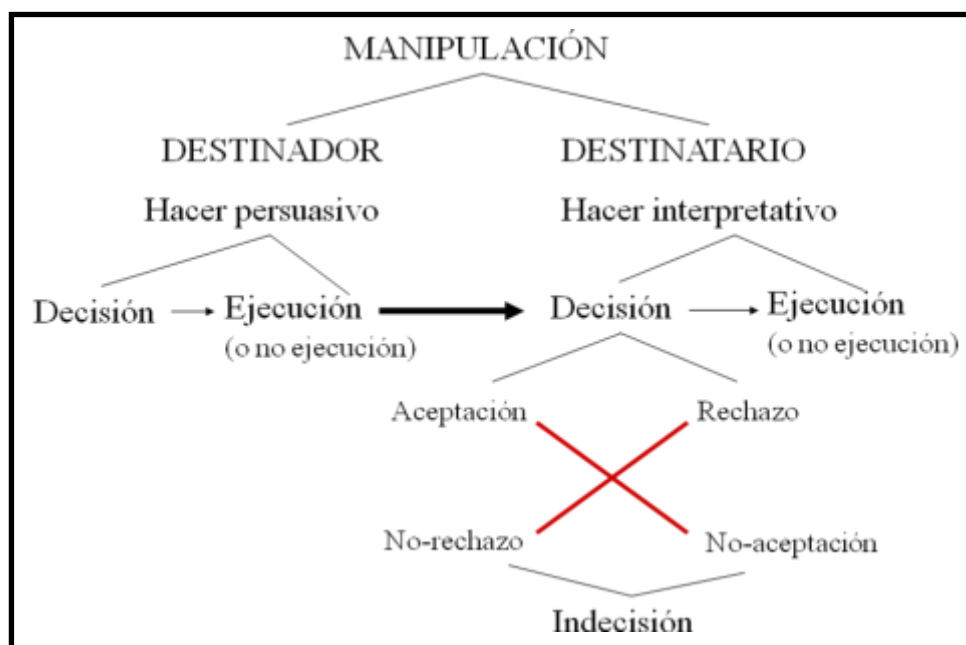
Incluso es posible, sobre la suposición narrativa, reconstruir las motivaciones de la gitana. Su deseo de tener marido, puede considerarse *querer*, también puede considerarse un *deber* impuesto por una sociedad que de múltiples modos puede manipular a la gitana e motivarla *haciéndola deber* tener un marido. Así ella queda manipulada a conseguir marido, y a su vez manipula a la Luna.

Capítulo 7

LA MANIPULACIÓN

Resumen

La definición narrativa de manipulación es *hacer-hacer*, lo cual supone un sujeto 1 del hacer que actúa sobre otro sujeto 2 de (otro) hacer. El primero modula y transforma “algo” en el segundo sujeto. Tenemos varias esquematizaciones de la manipulación, la primera que presentamos aquí articula una serie de instancias en el recorrido básico de la manipulación.



Este es casi un “diagrama de flujo” de la secuencia detrás de la manipulación. Primero el destinatario de la manipulación (*manipulador*) debe *decidir* si realiza o no una performance manipuladora (*hacer*), luego procede a la ejecución. Una vez que el manipulador ha realizado su propuesta al destinatario (*manipulado*), éste entra en el proceso de *decisión* (si acepta o rechaza) o si queda en suspenso la decisión. Si acaso decide algo, el manipulado procede a ejecutar (segunda performance) la propuesta planteada por el manipulador.

Es necesario observar que el concepto de manipulación está descargado de sentidos peyorativos habituales en el uso coloquial del término. En el habla común, el

manipulador es alguien de algún modo “malvado” porque altera el comportamiento o accionar del manipulado, quien tiene aspectos de “víctima”. Si bien el concepto de manipulación recubre esa posibilidad de relato, también se extiende hasta las manifestaciones más comunes y cotidianas, como un simple “por favor”. “Tradicionalmente, y en una primera aproximación, la *modalidad* factitiva se define como un *hacer-hacer*; es decir, como una estructura modal constituida por dos enunciados en relación hipotáctica” (Greimas y Courtes, 1982: 172). Por ejemplo, sentados a la mesa un comensal le pide a otro que le pase la sal, el segundo, le pasa el salero; esto es una manipulación, el primero *hace* (pide), y el segundo también *hace* (pasa la sal). Desde este sentido extenso del término manipulación, incluso un simple gesto de la mano puede ser una manipulación, una bella joven en un bar levanta delicadamente la mano y mueve su dedo índice hacia sí misma, mirando a un individuo al otro lado de la barra, el gesto es un *hacer* (¡ven!), y el joven decide si se acerca (el segundo *hacer*) o no, si acepta o rechaza la manipulación propuesta.

El ejercicio del manipulador⁴⁰ está marcado como uno de *persuasión*, en la narratividad ésta consiste en un *hacer-creer*, el destinador debe convencer al manipulado de la necesidad de lo solicitado, el manipulado debe quedar en situación de inevitable obediencia, y por lo tanto ejecutar lo que se le pide. El manipulado, como contraparte está signado por un ejercicio de *interpretación*, su ejercicio epistémico (mental si se quiere) consiste en decidir, en elegir *creer* o *no-creer* lo que le propone o pide el manipulador.

Por ejemplo: Un padre le ordena a su hijo cuando sale un sábado por la noche que regrese a casa antes de las 2 de la madrugada. Esto es una manipulación, “ordenar” es

⁴⁰ A modo de zanjar cualquier cuestión se nomina *Manipulador* a aquel que “puede ejercer su hacer persuasivo apoyándose sobre la modalidad del *poder*: (tendiendo hacia) la dimensión pragmática, propondrá entonces al manipulado objetos pasivos (valores culturales) o negativos (amenazas); entre otros casos, persuadirá al destinatario mediante el *saber*: (tendiendo hacia) la dimensión cognoscitiva, le hará entonces saber lo que él piensa de su competencia modal en forma de juicios positivos o negativos. Así pues, la persuasión según el *poder* caracteriza a la tentación (donde se propone un objeto de valor positivo) y a la intimidación (que ofrece un don negativo); la persuasión según el *saber* es propia de la provocación (con un juicio negativo: ‘Eres incapaz de...’) y de la seducción (que manifiesta un juicio positivo). Por otro lado, El *Manipulado* es impulsado a ejercer correlativamente un hacer interpretativo y a elegir necesariamente entre dos imágenes de su competencia- positiva en el caso de la seducción, negativa en la provocación-, si se trata de una manipulación según el *saber*; o bien entre dos objetos de valor- positivo, en la tentación; negativo en la intimidación-, si la manipulación se da sobre el *poder*. (Esa tipología de las formas de manipulación es provisoria: esboza, al menos, un eje de investigación)” (Greimas & Courtés, 1982: 252)

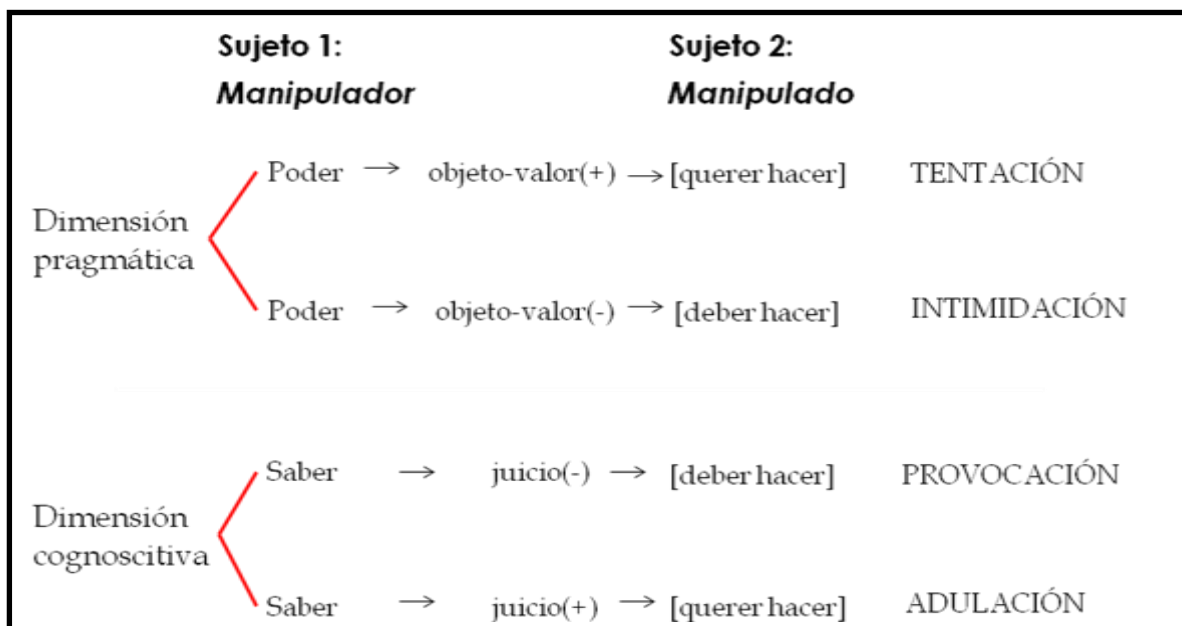
un hacer; y el padre de *persuadir* a su hijo de la necesidad de llegar a dicha hora, el padre le *hace creer* a su hijo que es importante, conveniente, obligatorio regresar “temprano” a casa. Claro está el padre puede echar manos de varias estrategias de manipulación, que veremos luego. El hijo, el manipulado, al estar en una fiesta, y al ver acercarse la hora solicitada, debe elegir, si obedece o no. Si regresa o no, si *hace* o no, si le *cree* o no a su padre, las razones o motivos que le haya dado. En este caso, la indecisión no puede prolongarse mucho, pues si demora demasiado en decidir, el tiempo transcurrirá y su inacción se convertirá en un rechazo a la manipulación paterna.

1. Estrategias de Manipulación

Continuando con el ejemplo anterior, el padre puede argumentar varias posibles estrategias para manipular a su hijo. Le puede proponer un eventual castigo si no llega a la hora convenida (u ordenada), por ejemplo, si llega demasiado tarde el hijo no podrá hacer uso del auto del padre para sus salidas de fin de semana. En este caso hay una valoración negativa en el proyecto del padre sobre el hijo. Pero puede darse una estrategia de carácter positivo, el padre le promete a su hijo una cantidad de dinero (significativa) si el hijo cumple y llega a la hora mencionada. En estos ejemplos, la propuesta del padre se orienta sobre un aspecto bastante “concreto” del discurso, se ofrecen objetos *pragmáticos* (si se quiere “materiales”), el uso del auto, el dinero. A todo esto Graciela Latella da forma a nuestro postulado diciendo que, el hombre ejecuta acciones referidas a las cosas y las actividades “El ejercicio sobre las cosas consiste en *hacer-ser* a las cosas, es decir, transformarlas: el hombre es creador, transformador de las cosas. La acción sobre los hombres, por el contrario, consiste en *hacer-hacer*; es decir, en hacerles realizar un programa determinado: es la manipulación”. (Latella, 1986: 38)

También existe la posibilidad de que el padre simplemente articule una opinión sobre el hijo: “sé buen chico, y regresa temprano”, se trata de una opinión o *valoración* sobre el *ser* del hijo en tanto “bueno”. Inversamente también el padre puede argumentar una *valoración* negativa sobre el hijo, si éste no cumple con la orden o petición paterna.

Aquí el cuadro con las cuatro estrategias básicas de la manipulación:



Como se recordará la competencia de un sujeto operador fue separada en aptitudes (saber y poder) y en motivaciones (querer y deber). En este diagrama se puede apreciar que el manipulador hace uso de sus aptitudes pragmáticas (su poder) o cognoscitivas (su saber) para afectar los motivos del manipulado y movilizarlo hacia determinada acción. El manipulado, de acuerdo a la valoración del objeto o del juicio destinados a él, se verá afectado en su querer o su deber.

Presentemos algunos ejemplos:

- Un ladrón detiene a un individuo en una oscura calle durante la noche, el ladrón muestra un cuchillo, y ordena entregar su billetera y cualquier objeto valioso. En este caso, el manipulador (el ladrón) propone un objeto de valoración negativa para el individuo (manipulado), el objeto puede ser una herida, un corte, incluso la muerte a manos del ladrón. El manipulado es afectado en su *deber* entregar sus bienes, pues él *quiere no* entregar sus posesiones, pero muy probablemente en esta situación no tendrá más alternativa que obedecer la orden del ladrón.
- Un joven le dice a una bella joven, varias frases que describen la belleza de la dama, para pedirle una cita de carácter romántico. En este caso, el joven hace uso de su *saber* al destinar una serie de *juicios* con valoración positiva, para que

la joven se vea afectada en su *querer* salir (*hacer*) en una cita con el varón que hace el cortejo. El éxito de la manipulación dependerá (entre otras variables, claro está), por ejemplo, en la habilidad o destreza poética del joven en articular bellas frases, describiendo las bondades y atributos de la dama (es fundamental que las frases sean “de buen gusto” y “creíbles”, de lo contrario la dama rechazará esta manipulación); en última, más allá de las destrezas del caballero, la dama puede rechazar toda manipulación (simplemente por su *querer no* aceptar cualquier relación con este pretendiente).

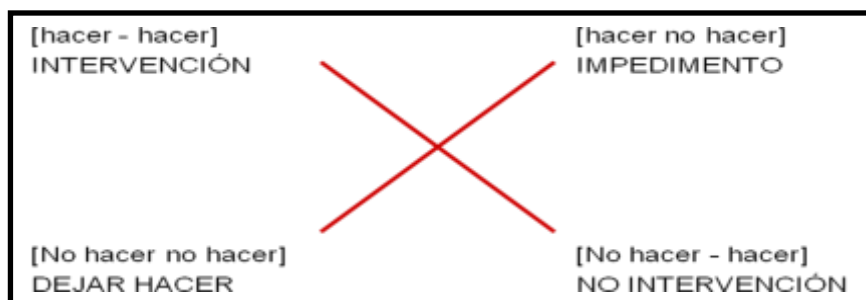
- En el relato “Hijo de la Luna” mencionado en el capítulo anterior sobre el esquema narrativo, se producen al menos dos manipulaciones. La primera está a cargo de la gitana, quien “conjuro a la luna hasta el amanecer, llorando pedía, al llegar el día, desposar un calé”, se trata un hacer sobre la Luna (hacer : pedir), el modo en que la gitana manipula es “llorando”, lo cual se puede traducir en afectar el *deber* de la Luna de ayudar (al verla llorar, se puede ver motivada por el *deber* de darle lo que pide). Se trataría en este caso, de una *provocación*, aunque el nombre no encaje de modo totalmente correcto con el relato, lo que es más preciso es la cadena de verbos modales siguiente:

S1 saber → Juicio (-) → S2 deber ; ayudar

Se trata de lo siguiente, la gitana pretende hacer que la Luna se “sienta mal” si no la ayuda, cuando alguien llora pidiendo ayuda, el manipulado queda en condición de “malo”, “insensible” si no hace lo que se pide. En este sentido se trata de un juicio negativo implícito en el ejercicio manipulatorio.

2. Posibilidades de Manipulación

La teoría no sólo considera cuatro estrategias básicas de manipulación, sino también tipos de manipulación según los modos de *hacer*, o de *no hacer*. Aquí una tabla:



En el capítulo sobre Programa Narrativo se propuso el *no hacer* como una posibilidad de “acción”⁴¹. En este sentido la manipulación en tanto *hacer – hacer*, se haya sujeta a la misma variación de la negación.

Retomando el ejemplo anterior del padre que ordena a su hijo llegar a determinada hora, este relato se puede ver de dos maneras, ambas válidas, el padre dice: “Regresa temprano, antes de las 2 a.m.” en donde aparece claramente el *hacer – hacer* (hacer 1: pedir, ordenar; hacer 2: regresar “temprano”), o también el padre puede decir: “No regreses muy tarde, si llegas después de las 2 a.m. tendrás un castigo”, en donde aparece el *hacer – no hacer* (hacer 1: pedir, ordenar; no hacer 2: no regresar “tarde”).

El recuadro plantea también el *no hacer – hacer* o *no intervención*. Un ejemplo de este caso puede ser: “Alejandro vio todo el trabajo que su compañero, Beto hacía, y como Alejandro no deseaba trabajar, no se hizo notar, ni saludó a Beto, para que él continúe con todas las actividades que ambos debían hacer juntos para entregar a su jefe”. Esta sería la historia común de muchos trabajos o labores que deben ser hechas en equipo, donde algún miembro decide *no hacer*, no saludar, no avisar, no presentarse, no cruzarse con sus compañeros, y de esta manera *hacer* que sus compañeros hagan todo el trabajo sin el apoyo de este miembro del equipo. Se trata entonces del *no-hacer* de Alejandro para que Beto lleve el *hacer* (*no hacer – hacer*). Esto se puede plantear como: no hacer 1: no trabajar, no colaborar; hacer 2: trabajar)

Finalmente, en relación al *no hacer – no hacer*, se trata de “no impedir”, o como aparece en el diagrama de “dejar hacer”. Quizá lo más práctico sería entender esta posibilidad de articulación del hacer como “no hago nada para impedir que hagas”, distinción sutil entre esta posibilidad y el concreto *hacer – hacer* básico de la manipulación. Un ejemplo puede ser: Un policía de tránsito, controlando tráfico, observa un auto dar vuelta en “u” en un lugar prohibido, pero se da cuenta que al volante está su superior, por lo tanto *no impide*, es decir *no hace* algo para que el chofer

⁴¹ “A diferencia de la operación (en cuanto acción del hombre sobre las cosas), la manipulación se caracteriza por ser una acción del hombre sobre otros hombres para hacerles ejecutar un programa dado: en el primer caso se trata de un ‘hacer-ser’, en el segundo, de un ‘hacer-hacer’; estas dos formas de actividad, de las cuales una se inscribe, en gran parte, en la dimensión pragmática y la otra en la dimensión cognoscitiva, corresponden, así, a estructuras modales de tipo factitivo. Proyectada en el cuadrado semiótico, la manipulación, en cuanto hacer-hacer, da lugar a cuatro posibilidades” (Greimas y Courtés, 1982: 251-252)

no haga la vuelta en “u”; este policía de tránsito *deja hacer* a su jefe una acción (performance) que normalmente ameritaría el *impedimento* por parte de este policía: no hacer 1: no multar, no llamar “la atención”; no hacer 2: no dar, no tomar “vuelta en u”.

3. El creer en la manipulación. Simulacros modales

En la relación manipulador – manipulado, antes de la manipulación cada uno de los actantes construye un “modelo” un *simulacro* acerca de sí mismo, y acerca del otro. Estas estructuras se analizan con *simulacros modales*. Así, el manipulador establece un *creer* sobre su propia competencia de manipulador (su saber y su poder manipular), y también se propone un *creer* sobre la competencia del manipulado (el querer y/o deber).

Por ejemplo:

Manipulador		
S1 Creer	[S1 saber (conocimientos, ejemplo: ser hábil para hablar)]	[S1 poder (tener objetos para dar)]
S1 Creer	[S2 querer (qué desea)]	[S2 deber (sus obligaciones)]
Manipulado		
S2 Creer	[S2 querer (lo que desea)]	[S2 deber (las obligaciones que tiene)]
	[S2 saber (sus conocimientos)]	[S2 poder (objetos y habilidades)]
S2 Creer	[S1 poder (los objetos que ofrece)]	[S1 saber (lo que dice, el modo en que dice, etc)]

Estas descripciones con verbos modales reconstruyen el ejercicio a nivel cognoscitivo que subyace el proceso manipulatorio. El sujeto manipulador, realiza un “cálculo” antes de manipular con el propósito de lograr de modo eficiente motivar (afectar el querer o deber) al manipulado. Una manipulación exitosa dependerá entonces de que el simulacro que construye el manipulador sobre el manipulado, coincida con la estructura modal “real” del manipulado. Por ejemplo: Volviendo al ejemplo del padre que ordena a su hijo regresar temprano cuando va a salir una noche; el padre antes de ordenar tiene

un *simulacro modal* de las motivaciones de su hijo (su querer y su deber), si se trata de un hijo responsable y obediente el padre puede tener la siguiente configuración modal:

S2 creer [S1 creer (deber – hacer)]

Donde S2: padre, S1: hijo y el Hacer: regresar temprano / obedecer al padre

En este caso, el padre cree que es suficiente con decirle a su hijo lo que *debe – hacer*, para que éste se *sienta obligado* (creer deber hacer) a cumplir con la orden. Esta manipulación en la cual el manipulador usa su saber, para afectar el deber del manipulado, no corresponde bien con el nombre “provocación” que se utiliza en la teoría narrativa (en el esquema presentado anteriormente), pero la línea *modal* se sigue de modo correcto:

S2 hacer – saber → (juicio/proposición) → S1 deber – hacer

Si bien el esquema clásico de las cuatro estrategias de la manipulación propone que el juicio tenga carga negativa (para que afecte el deber del manipulado), en nuestro ejemplo no queda claro que la orden tenga (necesariamente) una carga negativa. En todo caso, el *modo* en que el padre da la orden puede considerarse como negativo o positivo, es decir, el padre puede gritar la orden, o la puede pedir con un tono de voz amable y gentil.

De otro lado, el hijo, también despliega simulacros modales sobre su padre y sobre sí mismo:

S1 creer (deber – hacer: “obedecer”)

S1 creer [S2 creer/saber (S2 poder : “la autoridad de ordenar” “jerarquía”)]

S1 creer {S2 creer [S1 creer (deber – hacer: “obedecer”)]}

Como se puede apreciar en esta última cadena, el creer puede establecer secuencias seguidas en las cuales un sujeto cree lo que el segundo sujeto cree a su vez del primero: “yo creo que tú crees que estoy gorda”, o, en el caso del hijo con respecto a su padre: el hijo cree que su padre cree que el hijo cree en la obediencia a su padre. Estas cadenas, comportan lo que la teoría llama *recursividad*, similar fenómeno se da también con el *saber*. Originado *meta-saberes* tal y como en los casos presentados se dan el *creer* y

meta-creer, donde el prefijo *meta* se puede multiplicar a un infinidad de repeticiones haciendo la cadena totalmente incomprensible.

No obstante la posibilidad de multiplicar los *creer* y los *saber* indefinidamente, este análisis modal es un modo de aproximarse al “cálculo” que hacen las personas al intentar persuadir a otro de algo. Un ejemplo de estrategias de manipulación, y de cálculo modal, son los cursos de preparación para vendedores. En estos cursos, los vendedores aprenden una serie de estrategias para retener la atención de su potencial comprador, concentrándose en los posibles deseos del cliente (S2: vendedor, S1: comprador, entonces: S2 creer (S1 querer x)).

Además, cabe recordar que también existen las posibilidades de negación, lo cual simplemente multiplica las posibilidades de cálculo modal.

Capítulo 8

LA SANCIÓN

Resumen

La sanción es la tercera fase del Esquema Narrativo Canónico y es la contraparte de la Manipulación. La sanción se define modalmente como *ser – ser*, que representa fundamentalmente un *juicio* (se determina un *ser*) sobre algo o alguien (otro *ser*). Esta evaluación es tomada a su cargo por un *juez* o *judicador*, quien además de determinar el *ser*, le atribuye a ese algo o alguien (el “juzgado” o “sojuzgado”) un objeto pragmático positivo o negativo, correlativo con un juicio positivo o negativo. La sanción tiene entonces dos orientaciones, una cognoscitiva (el *juicio*), y otra pragmática (el objeto atribuido).

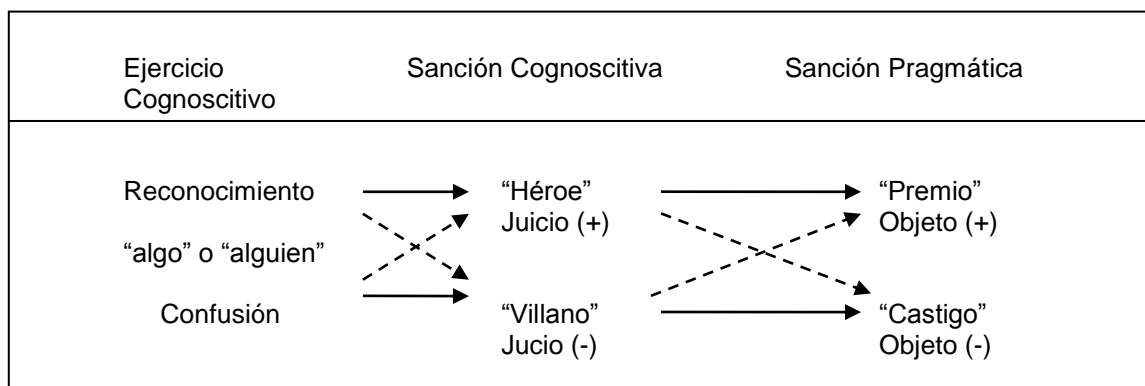
1. TEORÍA

Tal como se presentó en el Esquema Narrativo Canónico, la sanción es una fase que se construye al final de una performance (en la Acción previa), se trata entonces de una evaluación del sujeto operador, del sujeto de estado, o incluso del objeto en juego. Como correlato de la manipulación, el juez puede aparecer siendo el mismo (actor) que el manipulador inicial, aunque no necesariamente coincide. “La sanción es una figura discursiva correlativa a la manipulación, que, inscrita en el esquema narrativo, ocupa su lugar en las dos dimensiones pragmática y cognoscitiva. Considerando que es ejercida por el destinador final, presupone en él una competencia absoluta.” (Greimas y Courtés, 1982: 346).

Conjuntamente, la estructura de la sanción tiene dos partes: la sanción cognoscitiva, y luego la sanción pragmática⁴². El ejercicio de *juicio* o la determinación del ser evaluado como positivo o negativo es la sanción cognoscitiva, mientras que la sanción pragmática le “da” al sujeto “juzgado” un objeto también valorado como positivo o negativo.

⁴² Entiéndase por manipulación pragmática y cognoscitiva la siguiente disyuntiva: “Respecto de esta presentación hay que hacer la salvedad relativa a la posición de la sanción en el esquema narrativo: así como la tentación y la intimidación son formas manipulatorias que, como tales, están situadas en la dimensión *cognoscitiva* pero ‘*tienden hacia*’ la dimensión *pragmática*; así también la sanción está fijada, como tal, en la dimensión cognoscitiva pero no ‘*hacia la dimensión*’ pragmática. Precisamente porque se trata de dimensiones que no se oponen categóricamente entre sí ‘comparatimientos-estanco’ o como ‘reinos soberanos’, sino que se superponen topológicamente como esferas de la narratividad. Por otro lado, la competencia absoluta del destinador final se refiere al hecho de que se da por sentado su saber y su poder para juzgar la acción del sujeto y proceder a sancionarlo.” (Quezada, 1991: 207)

En el cuento maravilloso, la estructura tiene usualmente un “héroe” y un “villano” (o “traidor”), lo cual es simplemente una manifestación discursiva de una sanción positiva y de una sanción negativa. Del mismo modo (aunque no sólo en el cuento maravilloso), el nombre más común para la sanción pragmática positiva es “premio” o “recompensa”, y para la sanción pragmática negativa “castigo”. Tenemos entonces la siguiente estructura:



Este esquema explica la secuencia y la relación que existe en las fases de la sanción. Antes de calificar a “algo” o “alguien” como positivo o negativo (la sanción cognoscitiva), el *juez* debe realizar un ejercicio cognoscitivo de “reconocimiento” supone que el *juez* es capaz de ejercer un creer y determinar un saber sobre el ser de lo juzgado. En otras palabras, frente al sujeto u objeto el juez realiza un acto epistémico. Por ejemplo:

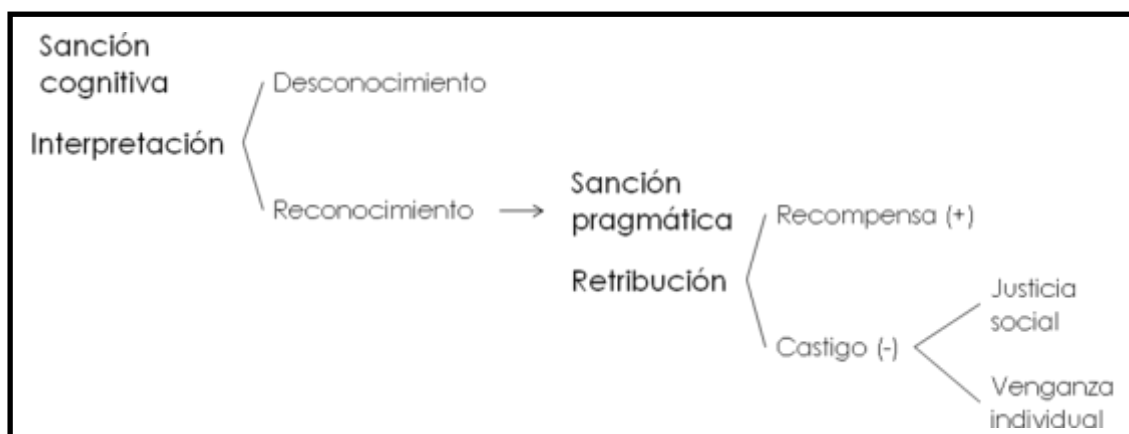
En el cuento maravilloso, cuando al rey le traen sana y salva su preciada hija, realiza un ejercicio en el creer y en el saber, y *reconoce* al caballero que trae a su hija como “héroe”, luego consecuentemente, le otorga al caballero su “premio” (su hija en matrimonio y ser heredero al trono, por ejemplo).

El diagrama anterior, también aparece un segundo recorrido de la sanción, es posible que el juez “confunda” al “héroe” y al “villano”. Por ejemplo, imaginemos una variante de nuestro cuento maravilloso: el caballero ha vencido al dragón, ha vencido al mago malvado (pero no lo ha matado), entonces el mago con su última energía mágica transforma la apariencia del valiente caballero en la de un mago y transforma su propia apariencia en la de un caballero. Luego, el mago con apariencia de caballero rescata a la princesa y se presenta ante el rey. El rey, feliz, nombra “héroe” al caballero (que es en

a evaluación, muchas veces el juez realiza su juicio basado en lo “aparente”, y precisamente ahí radica el recorrido que en el diagrama se representa con líneas punteadas, el error en el juicio, y la eventualidad de lo “injusto”; a diferencia de las líneas continuas que representan el “acierto” en el juicio y la presencia de lo “justo” en un relato. Se trata, como se vió en diagrama anterior, de la posibilidad de un reconocimiento (acertado) o de una confusión (error), y de lo que esto puede ocasionar en una eventual sanción pragmática.

Como se puede apreciar, en relación al ejercicio cognoscitivo del juicio, se opera dos niveles, uno superficial, la parte evidente y manifiesta, la *apariencia* de lo que se somete a calificación. Y por otro lado la parte profunda, el “contenido”, la *esencia* de eso que se somete a juicio. Estas dos caras no siempre coinciden y pueden conducir a inconsistencias en el juicio, tal como vimos en el último ejemplo del caballero y el mago.

Tenemos también esta otra presentación de la secuencia en la sanción:



Que expresa fundamentalmente la misma secuencia que presentamos antes, (salvo que aquí no aparece la “confusión”) se observa que la sanción pragmática no se puede dar sin una previa sanción cognoscitiva; cabe mencionar aquí que la sanción cognoscitiva *no* lleva *necesariamente* a la sanción pragmática. Otro detalle importante es que el castigo tiene dos matices, que dependen del tipo de sujeto que toma a su cargo el rol de *juez* si este sujeto es un actor individual del relato, el castigo se convierte en “venganza”, pero si el *juez* aparece en el relato como un actor colectivo, el castigo se convierte en “justicia social”.

Ejemplos de sanción:

“Has sido muy puntual este año, te mereces el bono adicional por eso”

Donde: Juez-S1-“yo”; Juzgado-S2-“tu”

En esta frase tenemos claramente la mención a las dos sanciones:

Performance: “puntualidad”

Sanción Cognoscitiva: “has sido muy puntual”

Sanción Pragmática: “bono”, donde $S2 \wedge O (+)$, o al menos se proyecta su conjunción

“No has terminado tu trabajo. Deberás quedarte sin paga hasta que termines”

Donde: Juez-S1-“yo”; Juzgado-S2-“tu”

En esta frase tenemos las dos sanciones:

Performance: “trabajo no terminado”

Sanción Cognoscitiva: reconocimiento “no has terminado”

Sanción Pragmática: $S2 \wedge O (-)$, el objeto sería conjunción con “trabajo”; o podría ser $S2 \vee O (+)$, en este caso el objeto sería “paga”

“¿Cómo pudiste hacerme esto? Jamás podré confiar en tí otra vez.”

Donde: Juez-S1-“yo”; Juzgado-S2-“tu”

En esta frase tenemos claramente la mención al menos a una de las sanciones:

Performance: “traición” (no está claro qué, pero algo hizo S1). La formulación de la pregunta, equivale al momento de la veridicción del juez, el cual atraviesa por una sorpresa.

Sanción Cognoscitiva: “jamás podré confiar” (no mereces mi confianza)

Sanción Pragmática: (no está definida, se puede asumir que algo pierde S1, pero no se puede saber qué pierde S1 a nivel pragmático)

Como se puede apreciar aquí, una sanción puede darse sobre un objeto del discurso:

“Este pastel está riquísimo”

Donde: Juez-S1-“yo”; Juzgado-O1-“pastel”

En esta frase tenemos sólo la sanción cognoscitiva:

Estado evaluado: ser (del) “pastel”

Sanción Cognoscitiva: reconocimiento sobre el ser-del-pastel como “riquísimo”.

Sanción Pragmática: No hay sanción pragmática.

En una variación del ejemplo anterior

“El pastel está riquísimo, ¡mis felicitaciones al chef! Dile que voy a venir con todos mis amigos a esta pastelería.”

Donde: Juez-S1-“yo”; Juzgado-S2-“chef”

En esta frase tenemos las dos sanciones:

Performance: “preparar y cocinar pastel”

Sanción Cognoscitiva: reconocimiento de performance exitosa “¡mis felicitaciones!”

Sanción Pragmática: $S2 \wedge O (+)$, el objeto serían “más clientes” para el chef, y por lo tanto “más ganancia”

En el siguiente ejemplo, se puede apreciar las limitaciones del discurso:

¡Eres un idiota!

Donde: Juez-S1-“yo”; Juzgado-S2-“tu”

En esta frase tenemos sólo una sanción

Performance: (desconocida), no hay modo de determinar cuál fue la performance evaluada.

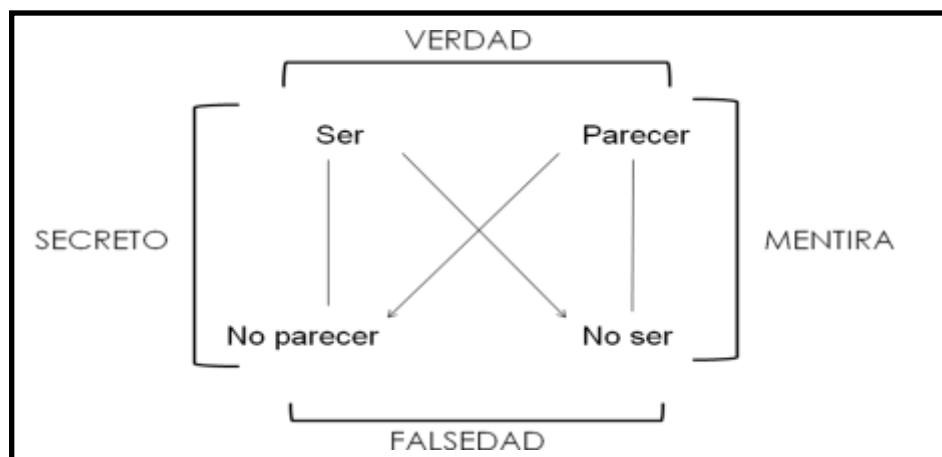
Sanción Cognoscitiva: S2 ser “idiota” (evidentemente un juicio negativo)

Sanción Pragmática: (desconocida), la frase no determina si acaso habría una conjunción o disjunción pragmáticas.

Como se puede apreciar, las variaciones de la sanción son enormes en el discurso, pero aún no se ha explicado cómo se realiza el ejercicio cognoscitivo según el cual el juez produce juicios. Simplemente hemos mencionado la *veridicción*, a continuación la teoría relativa a este concepto.

2. Cuadrado de la Veridicción

La idea central es que el ejercicio cognoscitivo antes del juicio positivo o negativo, puede conducir tanto a la “verdad” como a un “engaño” o “error”. Precisamente para describir las posibles “cosas” que el juez llega a creer sobre lo que juzga, se desarrolló este cuadro. “La categoría de la veridicción se genera por la aplicación de los verbos modales ‘ser’ y ‘parecer’ a los sujetos del enunciado de estado” (Blanco y Bueno, 1989: 125).



Este cuadrado organiza dos *esquemas* (las diagonales) fundamentales, el esquema del Ser y el No-Ser que revela finalmente aspectos “esenciales” (y porqué no, ontológicos) de “algo” o “alguien” (en otras palabras, de un objeto o un sujeto). Y se combina y cruza este aspecto esencial con el eje del Parecer y No-Parecer, que revela un aspecto perceptible o “superficial” de ese algo o alguien. La teoría denomina a lo “esencial” *inmanente* (¿quizá también “inherente”?) y a lo “superficial” denomina *manifiesto* (¿lo evidente?).

“La estrategia de los roles actanciales adquiridos o intercambiados a lo largo del relato no se limita a los juegos de competencia y performances. No debemos olvidar, en efecto, que, por ejemplo, sólo en el marco del cuento popular, la *competencia* del sujeto (= a su calificación) no puede ser adquirida si no es con ayuda de una performance *simulada*. Ahora bien, al decir *simulada*, se sobreentiende que se realiza para *parecer cierta*, pero sin *serlo* ‘en realidad’.” (Greimas A. J., 1989: 63)

En base a este “cruce” entre lo *inmanente* y lo *manifiesto*, o si se quiere entre lo “esencial” y lo “superficial”, es que se pueden tipificar al menos cuatro posibles ejercicios cognoscitivos cuando se combinan Ser y Parecer. Así, una *mentira* se hace presente cuando algo *parece* (por ejemplo: “bueno”) pero *no-es* (“bueno”) y construye de modo necesario un *secreto*, por lo tanto *es* (“malo”) y *no-parece* (“malo”). De la misma manera se puede establecer juicios sobre “alguien”, o sobre las motivaciones de “alguien” (es decir, su competencia virtual, su querer y su deber), o sobre aptitudes del mismo (es decir, sobre su competencia actualizante, su poder y su saber). Es decir, que esta estructura de veridicción se puede aplicar sobre cualquier elemento narrativo (o discursivo): un sujeto, un objeto, la competencia, etc

“El problema de la veridicción sobrepasa así ampliamente el marco de la estructura actancial. Por el momento, introduciendo en el marco que nos hemos trazado las categorías del *ser* y del *parecer* se trata de qué modo mostrar ésta, al mismo tiempo que complica aún más el juego narrativo, aumenta considerablemente el número de roles actanciales. Proponiendo la interpretación semiótica de la categoría *verdadero* vs. *falso* según las articulaciones del cuadrado tratamos no sólo de liberar esta categoría modal de sus relaciones con el referente no semiótico, sino también y sobre todo de sugerir que la veridicción constituye una isopotía narrativa independiente, susceptible de plantear su propio nivel referencial y tipologizar sus diferencias y desviaciones, instituyendo así ‘la verdad intrínseca del reto’.” (Greimas A. J., 1989:63)

Lo importante es tener presente que las posibilidades veridictorias (*secreto*, *mentira*, *verdad*, *falsedad*) dependen de dos variables, una de un punto de vista y otra de un recorrido cognoscitivo que organiza esas posibilidades dentro de un discurso. Dicho en otras palabras, el *secreto* que un sujeto o personaje construye en un relato, es *secreto*

desde “su” punto de vista, mientras que esa misma información (por él guardada y atesorada para no dársela a nadie), se transforma desde un punto de vista externo a este sujeto, en una *mentira*. Así, por ejemplo: el espía que guarda el secreto de *ser* espía (por lo tanto *no – parece* espía), y desde un punto de vista externo, quienes al verlo reconocen en él un lustrabotas, o sea que *parece* lustrabotas, pero *no – es* lustrabotas (también se puede decir que *no – es sólo* lustrabotas).

Como se puede apreciar, la estructura de la veridicción se relaciona con el ejercicio y construcción de los simulacros modales, estudiados previamente. Pues un *engaño* o *mentira* no se pueden sostener sino existe el ejercicio de un *creer* por parte de “alguien”, creer que lo que *parece, es*, o dicho de otra manera, creer que algo (o alguien) “es” porque “parece”. Así, por ejemplo, el “ladrón de cuello blanco” no podría ver completada su estafa si no existiera alguien (en realidad muchos) que creyera que porque parece “elegante”, “fino”, “ejecutivo”, “exitoso” y “honesto”, lo es. Ahí radica precisamente la eficacia de un engaño, de una mentira, en hacer que lo que no es (No-Ser), parezca (Parecer). Si alguien no creyera verdad en el engaño, no habría engaño posible.

Aplicación de análisis narrativo.

Esquema Narrativo Canónico

Manipulación, Acción, Sanción.

Texto analizado: Mujeres de Sueño, crónica de Jaime Bedoya.⁴³

Mujeres de Sueño

Bajo la modalidad del pepazo, te conquistan, te duermen, y te roban.



Hasta aquella infausta mañana en la que despertó en el suelo y en calzoncillos, don Víctor Raúl Quispe Salazar, natural de Yauyos y aún creyente -a pesar de sus cuarenta años- en la sana tibieza de los sentimientos intempestivos, sentía que amar era como soñar. Era un sentimiento que no había precisado de mayor respaldo que la información básica que brinda una secundaria completa y la capacidad de admiración que sabía despertar rasgando las cuerdas de su charango. Músico, maduro, y soltero sabía que tenía admiradoras por algún lado.

Por eso, nada le había sorprendido que aquella noche en la peña Huanca Wasi, en circunstancias en las que se encontraba libando licor en compañía de dos

jóvenes amigos -como luego quedaría escrito en parte policíaco de ingrata recordación- dos agraciadas hijas de Eva en minifalda de lana y aparentes melómanas apasionadas empezaran a mirarle y sonreírle con la intensidad propia de los encuentros humanos importantes. No es por mí, es por mi arte; pensaba don Víctor Raúl para sus adentros a la vez que correspondía la atención con una leve inclinación de su cabeza acompañada de un casi imperceptible eructo de cebada. Algo más terreno y carnal, uno de sus jóvenes amigos comentó:

-Estas caen, maestro.

-En efecto. No hay mujer difícil, sino mal trabajada. Respondió con certeza.

Sería la necesidad de alimentar un espíritu sensible, o una concesión práctica a un vigor varonil en reposo inquietado por los calores de la juventud, pero el hecho es que don Víctor abrió esa madrugada las puertas de su academia -la cual, coincidentemente llevaba el nombre de *Estudio de Música Víctor Salazar*- como recinto idóneo para compartir algunas horas de feliz conocimiento de la idiosincrasia de sus nuevas admiradoras. Pero, al abrir esas puertas a aquellas desconocidas, olvidó que también les abría su corazón. Un riesgo innecesario.

⁴³ Bedoya, Jaime. *Ay que rico. Crónicas periodísticas.* Mosca Azul Editores. Lima. 1991. Págs 27– 29.

Al cabo de dos o tres tragos, servidos cortésmente por las anónimas, don Víctor y sus amigos cayeron en profundo sueño.

Al despertar, al malestar ya conocido y hasta soportable de una vulgar resaca más, húbole de agregar la dramática desolación que ostentaba el *Estudio de Música Víctor Salazar*. Había algunas ausencias notables: 1 televisor Philips, 2 máquinas de escribir Brother, 1 teléfono, 2 violines, 1 charango, 1 cámara fotográfica Unisef, 6 guitarras (grandes), 2 relojes Citízen; enseres que, sumados a algunos billetes que habían sobrevivido a la cuenta de la peña, llegaban a la cifra de 30 millones de intis. Aunque aquí, lo único irrecuperable, en realidad, era la ilusión.

Fue en la estación de la Policía Técnica de Lince, a la hora de sentar valientemente la denuncia, que don Víctor se enteró que había sido víctima de Las Peperas y desvalijado bajo la modalidad del *pepazo*. Cinco o seis o más grageas de algún potente somnífero habían sido introducidas en su vaso en algún momento de descuido -mientras ella le confiaba un falso secreto mordisqueándole la oreja, tal vez.

Un tardío remolino de arrepentimiento, dolor y viejas desconfianzas acerca de las intenciones femeninas se apersonó en su mente. Sin embargo, por encima de su sensibilidad, madurez y buenas maneras artísticas, una simple y descarnada frase parecía resumir mejor su estado anímico: *Ojalá se mueran, malditas pacharacas hijas de puta.*

ANÁLISIS

Relato "Mujeres de Sueño"

En el relato "Mujeres de Sueño" tenemos el siguiente programa narrativo de base

$$\text{hacer:robar } S_2 \Rightarrow [(S_2 \vee O_v \wedge S_1) \rightarrow (S_2 \wedge O_v \vee S_1)]$$

$S_2 = \text{Peperas}$ $O_v = \text{Bienes (por un valor de S/. 3,000)}$

$S_1 = \text{Víctor Raúl Quispe}$

Este es un programa narrativo de apropiación (por parte de S_2) con desposesión (S_1), en el cual la perspectiva narrativa está puesto sobre S_1 (lo más importante es la pérdida de Víctor Quispe). Así, en esta historia "no se nos dice nada" de las "Peperas" ni antes ni después de su encuentro con V.R.Q., la adquisición de su competencia, por ejemplo, queda "no dicha", simplemente fuera de la manifestación del discurso.

Procedamos entonces a revisar los predicados iniciales sobre Víctor Quispe. Así tendremos los predicados calificativos (PQ):

PQ ₁ :ser [S ₁]	Donde:S ₁ = Víctor Raúl Quispe
PQ ₂ :ser [S ₁]	PQ ₁ = maduro, soltero
PQ ₃ :creer [S ₁]	PQ ₂ = músico
	PQ ₃ = "sabía" que tenía admiradoras

Así, cuando la historia nos describe a este actante sujeto predica a través del ser. El PQ₁ es relativo más bien a una dimensión pragmática y figurativa de S₁, mientras que los predicados calificativos 2 y 3 tienen un carácter cognoscitivo, referido a su saber. PQ₂ si bien predica su ser músico este **ser** está marcado fundamentalmente por el **saber** (en tanto ser músico implica necesariamente un saber -desde teoría musical, saber tocar determinados instrumentos hasta un repertorio-). En cuanto al PQ₃ se trata de un saber distinto al anterior, basado no en la experiencia o en determinada performance, sino en un **creer**. Este último es el que presenta un posible cambio hacia el final de la historia.

Estos rasgos iniciales en S₁, definen en gran parte su **sentimiento de competencia** su creer-poder-hacer hacer, es decir, Víctor cree que puede hacer que otro (las mujeres en este caso) **lo** quiera (esto es precisamente una seducción en términos de Parret), debido precisamente a su ser músico, el cree que "es por mi arte". De esta manera entre Víctor y sus amigos se perfila un programa narrativo de conjunción, que quedará virtualizado en tanto está modalizado por el querer:

querer: {S₁ ⇒ [(S₁ ∨ O_v) → (S₁ ∧ O_v)]}

Donde: S₁ = Víctor Q.

O_v = mujeres, amor.

El estado final en este programa no se realiza pero tiene existencia semiótica como proyecto (utopía del discurso), en cuanto al estado inicial, se convierte en el que rige el proceso pasional de Víctor (su carencia lo lleva a caer en el engaño).

Es importante resaltar que en el objeto de valor para Víctor no parece ser lo más importante la conjunción "carnal" con las mujeres, dimensión pragmática, marcada por la afirmación de uno de los amigos de Víctor ("estas caen, Maestro"); se trata sobretodo de "conocerlas", dimensión cognoscitiva. De fondo se marca también la dimensión tímica (patémica y pasional) en relación a este objeto de valor ("amar es como soñar", "abría su corazón", "ilusión").

Hay entonces un hacer por parte de S₂ al corresponder a las "miradas" y "sonrisas" de las mujeres y al invitarlas a su estudio, todo esto performances modales con respecto de la conjunción de base con ellas (para Víctor). Existe para Víctor una doble conjunción al hacer entrar a las mujeres a su estudio, una pragmática (entran al estudio, su presencia) y una tímica, pasional, (abrir su corazón); y un proyecto de conjunción cognoscitiva "para compartir algunas horas de feliz conocimiento de la idiosincrasia de sus nuevas admiradoras".

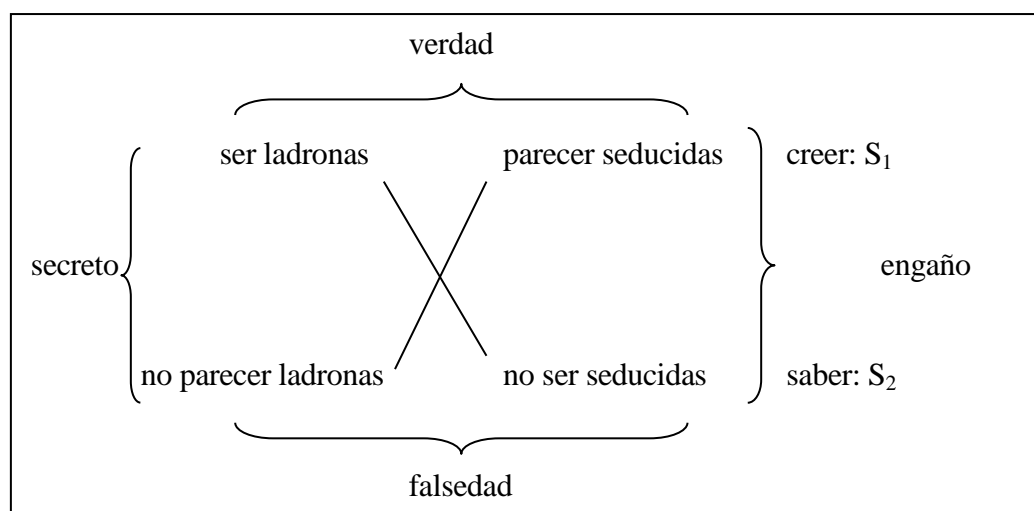
Es importante destacar que hasta aquí (aparte de esta fase de acción -performance y competencia-) en este programa narrativo de S₂ se presupone narrativamente una manipulación y un contrato. Desde S₂ parece que se ha dado una manipulación sobre las mujeres, y se ha estipulado un contrato implícito de "amistad", o más bien, de interés mutuo para "conocerse". Curioso es que, desde S₂, esto parece haber sido posible debido a la admiración de las mujeres por su arte, pero también la de él por la belleza de ellas (la admiración de ellas está modalizada por el parecer: parecen admiradoras, mientras la admiración de él está regida por el ser, su admiración o atracción es).

Hasta aquí existe una aparente realización ("éxito") con el objeto de valor por parte de S₂. Lamentablemente para Víctor las mujeres son sujeto operador de su propio programa narrativo de conjunción, como ya se mencionó al inicio.

La performance cognoscitiva previa a esta apropiación por parte de las "Peperas", se desarrolla desde "mirarle y sonreírle" (es conveniente remarcar que la performance cognoscitiva, este hacer-saber, corresponde a una competencia previa al robo en sí). Performance manipulatoria basada en el ofrecimiento de un objeto de valor positivo de

carácter pragmático, una **tentación**, ellas se ofrecen a sí mismas como objeto de valor (sus cuerpos); es posible que las miradas y sonrisas sean **adulación**, pero no tenemos evidencia textual que sustente esa suposición. En general es, pues, una **seducción**. Para ellas se trata de hacer-creer-querer, o sea, que ellos creen que ellas los quieren (¿quieren con ellos? ...), o de manera aún más refinada hacer-creer-parecer-querer, que parezca que ellas quieren estar con ellos, aunque no sea verdad. (Veridicción) Ellos finalmente creen ser en el parecer, y caen en el **engaño**, creen verdad en el engaño. En la veridicción también recae "aparentes melómanas": hacer-creer-parecer-"melómanas" (que les "apasiona" la música).

Tenemos entonces al menos dos cuadros de la veridicción que son homologables:



Parte de la competencia de estas mujeres es vista ya en plena performance, "dos agraciadas hijas de Eva en minifalda", la belleza física, así como las minifaldas son objetos modales del poder para ellas.

Lo importante es que para las "Peperas" toda la seducción es modal o de uso con respecto al programa narrativo de base (robar). Así, después de lograr el primer **engaño**, y estar con los incautos en el estudio, ellas llevan a cabo el segundo engaño, que consiste en darles la "pepa" haciéndoles creer que sólo son tragos. Otra vez sobre la veridicción tendremos que los tragos **parecen sólo** tragos y **no son** "pepa", engaño para Víctor y sus amigos, mientras que para ellas **son** "pepa" y **no parecen sólo** trago, secreto entre ellas. Este segundo engaño, es también modal con respecto al robo, lo que se busca con este engaño es hacer que duerman, para finalmente robar.

Ahora podemos poner en diferentes niveles modales, las performances previas al robo en sí mismo (se recordará que la definición de **acción** es encadenamiento de actos). La seducción (PNu₁) es modal con respecto al objeto de valor "estudio" (aunque para ellas se trata inicialmente de cualquier habitación), diferente hubiera sido la historia si Víctor y sus amigos las hubieran llevado (más carnales) a un motel. Una vez lograda esta primera conjunción (ellas se conjuntan con el estudio, están dentro), proceden al segundo (PNu₂) programa narrativo de atribución (hacer que ellos se conjunten con la "pepa"), modal también con respecto a (PNu₃) hacerlos dormir (conjuntarlos con el sueño, o disjuntarlos de la vigilia), este último modal final con respecto al programa principal de ellas, la conjunción con los bienes (PNu = Programa Narrativo de Uso o Modal).

Finalmente, al despertar de Víctor y compañía tenemos que descubre primero la desposesión de la que ha sido objeto, así como también de los sucesivos engaños que, para su tristeza, fueron exitosos. Tenemos entonces la fase final del algoritmo de la narratividad, la sanción. Víctor es juez de su propio estado final de disjunción, sanción cognoscitiva se reconoce como "seducido", "engañado", "empepado" y "robado"; con toda la carga pasional del caso ("arrepentimiento, dolor") en lo que se refiere a una pérdida no esperada. A su vez es también juez de la performance de las "Peperas", ya que ellas incurrieron en una **ruptura** del supuesto contrato implícito de "amistad" mencionado más arriba. En la veridicción tendremos que Víctor pasa del engaño a la verdad. La frase final inscribe la sanción cognoscitiva final sobre las mujeres en un juicio epistémico negativo "malditas pacharacas", y proyecta una sanción pragmática "matarlas", previo programa narrativo modal sin el cual no podría castigarlas: "ojalá encuentre..". Hay que destacar que se trata de un proyecto de venganza (castigo asumido por un actor) y de justicia (castigo asumido por la sociedad, que sería lo que pasaría si la policía las captura antes que Víctor), ambas venganza y justicia están activadas al final del texto, lo importante es castigarlas a como dé lugar.

Hay en el estado final también una disjunción tímica (pasional), en tanto él se halla disjunto del amor que buscaba, y de la ilusión. Aunque no queda claro a qué ilusión se refiere, puede ser, en efecto, la ilusión del amor, también la ilusión de creer ser competente por su arte, y la ilusión (relacionada con esta última) de saber que tiene admiradoras. En

todo caso, entre la pérdida tímica y pragmática, se da origen a una frustración, que desencadena la cólera final (pasión) que lo convierte en sujeto del querer de un nuevo programa narrativo (el de venganza), digno (quien sabe) de otra crónica.

Capítulo 9

ENUNCIACIÓN

La teoría de la enunciación, como se mencionó brevemente en la presentación del Recorrido Generativo de la Significación, supone el acto de transformación de las estructuras semio-narrativas en un discurso. Es decir, se trata del acto de producción de sentido elemental a cualquier enunciado o discurso. “Por *enunciación* se entiende presencia, de dos ‘objetos’ del enunciado, ya sean personas o más específicamente de *sujetos*” (Metz, 1991: 11).

Es necesario realizar algunas precisiones para tener mayor claridad en torno al concepto de Enunciación del modo en que lo concibe el recorrido generativo. Dentro de este modelo, existen las estructuras fundamentales en las que se ubican valores simples y abstractos (oposiciones fundamentales, y su organización en cuadrados semióticos), y estructuras narrativas (manipulación, sanción y la acción comprendida por competencia y performance). “La enunciación es este poner a funcionar la lengua por un acto individual de utilización” (Benveniste, II, 1989: 83). Todas estas estructuras y todo lo que se ha revisado en torno a los modelos y conceptos en este nivel de la teoría, funcionan en el modelo como una gramática. Es decir, como una estructura que muestra las posibilidades de organización del sentido (tal y como la estructura teórica de la gramática del castellano plantea como funciona una oración, con sujeto y predicado, y muchísimos otros aspectos conceptuales), y por lo tanto, cada vez que se actualiza una frase, una oración, no se aplican todas las reglas ni aparecen todas las posibilidades que propone la gramática. Del mismo modo, las estructuras semio-narrativas (como una gramática) nos muestran muchísimas de las posibilidades de organización del sentido de un discurso, a partir de valores y roles actanciales. Para llevar estas virtualidades (posibilidades) de la gramática, al discurso, hace falta la intervención de un sujeto que selecciona y combina para crear y producir el Enunciado.

Así, la enunciación es sobre todo el acto de producción (selección y combinación desde la gramática) de sentido, siendo el producto, el enunciado (en tanto sentido organizado y eventualmente articulado).

El siguiente cuadro puede explicar la definición anterior:

Producción de sentido	Sentido producido, organizado
Enunciación	Enunciado

TEXTO Y DISCURSO

Es conveniente aquí, establecer una distinción conceptual que propone la semiótica entre la noción de Texto y Discurso. Entendemos por Texto, al correlato físico, concreto y perceptible de un discurso. Siendo texto cualquier producto cultural que “cargue” o “lleve” un sentido organizado, y siendo el sentido organizado (a partir del texto) su Discurso.

“Podríamos imaginar que el texto es el objeto de los estudios literarios (se piensa espontáneamente en el texto literario cuando uno encuentra la palabra *texto*); sabemos; sin embargo, que el texto es el objeto de estudio de una de las especialidades de la lingüística- *la gramática del texto*, o la *lingüística del textual*- que no se interesa solamente por los textos literario” (Fontanille, 2001: 73).

Esta oposición conceptual se funda en las propuestas de Saussure y Hjelmslev, quienes separan dos planos o “relata” en las unidades de sentido, o lenguajes.

Saussure	Hjelmslev	Greimas
Signo	Lenguaje	Semiótica
Significante	Plano de la Expresión	Texto
Significado	Plano del Contenido	Discurso

Esta tabla no propone una relación de igualdad entre los términos de las diferentes conceptualizaciones de cada escuela, pero sí una relación de similitud o semejanza entre las diferenciaciones que establecen. Es decir, el significante está asociado a lo sensible (aún cuando para Saussure el significante es “imagen acústica”), y cuando para Hjelmslev el Plano de la Expresión atraviese tanto Forma, Materia y Sustancia.

El texto en la semiótica refiere por tanto al aspecto más concreto y localizable del sentido articulado, su soporte físico, su materialidad perceptible. Razón por la cual Hjelmslev sostiene que “la teoría del lenguaje se interesa por los textos, y su meta es

establecer un procedimiento que permita la descripción no-contradictoria y exhaustiva de un texto dado” (Hjelmslev, 1971: 19). Así, en el caso de una película o filme, el texto serán las luces y sombras proyectadas en una pantalla, junto con los sonidos que le acompañen; en el caso de un periódico, el texto será la tinta sobre el papel; y en el caso de un spot publicitario (habitualmente en televisión) serán las luces proyectadas en la pantalla y los sonidos respectivos.

El discurso corresponde a aquello que se “comprende” a partir de la experiencia sensible del texto. Es decir, que el recorrido generativo de la significación es un modelo que propone explicar cómo se genera y estructura el sentido en este plano del contenido, en el espacio de lo inteligible.

“Evoquemos por hacer memoria: el discurso es considerado como conjunto de frases; el discurso definido como conjunto de propuestas organizadas; el discurso concebido como producto de una enunciación. Según el caso, el discurso se vincula con la lingüística enunciativa, o, en fin, con la retórica o la pragmática. Pero, en todos los casos, la idea subyacente podría resumirse así: el discurso es un conjunto en el que la significación no resulta de la sola adición o combinación de la significación de sus partes.” (Fontanille, 2001: 75)

El discurso comprende entonces, el sentido organizado y construido, es un término perfectamente equiparable al término *enunciado* que hemos visto un poco antes.

De esta forma se pueden establecer dos tipos de actos productivos en torno a los objetos de sentido (signos, y lenguaje)

Acto de Producción	Producto	Plano
Enunciación	Enunciado	Contenido
Textualización	Texto	Expresión

La producción de un texto, en tanto producto físico, sólo tiene lugar en la medida en que se realiza una alteración material y física de materia perceptible (las luces y sonido en el cine, la tinta y el papel en el producto impreso)..Y si bien existen tecnologías de reproducción. Por lo general la textualización tiene lugar una sola vez; así, en el cine, la producción cinematográfica, filmación y demás acciones se dan una sola vez, y el texto queda “terminado” y todas las eventualidades de “visionado” no suponen una nueva textualización, sino simplemente una re-producción. “La sinécdoque, que en nuestro

universo de discurso es figura retórica, es decir, un ornamento, aquí es una forma de vida, pues en nuestro mundo civilizado el unicornio, la sirena y el centauro ya solo sirven para divertir niños”. (Zilberberg, 2006: 45). Ahora bien, lo mismo ocurre con el acto de textualización de un programa noticioso matutino, donde la producción textual se da una sola vez durante las 3 o 4 horas que dura el programa un día determinado; si acaso alguien graba el programa, eso no supone que el programa “se vuelva a hacer”. De esta manera puede quedar claro que el término *autor*, no es (necesariamente) EL *enunciador*. El autor es quien (quienes) realiza(n) la producción textual en una comunicación, y una vez realizado, el texto tiene sentido independiente de su autor, y dependiente de cada *enunciación*. Igualmente, el *público* no es EL *enunciatario*, y es en el acto de “comprensión” del texto que se genera tanto *enunciación* como *enunciado*. Es decir que en la “mente” del público se da todo el acto de producción de sentido, y el sentido mismo articulado.

La producción de sentido en el caso de la Enunciación supone un acto único en cada caso, es decir, cada vez que vemos una película, será un acto de enunciación diferente, y en cada caso se produce un sentido diferente. Si bien, las diferencias en cada enunciación-enunciado en base a un mismo texto tendrán más de común que de diferente, y son las pequeñas diferencias en cada enunciado producido las que marcan una experiencia casi única en cada repetición sensible de un texto. Así cuando vemos una película por quinta vez, o leemos una novela por décima vez, en cada oportunidad habrán pequeñas diferencias, detalles no percibidos, no pensados, sensaciones diferentes, e incluso “mensajes” y moralejas diferenciadas.

No cabe en este manual tratar de explorar esas mínimas diferencias entre cada acto de enunciación y el enunciado producido. Por conveniencia reducimos el objeto de estudio (la enunciación y el enunciado) a un mismo acto, reproducible casi en su totalidad en cada oportunidad que se da.

La producción de sentido, es un acto que habita un permanente AHORA, que se reproduce de modo continuo cada vez que se da la enunciación. Este acto de producción de sentido es una condición lógicamente necesaria de cada enunciado-discurso. Todo enunciado en tanto producto de sentido organizado, supone un acto de

producción. Y ya que cada enunciado se da a partir de cada experiencia sensible del texto, cada vez que se da un enunciado, se da necesariamente una enunciación.

ENUNCIADOR-ENUNCIATARIO

En el acto de enunciación, además se dan dos roles básicos, “alguien que enuncia”: El Enunciador⁴⁴, y “alguien a quien se le da el enunciado”: El Enunciatario. Estos dos roles son las dos caras de la misma “moneda” del acto de enunciación. “Queda claro que la estructura de la enunciación está concebida teóricamente como marco implícito y lógicamente presupuesto por la existencia del enunciado (articulado como eje bipolar). (Quezada, 1991: 228)

A pesar de su similitud estos roles son, a nivel conceptual, radicalmente distintos de la conocida pareja Emisor-Receptor, pues esa pareja de términos supone un simple acto de transmisión de información, y si bien la teoría de Jakobson propone los actos de codificación y decodificación, no tienen el mismo trasfondo y profundidad semiótica que la pareja Enunciador-Enunciatario.

Estos roles de la enunciación se fundan en ser *sujetos de la gramática, están hechos de lenguaje*. Es decir, que un Enunciador no puede ser enunciador si no es un sujeto que articula la gramática y semántica de un lenguaje, y del mismo modo el enunciatario. Un ejemplo simple, un individuo escribe una carta en japonés, y si por accidente la recibe un hispanoparlante (sin conocimientos de japonés, se cumple el par emisor-receptor), ya no sería *enunciatario*. No se puede ser enunciador de una carta en chino, si no se sabe chino. Enunciador-enunciatario son sujetos del lenguaje, y son ambos roles permanentes de la producción de sentido, es decir, no es posible ser sólo enunciador, o sólo enunciatario (algo que eventualmente en el modelo emisor-receptor, es posible).

⁴⁴En palabras de Greimas y Courtés: “Se llamará *enunciador* al destinador implícito de la enunciación (o de la ‘comunicación’), distinguiéndolo así del narrador –equiparable al ‘yo’ por ejemplo- que es un actante obtenido por el procedimiento de desembrague e instalado implícitamente en el discurso. Paralelamente el *enunciatario* corresponderá al destinatario implícito de la enunciación, a diferencia del narratario (por ejemplo: ‘El lector comprenderá que...), reconocible como tal en el enunciado. Así entendido, el enunciatario no es solamente el destinatario de la comunicación, sino también el sujeto productor del discurso, al ser la ‘lectura’ un acto de lenguaje (un acto de significar) muy similar al de la producción, propiamente dicha, en el discurso.” (Greimas y Courtés, 1982: 346)

“Desde el punto de vista del discurso en acto, el acto de un *acto de enunciación*, que produce la función semiótica. Cuando se establece la función semiótica, la instancia de discurso opera un reparto entre el mundo exteroceptivo, que suministra los elementos del plano de la expresión, y el mundo interoceptivo, que suministra los elementos del plano del contenido. Este reparto adquiere la forma de una toma de *posición*.” (Blanco, 2009: 29)

Repasemos, un individuo tiene una experiencia sensible frente a un texto (por ejemplo, una película) a partir de esta experiencia, este individuo realiza un acto de producción de sentido y reproduce en su “mente” el acto de enunciación (y ahí aparecen los roles de enunciador y enunciatario), y reconstruye el enunciado-discurso (es decir, la historia de la película). Es decir, que este individuo (competente y hábil en los lenguajes cinematográficos), reconstruye el rol de “alguien que le hace ver y oír” –*el enunciador*– y el rol de “alguien que ve y oye” –*el enunciatario*–, y este individuo se ubica (“cómodamente”) en la posición de enunciatario para “ver y oír” el enunciado.

Visto de otra manera, los roles de enunciador y enunciatario son *reconstruidos* a partir de lo que esté en el enunciado-discurso. Es decir, que no se trata de los individuos que en el mundo “real” hicieron (textualmente) el producto físico, sino de aquello que dentro del enunciado se dice sobre el (ellos). Se trata, en suma, de una reconstrucción semiótica del sentido en torno al enunciador, y su enunciatario ideal.

La enunciación supuesta, en la medida en que siempre se da en un AHORA, se da también a través de un YO (enunciador), un TU (enunciatario) y un AQUÍ. Es decir que la posición de producción de sentido de cualquier enunciado supone siempre un YO-AQUÍ-AHORA, permanentes en cada acto de enunciación, ese “alguien que dice a otro en un constante presente, en un lugar cercano”. Por oposición, el enunciado se constituye en torno a esta posición de enunciación el NO-YO, NO-AQUÍ, NO-AHORA, es decir, todo lo que no involucra directamente las posiciones de enunciador-enunciatario y el acto de enunciación.

Así, volviendo al ejemplo cinematográfico planteado líneas más arriba, el rol de “alguien que hace ver y oír”, y el rol de “alguien que ve y oye”, se oponen a “lo visto y lo oído”, que supone ser el enunciado mismo. En el caso del cine, un mundo de personajes que se relacionan en diversos tiempos y espacios, todos ellos habitualmente (no siempre) desconectados de esos roles básicos de enunciador-enunciatario. En el cine convencional (“Hollywood *mainstream*”) es poco común que un narrador le “hable” al narratario, para decirlo aún más claro: no es común que un personaje mirando “a la

cámara”, le diga “al público” lo que piensa siente, y luego presente una historia. Esta estrategia de enunciación crearía la ilusión de “cercanía” entre el personaje en pantalla y el público mirando la pantalla. Ilusión de cercanía que se produce en el acto de enunciación (producción de sentido) que se construye al mirar la película. Además se produce otra ilusión: *Es como si, el enunciador fuera el personaje en pantalla hablando mirando a la cámara*; cuando, en realidad, ese personaje (narrador) está puesto en el discurso audiovisual como personaje creado por la enunciación, *del enunciador para el enunciatario*.

ENUNCIADOR vs. ANTIENUNCIADOR,

ENUNCIATARIO vs ANTIENUNCIATARIO

La relación entre los roles fundamentales de la enunciación: enunciador y enunciatario, no sólo existe la producción de sentido, y el vínculo por medio del enunciado; se trata también de una relación de comunicación (Destinador-Objeto-Destinatario). Como tal, se puede aplicar a los roles de la enunciación la teoría de la manipulación, pues el enunciador es un destinador lógico, supuesto por el enunciado, y por lo tanto se puede asumir como el manipulador que propone un enunciado al enunciatario, el destinatario lógicamente supuesto por el enunciado. Quizá en un cuadro quede más clara la relación

Destinador	Objeto	Destinatario
Enunciador	Enunciado	Enunciatario
Manipulador	(manipulación)	Manipulado
Hacer-creer	(lo que se propone a creer)	Creer
Hacer persuasivo		Hacer interpretativo
Credibilidad	Verosimilitud	Credulidad ⁴⁵

⁴⁵Este cuadro pertenece al autor, si bien mucho ya está en otros diagramas anteriores tomados de Greimas. La fila final es tomada de otro autor (Landowski, 1989: 206) quien incluye en el eje de la comunicación la modalización del creer. El destinador pone en juego su credibilidad al ejercicio de la comunicación; el objeto (el saber o dato) al ser sometido al creer, se evalúa según su verosimilitud; y finalmente, la disposición a creer por parte del destinatario (ya sea máxima o mínima disposición) es su credibilidad.

Como se puede apreciar estos roles son complementarios en muchas maneras. Y, particularmente en el caso de la enunciación revelan un aspecto vital de la enunciación. Así como la producción de sentido es inevitable en la existencia de un enunciado, también lo es suponer la necesidad de un enunciador y enunciatario. Así, se puede suponer que en toda comunicación existe una manipulación central, el hacer-creer por parte del manipulador, y un ejercicio de creer por parte del manipulado.

“Si asumir la palabra de otro es, en cierto modo, creer en ella, entonces el hacerla asumir significa decir para ser creído. Así considerada, la comunicación (como uno se lo imagina un poco apresuradamente) es menos un hacer-saber que un hacer-creer y un hacer-hacer.”
(Greimas A. C., 1982: 75)

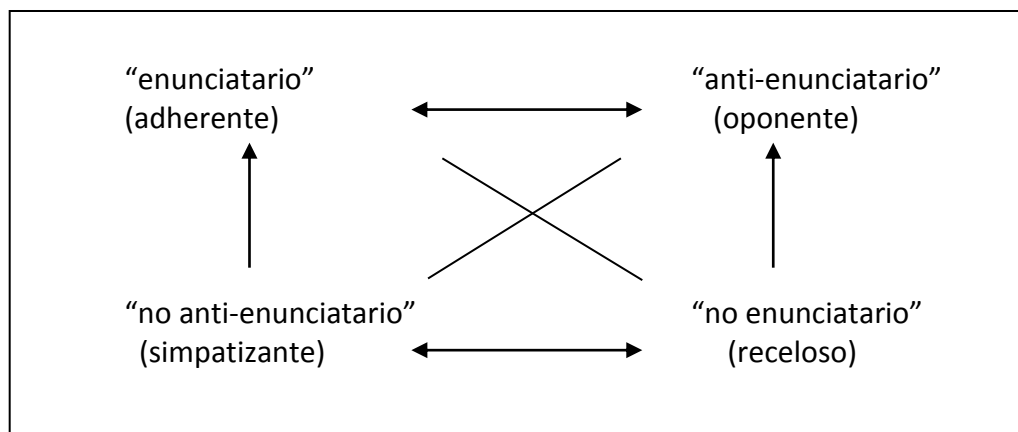
Si toda comunicación es enunciación, y toda enunciación reviste una estructura fundamental del creer, por lo tanto toda comunicación es necesariamente manipulación. Cada vez que decimos algo a alguien *esperamos* ser creídos, aún cuando estemos deliberadamente mintiendo, se busca que la mentira sea creída. Con más razón si decimos la verdad, buscamos que esa verdad sea aceptada como tal. Se acentúa aquí la diferencia entre el par Emisor-Receptor que supone una simple transferencia de saber (de un lado a otro del eje comunicativo).

“al menos en un primer acercamiento (a la comunicación), puede ser calificada de simple: se tratará, en este caso, del hacer informativo que, teniendo en cuenta el esquema de la comunicación, aparecerá como hacer emisor o como hacer receptor. Sin embargo, la mayoría de las veces -aunque no siempre-, la transferencia de saber está modalizada desde el punto de vista veredictorio: con relación al eje destinador-destinatario, se tendrá, respectivamente, el hacer persuasivo y el hacer interpretativo que ponen en juego una relación fiduciaria intersubjetiva”.
(Greimas A. C., 1982: 55)

Se vuelve entonces central considerar el *creer* en el ejercicio de la enunciación, y se puede estudiar las aplicaciones del creer en la relación enunciador – enunciatario. Así, cuando Courtés propone el estudio de los roles de la enunciación, genera vía cuadrado semiótico, los opuestos lógicos del enunciador y del enunciatario, se obtienen roles modalizados por el creer⁴⁶, y suponen diferentes posiciones o posturas frente al ejercicio del creer por parte del enunciatario, y la posibilidad de un *antienunciatario*, lo cual

⁴⁶ Es importante observar que la introducción del creer en la teoría del Recorrido Generativo impone una fenomenología diferente. El ejercicio del creer es sobretodo *gradual*, y precisamente esa gradualidad es lo que refleja los nombres que se le atribuye a las diferentes posiciones del enunciatario. Se puede afirmar que se trata de una variación en la *intensidad* del creer o del no-creer. Esta intensidad precisamente es explorada por la renovación teórica que supone la *Semiótica Tensiva* en los diversos textos de Jacques Fontanille y Claude Zilberberg.

supone un sujeto de producción de sentido que ejercita un *no-creer* al enunciador, y por lo tanto puede aparecer representado en un *oponente* o *receloso*, ambas posiciones afectadas por el *no-creer*:



(Courtés, 1997, pág. 362)

Este cuadro permite explorar en la enunciación roles sociales que se producen en torno al acto de creación de sentido y discurso. El rol buscado por un enunciatario, es el *enunciatario* en tanto *adherente* como alguien que ejercita una intención de *creer* lo que el enunciatario propone en el discurso.

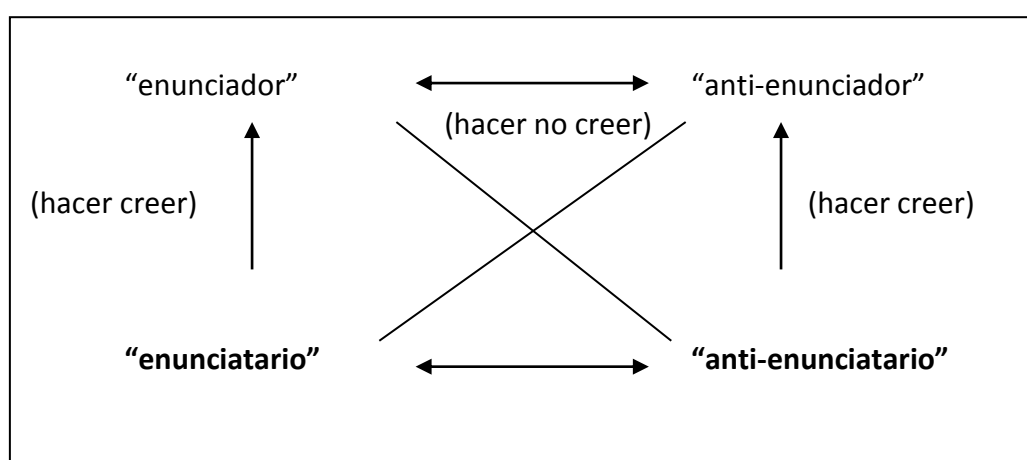
Al llevar este modelo a la comunicación, por ejemplo: cuando un sacerdote católico predica su homilía un domingo, el enunciatario construido en ese discurso puede asumirse como "la iglesia", "el dogma", o "la voz de Dios" (cualquiera de estas expresiones refiere finalmente a una imagen de "alguien" que dice, más allá incluso del propio sacerdote, estas figuras representan al enunciatario semiótico); el enunciatario busca "naturalmente" un enunciatario que ejercita el (querer-) creer. Cada enunciado-discurso busca un enunciatario que ejercita un deliberado creer. Las posiciones diferentes a este enunciatario "ideal" (que cree) son sostenidas por otros roles que "creen menos", o de plano "no creen".

En la comunicación política, por ejemplo, el discurso "de derecha" tiene un enunciatario "natural" en las figuras sociales de "capitalistas", "liberales", "burgueses", etc. Mientras que frente a ese mismo discurso, las figuras de "proletarios", "oprimidos", "pobres", "campesinos" representan un *anti-enunciatario*, el rol que ejercita un *no-creer*.

Debe recordarse que los roles de enunciatario y enunciatario no *son* las personas en el mundo "real". Se trata de posiciones abstractas de producción de sentido que son

retomadas del enunciado (como condición necesaria de la misma existencia del enunciado). Por lo tanto, son posiciones que no “aparecen” manifiestas en el discurso, son sólo referidas a través de las posiciones de narrador y narratario (que sí pueden estar manifiestas en el enunciado).

Para hacer el juego, aún más complejo. Courtés propone también la posibilidad de un *antienunciador*, posición que busca generar un *no-creer* en el enunciatario. Así, frente a esas figuras enunciatarias (que creen) el discurso “de derecha”, podrían ser uno de los correlatos de un antienunciador: el discurso “de izquierda”.



(Courtés, 1997, pág. 364)

Del mismo modo, en el ejemplo anterior de carácter religioso, una figura del *antienunciador* del “feligrés” o “fiel”, puede ser el “ateísmo”. En efecto un discurso ateo busca un *hacer-no-creer* por parte de las figuras de la posición enunciatario (del enunciador “iglesia”, “fe”, “dogma cristiano”, etc.)

A través de estos roles de la enunciación, sería posible explorar en cualquier análisis, las posibles manifestaciones (textuales) de otros discursos diferentes al texto que se analiza. Se pueden así tomar dos discursos opuestos y reflexionar la relación que existe (en una visión más panorámica de los discursos) entre el sentido del discurso sujeto a examen y de sus opuestos reconocidos socialmente.

ENUNCIADO

Pasando el acto de producción, la enunciación, podemos enfrentar la estructura del enunciado como producto organizado de sentido. Como ya hemos indicado, el enunciado está inevitablemente articulado por Actores, Tiempos y Espacios. Estas tres coordenadas definen los elementos básicos de la estructura de enunciación en el enunciado.

Se tiene, entonces el siguiente diagrama que organiza los actantes fundamentales del enunciado

	ENUNCIADO		
Actores	YO	TU	EL
Espacios	AQUÍ		ALLÁ
Tiempos	AHORA		ENTONCES
	Enunciativo		Enuncivo
	Enunciación enunciada		Enunciado enunciado

Los roles actoriales del enunciado (YO-TU-EL) construyen sujetos del enunciado (“dentro” del enunciado), y por lo tanto son distintos del *sujeto de la enunciación* (enunciador-enunciatorio, también contruidos como YO-TU). El YO del enunciado es un sujeto puesto en el enunciado, que recibe el nombre de *Narrador*, y el TU del enunciado recibe el nombre de *Narratorio*. Se trata de roles actoriales que *simulan* la enunciación (pero *no son* la enunciación).

En ejemplos ya clásicos en la teoría semiótica, se propone breves aplicaciones de carácter lingüístico:

“El TLC firmado con Estados Unidos será de gran beneficio para el país”

Aquí se puede apreciar que los actores propuestos se construyen como EL (el TLC, Estados Unidos, el país), es decir se trata de actores totalmente enuncivos, distanciados y separados de la instancia de enunciación. Igualmente en el manejo de tiempos, en esta frase se construye con ENTONCES (“firmado”, que sería pasado; y “será” que corresponde al futuro).

En este caso, no hay dificultad en diferenciar la instancia de enunciación, ese rol desde el cual se produce el sentido (de “alguien que dice” a “alguien que escucha”).

En otro ejemplo similar:

“No puedo creer que sigas sin entenderme, ¡estoy frustrado!”

Se utiliza en este discurso dos actores un YO (“puedo”, “estoy”, “entenderme”), y un TU (“sigas”), articulado sobre un AHORA (todos los verbos en presente). Es necesario distinguir que el YO del enunciado (ese que “no cree” y que “está frustrado”), no corresponde necesariamente con el YO de la enunciación. El enunciado supone la existencia necesaria anterior de un “yo digo que”, es decir de una instancia de producción del enunciado, instancia donde enunciador le “da” el enunciado al enunciatario. Siendo estos dos roles de producción diferentes de los sujetos enunciados (así se trate de un YO y un TU). Los actores *enunciativos*, construyen un simulacro de la enunciación, por eso la teoría denomina esta parte del diagrama *enunciación enunciada*, se trata de una simulación de la enunciación. Pues la enunciación en sí misma no puede estar en el enunciado. El acto de producción no puede estar “dentro” del producto, el producto supone siempre el acto de producción.

En otro tipo de discurso, nuevamente el cinematográfico. Lo que está puesto en pantalla equivale al enunciado, y eventualmente (no es común) existen obras fílmicas que uno de los actores (“personajes”) mira y habla hacia la cámara, dirigiéndose al “público”. En este ejemplo, es evidente que el actor enunciado (YO del enunciado), no es el *enunciador* de todo el discurso fílmico, y de otro lado el TU a quien le habla y a quien mira (durante la realización cinematográfica, la *textualización*, fue la cámara la que asumió el rol de TU), no es el *enunciatario* (o el rol de producción de sentido), se trata de un sujeto “dentro” del enunciado, un TU a quien el actor (YO) mira y habla. En un sentido mucho más concreto (y material), el YO dentro del enunciado no es el “autor”, y el TU a quien el actor habla no es el “público”. No obstante, tanto autor como público reproducen (en su acto de enunciación) los roles de enunciador y enunciatario en su discurso.

En un cuento “maravilloso” o casi cualquier cuento infantil, la estructura de enunciación del relato es regida por la frase “Había una vez, en un reino muy lejano (una princesa...)”. Eso se puede representar con el siguiente diagrama:

YO (narrador, voz en off, o idea del “alguien que cuenta”)	(TU) (A quien se le cuenta la historia, rol imaginario)	EL (ellos, la princesa, el príncipe, la bruja, etc.)
AQUÍ		ALLA ... en un reino muy lejano
AHORA		ENTONCES Había una vez

Aquí se puede apreciar que la presencia del narrador en un cuento clásico, es relativamente sutil, pues rara vez el rol desempeñado por la “voz” que narra se refiere a sí mismo, y casi nunca tenemos acceso a una idea de “como se vé” o qué otros rasgos físicos tiene esa “voz” que nos cuenta la historia. Asimismo, ese a quien el narrador le habla, es un “personaje” dentro del enunciado (de otro modo el narrador no podría hablarle), se trata de un TU generalmente implícito, casi tanto como ese YO que cuenta la historia.

De otro lado, en una estructura de enunciación un poco diferente, en la conocida serie televisiva “El Narrador de Cuentos”, la estructura habitual de la sería consistía en la presentación inicial de un individuo con rasgos de vejez y cierto desaliño, quien al lado de su perro parlante, en un cuarto oscuro con chimenea, mira a la cámara y presenta una historia y la va contando. Luego la imagen nos muestra a los personajes del relato y de modo recurrente durante cada capítulo, la imagen regresa eventualmente al “cuarto con chimenea” donde el narrador de cuentos sigue mirando la cámara y contando.

YO Narrador de cuentos	TU Perro (público)	EL Los personajes del cuento
AQUÍ Cuarto con chimenea		ALLA Espacios en los que se desarrolla el cuento
AHORA		ENTONCES Época en la que se desarrolla la historia
Enunciativo		Enuncivo

Como se puede apreciar en el discurso de esta serie televisiva, los roles de *narrador* y *narratario* sí aparecen claramente distinguibles, pues están desempeñados por actores dentro del relato. De otro lado, en la estructura habitual de la serie existe un constante “ir y venir” al pasar del espacio y tiempo de la narración (el cuarto con chimenea donde está el Narrador de cuentos junto con el perro), al espacio y tiempo de lo narrado (el cuento en particular de cada capítulo de la serie).

DESEMBRAGUE Y EMBRAGUE

Existen dos *mecanismos* que explican los “ires y venires” en el enunciado. En el caso del *desembrague* se trata del paso del “territorio” *enunciativo* al *enuncivo* dentro del enunciado es parte de un mecanismo que despliega e instala actores (ELLOS), tiempos (ENTONCES, pasado, futuro) y espacios (ALLA). Así, cuando en el enunciado se pasa de un *narrador* a una serie de actores (el príncipe, la princesa, la bruja, el rey, etc.), el enunciado se “abre” y se despliega. En el caso del cuento maravilloso, el narrador implícito desembraga el cuento y crea actores, tiempos espacios. Del mismo modo en el “Narrador de Cuentos”, desde el actor del Narrador se desembraga el cuento o historia de cada capítulo.

“Contra el *desembrague* se alza el *embrague*, que se esfuerza por retornar a la primera posición originaria. El embrague es de orientación conjuntiva; bajo su acción, la instancia de discurso trata de volver a encontrar la posición primera, aunque nunca podrá llegar a alcanzarla, porque el retorno a la posición original sería un retorno a lo *inefable* del ‘cuerpo propio’, al simple presentimiento de la presencia. Pero oyede al menos construir el *simulacro*. De esa forma, el discurso está en condiciones de proponer una *representación* simulada del momento (*ahora*) del lugar (*aquí*) y de las personas de la enunciación (*Yo-Tú*). El embrague renuncia a la extensión, pues se acerca más al centro de referencia y da prioridad a la intensidad: concentra de nuevo la instancia de discurso. (Blanco, 2009: 31)

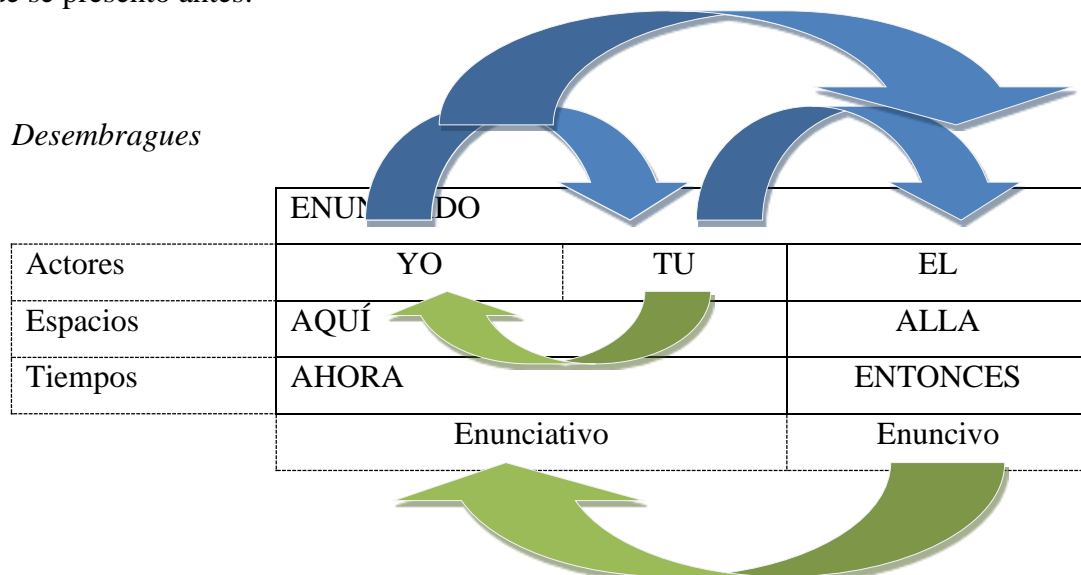
El *embrague* consiste en un movimiento de “regreso”, de lo enuncivo a lo enunciativo. Este tipo de movimiento no se puede detectar en la estructura habitual del cuento maravillosos, pero sí es un recurso ampliamente utilizado en la serie “Narrador de Cuentos”, pues el texto audiovisual pasa del espacio y tiempo del cuarto en el cual el Narrador “nos” cuenta la historia (desembrague), y luego desde la historia se “regresa” al lugar en el cual está el Narrador (embrague). Este paso al cuento y vuelta al “lugar” desde el que se cuenta la historia, teóricamente hablando supone un desembrague y embrague continuos.

El desembrague sobretodo se produce desde la instancia de la enunciación y el enunciado mismo. Pues se trata de un primer movimiento o gesto de “despegue” de los sujetos de la enunciación hacia el enunciado (y sus actores, tiempos y espacios). Curiosamente el término “despegar” resuelve metafóricamente el sentido de este gesto inicial y de producción del sentido del enunciado, se trata de *separarse* del YO-TU de la enunciación, y de pasar de un plano a otro (como si se tratara de un avión que despegue), hacia el universo de sentido que el enunciado soporta y la autonomía del discurso que supone.

Para concluir con esta explicación, Fontanille refiere a esto como:

“El término ‘brague’ está constituido a partir de sus dos derivados más conocidos, el *embrague* y el *desembrague*. Una vez cumplida la primera toma de posición, ya puede funcionar la referencia: otras posicoines podrán ser reconocidas y puestas en relación con la primera. Este es el segundo acto fundador de la instancia de discurso: *el desembrague* realiza el paso de la posición original a otra posición; el *embrague* se esfuerza por retornar a la primera posición. El *desembrague* es de orientación disjuntiva. Gracias a él, el mundo del discurso se distingue de la simple ‘vivencia’ inefable de la presencia; el discurso pierde ahí en intensidad, pero gana en extensión: nuevos espacios, nuevos momentos pueden ser explotados y otros acantes puestos en escena. El desembrague es pues, por definición, pluralizante y se presenta como un despliegue en extensión; pluraliza la instancia de discurso: el nuevo universo que es así abierto comporta, al menos virualmente, una infinidad de espacios, de momentos y actores. En cambio el *embrague* es de orientación conjuntiva. Bajo su acción, la instancia de discurso se esfureza por volver a encontrar la posición original. No puede llegar allí porque el retorno a la posición original es un retorno a lo inefable del cuerpo propio, al simple presentimiento de la presneicia. Pero puede al menos constuir el simulacro. De esa forma, el discurso está en condiciones de proponer una represnetación simulada del momento (*ahora*), del lugar (*aquí*) y de las personas de la enunciación (*Yo/Tú*). El embrague renuncia a la extensión, pues se acerca más al centro de referencia, y da prioridad a la intensidad; concentra de nueva la instancia de discurso. (Fontanille, 2001: 85-86)

De modo visual se puede representar ambos movimientos de esta manera en el diagrama que se presentó antes:



Embragues

Todo desembrague, abre nuevos actores, tiempos o espacios. Por lo tanto, los desembragues se pueden dar de modo independiente en lo actorial, espacial y temporal. Lo mismo ocurre con los embragues. Es decir, que es posible tener un embrague actorial (YO, TU) desembragados espacial y temporalmente (un TU, ALLA, ENTONCES), por ejemplo:

“Tu creíste que esa cama en la que despertaste era tuya, no era cierto.”

En la frase se ve claramente un actor, TU, desplegado en un ALLA (la cama), ENTONCES (pasado).

Las posibilidades del discurso se multiplican a medida que este se complejiza. Existe incluso la posibilidad siguiente, que un discurso totalmente desembragado de modo enuncivo (EL, ALLA, ENTONCES) como el cuento maravilloso, una vez en el “territorio” enuncivo así desplegado, se centra en algún personaje (la Cenicienta, por ejemplo), y luego tenemos a Cenicienta dialogando con su madrastra, y en ese sentido, Cenicienta se convierte en YO, y la madrastra en TU, ambos totalmente enuncivos (pues se trata de los personajes dialogando entre ellos), además estas posiciones (YO, TU) son totalmente intercambiables en la interacción y desarrollo de cada personaje dentro del enunciado-enunciado. Sólo quedan en el cuento rastros implícitos del YO (narrador), del tipo “mientras tanto en otro lugar”, “así caminó por muchas horas”, etc.; rastros que construyen un YO implícito “hablando” a un TU implícito también.

Volviendo sobre la interacción entre los personajes, es habitual, por ejemplo en el enunciado cinematográfico que los personajes construyan YO, y TU e incluso muchísimos ELLOS, todos de carácter enuncivo. Sólo se vuelve enunciativo el discurso cuando el YO está referido a algún tipo de narrador, y un TU cuando se dirige a un narratario (se se siente *como si*, se dirigieran al público o al lector).

El discurso cinematográfico raras veces es enunciativo, es habitualmente enuncivo (particularmente el de la gran industria del cine).

APLICACIONES

“El Viaje de Chihiro”

(Realizado por María Jimenez Alca, Eva María Radolovich Chacón, y Patricia Ramos Sheen, para el curso de Análisis del Discurso, semestre 2008-2, Universidad de Lima)

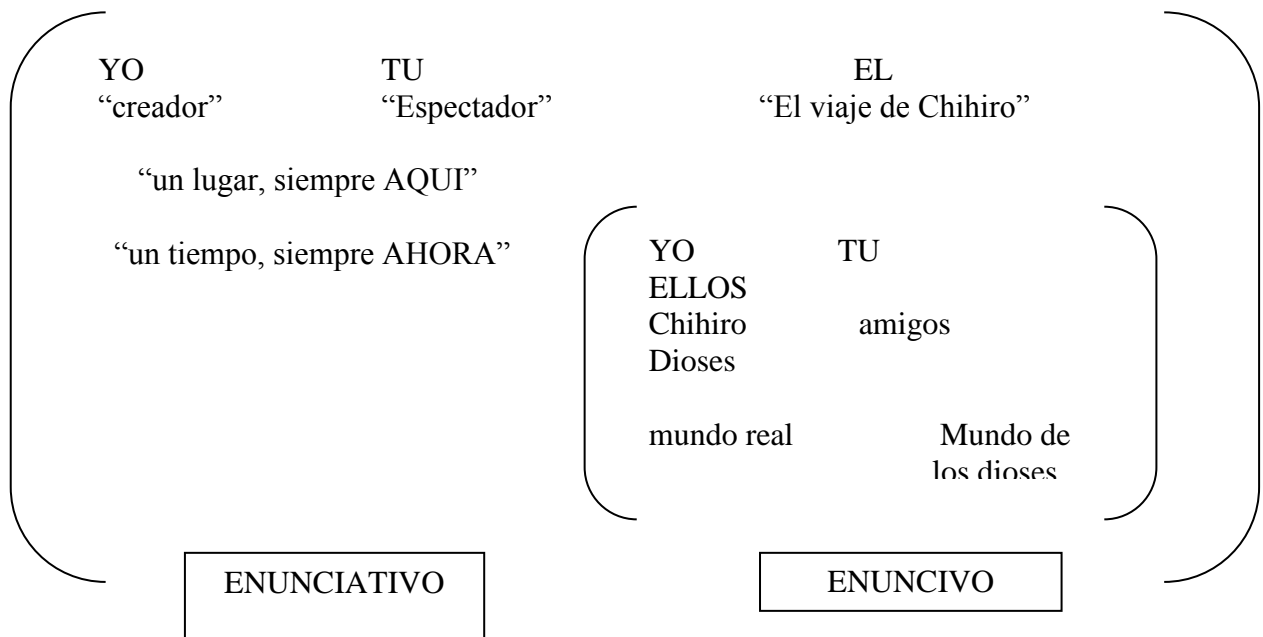


Este material analizado, es un filme de animación japonés, puede verse como una historia fantástica, en donde vemos a una niña viajar a un mundo mágico para vivir ciertas aventuras y regresar al mundo real.

En el “mundo real”, el productor del texto que es la película, vendría a ser Hayao Miyazaki, qué es quien quiere darnos a entender algo con su película y los espectadores (nosotros) somos “el público”. En el universo del discurso, el enunciador es un rol abstracto e imaginario que llamares “creador”, y el enunciatario sería el TU, también implícito que es asumido por el público. Existe entonces una proyección inicial en el discurso, desde el espacio de la enunciación hacia el enunciado. El momento en que se produce sentido (“dentro” del “público” y se proyecta la película) es un “ahora” y el lugar es un “aquí”. El enunciado vendría a ser el discurso filmico. Este filme no tiene “marcas” de la enunciación-enunciada, lo *enunciativo* en este filme (así como en gran parte de los discursos en la industria cinematográfica) queda implícito, y no es conveniente analizarlo (a no ser, claro, desde una pertinencia estética refiriéndonos al autor, y su trabajo artístico).

El discurso de la película se desarrolla en un allá, en “algún” tiempo, y le sucede a “ellos” (Chihiro, sus amigos y los dioses), lo cual la pone en un nivel totalmente enuncivo, con respecto al “TU” que asumen los espectadores. Dentro de este plano enuncivo, puede desarrollarse otro, que es el de la historia, en el cual Chihiro vendría a ser el “YO” (no enunciativo, únicamente enuncivo), los personajes que la rodean, como sus amigos, vendrían a ser el “TU” habitual al cual Chihiro interpela y con quienes dialoga, y los dioses del baño tomarían el papel de “ELLOS”, el mundo de los dioses se embraga con ella, aceptándolo como su nuevo mundo, sería un “aquí”, mientras que su mundo real, al que tanto anhela regresar se convierte en un “allá”. El tiempo también es un presente “ahora”, sin embargo al terminar la película, sus padres se desembragan del

tiempo, mientras Chihiro permanece embragada temporalmente, pues ella sigue viviendo el “ahora” contando los días transcurridos en el mundo de los dioses, mientras que sus padres tienen un “ahora” continuado, sin contar los días transcurridos, por eso es que no encuentran lógica al regresar al mundo real.



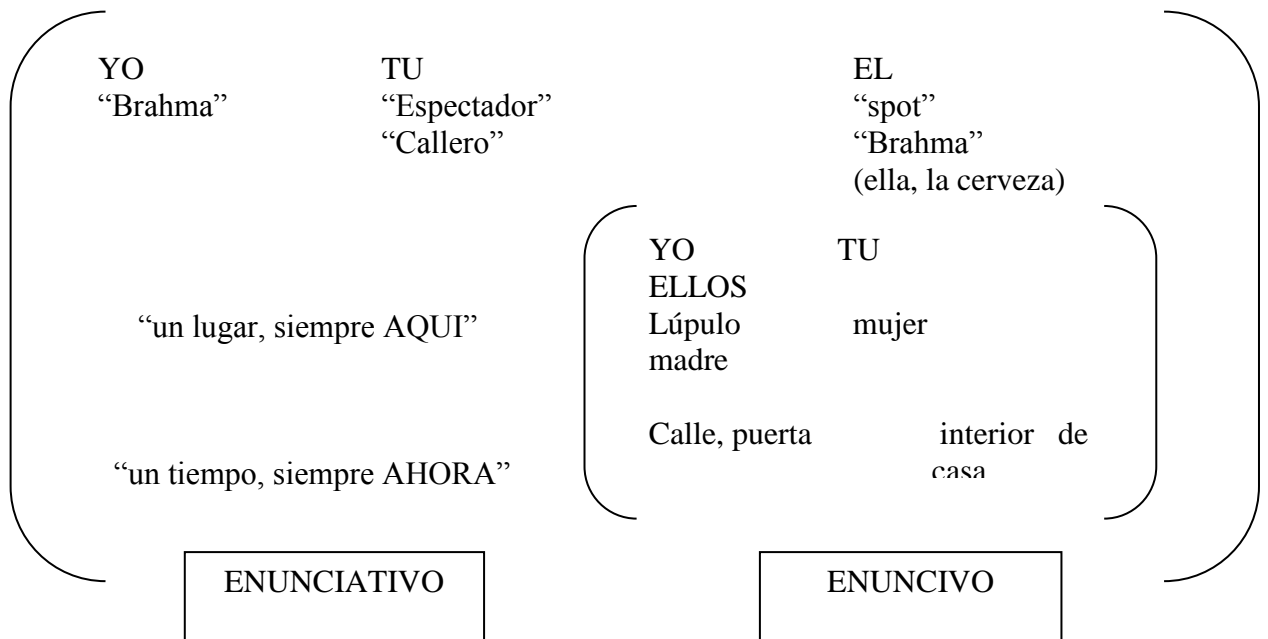
Spot Brahma

(<http://www.youtube.com/watch?v=7skouv2ikHg>)

(Realizado por Edith Andia, Marilyn Briceño, Kelly Cruz en el curso de Semiótica, el 2008-2, Universidad de Lima)

❖ Enunciación Brahma:

En el caso del lúpulo enamorado tenemos la historia de dos lúpulos que quieren conquistar a la modelo. El comercial no tiene narrador, es por ello que empieza en el terreno del lo enuncivo. El diálogo que sostiene el lúpulo amargo con la modelo es el siguiente:



- "Mamacita, como quisiera ser champiñón para estar montado encima de ese lomo."

Esta frase contiene dos embrague actoriales (YO *quisiera*, y TU *mamacita*) de primer nivel y segundo nivel, y termina con desembrague espacial, pues "ese lomo" implica un "no aquí". En ese momento también se habla de un embrague temporal pues "estar" implica un presente, ahora. Esta parte es desde la perspectiva del lúpulo amargo el cual es rechazado por la mamá. De esa manera el lúpulo se desembraga espacialmente de la historia, desaparece de escena.

Luego viene el lúpulo enamorado y la historia se enfoca en él. El sabe como robarle el corazón a la modelo diciéndole lo siguiente:

- "Acá está **tu** media naranja, **tu** medio limón; **tu** anticucho, puro corazón"... "Si ya chosteaste a este movidín seguro que conmigo haces click"

Esta frase se compone de un embrague espacial "acá" (AQUÍ) y un embrague actorial pues se habla a un TU que aparece en el enunciado como la mujer. Es importante resaltar que esta frase se trata de un cumplido mediante el cual se



trata de conquistar a una mujer (TU); es decir, el lúpulo trata de embragar a la modelo para que esta lo acepte.

- “Caballero, Brahma pasa mejor”

Después de la historia sale la voz en off que habla del lúpulo (convirtiendo al lúpulo en EL), y se embraga al TU (usted), al decir “caballero es decir al público. Solo se enfoca en los atributos de Brahma que es su lúpulo que pasa mejor, convirtiendo a Brahma en EL (o mejor dicho, “ella”, la cerveza.



Esta frase contiene un embrague y desembrague temporal, pues “pasa mejor” se refiere a un ahora pero al mismo tiempo a un siempre.

El logotipo de Brahma en la pantalla indica un embrague actorial, pues se trata de la “firma” de la marca, único

indicio del YO enunciador del spot.

En el caso del público lo que se trata es de hacerles saber que Brahma tiene un mejor sabor y no es amarga como su competencia. El enunciador Quórum trata de manipular a la audiencia a que consuman esta cerveza, pues se puede pasar mejor que otras. Se enfrentan a los anti enunciatarios y a los no enunciatarios que conforman la deixis negativa.

Bibliografía

- Bal, M. (1990). *Teoría narrativa: Una introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra.
- Barthes, R. (1970). *Elementos de la semiología*. Madrid: Alberto Corazón.
- Barthes, R. (1970). *Elementos de Semiología*. Madrid: Gredos.
- Benveniste, É. (1989). *Problemas de la lingüística general* (Vol. II). México D.F.: Siglo XXI.
- Benveniste, É. (1989). *Problemas de lingüística general* (Vol. I). México D.F.: Siglo XXI.
- Beuchot, M. (1988). *El pensamiento histórico y el origen de la semiótica*. México: asdfa.
- Blanco, D. (2007). *Semiótica del Texto Fílmico*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.
- Blanco, D. (2009). *Vigencia de la Semiótica*. Lima : Fondo Editorial Universidad de Lima.
- Blanco, D., & Bueno, R. (1989). *Metodología del análisis semiótico*. Lima: Universidad de Lima.
- Cassirer, E. (1985). *La psicología de las formas simbólicas* (Vol. I). Paris: Minuit.
- Chandler, D. (2005). *Basics Semiotics*. New York: Routledge.
- Courtés, J. (1997). *Análisis semiótico del discurso. Del enunciado a la enunciación*. Madrid: Gredos.
- Dondis, D. (1995). *La Sintaxis de la Imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Eco, U. (1985). *Tratado de Semiótica*. Barcelona: Paidós.
- Floch, J. M. (1985). *Petites Mythologies De L'Oeil Et De L'Esprit: Pour Une Semiotique Plastique*. Paris: Hades.
- Floch, J.-M. (1985). *Pétites mythologies de l'oeil et l'esprit: pour une sémiotique plastique*. Paris - Amsterdam: Éditions Hadès-Benjamins.
- Fontanille, J. (1994). Propuesta para una tópica narrativa de carácter antropomorfo. En G. Hernández Aguilar, *Figuras y estrategias. En torno a una semiótica de lo visual* (págs. 175 - 201). México D.F.: Siglo XXI Editores y Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Fontanille, J. (2001). *Semiótica del discurso*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.
- González, C. (1986). Semiótica narrativa: La escuela de París". En C. González, *Imagen y sentido: Elementos para una semiótica de los mensajes visuales* (pág. 129). México D.F.: Universidad Autónoma de México.
- Greimas, A. &. (1982). *Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- Greimas, A. &. (1990). *Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- Greimas, A. J. (1989). *Del sentido II*. Madrid: Gredos.
- Greimas, A. J. (1973). *En torno al sentido: Ensayos semióticos*. Madrid: Fragua.
- Greimas, A. J. (1971). *Semántica estructural: investigación metodológica* . Madrid: Gredos.
- Greimas, A. J. (1994). *Semiótica de las pasiones*. México D.F.: Siglo XXI.

- Grimm, J. y. (2002). *Grimm. Complete fairy tales*. Oxon: Routledge.
- Henson, J. (Dirección). (1988). *The Storyteller* [Película].
- Hevia, J. (2002). *Lenguas y devenires en pugna: en torno a la posmodernidad*. Lima: Universidad de Lima.
- Hjelmslev, L. (1971). *Prologómenos a una teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- Jensen, K. (1997). *La semiótica social de la comunicación de masas*. Barcelona: Bosch.
- Klinkenberg, J.-M. (1996). *Précis de sémiotique générale*. Paris: De Boek & Larcier.
- Lacan, J. (1975). De la psychose paranoïaque dans ses rapports avec la personnalité. En J. Lacan, *Premiers écrits sur la paranoïa* (E. Cuevas, Trad.). Paris: Seuil.
- Landowski, E. (1989). *La sociedad figurada; ensayos de sociosemiótica*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Latella, G. (1986). *Metodología y teoría semiótica*. Buenos Aires: Hachette.
- Lévi-Strauss, C. (1970). *Antropología cultural*. Buenos Aires: EUDEBA.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Barcelona: Paidós.
- Metz, C. (1991). *L'enonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris: Méridiens Klincksieck.
- Parret, H. (1995). *Las pasiones. Ensayo sobre la puesta en discurso de la subjetividad*. Buenos Aires: Edicial.
- Peirce, C. S. (1931). *Collected Papers* (Vol. V). Cambridge: Harvard University Press.
- Propp, V. (1972). *Las transformaciones del cuento maravilloso*. Buenos Aires: Rodolfo Alonso.
- Quezada Macchiavello, O. A. (1995). *El signo pensamiento en Ockham*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.
- Quezada, Ó. (1991). *Semiótica Generativa*. Lima: Universidad de Lima.
- Saussure, F. d. (1994). *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Planeta-Agostini.
- Stam, R., Burgoyne, R., & Flitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona: Paidós.
- Zecchetto, V. (2003). *La danza de los signos: Nociones de semiótica general*. Buenos Aires: La crujía ediciones.
- Zilberberg, C. (2006). *Semiótica tensiva*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.
- Zilberberg, C. y. (2004). *Tensión y significación*. Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.