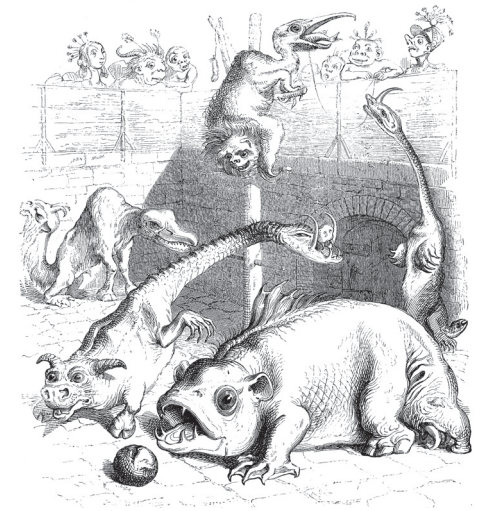




**Nuevos Imaginarios. Cine 3D,  
videos juegos, música, series**

Rafael del Villar / Coordinador

*con la colaboración de Charo Lacalle y Alfredo Cid Jurado*



#### COMITÉ PATROCINANTE

Tomás Maldonado, (Argentina), Jean-Marie Klinkenberg (Belgíca), Roman Gubern (España), Eero Tarasti (Finlandia), Umberto Eco, Paolo Fabbrí (Italia), Desiderio Blanco (Peru), Vicente Fuenzalida (Venezuela).

#### COMITÉ DE REDACCIÓN

Lucrecia Escudero Chauvel (Universidad de Lille), Claudio Guerri (FAU UBA), Rosa María Ravera (UNR UBA), Oscar Steimberg (UNA),Oscar Traversa (UNA) (Argentina); Monica Rector (UNC), María Lucía Santaella (PUCSP) (Brasil); Armando Silva (UE) (Colombia); Rafael del Villar (UNC)(Chile); Charo Lacalle (UAB), Jorge Lozano (UCM) , Cristina Penamarín (UCM), José María Paz Gago (ULC), José Romera Castillo (UNED), Carlos Scolari (UPF), Teresa Velázquez (UAB) (España); Alfredo Tenoch Cid Jurado (UAM X) (México); Eliseo Colón (USJ) (Puerto Rico); Fernando Andacht (Universidad de Ottawa) (Uruguay); José Enrique Finol (UZ )(Venezuela).

#### COMITÉ CIENTÍFICO

Winfried Nöth (UK, Alemania); Noé Jitrik (UBA, Argentina); Herman Parret (Bélgica); Jesus Martin Barbero (Colombia); Carmen Bobes, Manuel Angel Vazquez Medel (US) (España); Anne Henault (Université Sorbonne), Jacques Fontanille (Université de Limoges), Erik Landowski (CNRS) (Francia); Patricia Violi (UB) (Italia), Paul Copley (UK); Floyd Merrell (PU,USA).

#### COMITÉ ASESOR

Leonor Arfuch (UBA), Ana María Camblong (UNM), Mario Carlón (UBA), Olga Corna (UNR), María Teresa Dalmaso (UNC), José Luis Fernandez (UBA), Fabricio Forastelli (CONICET), Susana Frutos (UNR), María Ledesma (UBA), Isabel Molinas (UNL), Marita Soto (UNA), Silvia Tabachnik (UAM X), Sandra Valdetaro (UNR), Estela Zalba (UNC) (Argentina); Christian Bankov (US Bulgaria), Victor Quelca (Bolivia); Ana Claudia Alvez de Oliveira (PUC SP), Carlos Assis Iasbeck (UCB), Beth Brait (PUC SP), Heloisa Duarte Valente (ECA USP), Yvana Fechine (PUC SP), Irene Machado (ECA USP), Arlindo Machado (PUC SP), Eufrasio Prates (UB) (Brasil); María Cristina Asqueta, Andrea Echeverri, Douglas Nino, Neyla Pardo, Eduardo Serrano (Colombia); Ruben Ditrus (UCSC), María Jose Contreas (PUCC), Paulina Gomez Lorencini (PUCC), Elizabeth Parra (UC), Jaime Otazo (UFRO), Hector Ponce de la Fuente (UC), Claudio Cortés (UC), Carlos del Valle (UFRO) (Chile); Jorge Andres Diaz, Alberto Pereira Valarezo, Herman Reyes, Nelson Reynoso, Ivan Rodrigo, (Ecuador); Gonzalo Abril (UCM) , Wenceslao Castanares (UCM), Pilar Couto (ULC), Hector Fouce (UCM), Asuncion Lopez Varela (UCM), José Manuel Pérez Tornero (UAB), Raul Rodriguez, Santos Zunzunegui (UPV) (España); Juan Alonso (SP), Claude Chabrol (Sorbonne Nouvelle), Patrick Charaudeau (Paris XIII), François Jost (Sorbonne Nouvelle), Guy Lochard (Paris VIII) (Francia); Paolo Bertetti (US), Patrizia Calefato (UB), Massimo Leone (UT), Anna Maria Lorusso (UB), Giovanni Manetti (US), Gianfranco Marrone (UP), Roberto Pellerey (UG), Antonio Perri (Italia); Jacobo Banuelos (ITM CCM), Alberto Betancour (UNAM) , Carmen de la Peza (UAM - X), Lydia Elizalde (UEM), Roberto Flores (INA), Angeles Lopez Portillo (UI), Katia Mandoki (UAM X), Raymundo Mier (UAM X), María Eugenia Olavarria (UAM - A) (México); Lillian Chichiro, Oscar Quezada Macchiavello (UL), Celia Rubina, (Perú); Daniel Chandler, Bernard McGuirk (UN), Guillermo Olivera (US), Greg Philo (UG) (U.K); Rosario Sánchez Vilela (Uruguay);Walter Mignolo (UD) (USA), Luis Javier Hernandez, Rocco Mangieri, Alexander Mosquera, Dobrila de Nery (Venezuela).

#### DIRECCION

Lucrecia Escudero Chauvel (universidad de lille fr)

#### SUBDIRECCION

Teresa García Talavera ( uab es)

#### JEFE DE REDACCIÓN

Cristina Penamarin ( ucm es) para Europa  
Eliseo Colon Sayas (usj Puerto Rico) para America Latina y el Caribe. RESPONSABLE DESIGNIS DIGITAL

ALFREDO CID JURADO (UAM, MX) RESPONSABLE SECCION PERSPECTIVAS

#### SECRETARIO DE REDACCION

guillermo Olivera (Universidad de Stirling uk)

#### SECRETARIA

RICARDO CARNIEL ( UAB, ES)

MANUEL VELASCO (ESCP EUROPE, FR)

Secretaría ADMINISTRATIVA ESTIBALIZ ORTEGA MIRANDA (UAB)

Facebook Eufrasio Prates ( UB Brasil) <http://www.facebook/Revista DeSigniS>

[www.designisfels.net](http://www.designisfels.net)

deSignis | 23

**Nuevos Imaginarios. Cine 3D, vídeo juegos, música, series**  
New Imaginaries. 3D cinema, video games, music, television series

*deSignis Serie Transformaciones: Nuevas culturas, Nuevos imaginarios. deSigniS ‘Transformation’ series: New Cultures, New Imaginaries.*

Coordinador: *Rafael del Villar, con la colaboración de Charo Lacalle y Alfredo Cid Jurado*

#### COLABORARON EN deSignis N° 23

Marita Soto (UNA, Argentina), Carmen de la Peza (UAM Xochimilco, Mexico), José Enrique Finol (CORDICOM, Ecuador), Neyla Pardo (Universidad Nacional de Colombia, Colombia), Massimo Leone (Universidad de Torino, Italia), Annamaria Loruso (Universidad de Bolonia, Italia), Carlos Ossadon (Universidad de Chile, Chile), Jaime Otazo (Universidad de la Frontera, Chile), Milli Buonano (Universidad de Roma, Italia), A Echevarri (UA, Colombia), Nuria Simeó (Universidad Autónoma de Barcelona, España), Lauro Zavala (UAM Xochimilco, Mexico), María Pia Pozzato (Universidad de Bolonia, Italia), Victor Fajnzylber (Universidad de Chile, Chile), Francois Jost (Ceisme, Sorbonne Nouvelle, Francia), Lucrecia Escudero Chauvel (IUT Universidad de Lille, Francia), Mikos Lothar (Filmuniversity Babelsberg Potsdam, Alemania), Hugo Santander (Pontificia Universidad Javeriana, Colombia), Claude Bailble (Universidad de París 8, Francia), Evelyn Campos Acosta (Universidad de Chile, Chile), Jorge Iturriaga (Universidad de Chile, Chile), Luis Perrillan Torres (Universidad de Chile, Chile), Manuel Velasco (ESCP- Europe, Francia), Marcello Serra (Universidad Carlos III), Ricardo Araujo (Universidad de Los Andes, Venezuela), Jaime Gomez Brito (UAM Xochimilco, Mexico), Sandy Guzman (UAM Xochimilco, Mexico), Loreana Anteaiza Barrios (Universidad de Chile, Chile), Charo Lacalle (Universidad Autónoma de Barcelona, España), Silvia Tabachnick (UAM Xochimilco, Mexico), Juan Carlos Letelier (Universidad de Chile, Chile), Teresa Velazquez Garcia Talavera (Universidad Autónoma de Barcelona, España), Olga Corna (Universidad Nacional de Rosario, Argentina), Susana Frutos (Universidad Nacional de Rosario, Argentina), Eliseo Colon (Universidad de Puerto Rico, Puerto Rico), Guillermo Olivera (Universidad de Stirling, UK).

#### DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN

Iria Caballero Ullate, Sofía Dezaki Moncada (ESD UAB)  
Sobre un concepto de Horacio Wainhaus

Dirección postal 12 rue de Pontoise – París 75005 - Francia  
deSignis es una publicación de la Federación Latinoamericana de Semiótica, declarada de interés público con número de registro 1405367K como Asociación Internacional, Ley 1901 (Francia).

Publicación indexada en Latindex www.latindex.com; http://dgb.unam.mx/clase.html

#### PATROCINAN EL PROYECTO EDITORIAL deSignis N° 23

Asociación Argentina de Semiótica; Asociación Española de Semiótica; Asociación Colombiana de Estudios Semiótica; Asociación Mexicana de Semiótica Visual y del Espacio (AMESVE, Mexico); Asociación Venezolana de Semiótica; Center for PostConflict, Reconstruction and Reconciliation Studies The Nottingham University (UK); Centro de Investigaciones en Comunicación, Escuela de Comunicación, Universidad de Puerto Rico (Puerto Rico); Centro de Investigaciones en Mediatizaciones (CIM) de la Universidad Nacional de Rosario (Argentina); Departamento de Comunicación de la Universidad Pompeu Fabra (España); Departamento de Educación y Comunicación UAM Xochimilco (México); Departamento INFOCOM IUT Universidad de Lille (Francia); Doctorado en Semiótica del Centro de Estudios Avanzados de la Universidad Nacional de Córdoba (CEA-UNC) (Argentina); Doctorado de Comunicación de la Universidad Nacional de Rosario (Argentina); Editorial Radio de la Universidad de Chile (Chile); Editorial de la Universidad Nacional de Rosario (Argentina); Grupo de Investigación LITECOM Universidad de la Coruña; Instituto de Ciencias Humanas y Sociales del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (España); Instituto de Comunicación e Imagen (ICEI) Universidad de Chile (Chile); Universidad Nacional de Arte (UNA) Área de Crítica de Arte (Argentina); IECO Universidad Nacional de Colombia; LAPREC Universidad Autónoma de Barcelona (España); Master MIM de la Universidad Autónoma de Barcelona (España); Proyecto SEMIOTYCOM Universidad Complutense de Madrid (España); Revista Inventio (México); School of Arts and Humanities, The University of Stirling (UK).

Este número ha sido posible con el aporte de Editorial Radio y el instituto de Comunicación e Imagen (ICEI) de la Universidad de Chile

#### CORRECCIÓN

Juan Rosso

#### DIAGRAMACIÓN

Ana Uranga B.

#### ISSN

1578 - 4223  
Impreso en Argentina

2015 (enero-junio)

deSignis 23

Nuevos Imaginarios.

Cine 3D, video juegos, música, series

New Imaginaries

3D cinema, video games, music, television series

*deSignis Serie Transformaciones: Nuevas culturas, Nuevos imaginarios.*

*deSignis 'Transformation' series: New Cultures, New Imaginaries.*

## I. ESCENARIOS / SCENARIOS

Coordinador: *Rafael del Villar,*

*con la colaboración de Charo Lacalle*

*y Alfredo Cid Jurado*

### Presentación / Introduction

*Rafael del Villar*

### PERCEPCIÓN, CINE 3D Y VIDEOS JUEGOS / PERCEPTION, 3D CINEMA AND VIDEO GAMES

- 17** | Claude Bailble  
*El dispositivo Cine 3D. The '3D Cinema' Apparatus*
- 29** | Evelyn Campos Acosta - Rafael del Villar Munoz  
*Semiótica de la percepción y cognición del film 3D. Semiotics of Perception and Cognition of the 3D Film*
- 39** | Victor Fajnzylber - Jorge Iturriaga  
*Problemáticas fílmico perceptivas del cine 3D. Filmic-Perceptual Issues of 3D Cinema*
- 47** | Luis Perrillan Torres  
*Evolución del concepto de 3D en los video juego. Evolution of the concept of 3D in Video Games*
- 55** | Manuel Velasco  
*Aprendiendo en los mundos posibles de los video juegos. Learning in the Possible Worlds of Video Games*

### HISTORIETAS Y RAP: RESISTENCIAS E IDENTIDADES / COMICS AND RAP:

### FORMS OF RESISTANCE AND IDENTITIES

- 73** | Marcello Serra  
*Notas sobre la semiosfera: de los comics a los superhéroes. Notes on the Semiosphere: From Comics to Superheroes*
- 83** | Ricardo Araujo  
*La construcción de los personajes en la historieta latinoamericana. The Construction of Characters in the Latin American Comic Strip*

**95** | Lorena Anteza Barrios  
*La función social de caricaturas y foto montajes en Chile. The Social Role of Caricatures and Photomontages in Chile*

**105** | Carmen de la Peza  
*Mujeres trabajando: raperas y grafiteras deconstruyendo fantasmas del cuerpo femenino. Women at Work: Rappers and Graffitists Deconstructing Ghosts of the Female Body*

Presentación / Introduction  
Charo Lacalle y Alfredo Cid Jurado

TRANSFORMACIONES DE UNA SERIE GLOBAL / THE TRANSFORMATIONS OF A GLOBAL TELEVISION SERIAL

**121** | Francois Jost  
*Dos avatares de Yo Soy Betty, la fea en la cadena francesa TF1. Two Avatars Yo soy Betty, la fea/ Ugly Betty in the French channel TF1*

**135** | Lothar Mikos  
*La adaptación alemana de Yo Soy Betty, la fea. The German Adaptation of Yo Soy Betty, la fea/ Ugly Betty*

**147** | María Pia Pozzato  
*Camp Betty. Un caso interesante para la semiótica de las culturas. Camp Betty: An Interesting Case for Semiotics of Cultures*

**157** | Charo Lacalle  
*Yo soy Bea: un ejemplo de migración cultural. I am Bea: An Example of Cultural Migration*

TRANSFORMACIONES DE LOS IMAGINARIOS / TRANSFORMATIONS OF THE IMAGINARIES

**171** | Alfredo Tenoch Cid Jurado  
*Fabula e historia. Fases y estructuras del Patito Feo en la Telenovela. Phases and Structures of the Ugly Duckling in the Soap Opera*

**181** | Hugo Santander  
*Origen y variaciones simbólicas. Origin and Symbolic Variations*

**191** | Javier Gomez Brito  
*La construcción iconológica de la democracia. La imagen política de MORENA. The Iconological Construction of Democracy. MORENA's Political Image*

**201** | Sandy Guzman  
*La imagen de Pena Nieto en Facebook. The Image of Pena Nieto in Facebook*

II. PUNTO DE VISTA / VIEWPOINTS

**213** | Silvia Tabachnik  
*Reinas y sicarias. Una indagación en el archivo audiovisual del narco en la Red. Queens and killers. A research in the audiovisual narco's archives in the web*

III. DISCUSIÓN / DISCUSSION

**229** | Juan Carlos Letelier  
*Biología del conocimiento: percepción y cognición. Biology of Knowledge: Perception and Cognition*

III. PERSPECTIVAS / PERSPECTIVES

**241** | Alfredo T. Cid Jurado  
*Un espacio para los jóvenes investigadores. A Space for Young Researchers*

## **I. ESCENARIOS**

### ***I. SCENARIOS***

Coordinador: Rafael del Villar,  
con la colaboración de Charo Lacalle  
y Alfredo Cid Jurado

## *Presentación. Introduction*

Rafael del Villar

El cine 3D se ha expandido cuantitativamente en todos los países, aumenta la producción de filmes y el número de salas de proyección y sin embargo, la teorización sobre la percepción y cognición del 3D es todavía restringida. La mayoría de los libros publicados sobre 3D en España, Francia y Estados Unidos son manuales de cómo hacer 3D (Remblie, 2011; Navarro, 2011; Rodríguez, 2010), tanto a nivel del cine, la fotografía o los dibujos animados. Se explican los programas, pero hay muy poca bibliografía enfocada específicamente sobre el estudio del 3D desde el punto de vista cognitivo y perceptivo, y menos aún sobre el significado semiótico de este nuevo soporte sociocultural, salvo las investigaciones de Claude Bailblé en la Universidad de París 8 y el Instituto Lumière en Lyon (Bailblé, 2007) y los trabajos de Víctor Fajnzylber (Fajnzylber, 2013) en la Universidad de Chile (Fajnzylber, 2013).

Una reflexión semiótica sobre los “nuevos imaginarios” tiene que tener en cuenta que uno de los ejes de hegemonía de la industria cultural de la producción audiovisual de los medios hoy son las telenovelas y los “reality show”, para un circuito específico de producción, circulación y consumo, y otro es la producción de filmes 3D, para otro circuito distinto, que toca más a las nuevas generaciones, y que se constituye como un polo innovador que se hace necesario analizar desde un punto de vista semiótico.

El Cine ha sido objeto de un intenso análisis semiótico, iniciado por Christian Metz en la década de los años 60- 70, lo que permitió iluminar el significado del objeto cine, estudiando el dispositivo como un verosímil cultural y esto fue sin duda una contribución semiótica mayor a la teoría de la cultura visual. No es “lo real” lo que habla a través del cine sino una construcción llena de elipsis, de saltos de un objeto real a otro, que supone una cooperación del lector que es partícipe de dicha producción de significación e interpretación.

El montaje tiene sin duda un papel crucial que corresponde a “formas de funcionamiento estables de la imagen en secuencia” como los llamaba Metz, o significantes fílmicos que se describen -no como unidades mínimas- operando a nivel de macro sistemas significantes en relación con la diégesis fílmica, los significantes fílmicos. La descripción de la relación entre los dos planos, entre la forma y el contenido, dará

origen a la construcción de esa gran sintagmática del cine narrativo clásico desarrollada por Metz. El aporte de Christian Metz al estudio del cine y a su semiótica fue mostrar que el cine no es un *relato*, no es tampoco un *guión*, (script) sino que fundamentalmente es “una puesta en imágenes” en función de la manifestación de contenidos fílmicos, lo que significa decir que lo percibible no coincide con lo nombrable (Metz 1964, 1968). Que el cine sea un dispositivo sociocultural, remite a un verosímil insertado en sus usuarios, desde el punto de vista psicoanalítico podríamos decir, un significante imaginario que se inserta en una práctica social histórica. Investigadores posteriores, como François Jost (1987) dirán que la *Ocularización* -el hecho de ver un film- no coincide con la *Focalización* Narrativa; esto implica que desde sus orígenes las semióticas de lo audiovisual tienen un rasgo específico como práctica empírica en la construcción de los imaginarios, y este elemento (la visibilidad) es la que distingue de otras prácticas culturales, como por ejemplo la literatura.

Esta forma de percepción, implícita en el dispositivo cinematográfico, tuvo una repercusión directa en relación a las ciencias cognitivas, cuyo desarrollo era en esa época incipiente. Tanto la semiótica como las ciencias cognitivas tienen un punto de unión, que se remite a una colaboración: el estudio de la percepción y de la representación, que se actualiza en el caso de la descripción del cine 3D.

Hoy sabemos gracias al desarrollo de los modelos conexionistas y enactivos que la percepción está integrada por elementos del mundo perceptivo pero que un 74% está construido cerebralmente a partir de los archivos de la memoria visual de los espectadores a través de procesos de segmentación, relaciones de contigüidad, relaciones de conexión, dependencia y captación, de totalidades que operan como interconexiones paralelas de múltiples archivos de imágenes atesoradas por la memoria visual o como interconexiones simples, con un solo vector hegemónico construido (Petitot, Varela, Pachoud, Roy, 2001)

La selección de artículos presentes en este primer apartado sobre el cine 3D y los mecanismos perceptivos de los videojuegos, nos ayudan a comprender y a entender este nuevo “verosímil” sociocultural, que requiere una colaboración distinta del espectador pero también del usuario de los juegos de video, inmersos en universos perceptivos específicos de inmersión e interconecta el saber inaugural de la primera semiótica del cine con el saber actual de las ciencias cognitivas.

El artículo de Claude Bailblé tiene el mérito de describir cognitivamente la singularidad perceptiva de las 3D insertándolo en un proceso sociocultural específico a la práctica del cine, un dispositivo *cine puesto en acto*, lo que se torna de actualidad cuando necesitamos inteligibilizar el dispositivo del *relieve visual táctil* que el soporte 3D nos propone.

El artículo de Víctor Fajnzylber y Jorge Iturriaga tiene como objetivo la problematización del funcionamiento semiótico del cine 3D estereoscópico, en términos

de los desequilibrios existentes entre sus modos de producción y las formas heterogéneas de su percepción y cognición. En base a un estudio empírico sobre recepción de cine 3D educativo, realizado en Santiago de Chile, el texto identifica tres problemáticas que dan cuenta de la interacción conflictiva entre una cultura audiovisual marcada por convenciones narrativas y perspectivistas (2D) y una lógica de percepción más espacial y constructivista (3D).

El artículo Rafael del Villar y Evelyn Campos, sintetiza una investigación sobre protocolos perceptivos y cognitivos que operan en la recepción del film 3D realizado con una encuesta aplicada a los usuarios adolescentes del Museo Interactivo Mirador, institución que ha incorporado la exhibición de films 3D en la difusión de ciencia y tecnología en Chile.

Los artículos de Luis Perillán y Manuel Velasco sobre los videojuegos, nos permite entender que la nueva episteme audiovisual que el 3D inaugura también tiene líneas de desarrollo en los videojuegos, que aunque divergentes al dispositivo 3D del cine propiamente tal, también contribuyen a transgredir la simulación del relieve clásico del sistema perspectivista, a su vez que instaaura la complejidad cognitiva del tratamiento paralelo de la información. Perillán analizando el dispositivo videojuego en sí mismo, Velasco integrándolo en una más compleja reflexión sobre los mundos posibles imaginarios a los que los videos apelan y a su capacidad en la producción de un tipo de conocimiento.

Las investigaciones sobre el uso del 3D sintetizadas en el artículo de Del Villar-Campos, conectándose con las investigaciones sobre la navegación por internet nos dan cuenta de la emergencia de nuevos protocolos perceptivos y cognitivos en las nuevas generaciones referidos al tratamiento paralelo de la información en las redes de circulación medial, lo que nos habla de que hay una base común epistémica de las nuevas generaciones que no se usa en la industria de lo audiovisual que ha puesto en foco exclusivamente el problema del “impacto visual”, no usando toda la potencialidad del nuevo soporte ni tomando en cuenta la complejidad cognitiva de sus usuarios. El artículo de Fajnzylber – Iturriaga trabaja la necesidad de un nuevo concepto de Guión 3D. Creemos que la interacción de estos textos permiten sentar las bases y tienen el mérito contribuir a instaurar el campo teórico de la semiótica del Cine 3D y de los videojuegos, como una particular interrelación entre la Semiótica y las Ciencias Cognitivas.

En el segundo apartado, dedicado a los nuevos imaginarios de los géneros populares que vehiculizan el rap pero también la historieta latinoamericana con su construcción de héroes y superhéroes se ponen en relación los textos de la mexicana de la Peza, del italiano Serra, del venezolano Araujo y de la chilena Anteanza Barrios. La cultura joven produce un espacio de confrontaciones que pone en cuestión la normatividad de la cultura de masas, abriendo un nuevo territorio al estudio de las prácticas de producción de sentido



**Percepción, Cine 3D y  
Videos Juegos**  
*Perception, 3D Cinema and  
Video Games*

## *El dispositivo Cine 3D. The '3D Cinema' Apparatus*

Claude Bailble

Para poder entender la especificidad del cine 3D es necesario volver a las bases del dispositivo cinematográfico, identificando sus elementos estructurales, tales como la edición y la imagen animada, para comprender así los principios de composición y percepción de la imagen en movimiento. Con el fin de iluminar los aportes del 3D al quehacer cinematográfico, será entonces necesario observar algunos procesos fisiológicos que operan en el espectador.

Palabras clave: película, edición, inferencia, percepción, preconsciente.

To understand the specificity of 3D cinema is necessary to return to the basics of film device, identifying structural elements, such as editing and animated image, in order to understand the principles of composition and perception of the moving image. In order to illuminate the contributions of 3D filmmaking, will then be necessary to observe some physiological processes operating in the viewer.

Keywords: film, edition, inference, perception, preconscious.

*Claude Bailblé* es Profesor Investigador de la Université de Paris 8 Saint Denis, cineasta y teórico del cine, y en la actualidad ha desarrollado un marco de referencia analítico para la descripción del Cine 3D, lo que lo constituye en una referencia mundial sobre la materia. Ha enseñado y dirigido departamentos de especialidades en escuelas profesionales de cine del mundo. Tiene más de cuarenta publicaciones sobre Cine en Francés, Español e Inglés.

Este artículo fue referenciado el 13 de Febrero 2014 por la Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, Ciudad de México.

Convencidos de un éxito que es actualmente mundial, ¿por qué deberíamos volver a la “estructura de sostén” del cine, es decir, un “dispositivo” casi transparente, que se torna natural por el hábito? Probablemente porque el reciente desarrollo de las ciencias perceptivas nos invita a otra lectura de las diferencias visuales y auditivas que han hecho del cine una “realidad aumentada”, que es con frecuencia más interesante que la cotidianidad en la que se inserta. Una especie de sueño despierto, dirigido por un narrador omnisciente e invisible, gran dueño de un espacio-tiempo imaginario, lleno de elipsis y prolongaciones múltiples.

Si bien las imágenes y los sonidos de una película parecen, en efecto, bastante para las percepciones de la vista y el oído para que se crea en ellos, difieren lo suficientemente como para constituir un sistema de representación más intenso y más denso que la realidad ordinaria, para que nos apeguemos a él. De hecho, el dispositivo (instalación de máquinas ópticas y sonoras) le permite al espectador proyectarse intensivamente en una escena virtual (la película) olvidándose de la sala de cine y de los artificios de la puesta en escena, dejándose llevar solamente por el devenir de los personajes o la progresión de las situaciones.

Bien se trate de grabación o de restitución, el cine basa de una manera segura su credibilidad en el parecido perceptivo de las imágenes y de los sonidos, frontalmente dispuestos. Recordamos las palabras de Alberti al teorizar el “cristal perspectivo” de los pintores del quattrociento como “una ventana abierta al mundo”. El cuadro, al extender la nitidez óptica al conjunto del lienzo<sup>1</sup> ofrecía de facto a la mirada del que lo contemplaba la posibilidad de explorar enteramente la escena pintada, como lo hubiera hecho un observador situándose detrás de una ventana para observar una escena real. El espectador se apropiaba de esta forma del punto de vista del pintor (su objetivo inicial) centrándose espontáneamente en la perspectiva de la imagen pintada para lanzarle a su vez sus propias miradas: la exploración visual reencontrada aseguraba entonces una bella ilusión de realidad.

Con la fotografía, la vista frontal (automatizada por el objetivo) debía guiar este principio salido del Renacimiento. Siempre que sea enteramente nítida, tanto a lo ancho como en la profundidad del campo, la “vista” mostrada por la foto domina y rechaza el “punto de vista” que la ha construido desde el ojo de un aparato. La realidad representada (saturada de nitidez) borra de esta manera la selección del eje y la decisión del instante, valorizando a contrario el contenido de la escena grabada. De aquí surge esta creencia asociada: la realidad hipernítida preexiste en su estado latente, basta con encuadrarla para recortar un rectángulo significativo, un instante auténtico. La imagen fotográfica se convierte, de esta manera, en una “trampa de la mirada” porque nos hace creer en una ventana abierta a un mundo dotado de una nitidez generalizada que solamente el encuadre viene a delimitar.

En la sala oscura para la proyección, el cine de los orígenes fortaleció esta idea de recorte visual, recorte que es a la vez espacial (formato de la pantalla) y temporal

(duración del plano-secuencia), recorte que suponía también una postulación generalizada de la nitidez y, consecuentemente, una creencia en la objetividad previa de lo visible. Filmar “nítido en todas partes” es exactamente trabajar (en alta resolución) para la *fovea centralis*, ese centro visual y táctil de la mirada, que a la vez toca y desea. Es componer un *plus de voir*<sup>2</sup> que podría hartar a la pulsión visual, un poco glotona, hasta magnificar lo visible, separándolo de su origen instrumental (la cámara, el proyector) para vincularlo al ojo del espectador, colmado por semejante exceso de signos.

Es a partir de estos datos básicos que se van a inventar progresivamente los múltiples arreglos (estructurales y escenográficos) que caracterizan al dispositivo cine, específicamente centrado para la atención y la sensibilidad del espectador, que está a la vez movilizado e inmovilizado ante su pantalla.

#### 1. LA INVENCION DE LA EDICION.

Si bien el cine tomó prestado de la pintura (la perspectiva, la pantalla frontal), de la fotografía (el negro y el blanco y sus luces), de la arquitectura (la escenografía y sus *trompe l'oeil*), del teatro (la actuación, aunque esté fragmentada por la filmación), de la novela (el flujo narrativo), e incluso de la música (la acentuación emotiva), inventó sobre todo un campo que le pertenece como propio: la edición. Es entre 1905 y 1913 —si hacemos referencia al profundo examen que hace de la misma Noel Burch en *La Lucarne de l'Infini*— que las películas se emancipan del cuadro de autarquía de los Hermanos Lumière para inventar ese lugar paradójico, que está a la vez inmóvil y siempre centrado —la pantalla— y que, sin embargo, cambia sin cesar, siempre provisional —el plano imagen. Los encolados se multiplican, los rollos se alargan, el relato se extiende: ya estamos lejos del corto *saynète* de los orígenes.

Progresivamente, viene a instalarse un arte del empalme. El empalme autoriza la elipsis y su disimulación en una “casi continuidad temporal” —empalmes de movimientos, de velocidades, de acciones— en beneficio de un tiempo que se estrecha, sin costuras aparentes. Permite ensamblar planos sucesivos en una “casi continuidad espacial” (empalmes de entrada y salida del campo, de direcciones de movimiento, de posiciones), como si se pudieran sustituir los movimientos naturales de la mirada (mira esto, mira aquello), más expresivos, desde el punto de vista: “mira desde aquí”, “mira desde allá”. Este juego de manos supone que se abusa del sentido espacial del espectador mediante un doble arreglo.

- Un arreglo *Pasivo*, primeramente: la pantalla rectangular, porque extingue el campo periférico, porque oculta el contexto espacial, atenúa de facto la inserción corporal<sup>3</sup> en la escena representada. La imagen de dos dimensiones hace flotar el espacio 3D fuera de sus puntos de referencia corporales. De hecho, la imagen rectangular no es un campo visual: la visibilidad no es la misma en primer plano y en plano ancho; la implicación del espectador cambia cuando un actor está de frente, de

perfil, tres cuartos de espalda o es mostrado parcialmente; el movimiento –furtivo o lento– modifica la legibilidad; la puesta en perspectiva crea un escalonamiento de los datos visuales, desde el plano delantero hasta el plano del fondo; las direcciones de las miradas, los desplazamientos son, en la visión coplanar –2d– menos precisos que en la visión directa –3D.

- Un arreglo *Activo*, también: esta misma imagen, al proponer una situación en movimiento, llama a efectuar una inspección ocular, un seguimiento continuo o incluso discontinuo, mediante tirones de la mirada, parecidos a los cuts –saltos del punto de vista. Las precauciones de la puesta en escena –reglas de los 30° y los 180°, empalmes por los bordes opuestos, por las miradas...– no hacen más que encubrir las faltas de continuidad molestas, borrar los fallos o incidentes que podrían derivarse de éstas, ajenos a la percepción visual.

Son precisamente estas reglas, falsas en el set, verdaderas en la pantalla de edición, las que garantizan la ilusión de la continuidad. Había que probarlas y verificarlas al precio de un ir y venir numeroso entre las tomas y el visionado, hasta establecer una cierta transparencia narrativa.

Emergen de estas disposiciones tres polos narrativos: el polo *situación* –vemos la escena enteramente, las interacciones y los desplazamientos de los personajes, sus gestos–, el polo *personajes* –nos acercamos de cada protagonista, los seguimos con un paneo o un travelling–, el polo *subjetivo* –externo: rostro en primer plano, leemos las miradas, las intenciones o las reacciones; interno: cámara subjetiva, vemos, sentimos. Después de Griffith, los cineastas no han dejado de organizar su puesta en escena en torno a esos polos, ya sea para dirigir las esperas –edición paralela: el espectador sabe más o menos que ciertos personajes, ve evolucionar simultáneamente varias situaciones– o para desencadenar las identificaciones –el espectador vive los conflictos, los deseos, los temores de uno u otro de los protagonistas.

El arte del empalme se convierte, de esta manera, en el arte del corte, ya que se trata de jerarquizar las duraciones que se les permite tener a las situaciones y a los personajes, de escoger los momentos significativos, de estirar o de acortar los índices o de darle un ritmo a los instantes decisivos atribuidos a los protagonistas –y por consiguiente, suscitar la adhesión y el desapego. Por otra parte, la dinámica del relato impone alternar los polos –situación, personajes, subjetivo–, teniendo en cuenta la calidad de la actuación –exactitud, emoción–, pero también la dramaturgia –¿qué debemos saber, qué debemos ignorar o entrever?– y la puesta en escena de un horizonte de espera –tensión interna del relato, hilos conductores.

Con el cine sonoro, la memoria auditiva vendrá a complementar o a relevar la memoria visual. Si bien el plano ancho se apodera de los lugares y de los movimientos, el plano cerrado se apodera de los rostros, de las direcciones de las miradas o de las palabras, de la voz y de los sonidos en off, pero también de los ambientes, abren y

mantienen un espacio escénico más amplio que cubre toda la secuencia, incluyendo los contracampos por venir o que ya vinieron<sup>4</sup>. Lo imaginado, lo memorizado y lo percibido se desbordan del cuadro inmediato del plano, vinculándose juntos al presente intencional de los personajes. De hecho, el editor y el realizador re/descubren la película al ensamblarla.

Sabiendo que cualquier imagen se adosa a un punto de vista, a una intención –aún cuando fingimos ignorarlo– cualquier cambio de plano instala una conexión, un sentido que ya no está aislado sino que es contextual –ahora bien, por lo tanto, cuando de repente, pero por otra parte, y...–, una dirección del espectador. Sucede lo mismo con las secuencias o los actos –grandes articulaciones, nuevas situaciones– excepto que son las memorizaciones y las emociones del espectador que construyen la película en una especie de edición interior.

El editor se enfrenta de esta manera con las temporalidades múltiples, frecuentemente contradictorias, debido a que hay que repartir y distribuir varios personajes (varios flujos intermitentes), varias situaciones en una sola banda de imagen, teniendo en cuenta la calidad de las inferencias (comprendemos...), y las memorizaciones (nos acordamos...). De aquí surgen estas tensiones entre los tiempos:

- el tiempo referencial de los relojes: la duración exacta de una acción, ritmada únicamente por su desarrollo y no comprimible en el interior del plano –¿por dónde entrar, por dónde salir, dónde está el buen segmento?

- el tiempo necesario para la apropiación perceptiva: visibilidad de cerca y de lejos, de frente o de espalda, velocidades relativas. Ni demasiado furtivo (incomprensible), ni demasiado lento (aburrido), cada plano dispone de un contexto o de dos conectores (in, out) que le dan sentido y dan el último toque a su legibilidad.

- el tiempo inferencial: cada gesto, cada movimiento, lanzan un futuro próximo o lejano (no sin consecuencias), y se vinculan con un pasado reciente o anterior (no sin causas). El instante significativo está vinculado tanto a las huellas y a los recuerdos como a las prolongaciones o a las postulaciones. Pero todos los instantes no tienen el mismo alcance, el mismo poder de previsión y de retrospectión.

- el tiempo dramático: ¿a quién seguimos primero? ¿a quién apoyamos? ¿qué mostramos de las intenciones o de las reacciones de los protagonistas? ¿Cómo administramos el saber relativo –saber menos que... o por el contrario saber más que...– de donde se desprenden los horizontes de espera y las sorpresas?

- el tiempo afectivo: ¿en qué momento dar la cámara subjetiva? ¿qué duración debemos darles a las emociones de los personajes: *subito forte*, *crescendo*, *subito piano*? La emoción del espectador se inscribe en un tiempo acumulativo (cercano al tiempo musical) y no en el tiempo real de una descarga hormonal.

- el tiempo de la ideación: el espectador debe poder respirar o pensar por sí mismo, en ciertos momentos claves, breves o largos, de la progresión de las situaciones o de las ideas.

De esta manera se acumulan y evolucionan los datos durante toda la proyección: existe una acumulación, es decir, una construcción cruzada de emociones y de conocimientos, un ensamblaje cambiante de trazos y esbozos, redespigue incesante de lo esperado y lo inesperado, de proyecciones e introyección. Por lo tanto, la edición no podría abandonarse a la mecánica puramente descriptiva de las acciones sin tener en cuenta:

-/ combinaciones de inferencias

- inferencias debidas al movimiento (ojos, rostro, cuerpo, paisaje, cuatro velocidades diferenciadas).
- inferencias debidas a las palabras (texto implícito o explícito, gesto vocal, imágenes evocadas por el texto).
- inferencias debidas a los ruidos (in y off) que acarrear una falta de ver, surgimientos, reiteraciones.
- inferencias debidas a la música (acentuación emocional, llamado a lo imaginario corporal).
- inferencias debidas a la edición (el contexto antes/después reemplaza el contexto espacial).

-/ escalas de tiempo y de memoria

- memoria sensorial (icónica y ecoica, de 0,5 y 2,5 segundos)
- memoria del plano (de sus articulaciones internas), variable, unos diez segundos.
- memoria de la secuencia (unificada por lo sonoro, a pesar de las elipsis) algunos minutos...
- memoria del acto (redistribución de los horizontes de esperas)
- memoria de la película (la historia completa, desde que empieza la ficción hasta el desenlace)
- huella cultural (las películas del mismo autor o las obras en relación directa o indirecta con el tema, recuerdo general de las películas ya vistas, etc...)
- lo vivido por el espectador, tal y como la memoria (más o menos erosionada, distorsionada) se lo representa, según los hábitos y remembranzas. La película, a través de personajes y situaciones, reactiva conocimientos, ideologías, deseos o emociones olvidadas<sup>5</sup>.

En el fondo, la puesta en escena trabaja y hace trabajar al espectador, sabiéndolo o no. Los recuerdos de la vida, en el tiempo real de una existencia, se cruzan con las memorizaciones de la película, en el tiempo condensado y recompuesto del relato.

Para caracterizar mejor este encuentro entre las proyecciones que salen de la pantalla y las que vienen del público, me parece necesario interrogar de otra manera a la imagen y a la puesta en movimiento que, junto con la edición, le dió vida al dispositivo cine.

## 2. LA IMAGEN ANIMADA

Tratando de comprender mejor la imagen en movimiento, diría que la misma contiene cuatro principios reductores que conciernen al espacio y, simultáneamente, un principio de extensión que concierne al tiempo.

Para comenzar con la reducción, resulta fácil comprobar que la imagen se limita a un aspecto, es decir, a un dato visual restringido (interposición de los primeros planos sobre los segundos, disminución de las dimensiones en la distancia, indistinción de lo lejano, dato detenido en el tiempo que el desglose trata de sublimar mediante la multiplicación de los puntos de vista, los ejes y los alejamientos. Es inútil mover la cabeza, desplazarse: el resultado obtenido no cambia.

Además, este aspecto está condensado en el famoso “cristal perspectivo”, de manera que la visión sobre la pantalla es artificial –coplanar–, es decir, sin relieve ni profundidad real. Un régimen de contigüidad generalizado se instala, magnificado por la gran profundidad de campo: figuras y fondos se entrelazan en la misma vista, suscitando encuentros y acercamientos desconocidos por la experiencia ordinaria.

Habitualmente, como podemos verificar fácilmente, la visión directa no accede más que a un solo plano de profundidad (el plano de fusión), materializado al punto en que se cruzan los ejes oculares. Fuera de este plano de fusión, las imágenes desdobladas son borradas de la conciencia mediante un mecanismo cortical. En otras palabras, fuera de la zona focalizada por la mirada, la realidad visual es subpercibida, lo que con certeza no es el caso en la gran profundidad de campo.

Finalmente, ante la imposibilidad de hacer aparecer la convergencia binocular en la pantalla (el análisis selectivo de los diferentes planos de profundidad), las constancias perceptivas (constancia del tamaño y constancia de forma en particular) dejan de funcionar. Ante la mirada de la cámara, la escala de los planos y la orientación de los aspectos adquieren entonces toda su importancia.

Como consecuencia de ello, se requiere una inteligencia del punto de vista, inteligencia que hace visibles los elementos copresentes que queremos que se vean en el rectángulo coplanar. La imagen, dado que la misma es restituida en modo y, por añadidura, en un soporte de 2D, apela necesariamente a un arreglo perspectivo, a un trabajo sostenido de composición, a una captación pensada.

Una teoría de la visión, enunciada por David Marr en 1982<sup>6</sup>, puede ayudarnos a comprender mejor la imagen fílmica, heredera del *quattrocento*. Según esta teoría, la luz escanea el campo objeto y rebota en todas direcciones. La pupila del ojo (el punto de vista) selecciona entonces un haz de rayos incidentes (un aspecto entre otros!); un haz incidente y luego emergente proyectado en imagen bidimensional sobre el fondo de la retina. La información tomada por la luz en la superficie de las cosas (y transportada por el haz) se torna textura, contorno, color, posición, movimiento y trayectoria, una vez que la analiza la corteza visual. Pero una primera puesta en forma comienza desde la retina fotosensible (elemento del cerebro). Es, según David Marr, el estado 2D de la visión. En este estado, la superficie de la retina solamente “ve” playas iluminadas diferentemente, transiciones de luz, y genera trazos, contornos separados. La huella del trabajo de la retina aparece en el dibujo al trazo (el trazo-por-trazo de donde se extrae el retrato) o en la escritura (la información mínima, es el hilo de tinta, la línea negra sobre fondo blanco). Todos estos datos (retinotópicos) llegan a la corteza visual a través del nervio óptico.

Varios módulos perceptivos, fuertemente encapsulados (de poca penetrabilidad cognoscitiva), establecen entonces las sensaciones elementales (las *qualia*<sup>7</sup> de la visión) tales como el color, el movimiento, el relieve, la textura y las sombras en lo que emerge como una escena virtual centrada desde el observador, es decir, egocentrada en 2D y media, según la terminología de David Marr. ¿De qué se trata?

La 2,5D es la etapa necesaria hacia la 3D, etapa intermedia marcada esencialmente por la predominancia de lo visual sobre lo real, ya sea por la prevalencia del aspecto ordenado por el punto de vista y la perspectiva natural a la vez. En esta etapa solamente vemos una faceta de la realidad, un subconjunto de lo visible, captado por ambos ojos, es cierto, con relieve y profundidad, probablemente, pero es aún una escena egocentrada, vista desde un ángulo dado. Percibimos los frentes, pero no las espaldas, algunos lados son visibles, otros no; numerosos objetos se enmascaran unos a otros.

Es precisamente en esta etapa que trabaja la imagen del cine. En efecto, a nadie se le ocurriría inclinarse o moverse hacia un lado para ver lo que esconde un primer plano en una película: la imagen se redujo y quedó fija en aspecto momentáneo (como en la etapa 2,5D), e incluso condensada en 2D coplanar. El punto de vista – tanto en el sentido propio como en el figurado– persiste de esta manera en cada plano: la imagen fílmica no puede escapar del carácter intencional y construido de la puntería ni del autocentrado propuesto al espectador durante la proyección.

De ahí la importancia de la última etapa, llamada 3D, una etapa que libera al observador (pero no al espectador) de la idea misma de imagen. Es el momento en que el punto de vista se borra como tal del campo visual, para constituir una realidad espacial liberada de la imagen de la retina 2D y de la aspectualidad 2,5D. Los volúmenes se cierran enteramente en sí mismos, los seres y las cosas están en su lugar, alo-

centrados, con sus dimensiones exactas. Estamos “en el espacio real”, nos olvidamos de las *qualia* de la visión que “viste” el mundo aparente que se nos plantea.

La imagen del campo visual fue efectivamente proyectada automáticamente hacia sus orígenes, con el fin de “pegarle” a la realidad geométrica las cosas que envuelven completamente los volúmenes (incluyendo las partes escondidas). En 3D, los volúmenes reencuentran su tamaño real, su ubicación y su color, es decir, una existencia de objeto y no de imagen. En otras palabras, el espacio es objetivado en una dimensión verdadera, con todas las distancias necesarias.

Admitamos entonces que la imagen de tipo fotográfico sigue siendo parcialmente objetiva, aunque incompleta y reducida (en términos espaciales y luminosos); cuando un aduanero le reclama el pasaporte, ve la foto de un rostro desconocido. Está obligado a comparar el original (usted en 3D) y la imagen en miniatura (en 2,5D comprimida 2D) para establecer un parecido y validar la identidad. De hecho, compara dos imágenes: una, trabajada por el cerebro, es llamada “real”, la otra es llamada “foto”, “signo icónico” o incluso *analogon*.

Admitamos que la imagen depende también de lo subjetivo (en términos de interpretación o de contexto) dado que la significación que se le da depende de los estados anteriores de conocimiento, de desconocimiento o de ignorancia del sujeto que la mira. Dos veces subjetiva. Una vez en la toma de vista, en la que el fotógrafo dispone de un contexto (tanto espacial como temporal) al sentirse movilizado por un proyecto, un proceso de investigación. Sin embargo, tratará de previsualizar el resultado (los cortes, el encuadre, la visión coplanar) antes del desencadenamiento. Otra vez en la restitución, cuando el espectador –que ya no se puede apoyar en los datos de antes, de después o del entorno (no hay contexto), sino solamente en los entrelazamientos coplanares de las figuras y de los fondos, en la puesta en perspectiva jerarquizada de los primeros y de los últimos planos, en la aspectualidad fija de 2,5D – debe prestarle finalmente un sentido sobre la base de los datos generales o en conocimientos indirectos. En el cine, el contexto se llamará edición, a saber: la acumulación incesante de huellas y pronósticos.

Evoqué anteriormente, cuando hablaba de la imagen animada, un principio de extensión. Este principio, que emana de las capacidades intelectuales y attentionnelles de cada espectador, y que se podría calificar de inferencial, permite aprehender las causas o ver venir las consecuencias, a partir de un instante significativo, de un gesto o de un movimiento bien escogido. Gracias al movimiento, en efecto, el presente perceptivo se extiende hacia el antes o hacia el después, buscando insertarse en una cadena causal, sobre la base de un simple esbozo cognoscitivo.

Entonces no existe necesidad alguna de describir una acción enteramente, respetando las duraciones y retomando todas las fases de su desarrollo. Basta con extraer los momentos significativos, de manera que el espectador imagine lo que sigue o

deduzca lo sucedido previamente. Hay aquí un principio de economía narrativa que invita a la elipsis e incluso al montaje paralelo: podemos seguir a varios personajes simultáneamente, sin perder el hilo, alternando los puntos de vista, mostrando las intenciones o las reacciones sucesivas de cada uno de ellos e incluso entrecruzando acciones llevadas a cabo en varios lugares. Los ojos, el rostro (polo personaje), los cuerpos, las trayectorias en el paisaje (polo situación) son entonces lo suficientemente expresivos como para que el espectador extienda su alcance hasta el fuera de campo espacial (el off) o temporal (el antes o el después del plano, de la secuencia). La comprensión desborda la percepción inmediata.

Por consiguiente, en el rodaje hay también de un desglose temporal: se trata de construir o de captar los instantes oportunos que le dan al plano su desarrollo temporal, su medida, e incluso sus posibilidades ulteriores de empalme. Inteligencia que reencontramos en la edición: se trata esta vez de determinar la duración y el orden de los planos, es decir, de escoger los momentos sucesivos que van a asociarse en una especie de presente ampliado.

Inseparable del punto de vista, que hace legibles los elementos ensamblados y configurados por la perspectiva, la ventana temporal abierta por el plano no se volverá a cerrar jamás sin haber prolongado los elementos precedentes o preparado los elementos siguientes.

Me he preguntado durante mucho tiempo de dónde venía esta diferencia de rapidez entre la comprensión y la percepción. Si la percepción se toma el tiempo de seguir la acción enteramente, en el tiempo crónico de su desarrollo, sería dejada atrás varias veces en su trayecto por la comprensión. El espectador patearía, piataría de impaciencia, reclamaría lo que sigue. Es probable que las interferencias vinculadas al movimiento (ojos, manos, cuerpo) vayan más rápido que el propio movimiento. Pero el simple hecho de que estas interferencias sigan siendo preconscientes, que consuman poca atención, que den un resultado tan rápido y tan confiable, puede cuestionar durante buen tiempo esta diferencia de rapidez entre la comprensión y la percepción del cine.

*Traducción del francés por Víctor Fajnzylber*

#### NOTAS

1. El campo objeto no podría fabricar una imagen sin la ayuda del ojo, ni un campo visual sin el trabajo del cerebro. Ahora bien, esta imagen solamente es válida desde el punto de vista óptico por debajo de los 5 grados – la mancha de la mirada -. La extensión de la nitidez central, 5°, al cuadro en su conjunto – 45°H, 30°V – es, por ende, muy artificial – perspectiva artificialis -, pero contribuye a hacernos creer en un mundo visible que existe antes de las ojeadas y de las inspecciones de las miradas.
2. N. del T. – Más que ver.
3. Como a la retina periférica –es decir, al esquema corporal– ya no se le pide que funcione, las

referencias espaciales se tornan elásticas, maleables. Evidentemente, este no es el caso de *La Géode*, donde el plano-secuencia es de rigor.

4. El sonido *off* desencadena las imágenes previsibles o imprevistas, precisas o imprecisas, que se pueden materializar –o no– en los planos siguientes.
5. La memoria intemporal de lo inconsciente recibe también la película: ciertas imágenes, ciertos sonidos obsesiona la imaginación (o los sueños) mucho tiempo después de la proyección.
6. Véase *Visión*, David Marr, W.H. Freeman y Compañía, San Francisco, 1982, no traducida hasta hoy.
7. Término aristotélico que designa las sensaciones elementales como el azul, el grave y el agudo, lo caliente y lo frío, la tristeza o la alegría... término que fue retomado por las neurociencias.

## *Semiótica de la percepción y cognición del film 3D\*. Semiotics of Perception and Cognition of the 3D Film*

Evelyn Campos Acosta - Rafael del Villar Muñoz

Investigación Sociosemiótica de protocolos perceptivos y cognitivos en recepción del film 3D de usuarios adolescentes en el Museo Interactivo Mirador. Las fases fueron: encuesta, ver films simple/complejo, dibujo libre, análisis semiótico del dibujo y entrevista. La mitad usó la sintaxis del film 3D en los dibujos y comprendió mejor la información del film cuando la argumentación era eminentemente visual.

Palabras clave: Visualidad, Percepción, Cognición, Filme 3D, Tecnocultura.

This article is result of a research in perceptual and cognitive operating protocols in receipt of 3D films in adolescents attendees of Mirador Interactive Museum. A survey was developed, then they developed a free draw, and it was analyzed according to a semiotic viewpoint. Finally an interview was made. Half of the subjects used the 3D cinema syntax in the draws and they understand the information better when the argument is visual.

Keywords: Visuality, Perception, Cognition, Film 3D, Technoculture.

*Rafael del Villar Muñoz* es sociólogo de la Universidad Católica de Chile y D.E.A. de la École des Hautes Études en Sciences Sociales, París. Es Vicepresidente de la Federación Latinoamericana de Semiótica, y miembro del Comité Directivo de la International Association for Semiotics Studies. Es Director de Investigación del Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile. E-mail: rdvillar@gmail.com

*Evelyn Campos* Acosta es periodista y Magíster (C) en Análisis Sistémico Aplicado a la Sociedad por la Universidad de Chile, Becaria CONICYT. Co-investigadora del Proyecto Fondecyt 1120064 "Navegación por Internet: percepción y cognición en población adulta del Gran Santiago" en el Instituto de la Comunicación e Imagen (ICEI) de la Universidad de Chile. E-mail: evelie.campos@gmail.com

Este artículo fue referenciado el 4 de marzo de 2014 por la Universidad de Buenos Aires, Argentina.



## INTRODUCCIÓN

En la investigación sociosemiótica sobre la percepción y cognición del Film 3D en usuarios adolescentes del Museo Interactivo Mirador –MIM–, procedimos a realizar una encuesta en una muestra intencional de 60 niños, de sexto y séptimo año de enseñanza básica, de entre 11-12 años –pubertad–, diferenciados por género, pertenecientes al estrato social medio bajo. De la encuesta se detectaron casos que focalizaban imágenes –fotografías–, denominados usuarios Imaginarios, y otros a quienes les llamaba más la atención las palabras, a ellos los denominamos usuarios Simbólicos, basándonos en la investigación de Metz (1979) sobre la identificación en el cine y sus desarrollos posteriores a nivel teórico en Aumont y Marie (1985), y a nivel empírico en nuestras propias investigaciones sobre navegación por Internet, donde se detectan ambos polos de identificación (Proyecto Fondecyt N° 1120064).

En cuanto a la definición de los polos Simbólico/Imaginario debemos decir que la identificación simbólica es conceptualizada como la identificación con roles sociales, son las construcciones del *yo y súper yo*, tal como lo define la teoría psicoanalítica neo-freudiana que se manifiesta en la indexación de conceptos, pues está referida a lo conceptual, los valores, las cosmovisiones, las ideologías. La identificación imaginaria es conceptualizada como trazas de condensación y desplazamiento de energía, ligadas a la constitución de espacios imaginarios de flujos de energía vehiculizando placer/displacer, que se manifiesta en la indexación de imágenes.

Siguiendo dicha perspectiva, en la encuesta se detecta por un lado la predominancia del anclaje perceptivo en las fotos –32 casos– por sobre el texto escrito –14 casos–. Además de detectar polos de identificación, la encuesta aplicada permitió vislumbrar el manejo de complejidad de los encuestados.

En investigaciones anteriores, Proyecto Fondecyt 10611661<sup>1</sup>, y actuales se detecta en qué consiste el procesamiento cognitivo: éste opera focalizando subconjuntos o fragmentos de la realidad que se relacionan entre ellos (del Villar, 2010). El anclaje perceptivo opera bien por palabras o bien por imágenes. La interrelación de los fragmentos es hecha por relación entre conceptos o por asociatividad o contigüidad visual de imágenes, pero también por implicación corporal a través de seguir un transcurso de flujos de energías que operan como en una música en la navegación, lo que fue medido en un estudio cualitativo anterior acerca de la forma de funcionamiento de la navegación en usuarios de culturas juveniles. Se detecta también que la interrelación de los fragmentos opera de manera simple o de manera compleja, esto es, se trabaja con un solo espacio cognitivo teniendo ello una manifestación de conflicto inicial-desarrollo-final simple o se trabaja con varios espacios cognitivos paralelos en interrelaciones múltiples, lo que estaba en correlación con datos de la vida cotidiana detectados a través de una encuesta. De modo que la simplicidad/complejidad cognitiva es conceptualizada a través de un indicador de complejidad construido a partir de varias preguntas específicas – ¿Cuántas cosas hace usted al mismo tiempo? ¿Escucha

música, ve televisión y estudia? ¿Con cuántas personas chatea al mismo tiempo?, entre otros–.

Las categorías implicadas en la descripción del proceso cognitivo fueron construidas a partir de los aportes de Jean Petitot y Francisco Varela (2002). Petitot descubre que el sujeto no focaliza figuras con contornos visibles como pensaba la Gestalt, a veces opera así, pero en otras opera por asociatividad de partes desligables de la figura global. Siguiendo a Jean Petitot-Cocorda (2000), desde un punto de vista cognitivo y semiótico, podemos situar –a nivel descriptivo– dos instancias o niveles de construcción perceptiva: a) La noción de figura como contornos visibles, lo que correspondería a la noción de figura de la Gestalt y que J. Petitot-Cocorda define como: “partes desligables, en el sentido de pedazos” (2000: 75), pedazos que podríamos traducir como fragmentos; b) La noción de “partes no desligables –o momentos– como contornos, colores, entre otros, quienes siendo componentes necesarios de los objetos, implican con su extensión una relación de dependencia” (2000: 75); esto es, son fragmentos asociativos que se desligan del objeto representando otra cosa, por relación asociativa en otro espacio o escala perceptiva. Se percibe a través de las conexiones entre variables, y no con un procesador lógico central, lo que permite un tratamiento paralelo de la información, un aporte del conexionismo que no había sido visto por las perspectivas cognitivistas, tratamiento paralelo de la información que, en definitiva, operaría por relaciones de Conjunto –se selecciona un fragmento en vez de otro–; relaciones de contigüidad, esto es, se selecciona por cercanía espacial; relaciones de conexión y dependencia –se detecta que una cosa va junto a otra y/o que una determina a la otra– y la captación de momentos figurales que reagrupan elementos en configuración global, esto es, se construye una percepción global de lo que se ve que puede ser simple, lo que implica un solo ordenamiento de los fractales y de relaciones entre fractales, o puede ser Complejo, esto es, varios fractales se ordenan de diferentes formas estableciendo relaciones de procesamiento paralelo de la información.

A partir de estas categorías se detecta una baja complejidad perceptiva en 21 casos, definida como ser capaz de percibir un solo espacio perceptivo; una complejidad media en 21 casos, conceptualizada como percibir cuatro espacios perceptivos y una complejidad alta en 10 casos, donde la alta complejidad es definida como el manejo de 6 o más espacios a la vez. Teniendo en cuenta la necesidad de polarizar el estudio cualitativo en casos de menor complejidad y en casos de alta para detectar los polos entre los que se mueven los rangos medios es que en el estudio cualitativo se entrevistó a dos casos –hombre y mujer– de baja complejidad imaginaria; dos casos de alta complejidad imaginaria –hombre y mujer–; dos casos de alta complejidad simbólica –hombre y mujer– y dos de baja complejidad simbólica –hombre y mujer–. Considerando que a nivel real lo que prima es la complejidad media y alta que opera en el casi 60% de los casos. A partir de la encuesta se definieron los polos que se observarían y se dio paso al análisis semiótico, consistente en hacerles ver filmes 3D, hacerles dibujar un tema libre, el que se analiza semióticamente el-

borando un modelo interpretativo para finalmente comprobar dicho modelo a partir de una entrevista semi-estructurada, donde se ponía énfasis en la detección de la construcción perceptiva puesta en acto.

Concretamente, se procedió a que los encuestados vieran dos Film 3D, uno de baja complejidad –*Chatarra*– referido al reciclaje de la basura y la necesidad de mantener el equilibrio ecológico. Además, se visualizó el *Film Time Trek*, de alta complejidad, que tiene como objeto dar cuenta del origen del cosmos, la formación del Universo en el Big Bang, el nacimiento de nuestro sistema solar, del planeta tierra, el origen de la vida y la evolución de las especies, revisados en una escala de tiempo geológico, permitiendo valorar los equilibrios –ecológicos y geoquímicos– que se han establecido a través de millones de años de transformación.

A *posteriori*, se les pidió hacer un dibujo con tema libre para después, teniendo en cuenta la encuesta respondida y el dibujo analizado, poder hacer una entrevista en profundidad acerca del procesamiento cognitivo y perceptivo vinculado a la recepción del 3D. Se puso énfasis en preguntar sobre el film de mayor complejidad –*Time Trek*– por sobre el de la *Chatarra* por ser mucho más simple. Al mismo tiempo, durante la exposición a los films 3D una cámara registró el comportamiento del público, donde se detectó una alta participación a través de acciones e implicación, pero todas referidas fundamentalmente al efecto de relieve, pues cuando los personajes u objetos salían de la pantalla los gritos del público oscurecían la voz en off que narraba el film *Time Trek*, cuyo énfasis estaba en la imagen, sino en el contenido.

#### ANÁLISIS Y RESULTADOS

Del análisis de los ocho casos polares seleccionados encontramos que, si bien es cierto todos se implicaron con el Film 3D y se implicaron con el Museo Interactivo Mirador –MIM– que les permitía entender materias de su enseñanza de 6° y 7° básico, y de los cuales muchos señalaron la necesidad de que la enseñanza de materias difíciles se expresara a través de imágenes, existen diferencias entre ellos. Todos asumen el 3D como algo entretenido, les asusta que la imagen salga de la pantalla y aparentemente los impacte. Sin embargo, hay diferencias en los dibujos realizados, sólo cuatro hicieron suyas las imágenes del 3D en su propuesta libre de dibujo. Concretamente, tres tomaron específicamente la sintaxis visual del 3D, esto significa que dibujaron gaviotas que *salen* de la pantalla del espectador y en el caso del cuadro –superficie plana pintada– el movimiento virtual de las gaviotas en su direccionalidad enfrenta a quienes lo miran, situando así la experiencia 3D. Es el caso concreto de los sujetos: Alta Complejidad Imaginaria Hombre 14 años, Alta Complejidad Simbólica Mujer 12 años y Alta Complejidad Simbólica Hombre 12 años la composición visual no se ordena como un espacio de representación que sigue el sistema perspectivista, sino que se privilegia que el sujeto gaviota enfrente al espectador mismo, esto es, a quien mira el dibujo, lo que es un efecto de la experiencia táctil visual del 3D, asumida por

los sujetos y representada en sus creaciones.

Se tomó como ejemplo para este artículo el análisis de un caso que focaliza imágenes (Imaginario) y que percibe varios espacios paralelos (Alta Complejidad), de género masculino, 14 años. En el dibujo se ve claramente que se presentan varios espacios perceptivos y que no aparece un personaje principal en una relación de figura y fondo, se observa que no es un texto visual simbólico, tal como ha sido definido.

Desde el punto de vista semiótico, se procedió a describir paralelamente la información de cada código definiéndolo como un sistema significante homogéneo de transmisión de la información. El código narrativo se definió por la descripción de personajes, objetos, acciones; el código lineal por el tratamiento de la línea, sus contornos y las huellas de la implicación corporal allí; por código cromático se observó el tratamiento del brillo, croma y saturación; por código de planos, la cercanía o lejanía del objeto respecto a la representación; por código angulación, el lugar desde donde se mira al objeto que se reproduce –frontal, picado, etcétera– y por código encuadre, se definió el espacio cognitivo que se expresa en el marco del texto visual. Todos estos códigos no presuponen relaciones de implicancia orientada, sino que es lo empírico lo que establece las diversas jerarquías o correspondencias entre ellos. La perspectiva semiótica fue describir y/o oponer significantes para, en una segunda instancia, establecer las connotaciones posibles que podrían allí manifestarse para, finalmente, realizar un análisis de cómo se relacionan los diferentes códigos desde el punto de vista de aprehender el sentido inconsciente que la imagen expresa.



Figura 1. Dibujo libre caso alta complejidad imaginaria, hombre, 7° básico (14 años).

Se observa en la figura 1 que el código hegemónico es la angulación y el código cromático, la angulación permite dar el papel protagónico a la naturaleza, los

cromas otorgan nivel protagónico a los personajes más la connotación verde, café que da la idea de naturaleza. Pero, la base de la argumentación visual la dan los encuadres, pues la presencia de tres encuadres implican relaciones de pensamiento complejo y de información paralela —encuadre 1: situación del dinosaurio comiendo el follaje de un árbol; encuadre 2: plano detalle de hojas que constituyen la estructura del follaje y el alimento del dinosaurio; encuadre 3: bosque doblemente resemantizado como ramas del árbol del encuadre 1, pero ahora como un bosque del cual emerge un camino—.

El follaje se superpone a las hojas que se come el dinosaurio, entonces entendemos que las hojas en el plano detalle son el alimento del dinosaurio y esas mismas hojas son las que están en todos los follajes que constituyen el bosque, la misma relación de complejidad se da también por una sustitución y pensamiento paralelo, se trata de un árbol a la izquierda, pero al mismo tiempo, se trata de un bosque y de muchos árboles y eso en contrapicado, visto desde abajo dándole fuerza a la naturaleza vemos que emerge el camino desde donde sale el dinosaurio a comer hojas, lo que es construido desde un punto de vista visual que no sigue el sistema perspectivista, pues no hay punto de fuga sino que el árbol se aproxima a nosotros, el camino puede ser entendido como un árbol y los bosques como las ramas del árbol, estas superposiciones e inserción de lo perceptivo táctil visual son evidentemente complejas y remiten a la factibilidad de una narración con ellas tal como lo hace el sujeto.

Habiendo hecho el estudio semiótico del dibujo se procedió a entrevistar al sujeto: él no entendió la globalidad de la temática planteada en el film *Time Trek*, pues la ligazón interpretativa la establece a partir del primer film que vio que trataba sobre el reciclaje y la necesidad de cuidar el planeta, que sí entendió bien. Allí la imagen argumentaba de manera simple y se mostraba visualmente cómo la aglomeración de chatarra destruiría la habitabilidad de nuestro planeta. Es ese hilo interpretativo el que aplica en *Time Trek* y nos dice que el film se refiere a cómo cuidar el planeta. Lo que tiene un correlato fractal con el film visto, pues de la argumentación allí se deduce que es necesario cuidarlo, se muestra el ejemplo de los dinosaurios y termina en un gran archivo respecto a salvar el planeta. Luego, la gran macroestructura del film es aprehendido por él, pero lo que no capta son las argumentaciones específicas. No le queda claro cómo se manifiesta en *Time Trek* el cuidar el planeta. En cambio, en el film anterior sobre reciclaje entiende que hay que botar los desechos con más cuidado, pues se vuelven a utilizar para no ser aplastados por la chatarra. Aquí, la argumentación visual no es clara para él; él mismo dice que no bastaba la imagen para entender la película y las palabras, que según él supuestamente argumentarían, pero no las escucha por el ruido que hacían los demás niños al ver el film. Concretamente, fuera del macrosentido *cuidar el planeta*, él capta algunos fragmentos concretos: a) los planetas se acercan al sol y el sol da la vida, de los planetas recuerda Júpiter y sus satélites alineados b) capta que en la Tierra habían dinosaurios —hecho real—, pero al mismo tiempo dice que habían elefantes —hecho no real—, que los primeros habitantes de la tierra son peces —hecho medianamente real, son algas primero y peces después— y dice que las focas son las primeras habitantes que llegaron del mar a la tierra —hecho

no real, no aparece ninguna foca—. c) Capta que la energía de los seres vivientes está vinculada al agua, pero no da una fundamentación concreta. Luego, la percepción es fragmentada, no logrando percibir la argumentación aunque tiene una gran intuición para entender que efectivamente de *Time Trek* se deduce la idea del origen del planeta —que no ve—, de la historia del universo y de las relaciones entre energía y de fuerzas electromagnéticas —que no ve—, y que el sol da la energía de la vida —hecho que ve— y de la necesidad de cuidar el planeta, pues todo funciona en un equilibrio sistémico, el medio biológico evoluciona y se adapta a un medio físico, la importancia del aire, los flujos de intercambio de materia y energía, hechos del cual sólo capta el fragmento del cuidado del planeta.

Él se confiesa inquieto, con fallas de concentración, le complica que el profesor hable rápido, la clase ideal para él sería hablar y después dar una película. Es evidente que el primer film 3D visto tiene más una argumentación visual que *Time Trek*, objeto de la entrevista, y es por ello que no la comprende.

En el tratamiento cuantitativo de la encuesta él aparecía como de alta complejidad cognitiva, pues siempre que ve una película hace otra actividad al mismo tiempo, a veces acostumbra chatear, lo que hace con diez personas a la vez según la entrevista y con 200 según la encuesta —por lo que se deduce que en la encuesta se refiere a la cantidad de amigos que están en su directorio de chat—.

Si bien es cierto que la entrevista es simple, el dibujo plantea una argumentación compleja. Tanto en el dibujo como en la entrevista y la encuesta es claro que el caso es fundamentalmente imaginario, se fija en las fotos más que en las palabras y lo que reclama para entender a los profesores es que después de una argumentación lingüística haya otra audiovisual.

Del visionado de las películas 3D se refuerza esta idea, pues al ser *Time Trek* un film que basa su argumentación en el contenido lingüístico, él no logra comprender la totalidad de las ideas allí dispuestas, agregando que no pudo escuchar por los gritos de sus compañeros. Su comprensión se manifiesta en una compleja argumentación visual expresada en el dibujo, donde converge el fractal del cuidado del planeta con la existencia de dinosaurios y su sobrevivencia, vinculada a la estabilidad del planeta y la naturaleza circundante, esto es, llega a percibir la interacción entre los organismos y su medio. Si bien es cierto, no reconoce el papel del agua y su lugar dentro del ecosistema de la tierra para la sobrevivencia del planeta, reconoce que los dinosaurios se alimentan de vegetales. En este dibujo él articula tres espacios perceptivos interrelacionados entre sí donde la naturaleza aparece como personaje central fuertemente delimitada por los contornos y donde además establece distintas angulaciones, frontales en el plano general del primer encuadre y el plano detalle de las hojas y contrapicado en el encuadre del bosque del cual deriva un camino, cuestión que permite al mismo tiempo visualizar paralelamente un solo árbol frondoso de frente a la izquierda, que visto desde otra perspectiva se transforma en un enorme bosque. En consecuencia, re-

construye la idea del cuidado del planeta a partir de tres espacios perceptivos ligados entre sí, que dan cuenta de la importancia de la naturaleza para la conservación de la vida, estructura de contenido rescatada de los film 3D y expresada de forma simple en términos lingüísticos, y compleja a nivel de la argumentación visual.

La complejidad sólo opera a nivel de dicha argumentación visual, donde al faltar en el film solo se queda con una macroproposición abstracta y la entrevista es de una gran simplicidad cognitiva, a diferencia de la encuesta y del dibujo. Respecto a la complejidad perceptiva, no sigue el sistema perspectivista de representación con un punto de fuga y un ordenamiento del espacio percibible, sino que los encuadres encriptados unos sobre otros se articulan en una percepción de relieve que es que el árbol se nos pueda venir encima, saliendo de la pantalla, tal como en el film 3D, pero no es solamente un efecto de relieve, de llamar la atención, sino que tiene la lógica de la importancia de la naturaleza como un personaje.

#### DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La mitad de los casos son impactados por la sintaxis del 3D, esto es, se diferencian del sistema perspectivista que ordena el cuadro con un punto de fuga y que no tiene en su composición de imagen la visión de la mirada de quien está fuera del cuadro como un espacio de representación. Para ellos, personajes como las aves se dirigen hacia el espectador tal como el efecto de relieve del film 3D que hace que los objetos salgan de la pantalla y en la composición compleja de la imagen ya no es posible establecer un punto de fuga que simule la percepción de lo real.

Se trata en definitiva de la transgresión al sistema clásico de representación, lo que corresponde en su mayoría a sujetos de Alta Complejidad, esto es, que tienen tratamiento paralelo de la información. Si la regla de la sintaxis 3D es que se desarrolla en sujetos de alta complejidad cognitiva es claro que el cine 3D en su desarrollo, sea a nivel de la ficción o de generar filmes educativos o de apoyo a la enseñanza, debiera tener en cuenta que hay en los usuarios de alta complejidad la factibilidad de aprehender no sólo un relato, sino que argumentar varias historias paralelas, lo que es bastante factible por la realidad de funcionamiento del soporte 3D, pero a nivel real esta complejidad no es usada por los generadores de cine 3D donde se juega con una historia simple reiterando efectos de relieve producidos por efectos o personajes que salen de la pantalla en diferentes minutos del filme 3D, sin desarrollar una sintaxis de argumentación visual compleja. Los casos que siguen el sistema perspectivista corresponden a la mitad de los ocho entrevistados, donde prima construir y componer los elementos para elaborar una composición que, según las reglas clásicas de la percepción, simulen la realidad –Estética del Quattrocento–.

De los casos analizados de Alta Complejidad Imaginaria vemos tanto en hombres como en mujeres que se argumenta con imágenes y se construye con espacios

paralelos no narrativos, esto significa que no se busca un hilo interpretativo basado en el relato, personajes o acciones y no hay linealidad –conflicto-desarrollo-final–, sino que se comprende a partir de fragmentos asociados entre ellos. Es claro en todos ellos que no es comprendido como totalidad, pues el film no argumenta con imágenes sino con una voz en off que los sujetos analizados no pudieron escuchar por los gritos del público por el efecto 3D. Sin embargo, llama la atención que los fragmentos que argumentaban visualmente, por ejemplo la desaparición de los dinosaurios, sí era comprendida por los usuarios, el problema es que ella era imposible de ligar visualmente al Big Bang y al origen del universo, aunque en algunos casos de Alta Complejidad Imaginarios y Simbólicos sí lograron comprenderlo a nivel de macro proposición, entendiendo que se trataba del equilibrio de los ecosistemas y planetas, pero no entendiendo la totalidad y especificación concreta de dicha argumentación. En los casos de Alta Complejidad Simbólica hay un elemento común tanto en hombres como en mujeres de construir un relato con personajes como hilo explicativo de lo que se ve. Los casos de Baja Complejidad Imaginaria no comprenden la totalidad del film, pero tienen una comprensión por imágenes y sustituyen lo real con una ficción propia argumentada visualmente, lo que es común en muchos usuarios de este polo estudiados por este equipo de investigación respecto a los videojuegos y la navegación por Internet.

En los casos de Baja Complejidad Simbólica, tanto hombres y mujeres focalizan pocos espacios perceptivos y desarrollan un hilo interpretativo narrativo. Luego, lo que más llama la atención en el estudio exploratorio realizado es que los usuarios del Film 3D han desarrollado las competencias perceptivas para aprehender al menos varios espacios a la vez y no ordenar un relato único basado en el sistema perspectivista, por lo que tienen una competencia mayor de la que es usada en la industria del Film 3D construido sobre la base del efecto relieve a nivel del impacto visual y no de la argumentación en paralelo que los usuarios del Film 3D tienen la competencia de percibir, esto es un desafío a la industria audiovisual pues implica la necesidad de generar nuevos tipos de guiones basados en la argumentación paralela que no es de uso común en los cineastas, dado el concepto de guión que está construido sobre la lógica del cine narrativo clásico, esto es, la construcción de un relato.

Por otra parte, es importante para el área de la educación entender que la argumentación educativa es aprehendida bien por los usuarios cuando hay una argumentación visual. Todos los fragmentos de argumentación visual de *Time Trek* fueron comprendidos por la mayoría de los usuarios, el problema es que dichos fragmentos estaban articulados a otros por la voz en off, que era lingüística y no argumentaba. Esto planteó además una dificultad extra para aquellos usuarios que efectivamente eran simbólicos, esto es, focalizaban personajes, relatos, quienes entendían muy bien el Film 3D *Chatarra*, pero no *Time Trek*, que no es un relato, sino que es una descripción del origen del universo y de las leyes de la física, de la química y de los ecosistemas, no hay personajes en la ley de la gravedad, ni en las ondas electromagnéticas, etcétera. De allí que la relevancia de este estudio exploratorio se construya tanto en

los espacios de la descripción de las nuevas culturas visuales, en este caso el 3D y de su ruptura con el sistema perspectivista del Quattrocento (Lyotard, 1979), como en la utilización educativa de la imagen, pues hace ver a los educadores que la argumentación no puede fundarse solamente en un relato simple, sino que implica toda una estructura compleja donde lo narrativo o el relato es sólo un eje que es retroalimentado y/o establece relaciones múltiples con todas las componentes de la imagen. Y finalmente, contribuye al desarrollo de la industria del audiovisual, pues hace ver que las herramientas de construcción de guiones y puesta en imágenes del cine 3D no puede utilizarse como mero efecto visual, no se trata de llamar la atención por la producción de un efecto táctil visual, sino que es preciso transformar ese efecto en una construcción dramática o de la puesta en imágenes, tal como la mitad de los casos de usuarios analizados asumieron.

#### NOTAS

\* Este artículo se enmarca en el Proyecto de Investigación Fondecyt Regular N° 1120064 Del Villar, R.; Perillán, L. y Campos, E. (2012-2014) «Navegación por Internet: percepción y cognición en población adulta del gran Santiago», financiado por CONICYT, Chile, y en el Proyecto de Investigación N° Folio 19835-8 Fajnzylber, V.; del Villar, R. y Aceituno, J. (2011) “Estudio socio-histórico del cine tridimensional de la estereoscopia fotográfica al cine digital 3D”, financiado por el Fondo de Fomento Audiovisual, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Línea de Investigación y Capacitación, Chile.

1 Del Villar, R.; Perillán, L. y Campos, E. (2006-2008). Proyecto Fondecyt N° 1061166 «Navegación por Internet: protocolos perceptivos, cognitivos y corporales».

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT, J.; BERGALA, M; MARIE, M. Y VERNET, M. (1985) *Estética del cine*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- DEL VILLAR, R. (2010) “Navegación por Internet: protocolos cognitivos, perceptivos, e implicación corporal”, *Comunicación y Medios* 22, 16-29.
- LYOTARD, J. (1979) *Discurso, Figura*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.
- METZ, C. (1979) *Psicoanálisis y Cine*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.
- PETITOT-COCORDA, J. (2000) *Physique du sens*. París: Ediciones CNRS.
- VARELA, F., PETITOT-COCORDA, J. & PACHOUD, R. (2002) *Naturaliser la phénoménologie*. París: Ediciones CNRS.

## *Problemáticas filmico-perceptivas del cine 3D. Filmic-Perceptual Issues of 3D Cinema*

Victor Fajnzylber y Jorge Iturriaga

Este artículo analiza la problematización del funcionamiento semiótico del cine 3D estereoscópico, en términos de los desequilibrios existentes entre sus modos de producción y las formas heterogéneas de su percepción y cognición. En base a un estudio empírico sobre recepción de cine 3D educativo, realizado en Santiago de Chile, el texto identifica tres problemáticas que dan cuenta de la interacción conflictiva entre una cultura audiovisual marcada por convenciones narrativistas y perspectivistas (2D) y una lógica de percepción más espacial y constructivista (3D).

Palabras clave: cine, estereoscopia, película, percepción, cognición.

The purpose of this article is to question the semiotic functioning of stereoscopic 3D cinema, in terms of the disparity between modes of production and heterogeneous forms of perception and cognition. Based on an empirical study on educational 3D film reception, held in Santiago, Chile, the text identifies three interrelated issues that reflect the conflicting interaction between a visual culture marked by narrative and perspective conventions (2D) and a logic of perception more into space and constructivism (3D).

Keywords: cinema, stereoscopy, film, perception, cognition.

**Victor Fajnzylber R.** Sociólogo, Magister en Antropología Social y Realizador Audiovisual. Académico en la Carrera de Cine y Televisión, del Instituto de la Comunicación e Imagen, de la Universidad de Chile. Ha participado en investigaciones sobre imagen audiovisual. Doctorando en Tecnología en la Universidad de Girona, dirige el proyecto Red Imagen 3D (www.labcinema3d.cl). La Imagen Táctil, de la fotografía binocular al cine tridimensional, FCE (2013) Email: labcinema3d@gmail.com

**Jorge Iturriaga E.** Doctor en Historia, Universidad Católica de Chile). Profesor de Metodología de la Imagen en Universidad Alberto Hurtado. Especializado en temas de cultura popular, como el fútbol, la fotografía y el cine. El movimiento sin fin. Introducción, exhibición y recepción del cine en Chile, 1895-1932. LOM Editores (2015, forthcoming). Fue co-director de la serie documental de TV Un País Serio (Producciones Aplaplac). Email: iturriagajorge@yahoo.com

Este artículo fue referenciado el 10 de febrero 2014 por la Facultad de Filosofía de la Universidad de Chile, Santiago.

## 1. LA PROBLEMATICA SEMIOTICA DE LA IMAGEN TACTIL

Existe una larga tradición de estudios referidos a los componentes semióticos de la pintura, la fotografía o el cine. En cambio, no son numerosos los trabajos que aborden la imagen tridimensional y menos aún el cine 3D estereoscópico, que consiste en simular la experiencia perceptiva de la visión binocular, a partir de dos imágenes fusionadas en una pantalla plana, sea ésta en sala de cine, en televisión u otros formatos de difusión. El cine 3D dispone hoy de tecnologías digitales cada vez más sofisticadas, alcanzando un estadio de desarrollo sin precedentes en el siglo XX. Sin embargo, en base al saber adquirido a partir de una investigación interdisciplinaria sobre este objeto<sup>1</sup>, sostenemos la siguiente hipótesis de trabajo: los mayores obstáculos para su desarrollo como dispositivo audiovisual, dotado de un lenguaje propio y específico, no son de orden técnico sino cultural; aún no se ha alcanzado un nivel de producción y difusión de los conocimientos necesarios para lograr una compatibilidad entre sus diversos significantes, tanto productivos como perceptivos. En el cine 3D el espacio visual se expande hacia adelante y atrás de la pantalla. Esto implica necesariamente que la experiencia perceptiva del espectador cambia y se complejiza, generando, aún a pesar del avance tecnológico, diversos grados de molestia en el sistema visual de los espectadores. Resulta muy llamativo que todavía hoy, luego de casi 100 años de existencia del cine 3D, no se haya alcanzado un punto óptimo donde la técnica fílmica y la fisiología ocular puedan dialogar sin conflictos, por ejemplo sin incurrir en la fatiga visual en los espectadores en sala<sup>2</sup>. Estudiar las problemáticas fílmico-perceptivas del cine 3D implica, entonces, abordar las interacciones entre el significante audiovisual (la película, su construcción) y los procesos empíricos de su percepción y cognición por parte de los espectadores, con el fin de generar un aporte a la semiótica cinematográfica. En este sentido, junto con precisar la especificidad de nuestro objeto, abordaremos tres conflictos interrelacionados, que dan cuenta de los principales desequilibrios entre el cine 3D y sus problemáticas de lectura.

## 2. ESPECIFICIDAD PERCEPTIVA DE LA IMAGEN ESTEREOSCOPICA: DE LA VISION A LA INMERSION.

El cine estereoscópico es un tipo de significante audiovisual radicalmente diferente a lo que conocemos tradicionalmente como cine 2D. No se trata de una progresión técnica de éste. Sus raíces provienen de una tradición técnica incluso anterior a la fotografía, la estereoscopia, que ya en la década de 1830 -algunos años antes de que Louis Daguerre presentara sus imágenes fotográficas- sintetizó su primer dispositivo de observación binocular, el estereoscopio de Wheatstone. Para el investigador en historia de la óptica Jonathan Crary (2001 [2008]), las imágenes estereoscópicas “aniquilaron” la idea renacentista de la “visión natural”, perspectivista, al proponer un paradigma donde visión y tacto habían sido reunificados, es decir una interacción que trasciende a la mera contemplación y se instala en un modo que ha recibido el nombre de “inmersión”<sup>3</sup>. Por otro lado, desde las ciencias biológicas se enfatiza este factor de

interacción tangible con el mundo, cuando se nos señala que la capacidad de manipulación de objetos es, nada menos, la base de la visión binocular en los humanos. En palabras del neurobiólogo Juan Carlos Letelier lo que construye la visión binocular no es tanto la profundidad -o “distancia entre objeto y sujeto”- sino “la capacidad de coordinarse, en la acción del movimiento, con los objetos que están frente a uno”, “la capacidad de manipular, sin errores, objetos que están enfrente” (Letelier 2013)<sup>4</sup>.

El punto problemático central es que esta diferencia estructural entre el 2D y el 3D ha sido comúnmente ignorada. Hemos notado que el 3D ha sido forzosamente asimilado al mundo visual 2D, como si pudiera funcionar bajo las mismas concepciones generales de la imagen cinematográfica bidimensional. A este respecto, el mismo Letelier señala la existencia de un notorio desfase entre una técnica 3D cada vez más avanzada y una concepción 2D dominante:

“...los enormes avances en los últimos 15 años en la industria del cine no han sido avances conceptuales importantes, pero han sido enormes avances técnicos, donde se han podido hacer películas con disparidad más o menos correcta en toda la pantalla, y vistas a través de sistemas ópticos simples que no producen cansancio. Pero un aspecto en el cual no se hace mucho hincapié es que la tecnología moderna del 3D es capaz de producir la sensación de inmersión, no es solo la visión de túnel en 3D de los antiguos estereogramas. Es esta sensación, producida por una mezcla de mejores resoluciones y de gigantismo de la pantalla, lo que ha cambiado nuestra emoción respecto del uso de las tecnologías 3D.” (Letelier 2013).

En base a este desfase, que podríamos resumir como la tensión entre narratividad 2D y visualidad 3D, llamaremos la atención sobre tres problemáticas observadas: a) la fatiga visual, b) la competencia entre imagen y relato en off, y c) el desequilibrio entre narrativas lineales y lecturas complejas detectadas en espectadores.

## 3. CONFLICTOS FÍLMICO-PERCEPTIVOS

### 3.1 CONFLICTO N°1: LA FATIGA VISUAL 3D, ACENTUADA POR REALIZADORES 2D.

Un elemento central para comprender la visión humana binocular o en tres dimensiones es que está construida sobre la base de una disparidad: la distancia inter-ocular, que separa los ejes ópticos entre sí. Esta disposición permite que en cada ojo se produzca una imagen con una separación horizontal o divergencia con respecto a la otra. De esta manera, el objeto de observación es percibido en profundidad, gracias a la fusión de ambas imágenes mediante un proceso denominado estereopsis. Lo crucial es entender que hay importantes requisitos para que la fusión estereoscópica opere:

“Para que la fusión ocurra, estas imágenes deben poseer características muy similares (forma, color, brillo, intensidad, etc.) y provenir de áreas

correspondientes de la retina [...] ambas retinas deben tener la capacidad de recibir el mismo estímulo visual, y éste debe tener características lo más parecidas posibles.” (Goya, Andrighetti, Cerfogli 2013).

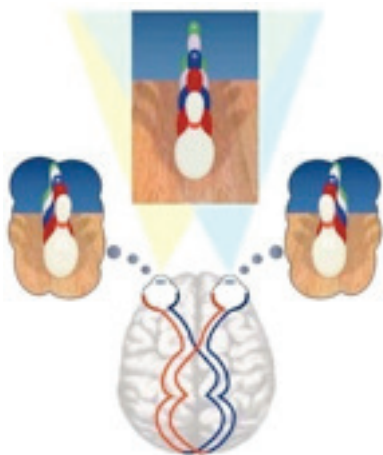


Figura 1. Estereopsis

De esta manera, la fusión estereoscópica no es algo automático. Requiere de ciertas condiciones para poder realizarse correctamente. Para la imagen cinematográfica 3D este punto es central, ya que una inexacta fusión de las dos imágenes puede provocar diversas formas de molestia ocular en el espectador. Son muchas las fallas de disparidad que pueden suscitarse: disparidades geométricas, lumínicas, cromáticas. El cineasta e investigador francés Claude Bailblé (2013) señala que “el peor de estos defectos es la divergencia ocular impuesta en los [planos] lejanos, cuando la separación entre imagen izquierda e imagen derecha excedan 6,5 cm en la pantalla, superando entonces la distancia interpupilar del espectador”.

Más allá de la cuestión técnica, Bailblé también hace hincapié en el ámbito conceptual: pareciera que los realizadores actuales no entendieran que la inmersión opera con ritmos distintos que la visión meramente espectral. Al requerir el 3D de una síntesis entre dos imágenes, hay una pequeña “demora” en la intelección del estímulo visual. De esta manera, el uso recurrente de tiempos rápidos en el montaje visual -tan presente en el cine 2D contemporáneo- resulta conflictivo para el formato 3D pues abre la puerta para molestias oculares de diversos grados de intensidad. Bailblé señala, nada menos, que éste problema representa hoy el mayor freno al desarrollo del cine 3D, pues atenta contra la experiencia misma del espectador de cine en sala.

Un gran peligro acecha hoy al cine 3D: la fatiga visual del público, aumentada por el cansancio de los efectos reiterados masivamente en las películas sensaciona-

les. Los “peores enemigos” del cine 3D son los cineastas quienes -sin saberlo, o con el pretexto de incrementar la inmersión visual y auditiva- practican ciegamente la fatiga visual, totalmente desalentadora para los espectadores (Bailblé 2013).

En la misma línea Manuel Armenteros (2011) ha recogido -a partir de diversos estereógrafos del cine 3D actual- las principales precauciones que la sintaxis cinematográfica debe seguir para evitar la fatiga visual. Básicamente se trata de respetar el nuevo gran principio que introduce el 3D, que es la profundidad espacial. Al estar inmersos en una verdadera “caja escénica”, cualquier cambio brusco de situación, propuesto unilateralmente (es decir por la película y no por el espectador) genera una suerte de desarreglo perceptivo. Como ejemplo de ello, Armenteros señala que en 3D no se puede abusar de los movimientos de cámara conocidos como barridos laterales pues resultan perjudiciales para el espectador. Asimismo, dado que los cortes entre planos se hacen más evidentes, las transiciones de un plano a otro deben ser más pausadas. Como solución, se ha planteado que cada plano empiece respetando las claves de profundidad del anterior -donde tenemos el foco ocular- para ir mutando poco a poco hacia la profundidad del nuevo plano. Estos ajustes espaciales de la imagen se han denominado como “transiciones de relieve”.

### 3.2 CONFLICTO N°2: LA PROFUNDIDAD 3D, DESAPROVECHADA POR NARRATIVAS 2D.

Otro de los conflictos que ha sido detectado semióticamente en la exhibición de películas en 3D es el aún precario aprovechamiento de este formato debido al uso de narrativas lineales de corte expositivo. Hemos dicho que en el cine 3D la imagen adquiere un mayor status, necesitando de un mayor tiempo de observación y pudiendo destacar una mayor cantidad de elementos que en la imagen 2D. Sin embargo, de acuerdo a lo constatado, el impacto efectivo de los atributos 3D puede ser afectado e incluso menoscabado cuando se les articula con guiones de tipo “clásico”, donde las imágenes son encadenadas por un dispositivo totalizante, usado como código audiovisual dominante, llamado comúnmente como narración -muchas veces manifestado en una voz en off, descriptiva o didáctica<sup>7</sup>.

La aseveración anterior se basa en los resultados de un estudio socio-semiótico de la recepción del cine 3D educativo en Chile<sup>6</sup>. El año 2011, en Santiago de Chile, se realizó un estudio exploratorio de la percepción y cognición en usuarios infantiles de cine 3D en el Museo Interactivo Mirador, centrado en temáticas de ciencia y tecnología. Se tomó una encuesta a 60 niños, de ambos géneros, de entre 11-12 años (pertenecientes al estrato medio bajo), posteriormente a la exhibición de dos documentales educativos en 3D (uno sobre el reciclaje de la basura, Chatarra, el otro sobre la historia del universo y la tierra, Time Trek). La totalidad de los casos se implicó con los filmes en tres dimensiones, sobre todo cuando la imagen “salía” de la pantalla y parecía impactarlos, lo que se tradujo en gritos en la sala, niños agachados porque venía una bola, una gaviota o un dinosaurio. La alta inmersión espectral lograda por las películas

no operó solamente como un factor de entretenimiento, sino que fue asimilado como un recurso de argumentación visual muy efectivo. Por ejemplo, a través del efecto de emergencia de la pantalla, los niños comprendieron mejor la relación existente entre la caída de un meteorito en la tierra y la progresiva extinción de los dinosaurios, en el caso de la cinta *Time Trek*. El problema surgía cuando esas secuencias de alta performatividad visual e involucramiento perceptivo eran articuladas de forma tradicional. La película en cuestión contaba con una narración -lineal y expositiva- a través de una voz en off que, durante los efectos de emergencia de las imágenes en dirección al público, quedaba completamente sumergida en sala con los gritos del público. Más aún, la encuesta detectó la predominancia del anclaje perceptivo en las imágenes (32 casos) por sobre el texto escrito (14 casos). Es decir la apuesta tradicionalista de entregar la mayor parte de los contenidos mediante la palabra pareciera ignorar o incluso oponerse al desborde visual e inmersivo propio de la imagen estereoscópica.

El estudio mencionado sugiere que una argumentación educativa 3D no puede fundarse únicamente en un relato simple y lineal, sino que implica toda una estructura compleja, donde lo narrativo es sólo un eje que es retroalimentado -y/o establece relaciones múltiples- con todos los componentes de la imagen. El potencial descriptivo de la percepción binocular, propio del cine 3D, pareciera aún esperar que los usos productivos incorporen efectivamente su carácter táctil, desplegando así un aprovechamiento de la imagen que facilite e invite al espectador a efectuar recorridos oculares en la superficie extendida de su profundidad.

### 3.3 CONFLICTO N°3: EL DESEQUILIBRIO ENTRE LINEALIDAD NARRATIVA Y LECTURAS COMPLEJAS.

Por último, advertimos una tercera problemática semiótica en el desfase existente entre la idea de percepción espectral que la actual producción audiovisual presupone, versus la capacidad perceptiva empírica de las culturas visuales infante-juveniles. Es notorio cómo la concepción textual 2D -supeditada a las narrativas simples y lineales- se contradice con la capacidad de lectura compleja presente en los usuarios de este mundo digital.

El estado actual de la investigación perceptivo-cognitiva señala que las formas de mirar (percepción) y de intelección (cognición) que se utilizan en la vida cotidiana no son distintas a aquellas con que miramos la pantalla del computador, un video-juego o un programa televisivo (Varela 1989 [1996]) e incluso una película en 3D. En todas ellas hay una predominancia de la capacidad de lectura compleja por sobre la simple, entendiendo la primera como la habilidad de percibir y relacionar múltiples elementos -y realizar múltiples tareas- simultáneamente<sup>7</sup>. Ello se demuestra en estudios empíricos realizados en Chile referidos a los video-juegos y a la navegación por Internet (Del Villar 2013). En estas investigaciones se descubre que el mismo esquema cognitivo y perceptivo que los jóvenes utilizan para jugar o navegar se utiliza en el procesamiento de la vida cotidiana.

En relación al 3D, la encuesta antes citada arrojó que el 60% de los usuarios infantiles de 3D mostraban una complejidad media y alta (21 y 10 casos, respectivamente), mientras que el 35% manifestó una baja complejidad perceptiva (21 casos). En concreto, ello se refería a la posibilidad o no de que estos niños de 11-12 años percibieran óptimamente la argumentación paralela (imagen + voz off) de los documentales exhibidos. En el fondo, sólo el 35% se ajustó al modelo "clásico", simple, aprehendiendo sólo el relato central, continuo y lineal. El factor central respecto de esta tercera problemática es que la circulación futura de las obras audiovisuales en formato 3D se desarrollará entre sujetos de elevada complejidad cognitiva. Esto no se corresponde aún con lo que se observa en las observaciones registradas sobre recepción del cine 3D, donde los recursos estereoscópicos son sólo utilizados como meros marcadores destinados a subrayar o enfatizar situaciones, y no como parte de una sintaxis de argumentación visual compleja.

## 4. CONCLUSIONES

El cine 3D estereoscópico aparece aún marcado por el desacoplamiento observado entre una cultura 2D y una aspiración técnica al 3D. Observamos en primer lugar, una cultura visual dominada por una matriz monocular y perspectivista y en segundo lugar, la pretensión técnica -aún no resuelta- de reproducir la experiencia de inmersión tridimensional propia de la visión binocular humana. En otras palabras, nos encontramos frente a un objeto audiovisual cuya fractura entre producción y recepción parece dar cuenta de un conflicto de funcionamiento que impide un mayor despliegue de su potencial de innovación fílmico-perceptiva. Pareciera entonces que estamos en el momento de una transición clave del cine 3D, tanto técnica como culturalmente, caracterizada por una comprensión aún parcial de su naturaleza táctil y la esquivada pero constantemente buscada experiencia de la inmersión perceptiva en un espacio audiovisual tridimensional.

## NOTAS

1. Se trata del trabajo realizado, desde 2011, en el marco del proyecto Red Imagen 3D (Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile, [www.labcinema3d.cl](http://www.labcinema3d.cl)), fruto del cual es el libro "La imagen táctil, de la fotografía binocular al cine tridimensional", Víctor Fajnzylber (ed.), publicado por la editorial Fondo de Cultura Económica en 2013.
2. Incluso una cinta como *El Hobbit* (2012, dirigida por Peter Jackson), que fue trabajada estereoscópicamente desde su concepción inicial, no se ha visto exenta de críticas en torno a "mareos y dolores de cabeza" entre los espectadores, ver la edición del 6/12/2012 del diario *La Tercera* de Santiago de Chile.
3. Para Jonathan Crary la separación entre visión y tacto -ocurrida a comienzos del siglo XIX- provocó una "homogeneización" de la visión y una "mistificación" y "abstracción" de los objetos modernos de visión (las fotografías, sobre todo) que asumieron una "identidad separada de cualquier relación con la posición del observador dentro de un campo cognoscitivamente unificado" (Crary 2001 [2008]).
4. Desde la oftalmología se apoya esta idea: "La ejecución de tareas básicas visuales como detección,



resolución y discriminación, son levemente mejores con ambos ojos abiertos. Otras tareas visuales complejas, como leer, detectar objetos camuflados y lograr la coordinación ojo-mano también son realizadas con más eficacia con ambos ojos que con uno, incluso cuando lo que se está evaluando no tiene profundidad” (Goya, Andrighetti, Cerfogli 2013).

5. Tanto Michael Wedel (2009) como Jan Holmberg (2003) sostienen que el estilo narrativo “clásico”, en el período del cine silente, no se avenía con la experimentación visual propia de la estereoscopia.

6. Proyecto n°19835-8 del Fondo de Fomento Audiovisual, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Gobierno de Chile, titulado “Estudio socio-histórico del cine tridimensional: de la estereoscopia fotográfica al cine digital 3D” (2011-2013), Investigador responsable: Víctor Fajnzylber Reyes; Co-investigadores: Rafael del Villar y Jorge Aceituno.

7. Los conceptos de lectura simple / compleja responden aquí a los modelos desarrollados por el neurobiólogo Francisco Varela (1989 [1996]; 1996 [2004]). De acuerdo a éste, el procesamiento cognitivo implica una interconexión entre los fragmentos percibidos y los archivos visuales neuronales, es decir se percibe a través de las conexiones entre variables y no con un procesador lógico central. Estas conexiones reagrupan elementos en una configuración global, que puede ser Simple (implica un solo ordenamiento de los fragmentos) o bien Compleja (varios fragmentos se ordenan de diferentes formas, estableciendo relaciones de procesamiento paralelo de la información).

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARMENTEROS, M. (2011) “*Técnicas audiovisuales. El 3D estereoscópico ha vuelto para quedarse*” en Telos: Cuadernos de comunicación e innovación 88, 114-121.

BAILBLÉ, C. (2013) “*Del 2D al 3D, el travelling de todas las profundidades*” en La imagen táctil, de la fotografía binocular al cine tridimensional de Fajnzylber, V. (ed.). Santiago: Fondo de Cultura Económica.

CRARY, J (2001) *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: CENDEAC, 2008.

DEL VILLAR, R. (2013) “*Trayectos de navegación en la imagen tridimensional*” en La imagen táctil, de la fotografía binocular al cine tridimensional de Fajnzylber, V. (ed.). Santiago: Fondo de Cultura Económica.

GOYA, C., ANDRIGHETTI, F. y CERFOGLI, F. (2013) “*Visión binocular*” en La imagen táctil, de la fotografía binocular al cine tridimensional de Fajnzylber, V. (ed.). Santiago: Fondo de Cultura Económica.

HOLMBERG, J. (2003) “*Ideals of immersion in early cinema*” en Cinémas. Revue d'études cinématographiques 14 (1), 129-147.

LETELIER, J. (2013) “*Una construcción del sistema nervioso: visión en profundidad basada en visión estereoscópica*” en La imagen táctil, de la fotografía binocular al cine tridimensional de Fajnzylber, V. (ed.). Santiago: Fondo de Cultura Económica.

VARELA, F. (1989) Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas. Cartografía de las ideas actuales. Barcelona: Gedisa, 1996.

VARELA, F. (1996) *Quel savoir pour l'éthique? Action, sagesse et cognition*. París: La Découverte, 2004.

WEDEL, M. (2009) “*Sculpting with light: Early film style, stereoscopic vision and the idea of a 'plastic art in motion'*” en Film 1900: technology, perception, culture de Ligensa, A. y Kreimeier, K. (eds), 201-223. Londres: John Libbey.

## *Evolución del concepto de 3D en los videojuegos\*. Evolution of the Concept of 3D in Video Games*

Luis Perillan Torres

La tecnología 3D ha impactado la industria de la entretención, es por ello importante ver como los cambios tecnológicos han afectado el desarrollo de los videojuegos. Siendo los videojuegos un conglomerado diverso de géneros examinaremos a través de algunos ejemplos de juegos populares el impacto que ha representado el desarrollo de la tecnología 3D para así entender cómo se abren las posibilidades ante la nueva generación de imágenes 3D.

Palabras clave: Videojuegos, 3D, Percepción, Tecnocultura , Audiovisual.

The 3D technology has impacted the entertainment industry, therefore is important to see how the technological changes have affected the videogames development. As videogames are a complex genres conglomerate we going to view some examples of popular videogames to see the impact of 3D technology development. In order to understand how the possibilities open to the next generation of 3D images.

Keywords: Videogames, 3D, Perception, Technoculture, Audiovisual.

*Luis Perillán Torres* es Licenciado en Antropología de la Universidad de Chile y candidato a magister en Educación de la Universidad de Santiago. Tiene una larga trayectoria como Investigador en la Universidad de Chile, hoy es Co- Investigador Fondecyt No 1120064 (años 2012- 2015). Sus publicaciones (Revista deSignis y Revista Comunicación y Medios) tienen como objeto las nuevas culturas visuales infante juveniles. Email: luis.perillan@gmail.com.

Este artículo fue referenciado el 3 de marzo de 2014 por la Universidad de la Frontera.

## 1. INTRODUCCIÓN

Existe una abundante evidencia científica de la relación existente entre el desarrollo de las identidades infante juveniles y los videojuegos. Los niños y jóvenes crecen en contacto con estos, aceptando los desafíos intelectuales o psicomotrices que estos representan y, por tanto, relacionándose con la complejidad cognitiva que estos implican (como dejan de manifiesto las investigaciones de Del Villar 2004-2006, Casas y Perillán 2004). En este contexto, se tiene ya un saber adquirido sobre la forma de procesamiento semiótico de los dos polos de videojuego más consumidos. Por una parte, se encuentran los videojuegos de combate, donde se da una estructuración narrativa lineal, describible con la teoría semiótica de Greimas (1979) a través de programas y anti-programas narrativos construidos sobre la base de adquisición de un objeto valor que no se tiene. Por otro lado, se encuentran los videojuegos de estrategia, donde no es factible el establecimiento de un programa narrativo hegemónico que estructure el relato pues no es delimitable un objeto de valor, puesto que dichos valores se interdefinen en un espacio poligonal de transacciones recíprocas. La realidad de funcionamiento del videojuego posee un gran impacto en la generación de nuevas identidades, como la aparición de los grupos otakus o de los gamers (Perillán, 2009). Es por ello que parece especialmente importante ver cómo la introducción de la tecnología tridimensional (3D) afecta la estructura de los videojuegos mediante un breve recorrido histórico del 3D en los videojuegos y, desde una perspectiva semiótica, tener claro su acercamiento / alejamiento de la descripción semiótica del cine 3D (Bailblé, Fajnzylber, 2013).

En la actualidad el desarrollo del 3D en el cine y la TV ha puesto en boga el tema del 3D, forma de denominación de los gráficos tridimensionales en las comunicaciones. Debemos entender que el concepto de 3D deriva de la concepción física de que los objetos poseen, al menos, tres dimensiones (ancho, altura y profundidad), por lo cual el 3D se refiere a la capacidad de percibir la profundidad en un cuadro 2D. Estos efectos se logran mediante una multiplicidad de operaciones perceptivas (como lo describe Bailblé), pese a que nunca son una real percepción tridimensional, sino que más bien permiten al cerebro crear una percepción 3D de imágenes 2D (lo que Bailblé llama 2D y medio). Por lo tanto entenderemos como 3D en los videojuegos la emulación de los efectos perceptivos que nos permiten percibir la dimensión profundidad en imágenes 2D.

El desarrollo del 3D es bastante antiguo en la informática y en los videojuegos. Ya el año 1965 David Shuterland delineaba lo que debía ser el desarrollo de una gráfica que se sintiera como si fuera real, y desde fines de los 70 hasta inicios de los 90 se desarrollaron juegos 3D que funcionaban sobre la base de gráficos poligonales, para ya en los 90's ver el nacimiento de una serie de videojuegos 3D.

Sin embargo, lo que buscamos acá no es tanto describir la historia del 3D en videojuegos, como ver el concepto de 3D que se desarrolla en estos. Es decir ver cómo

el desarrollo de la imagen tridimensional ha afectado a los videojuegos, siendo necesario para esto revisar el desarrollo de algunos juegos representativo de gran éxito mundial.

## 2. EL 3D EN VIDEOJUEGOS DE COMBATE. EL CASO DEL TEKKEN

El Tekken es en muchos aspectos un clásico juego de combate, lanzado para Play Station el año 1994, de gran simpleza cognitiva, en el cual un jugador se enfrenta a un enemigo a golpes en una arena (tal como los célebres Street Fighters y Mortal Combat), sin embargo, a diferencia de estos introduce un concepto de 3D, lo que se ve en la capacidad de los combatientes de desplazarse 'verticalmente' en ciertas ocasiones (normalmente al levantarse después de una caída), de tal modo que el uso de gráficos 3D se veía muy limitado. Sin embargo, el año 1998 se lanza el juego Tekken 3, en el cual se da un permanente desplazamiento de la línea de combate, acompañado por un acomodo de la cámara (punto de vista del jugador) de la acción del combate. Como se puede ver en su origen el 3D se usa más como un elemento decorativo del videojuego, es algo que aporta atractivo visual pero no se relaciona con las estrategias de combate mismo. No será hasta el año 2002, con el Tekken 4 que el jugador podrá interactuar con el entorno 3D con desplazamientos laterales antes imposibles. Otra vez la cámara se acomodará a la nueva linealidad de los contendores, solo que ya no como un elemento constante sino como un efecto del accionar de los jugadores. En este punto se relaciona el 3D con lo que será su implicación en videojuegos de aventura gráfica (RPG).

## 3. EL 3D EN LOS VIDEOJUEGOS DE DISPARAR. EL DOOM

Los videojuegos de disparar (o de puntería), también llamados *shooters*, fueron populares videojuegos de las consolas arcades de los inicios de los videojuegos. Sin embargo, con el tiempo fueron relegados a un segundo orden por otros tipos de videojuegos, principal razón de esto era la especificidad de las máquinas para jugarlos (provistas de armas) contra la mayoría de los juegos que usaban máquinas standards (con palancas y botones). No obstante, a inicios de los 90's comenzaron a aparecer *shooters* que incorporaban gráficas 3D dotando de un gran atractivo visual la acción de estos. El primero de estos juegos fue Catacombs3D del año 1991, sin embargo, sería el videojuego Doom (1993) el que repopularizaría este tipo de juegos.



Figura 1.

En Doom toda la acción transcurre en un plano 3D, y (al igual que los clásicos *shooters*) la perspectiva es en primera persona. Sin embargo, la novedad de esta nueva generación es que el jugador tiene la posibilidad de desplazarse por el plano 3D permitiendo complejizar el plano narrativo del videojuego de manera enorme. Si en los clásicos *shooters* uno debía cumplir una misión disparando a algo o alguien, el tiempo y el movimiento tenían escasa relevancia (salvo algunos con contadores de tiempo), en cambio en el Doom el jugador desempeña una función en un permanente desplazamiento en el tiempo y espacio, cada lugar ofrece desafíos nuevos, el movimiento es requisito para progresar en el juego, el jugador ya no es solo un simple tirador, es un actor de la acción, puede moverse por izquierda o derecha, encontrar ítems, atacar en el momento justo. Por todo aquello los *shooters* 3D se acercan a la experiencia de un RPG (rol playing game), distinguiéndose de estos principalmente por la perspectiva, tal como se puede ver en la figura No. 1 (primera persona contra tercera persona).

Como se puede ver la irrupción del 3D en los shooters cambió enormemente la complejidad cognitiva de estos juegos, no solo porque amplió los espacios cognitivos del juego (de una o más pantallas estáticas a una secuencia de espacios en movimiento), también porque permite construir estructuras narrativas complejas similares a las de un RPG, además de permitir desarrollar estrategias específicas para cada desafío planteado por el juego (ya no es solo disparar con puntería, también se trata de esconderse, avanzar entre trampas, etc.). No obstante, lo que más llama la atención es el movimiento de la cámara (perspectiva del jugador en primera persona), que nos permite ver lo que el personaje jugador (PJ) ve, poder seleccionar la información y, de esa manera, la experiencia se vuelve mucho más realista, el jugador podrá explorar el mapa, elemento hasta ese entonces inaudito en un *shooter*, lo cual aparece graficado en las figuras No. 2 y 3, donde se representa un cambio de perspectiva producto de un movimiento del 'ojo' del jugador.

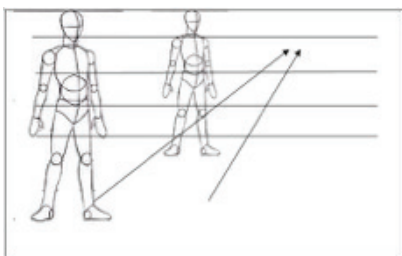


Figura 2.

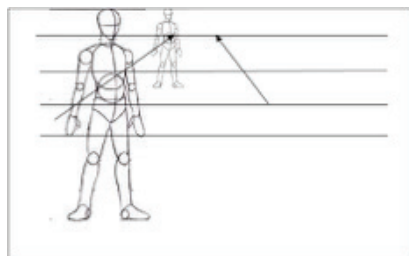


Figura 3.

Si en los videojuegos de combate (el Tekken) el uso de los gráficos 3D era principalmente decorativo y solo complejizaba el juego de manera menor, en el caso de los *shooters* el 3D fundamental para los aspectos narrativos, de encuadre, interacción con la máquina y la complejidad cognitiva de éste. El concepto de 3D es el ambiente donde se desarrolla la acción.

#### 4. 3D EN LA AVENTURA GRÁFICA . TOMB RIDER

Manejar a un personaje, encontrar ítems, esquivar los peligros y derrotar a los enemigos, esos son los principios básicos de todo juego de aventura gráfica, independiente de si se trata de una cabeza perseguida por fantasmas (Pacman), un gorila saltarín (DonkeyKong) o un espadachín que busca salvar el mundo (Final Fantasy). La aventura gráfica puede ser uno de los géneros más diversos del mundo de los videojuegos, lo que lo define es la ensoñación del personaje, en el sentido de la identificación secundaria en el cine (tal como lo describe Jacques Aumont, 1983), en el cual el sujeto se identifica con la adquisición del objeto de deseo por parte de los personajes actuantes, con la salvedad que el consumidor de videojuego asume un rol activo en logro del objeto de deseo.

Es la identificación con el objetivo del personaje (PJ) el elemento que lo distingue claramente de los *shooters* (en el cual la identificación es con el lugar del personaje). Normalmente, el juego de aventura grafica es planteado en la perspectiva de la tercera persona, el jugador es un externo que manipula al PJ, quien realiza la acción es el jugador, pero éste ve le acción desde fuera, es decir, realiza la acción contemplando al PJ actuante.

El caso de Tomb Rider es un ejemplo del impacto de la evolución de los gráficos 3D en los juegos de aventura gráfica, publicada el año 1996 se encuentra entre los primeros juegos de aventuras en tercera persona que incorporan gráficos 3D, en ellos la cámara sigue la acción de la PJ (Lara Croft) desde detrás de ésta, de manera que se logra un efecto de movimiento similar al de los juegos *shooters* en primera persona (como Doom). Sin embargo, se puede ver en el centro de la pantalla a la PJ principal, a esto se añade la posibilidad de rotar la cámara cuando la PJ se encuentra detenida, rompiendo con esto la perspectiva del personaje, pudiendo ver elementos que no se apreciarían desde la perspectiva de primera persona. Aunque no tan dramáticamente como ocurre en los *shooters*, la introducción de los planos 3D permite una movilidad mucho mayor en los juegos de aventura gráfica, permitiendo explorar un mapa mucho más amplio de la simple pantalla, ahora los ítems se esconden fuera de la vista y para encontrarlos el jugador deberá desplazarse por los laberintos 3D. Como ya vimos, los juegos de aventura gráfica poseían ya una mayor movilidad que un *shooter*, pero ahora ambos juegos tendrán una capacidad similar para explorar los mapas, lo cual los acerca sensiblemente desde el punto de vista visual, de manera tal que lo único que los diferencia en la actualidad es la perspectiva del jugador y el objetivo del juego.

#### 5. JUEGOS DE ROL MULTIJUGADOR MASIVOS ON LINE (MMORPG) - WORL OF WARCRAFT

Aunque se le considera un género reciente y hasta subsidiario, los videojuegos de interacción masiva son bastante antiguos, remontándose sus primeras versiones a los años 70's (Moria de Plato System), sin embargo, el primer éxito comercial de estos videojuegos solo llega a mediados de los 90's (The Realm on Line, 1996, que im-

pondría el sistema de niveles característico de estos juegos), seguido de gran variedad de exitosos juegos hacia final de la década. Producto de esto incluso tempranos juegos de este tipo mostraron planos 3D (incluso algunos gráficamente simples como Ragnarok on Line intercalaban escenarios 3D y objetos 2D), es decir el 3D ha formado parte de este tipo de juegos prácticamente desde sus inicios.



Figura 4. Worl of Warcraft, se enmarcan en blanco las áreas con información en 2D.

World of Warcraft (WoW), uno de los juegos MMORPG más populares de la historia ha sabido explotar el desarrollo de la banda ancha y de las gráficas 3D, en muchos aspectos es un juego de aventura gráfica en tercera persona en el cual los personajes y los jugadores pueden interactuar. Sin embargo ¿Qué es lo que implica el 3D en los MMORPG como World of Warcraft? Primero, construir amplios planos para desplazarse en busca de aventuras; segundo, la capacidad de ver la acción desde diferentes puntos de vista; tercero, la capacidad de mantener dos niveles de espacios cognitivos permanentemente juntos sin sobreponerse. Esto último es especialmente importante en los videojuegos, la existencia de un plano de la acción en movimiento 3D (desplazamiento y acción asociados) y de otro espacio para la operatividad del jugador en 2D, como las barras de habilidades (*skills*), mapas, chats e información relevante para el jugador (como se aprecia en la figura No. 4), incluso el espacio 3D puede contener información 2D (como nombres de los personajes). De esta manera, un personaje puede atacar a otro dentro del espacio dinámico del escenario 3D, mientras los jugadores interactúan en el chat hablando entre ellos, e incluso pueden interactuar hablando mediante programas como TeamSpeak o RaidCall, de uso muy común entre los jugadores. Es decir, la información que se requiere para operar en este tipo de videojuegos puede llegar a ser abrumadora y es aquella una de las causas de su éxito.

## 6. 3D EN LOS NUEVOS VIDEOJUEGOS

En los tiempos recientes un nuevo concepto de juegos 3D ha aparecido en el mercado, el cinematográfico 3D con lentes, que permite ver la acción del video-

juego en planos superpuestos, y la nueva generación de videojuegos que usarían esta tecnología en monitores 3D. Aclaremos que este nuevo concepto de 3D tiene algunas limitantes, la primera se refiere al uso de lentes para generar el efecto tridimensional, el segundo caso es la perspectiva en el cual estos se pueden usar, el 3D solo se puede percibir desde determinados ángulos, más allá de los cuales la imagen se torna negra. Esta última limitante, que en el cine pasa desapercibida (pues el usuario se encuentra casi inmóvil en la butaca), se vuelve evidente cuando el 3D llega a los hogares, limitando con esto la posibilidad de desarrollar un juego en modo multijugador. De esta manera, el impacto que la tecnología 3D tendrá en los videojuegos permanece aún incierto, pues en la mayoría de los casos el 3D se limita a una opción gráfica del juego, de modo que se pueda jugar tanto en modo 2D como 3D, limitando el efecto al impacto visual.

Sin embargo, existen tecnologías que permiten romper en algún grado estas limitaciones, se trata de las pantallas que permiten ver el efecto 3D sin la necesidad de lentes (aunque aún restringiendo la experiencia a ángulos específicos), de cuyo ejemplo ya existe el Nintendo 3DS y pantallas de teléfonos celulares. Otro caso quizás más interesante sean las pantallas 3D que permiten que dos jugadores vean imágenes distintas. En este caso si existe una modificación dramática del modo de juego, pues cuando dos jugadores se enfrentan (por ejemplo en una carrera de autos) la imagen ya no se divide en dos, como comúnmente ocurre, sino que cada uno ve una imagen diferente (con la condición de que éstas requieren el uso de lentes y cierta limitación del ángulo de mirada).

En conclusión, el 3D en los videojuegos no es nuevo, en su búsqueda de realismo los videojuegos han explorado las opciones que ofrece la tecnología informática y la audiovisual, como hemos visto precedentemente esto ha modificado las estructuras narrativas y perceptivas de los videojuegos a lo largo de los años, y aún estamos a la espera de ver cómo la nueva tecnología 3D modifica sus estructuras. De momento aún no se ha producido ninguna revolución, pero es poco probable que ésta no ocurra en el mediano plazo, cuando la tecnología 3D sea más masiva y se superen las limitaciones que el 3D posee en la actualidad.

## NOTAS

\*Este artículo se enmarca en el proyecto de investigación Fondecyt No 1120064 “Navegación por Internet: Percepción y Cognición en la población adulta del gran Santiago” (años 2012- 2015) a cargo de R. Del Villar, E. Campos y L. Perillán. Financiado por CONICYT.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

AUMONT, J. (1983) *Estética del Cine. Espacio Fílmico, Montaje, Narración, Lenguaje*. Barcelona. Paidós.  
BAIBLÉ, C. (2013) “*desafíos visuales y sonoros en el cine 3D*” en la imagen digital de V. Fajnzylber (ed),

177-197. México. Fondo de Cultura Económica.

CASAS, R. y PERILLÁN, Luis (2004) “*El Rol del Videojuego en el Proceso de Construcción de Identidades en Antofagasta y Temuco (Chile)*” en Revista deSignis N° 5, 177-187. Barcelona. Gedisa.

DEL VILLAR, R. (2001) “*Videoculturas de fin de milenio: globalización, japoanimación y resemantización local*” en Revista Opción No 36, 86-101. Maracaibo. Universidad de Zulia.

DEL VILLAR, R. (2004) “*Nuevas Tecnologías y Construcción de Identidades*” en Revista deSignis No 5, 189-201. Barcelona. Gedisa.

DEL VILLAR, R. (2006), “*Brecha digital, categorías perceptivas y cognitivas: el caso de los video- juegos*”, Revista Comunicación y Medios No 17, 87-101 Santiago. Universidad de Chile.

DONOVAN, T (2010) (en inglés, edición electrónica). *Replay, The History of Video Games*. Hove. Yellow Ant Media.

GREIMAS, A.J. (1979) *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. París. Hachette,

PERILLÁN, L. (2009) *Otakus en Chile*. Santiago. Universidad de Chile.

## *Aprendiendo en los mundos posibles de los videos juegos. Learning in the Possible Worlds of Video Games*

Manuel Velasco

El uso generalizado de las redes sociales y las nuevas tecnologías de la información combinada con la capacidad de penetración de los videojuegos están cambiando cómo se aborda la problemática del aprendizaje en el siglo XXI. Basándose en las teorías de los juegos y del aprendizaje, este ensayo busca exponer los valores pedagógicos que pueden aportar los video juegos en el desarrollo de formas de aprendizaje mas pertinentes y significativas para el individuo del siglo XXI.

Palabras clave: Video juegos, simulación, mundos posibles, learning, medios digitales.

The widespread use of social media and new information technologies combined to the pervasiveness of video games are changing how learning are approached in the twenty-first century. Relying on *the theories of game and learning* this essay evaluates the pedagogy embedded in video games' design for the building of learning dynamics more meaningful and pertinent for the twenty-first century individual.

Keywords: Video Games, simulation, possible words, learning, digital media

Manuel Velasco tiene un Master en Geopolítica de la Universidad de Buckingham y un Master en Innovación y desarrollo internacional de ESCP Europe Master in Management. Se ha especializado en estudios globales, diseño de video- juego y aprendizaje. Email: velascome@hotmail.com

Este artículo fue referenciado el 30 de octubre del 2014 por la Université de Lille, Francia.

## 1. INTRODUCCIÓN

La imparable expansión global de los medios digitales está produciendo cambios cualitativos en todos los aspectos de la vida al permitirle a cada vez más individuos de estar en constante alcance e interacción con sus entornos. El estado de “hiper-comunicación” que resulta impacta cada nudo del complejo tejido socio-cultural con efectos particulares sobre las dinámicas emocionales, educativas, económicas, sociales y políticas [Colle, 1996].

El uso de diversas formas de lenguaje y de lectura, la construcción de nuevas narrativas, la distribución de los contenidos, y la creación de nuevas funciones pre-disponen y refuerzan formas constantes de participación espontánea [Jenkins, 2006]. Internet 2.0 permite sus descontextualizaciones organizando un espacio virtual sin límites donde la interacción y la participación se lleva a cabo [Jenkins, 2009]. Como los individuos pasamos cada vez más tiempo online en compañía virtual, si la tecnología nos acerca o nos divide más es parte de la paradoja de la educación del individuo del siglo XXI.

Para Rousseau, la capacidad de un individuo para distinguir entre símbolos y letras, idiomas y sonidos, no sólo es una proeza personal mental, sino también y sobre todo el resultado de las construcciones sociales que lo entornan. Los individuos están en el centro de un proceso de aprendizaje natural viciado por las interacciones que mantienen con el entorno. Como las interacciones se vuelven más complejas y densas, el individuo se rinde al marco social de lenguas, valores y prácticas que prevalecen. En otras palabras, para que un individuo conozca de una práctica social esta obligación primero a reconocerla y segundo a experimentar “las diversas formas de actuar, interactuar, valorar, sentir, conocer y utilizar los diversos objetos y tecnologías que constituyen la práctica social en sí mismo” [Gee, 2003:15]. Estas normas de comportamiento “asumidas” por el individuo como los cursos de acción a seguir para insertarse, se cristalizan como partes de sus “identidades” a través de la reiteración [Gee, 2003; Schank 2004].

El empoderamiento generado por las comunidades y redes sociales, junto con el crecimiento de las herramientas móviles digitales personalizadas efectivamente transforman la sociedad en su forma comunicacional para representar nada menos que la forma en que los individuos percibimos y participamos en el mundo. Las nuevas tecnologías de la información no son solo un recurso o medio tecnológico, sino la forma adoptada por los vínculos sociales contemporáneos [Robinson, 2008].

## 2. CULTURA DE LA CONVERGENCIA Y MODELOS APRENDIZAJE

El nuevo ecosistema social que resulta por el uso intensivo de las NTIC, se nutre de usuarios y productores con habilidades multitasking organizados en grupos

de afinidad y otras comunidades virtuales de práctica facilitadas por la ubicuidad de las redes cuyos nodos son una importante masa de jóvenes nativos digitales que se incorporan al juego de las interacciones sociales con voz y voto [Gee, 2003 ; Jenkins, 2009 ; Schank, 2007 ; Squire, 2007]. [El] Internet rompe los silos llamados “espacios de” educación, trabajo o de ocio, por lo cual hoy por hoy todos estos espacios coexisten e interactúan en una sola vida como por ejemplo con el uso de Facebook, Twitter y con herramientas de comunicación como por ejemplo, Androide e iPhones.

En este sentido, el advenimiento de la cultura de la convergencia ofrece modelos de aprendizaje no lineal que permiten a los individuos darle sentido a sus capacidades de manejar e interactuar en el ambiente [Gee, 2003]. La lógica de “convergencia” constituye un cambio antropológico y cultural importante ya que induce una transformación en “formas de ser y de hacer”, así como las percepciones del mundo con nuevas mitologías y nuevos procesos de identidad.

Si consideramos que el aprendizaje debe ser entendido como un proceso y producto de las diferentes prácticas sociales, cuyas dimensiones básicas son la sociabilidad, los rituales y el tecnicismo [Barbero, 1987], entonces es esencial que éstas se refuercen mediante la construcción de escenarios de diálogo [Herz, 2006] y que se interprete la tecnología no como el diseño de las cosas físicas, sino el diseño de prácticas y posibilidades que se pueden realizar a través de artefactos/objetos “[Fainholc, 2004].

Los videos juegos son por definición parte integral y artefactos de la tecnología; y por sus características intrínsecas son motores de aprendizajes que participan de la propuesta y construcción de mundos posibles.

## 3. VIDEO JUEGOS, SERIOUS GAMES Y MUNDOS POSIBLES

Según Kevin Maroney, diseñador de video juego, un juego es una forma lúdica de entretenimiento con objetivos y estructura. Para Ralph Koster, otro conocido diseñador de video juegos, jugar a un juego es el acto de resolver situaciones de desafío estadísticamente variadas presentadas por un oponente que puede o no ser algorítmico en el marco de un modelo sistémico definido.

Los videojuegos pertenecen al ámbito digital, ya que se ven y se juegan a través de una plataforma digital, como una pantalla de televisión; y son juegos porque contienen una serie de reglas, lista de objetivos y suponen un reto para el jugador. Un videojuego es entonces un juego electrónico que se controla internamente por ordenador o microprocesador y externamente se opera a través de una interfaz de usuario que es responsable de la comunicación entre el individuo y la máquina.

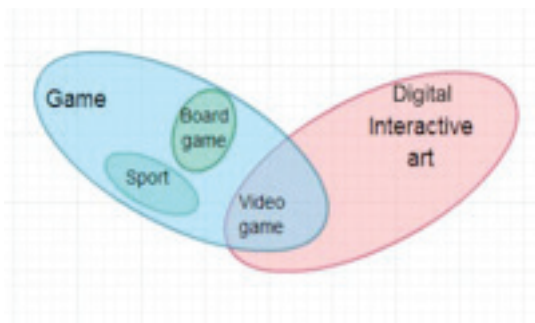


Figura 1. Game and digital art representation

Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek analizaron esta dinámica mediante la división de los videojuegos en tres componentes:

- Las Mecánicas: son los componentes de funcionamiento del juego. En su nivel básico, le permiten a los diseñadores gobernabilidad sobre las reglas de juego, dándoles la capacidad de dirigir las acciones de los jugadores.
- Las Dinámicas: son las reglas de interacción, de acuerdo a la mecánica del juego.
- La Estética: son las evaluaciones emocionales que experimentan los jugadores a medida que avanzan y se sumergen en el juego.

Del mismo modo que un mundo narrativo toma prestado propiedades del mundo “real” para tratar de establecer que es un “hecho” en el mundo imaginario del texto [Eco, 1979]; este tipo de fenómeno desde la perspectiva del mundo video lúdico es lo que permite convertir la sensación de diversión en algo operativo. Construir un mundo significa asignarle propiedades a un determinado individuo (el jugador, el avatar...) que son privilegiadas respecto a otras – digamos propiedades necesarias – y que resisten más que otras a los procesos de aburrimiento [Eco, 1979:135]. Siguiendo el razonamiento de Eco en *Lector in Fabula* [1979], la verdad lógicamente necesaria no son los elementos de amoblamiento del mundo propuesto por el juego (por ejemplo las graficas o texturas) sino las dimensiones formales de constructibilidad de la matriz de mundos al que el juego pertenece. Un videojuego puede ser una mezcla de las siguientes dimensiones sin necesidad de que todas estén presentes al mismo tiempo...

- Sensación (juego como sentido de placer)
- Fantasía (juego como una fantasía)
- Narrativa (juego como dramática)
- Reto (juego como carrera de obstáculos)
- Pertenencia (juego como marco social)

- Descubrimiento (juego como un territorio desconocido)
- Expresión (juego como nuestra propia identidad)
- Sumisión (juego como pasatiempo)

Siguiendo la reflexión de Umberto Eco [1992: 228-230] podemos encontrar la siguiente clasificación: Mundos posibles verosímiles (desde nuestra experiencia actual); Mundos posibles inverosímiles (sino con reajuste flexible de la experiencia del mundo real); Mundos inconcebibles (violán nuestras costumbres lógicas y epistemológicas); Mundos imposibles (contradicciones irreconciliables que derrotan nuestra percepción)

La teoría de los mundos posibles aporta un contexto interpretativo. Los videojuegos son mundos posibles que suelen capturar y permitir a los jugadores la práctica de un proceso reflexivo distintivo.

#### 4. SERIOUS GAMES O LOS MUNDOS POSIBLES VEROSÍMILES

“Se busca modelar un sistema de manera consistente con la realidad” que permite al usuario desarrollar experiencias y tomar decisiones cuyas consecuencias si tomadas en la vida real serian consideradas costosas o peligrosas [Schank, 2007]. Según algunos autores los estudiantes pueden recordar solamente: 10% de lo que leen, el 20% de lo que escuchan, el 30% de lo que ven y oyen, si el contenido es interrelacionado, 50% si ven a alguien modelando algo mientras lo explica, y el 90% si involucrados en el trabajo ellos mismos, incluso aunque sólo sea una simulación. Para Prensky [2001:212], “las simulaciones no son en sí mismas juegos. Para llegar a ser juegos necesitan elementos estructurales adicionales – diversión, reglas, metas, competir, ganar recompensas...” Es decir que los Serious Games son simulaciones que incorporan dinámicas de juego en un marco profesional en el que la educación (el aprendizaje en sus formas diversas) es el objetivo principal mientras que la diversión es secundaria [Chen, 2006].

Los jugadores se identifican con su “rol de profesional” interactuando con personajes digitales a los que formulan preguntas para reunir información. También pueden consultar y valorar los archivos disponibles en el sistema de base de datos del juego. La identificación es también reforzada mediante una serie de pruebas que requieren de la evaluación de diferentes cursos de acción para avanzar; por exámenes numéricos en tiempo restringido y por el requisito de producir cortos informes que delinear y evidencian del proceso de razonamiento. El jugador/estudiante/profesional opera al borde de lo que Gee [2004] llama “el régimen de competencias”.

*Como se produce el aprendizaje?* El aprendizaje en este caso viene del hecho de que los jugadores deben utilizar las estrategias de resolución de problemas empleadas por los expertos de L'Oréal en situaciones similares. El contexto que ofrece la simu-

lación “preserva la conectividad de los eventos que de otra forma se disociarían en el tiempo” mientras garantiza que el jugador avance a su propio ritmo sobre una base ensayo y error prueba. Cuanto más los jugadores estén estimulados a interpretar su experiencias más aumentan las probabilidades de que es lo que recordaran y como serán capaces de utilizar las habilidades y aprendizajes adquirido a través de la simulación. El valor de este Serious Game radica en su capacidad para situar el aprendizaje de los jugadores en un contexto (un mundo posible) determinado, con reglas específicas, objetivos claramente definidos, expectativas de alto rendimiento y evaluaciones situacionales. Los jugadores evalúan y critican estas reglas mientras construyen una nueva identidad, la de un “profesional de L’Oréal”. Este compromiso de identidad asegura que el aprendizaje activo se lleva a cabo y de acuerdo a Gee [2003:59] “todo aprendizaje profundo - que es el aprendizaje activo, crítico - está indisolublemente vinculado con la identidad”.



Figura 2. Screenshot del juego *Reveal* para L’Oréal

Si de alguna forma el mundo virtual y el mundo real en juego en *Reveal* no son convincentes para el jugador/aprendiz, entonces lo más probable es que su compromiso identitario sea inexistente y su voluntad de poner el esfuerzo y la práctica exigida para dominar el dominio del juego indolente. La relación practica/identidad es aquí esencial para el aprendizaje. Cuanta más información se proporciona sobre una situación, más espacio se le atribuye en la memoria y de más maneras se la puede comparar con otros índices. La narrativa en el Serious Game *Reveal* es útil porque viene con muchos índices (ubicación, creencias, actitudes, decisiones, o conclusiones) que requieren interpretación. Si “aprender haciendo” está en el corazón del proceso de la memoria básica sobre la que los individuos solemos depender, el esfuerzo de reiteración es lo que fortalece el aprendizaje [Schank, 2004:193]. De la correlación esfuerzo/identidad/aprendizaje resulta la capacidad por parte del jugador de generalizar la complejidad de los mundos en los que esta inmerso.

## 5. STARCRAFT II Y LOS SCRIPTS DE EL AJEDREZ MODERNO

El ajedrez es un juego que se rige por un conjunto de reglas (estructura) y objetivos (metas). La meta estratégica del ajedrez es de derrocar al rey del oponente inmovilizándolo en una casilla lo que trae como resultado el jaque mate y el fin de la partida. El juego no representa un estado de cosas sino una secuencia de estados de cosas  $S1...Sn$  ordenadas por intervalos temporales  $T1...Tn$ . [Eco, 1979: 155]. Cada jugada, cada movimiento de las piezas son estados diferentes de una secuencia narrativa dentro de un mismo mundo posible – el juego de ajedrez.

Aprender a jugar al ajedrez implica ejercitarse a resolver series complejas de eventos con numerosas sutilezas y variaciones. El nivel de maestría se logra mediante repeticiones interminables de fases de juego hasta que se cristalicen estructuras implícitas de suposiciones – guiones, scripts – que facilitan, automatizan o rutinizan el acto de jugar [Schank, 2007]. Así mismo este ciclo de automatización de habilidades no es estático sino que esta en constante evolución para adaptarse a nuevas condiciones, excepciones y nuevos escenarios [Gee, 2003:70]. El error de predicación da lugar a la modificación de la memoria, que es de lo que se trata el aprendizaje. En este sentido aprender significa cambiar los resultados previstos sobre la base de la experiencia. Es decir los scripts son más que un procedimiento para jugar al ajedrez, sino que son contenedores de todos los registros propios al individuo involucrado en el dominio del ajedrez. Son generalizaciones “no-cognitivas” de acciones e interacciones del mundo posible en el que el jugador ha contextualizado su identidad. Según Squire [2006] un nivel de maestría consiste en la adquisición de comportamientos que se convierten en una segunda naturaleza y requieren poco “pensamiento” para ser ejecutados con precisión. Dado que el aprendizaje es una mejora continua de los guiones, el dominio o maestría solo puede ocurrir en el contexto de una experiencia consagrada en la que una persona proyecta una identidad de lo que quiere ser.

*Starcraft II* es un video juego de estrategia en tiempo real producido por Activision Blizzard el líder mundial del sector. La perfecta ejecución de los elementos de diseño de *Starcraft II* han propulsado al juego al rango de deporte profesional nacional en Corea del Sur y de e-sport reconocido internacionalmente vía competiciones de video juegos profesional retransmitidas en directo por televisión e Internet. Los jugadores deben crear una cuenta y elegir un nombre que los identifique en línea. Cada jugador puede elegir entre tres tipos de razas (por ejemplo, los Zerg, Terran o Protoss) con características específicas.





Figura 3. Estrategias Terran de Starcraft II

El objetivo del juego es de reunir recursos para construir un ejército adecuado para destruir la armada de los otros jugadores dentro de un mapa de tamaño limitado. El jugador tiene varias rutas para elegir como desempeñarse y evolucionar su estrategia de batalla. Para eso asigna los recursos adecuados a las unidades correctas y esta constantemente preparado para enfrentar y adaptarse a nuevos escenarios a lo largo de el juego. En el recorrido de los primeros movimientos previsionales el jugador puede imaginar mundos posibles (temidos, deseados, esperados) de las creencias de los personajes/jugadores, situaciones o eventos del juego. En este sentido, los mundo narrativos producidos dentro del juego *Starcraft II* existen fuera de el solamente como resultado de una interpretación de un curso relativamente breve de eventos localizados en algún lugar del mundo actual [Eco, 1979:196]. Las acciones que el jugador lleva se contextualizan dentro de la narrativa del juego, orientadas a objetivos y gratificante. A través de sus de-ambulaciones el jugador puede reconstruir la historia, lo que realmente ha sucedido en la narración del juego como un curso de eventos temporalmente ordenados cuya narratividad sugiere que tal vez su visión del mundo actual es tan imperfecta como la de los personajes que participan del juego.

Por lo tanto jugadores tienen que participar en un ciclo de aprendizaje por vía de prueba error implementando diferentes estrategias con diferentes jugadores, en diferentes contextos (mapas). La recopilación de información y crítica de las técnicas de otros jugadores son parte del proceso de construcción de sentido del mundo posible *Starcraft II*. El jugador pone mucho esfuerzo para lograr metas significativas tal como la protección de su base contra incursiones por parte de otros en búsqueda de información valiosa sobre el estado de su ejército o economía... Un aprendizaje basado en metas se produce a medida que el jugador practica una y otra vez cómo reunir las tropas y construir infraestructuras de manera eficiente para “bloquear” o “wall” la entrada de su base lo más tempranamente posible en el juego.

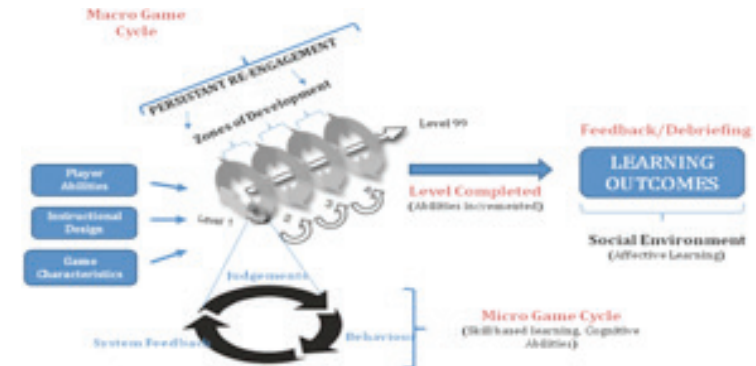


Figura 4. Videos Juegos y Cycles de Aprendizajes

Así mismo a lo largo del juego el jugador se identifica con las unidades de su ejército que dirige con propósito ya que de no ganar podría afectar a sus resultados, su ranking y su imagen como jugador miembro de la comunidad. El juego de hecho discrimina positivamente los jugadores en base al ranking de la liga y sus resultados respectivos. De ahí que es poco probable que se le de la oportunidad a un jugador en el “Platinum League” de jugar un “Master” antes de ganar credibilidad mediante una mayor experiencia de juego. La motivación de aprendizaje en este sentido proviene del incentivo del jugador de mejorar y dominar sus técnicas de juego. Algunos jugadores han puesto tanto esfuerzo en el dominio de las mecánicas del juego que han alcanzado conocimiento crítico.

El aprendizaje crítico según Gee [2003:40] implica aprender a pensar en los mundos posibles como espacios de diseño que nos manipulan de ciertas maneras y que podemos entorno manipular también de ciertas maneras. En *StarCraft II* algunos jugadores han desarrollado estrategias que se aprovechan de el diseño del juego a un *metanivel*. Por ejemplo los jugadores Zerg descubrieron a lo largo que podían ganar una unidad suplementaria haciendo un “Extractor Trick”. Cuando se juega Zerg la construcción de estructuras requiere el sacrificio de una unidad de trabajo o “drone”. El truco es un proceso de tres pasos que permite a los jugadores Zerg construir una unidad suplementaria sobre el límite de su depósito de provisiones – estos depósitos determinan la capacidad de unidades Zerg que el jugador puede generar en un momento Tn. En este sentido, cuando un jugador juega de forma activa y critica un juego como *Starcraft II*, el jugador se forma un punto de vista propio de lo que significa jugar bien o no. No se trata solo de saber si el “bunker resistirá un ataque de Zerglings” pero si “el búnker estaba bien situado y construido a tiempo”. El hecho de que el jugador se preocupe por su actuación constituye en si un “proceso de reflexión introspectivo” por dentro y por fuera del juego.

Al igual que los aficionados de ajedrez producen manuales de juego, dos jóvenes apasionados de *Starcraft II – Pomf et Thud* producen tutoriales en línea para explicar a neófitos las diversas “aberturas” que los jugadores pueden hacer al comenzar su partida; o las diferentes formas de abordar el Micro o Macro juego – como por ejemplo haciendo un “pool-first” en Zerg vs Terran o un “Reactor-Hellio-Marines push” en Terran vs Zerg ... La contextualización del mundo *Starcraft II* se ve reesforzada por el echo que los jugadores se unen o crean grupos de afinidad y otras comunidades de práctica con sus propios lenguajes y referentes en torno al juego. En sus equipos y sitios Web publican comentarios y analizan “partidas de maestros” retroalimentando de forma dinámica un circuito natural de aprendizaje y formación de sentido dentro del mundo *Starcraft II*.

#### 6. MINECRAFT UN JUEGO FANTÁSTICO DONDE TODO ES POSIBLE

*Minecraft* es un video juego desarrollado en su cuarto por Markus “Notch” Persson (34 años), un programador amateur sueco que dejó su trabajo para crear el juego. Hoy su empresa Mojang Company emplea 31 personas para seguir desarrollando el juego que tiene una base de mas de 70 millones de jugadores en el mundo. Según Linus Larsson, co-autor de *Minecraft: The Unlikely Tale of Markus Persson and the Game that Changed Everything*, se trata principalmente de un juego de construcción donde los jugadores crean sus propios mundos de bloques como una especie de Lego digital sin un manual de instrucciones. Con graficas básicas *Minecraft* tiene un posicionamiento diferente del modelo lineal de contenidos, acciones y valorización de los juegos “clásicos” de pelea o de tiro a la primera persona; además de ofrecer una casi infinita variedad de posibilidades que lo hacen intemporal y atractivo.



Figura 5. El Mundo Fantastico de Minecraft

*Minecraft* presenta una singularidad desde el punto de vista de la teoría de los mundos posibles de Umberto Eco: si bien el juego ofrece un curso de acontecimientos relativamente escaso que supone un comienzo y un fin dentro de un mundo imposible; los jugadores se han apoderado de la herramientas disponibles en el juego para crear nuevas dinámicas, nuevas formas de acontecimientos asumiendo diferentes

al mundo real pero sin embargo creíbles desde el punto de vista de una experiencia del mundo en el que se vive. Es decir, sin un manual de juego, los jugadores han interpretado y conferido sentido a las imágenes y símbolos del juego a través de sus propias experiencias como individuos del mundo real y como jugadores del mundo de *Minecraft*. En torno a la dinámica de proyección identitaria fue emergiendo una comunidad de jugadores con lenguajes, valores y reglas propias que permiten interpretar, entender y cristalizar al mundo de *Minecraft* como un mundo definido y “real”.

*Que pasa cuando interrogamos a los usuarios de este juego?* Florian Mathe fan de 11 años con un promedio de 5 horas de juego por semana:

“Amo a *Minecraft* porque es un juego de mundo abierto que te reta a llegar a donde quieres ir. Hay una libertad total sin reglas [...] Además te puedes conectar con tus amigos y vivir como en la vida normal. Pero tenes que construirte tu propia casa, tiendas, árboles y seguir mejorando en el proceso [...] Lo que mas me gusto fue aprender a hacer vidrio para las ventanas y el día que pude prender las luces con el interruptor”.

En el 2013, dos jugadores del instituto de datos geográficos de Dinamarca reprodujeron a escala real (1/1) la totalidad del paisaje danés con el objetivo de despertar el interés de jugadores para los datos espaciales y permitirle a todos “un viaje virtual a tierras realmente inaccesibles”. No obstante sigue siendo un mundo contra-fáctico que se opone al mundo real. Non-obstante el mundo académico también ve en el juego virtudes pedagógicas que buscan explotar en clase con los alumnos.

*Minecraft* ofrece la posibilidad de crear escenarios de diálogo para mejorar los procesos de aprendizaje, con énfasis en el grupo, a través de esfuerzos de colaboración entre profesores y estudiantes, donde el conocimiento se concibe como espacios de construcción colectiva, horizontal y abierto [Jenkins, 2003; Gee, 2003; Schank, 2007]. Es decir integrar la educación desde una perspectiva que incluya la comunicación y la tecnología, no por razones instrumentales, sino como diálogos sobre mundos posibles que mejorarían las posibilidades expresivas de los alumnos y por correlación sus capacidades de aprendizaje.

Los conceptos de “ aprender haciendo “ y “ tecnología “ son aquí esenciales. El énfasis ya no es enseñar, sino estimular una mediación pedagógica dentro de un sistema que se construye colectivamente y cuyo significado, objetivo, es educar [Salen, 2007a]. *Minecraft* sería una herramienta de mediación ofreciendo una matrice para modelar mundos educativos participativos y colaborativos con objetivos claros de evaluación que estimulen tanto a los profesores que a los estudiantes al darles un mayor control sobre los procesos de aprendizaje. *Minecraft* permitiría una mediación

que reesfuere el aprendizaje crítico activo a través de experiencias incorporadas para estimular la reflexión sobre las complejidades del diseño de mundos imaginarios y el diseño de relaciones sociales tanto reales como imaginarias en el mundo moderno.

El concepto de mediación pedagógica se definiría entonces como el tratamiento de los contenidos y las formas de expresión de diferentes temas con el fin de hacer posible un acto educativo en el horizonte de una educación multimodal en sí concebida y percibida en los principios de expresividad, creatividad, comunidad y participación [Jenkins, 2009].

#### 7. FOLD-IT: MEDIACIÓN VIDEO-LÚDICA AL SERVICIO DEL MUNDO REAL

*Fold-it* es un juego educativo multi-jugador en línea donde los jugadores tienen que modelar proteínas sintéticas para ayudar al desarrollo de tratamientos para diversas enfermedades - por ejemplo el cáncer etc ... Para optimizar sus chances jugadores mueven y pliegan proteínas en la pantalla de juego. Al igual que en *Minecraft* las posibilidades son casi infinitas y por lo tanto permite a los jugadores una gran variedad de rutas para cumplir con sus objetivos de juego. *Fold-it* es un buen ejemplo de la combinación entre ciencias, pedagogía educativa, colaboración y video juegos.



Figura 6. Representación de un modelo de proteína en *Fold-it*

#### 8. CONSIDERACIONES FINALES.

Según Gee, Jenkins y Schank, en buenos video juegos la efectividad del aprendizaje se encuentra en el enfoque por parte de los diseñadores para implementar mecanismos que permitan a cualquier jugador de abordar y resolver un problema de cualquier manera que elija. *Fold-it* requiere de el esfuerzo colectivo de los jugadores para resolver de forma dinámica rompecabezas complejos multidimensionales. El éxito subyacente del juego radica en la idea que “la unión hace la fuerza”: el rendimiento competitivo de cada jugador suma al rendimiento colectivo. El rendimiento se ve

en un ranking colectivo y otro individual al que cada jugador puede referirse para analizar su progresión. El diseño del juego se basa en una interfaz de lenguaje y controles intuitivos para atraer a una amplia audiencia de jugadores. Los jugadores han desarrollado sus propios idiomas y están comprometidos en un proceso de aprendizaje continuo. El ecosistema social de *Fold-it* se nutre de usuarios y productores con habilidades multitarea constituidos en grupos de afinidad que contribuyen con soluciones a una enciclopedia virtual en línea que entorno refuerza el sentimiento de pertenencia a la comunidad social [Gee, 2003; Jenkins, 2006]. Si el jugador está conectado o no, el ecosistema sigue en constante cambio. Como tal *Fold-it* resulta de un estado de cosas expresado por un conjunto de proposiciones cuyas propiedades o predicados son la inmersión, integración y acciones de los jugadores. En este sentido *Fold-it* puede ser visto como un curso de eventos no actual sino posible cuya construcción es cultural; es decir que depende de las actitudes proporcionales de cada jugador. Un jugador comenta: “Existe la emoción de contribuir a una auténtica investigación científica, pero eso motiva a menos de la mitad de la comunidad. La mayoría lo hace por el logro, los aspectos sociales y en gran parte, porque el juego es muy divertido e inmersivo”.

En este sentido *Fold-it* como video juego educativo es interesante por la correlación entre diversión e inmersión en la dinámica de aprendizaje. Según Schank aprender haciendo enseña conocimientos no conscientes a través de acciones reiteradas. Aprendemos sin intentar, sin tener que memorizar nada, simplemente haciendo. La experiencia previa más cercana es un referente natural, útil en el proceso de aprendizaje. El recordar permite aprender por comparación constante de nuevas experiencias con antiguas, lo que en torno le permite al jugador hacer generalizaciones a partir de la conjunción de sus experiencias de juego previas. Este proceso es inconsciente y dinámico: o la experiencia es reconocida y tratada en consecuencia o es suficientemente nueva para inducir la creación de un nuevo script (guión) para su interpretación – por ejemplo mover la proteína hacia otro lado o buscar otra ubicación etc. El aprendizaje se lleva a cabo por la reiteración dinámica del proceso que se vuelve como automático. En la teoría de los juegos el estado de ánimo que ilustra cómo este aprendizaje toma lugar es el concepto de “flujo” o inmersión (Csikszentmihalyi:1990). El sentimiento de inmersión está relacionado con el estado de alegría que sienten los individuos cuando ejercen una actividad donde el tiempo y el espacio no tienen valor. El estado de flujo se ve amplificado por la dinámica de juego de *Fold-it* que optimiza el nivel de dificultad de forma progresiva para responder de las aptitudes y niveles de cada jugador; y por la función de “amplificación del principio de entrada” intrínseca a todo video juegos: poco aporte produce muchos resultados. Es decir que se pulsa algunos botones en el mundo real y todo el mundo virtual interactivo de *Fold-it* cobra vida. Esta amplificación de la entrada es una dinámica fuerte de motivación. Los jugadores de *Fold-it* están absorbidos por las sutilezas del juego y su progresión de tal forma que no se dan cuenta de la práctica extendida que el compromiso de juego ha generado. El aprendizaje es inconsciente pero real a lo mismo que sus resultados.

Después de que la comunidad *Fold-it* haya descubierto la estructura de una proteína perteneciente al virus *Mason-Pfizer* (M-PMV), un pariente cercano del HIV que causa el SIDA en los monos, Firas Khatib investigador de la iniciativa *Fold-it* para la Universidad de Washington comento :

“Esta es la primera instancia que conozcamos en la que jugadores en línea hayan resuelto un viejo y complejo problema científico [...] Los resultados indican el potencial para integrar video juegos en los procesos científicos del mundo real [...] La ingenuidad de los jugadores de video juegos es una fuerza formidable que si adecuadamente dirigida puede ser utilizada para resolver una amplia gama de problemas científicos “.

#### NOTAS

- Figura 1. Fuente: <http://www.rapbkoster.com/2012/03/13/x-isnt-a-game>  
 Figura 2. Fuente: <http://www.brandstorm.loreal.com/>  
 Figura 3. Fuentes: <http://www.rtsguru.com/game/1/article/2907/Playing-like-the-Pros-Starcraft-2-Build-Order-Tricks.html>  
 Figura 4. Fuentes: adaptado de « Gamificación por Design », p.67  
 Figura 5. Fuentes: <http://www.gamingupdate.com>  
 Figura 6. Fuentes: <http://blogs.discovermagazine.com/notrocketscience/files/2011/09/Foldit.jpg>

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALDRICH, C. [2005]. *Learning by doing: The essential guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences*. San Francisco, CA: Jossey-Bass  
 BARBERO, M. [1987]. "De los medios a las mediaciones". Barcelona: Gustavo Gili  
 CHEN, CHWEN JEN [2006]. "The design, development and evaluation of a virtual reality based learning environment". *Australasian Journal of Educational Technology* 22(1), 39-63.  
 COLE, R. [1996]. "Comunicación eficiente en el www: Guía para la hipercomunicación". *Cuadernos de Información*, no. 11. Santiago, Chile. [http://comunicaciones.uc.cl/prontus\\_fcom/site/artic/20050509/pags/20050509184109.html](http://comunicaciones.uc.cl/prontus_fcom/site/artic/20050509/pags/20050509184109.html)  
 CSIKSZENTMIHALYI, M. [1990]. *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial  
 ECO, U. [1979]. *Lector in Fabula*, Milano: Bompiani (páginas 122-172)  
 FAINHOLC, B. [2004]. "El concepto de mediación en la tecnología educativa apropiada y crítica" acceso 4 de Marzo 2012 <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevosalfabetismos/el-concepto-de-mediacion-en-la-tecnologia-educativa-apropiada-y-critica.php>  
 GEE, J.P. [2003], *What Video Games Have to Teach Us about Literacy and Learning*. New York: Palgra-

- ve-Macmillan  
 Gee, J.P. [2003], *New Digital Media and Learning as an Emerging Area and "Worked Examples" as One Way Forward*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: MIT Press  
 Gee, J.P. [2004]. "Learning by design: Good video games as learning machines". Paper presented at the Proceedings of the Game Developers' Conference, San Francisco  
 Jenkins, H. [2003]. "How should we teach kids Newtonian Physics? Simple. Play computer games". <http://www.technologyreview.com/energy/12784/>  
 Jenkins, H. [2006], *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press  
 Jenkins, H., with R. Purushotma, M. Weigel, K. Cilnton, and A. J. Robinson. [2009], *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* (The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning). Cambridge, MA: MIT Press  
 Prensky, M. [2001]. *Digital game-based learning*. New York: MacGraw-Hill  
 Sir Ken Robinson [2008] <http://www.youtube.com/watch?v=zDZFcDGpL4U>  
 Salen, K. [2007a]. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games and Learning*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: MIT Press  
 Schank, R.C. [2007]. *Dynamic Memory Revisited*. Cambridge University Press  
 Squire, K. [2003b]. Video Games in Education. *International Journal of Simulations and Gaming*, 2(1), páginas 49-62  
 Squire, K. D. [2006]. "From Content to Context: Video Games as Designed Experience." *Educational Researcher* 35, no. 8, páginas 19-29  
 Squire, K. [2007]. "Games, Learning and Society: Building a Field". *Educational Technology* 4, no. 5, páginas 51-54

**Historietas y Rap: resistencias e  
identidades**

*Comics and Rap: Forms of  
Resistance and Identities*

## *Notas de la semiosfera de los cómics de superhéroes. Notes on the Semiosphere: From Comics to Superheroes*

Marcello Serra

Los cómics de superhéroes dan forma a complejos universos imaginarios, cuyo funcionamiento semiótico general puede ser descrito por la semiótica de Yuri Lotman y, en particular, por su concepto de semiosfera. A partir de esta perspectiva, el artículo describe el funcionamiento de la *continuity* narrativa en el sistema de los superhéroes y compara este último con las narraciones transmediales contemporáneas.

Palabras clave: semiosfera, cómics, superhéroes, memoria

Superhero comics are organized like complex narrative universes. For this reason, its general semiotic functioning can be described by the Yuri Lotman's semiotic theory and, in particular, by his concept of semiosphere. Starting from this viewpoint, the article compares the superheroes' system with the contemporary transmedia narratives and describes the functioning of the narrative continuity in the comic books.

Keywords: semiosphere, comics, superheroes, memory

*Marcello Serra* es licenciado en Scienze della comunicazione por la Universidad Roma la Sapienza y Doctor Europaeus por la Universidad Complutense de Madrid. Es profesor en la Universidad Carlos III de Madrid y miembro del GESC (Grupo de Estudios de Semiótica de la Cultura). Email: mserra@hum.uc3m.es

El artículo ha sido referenciado por la Universidad de Buenos Aires en Enero 2015.

## 1. MATRICES DE IMAGINARIOS.

Cualquier lector de cómics de superhéroes sabe que la historieta que está leyendo es parte de algo más complejo, de un mundo de historias interconectadas y, en alguna medida, presentes en cualquier nueva aventura<sup>1</sup>. Es por este carácter sistémico que la semiótica de la cultura se presenta como una perspectiva de análisis especialmente prometedora en la descripción de su funcionamiento.

Con respecto a otras herramientas semióticas, el macroconcepto de semiosfera formulado por Iuri Lotman presenta la interesante característica de presuponer una totalidad que, metodológicamente, precede los elementos que la componen. Es más, en esta perspectiva, ya propia de Louis Hjelmslev, la dimensión del signo deja de ser pertinente mientras que

no existen por sí solos en forma aislada sistemas precisos y funcionalmente unívocos que funcionan realmente. [...] Tomado por separado, ninguno de ellos tiene, en realidad, capacidad de trabajar. Solo funcionan estando sumergidos en un *continuum* semiótico, completamente ocupado por formaciones semióticas de diversos tipos y que se hallan en diversos niveles de organización (Lotman 1996: 22).

La semiosfera se presenta así como un ambiente que hace posible el acto sígnico particular pero, al mismo tiempo, no es un espacio de sentido que precede y da forma a los textos —o los signos—; más bien, es una especie de organismo donde los mismos textos son la semiosfera y constantemente dialogan entre ellos y con el ‘todo’. Además, el término ‘semiosfera’ puede ser utilizado en dos sentidos parecidos, pero que reenvían a una ‘amplitud’ diferente. Por un lado, ‘semiosfera’ puede tener un sentido ‘global’ y designar el espacio entero de la significación, mientras que, por el otro, describe también un espacio local y específico de significación, es decir, un espacio semiótico particular.

Aunque sean presentadas aquí de forma muy esquemática, es probable que estas características básicas de la semiótica de Lotman sean suficientes para sugerir, al menos, la productividad heurística de su aplicación al análisis de los cómics de superhéroes americanos. La razón es que tanto *Marvel* como *DC Comics*, en el curso de los años, han creado un verdadero universo imaginario, un espacio complejo que sobreorganiza —y al mismo tiempo es formado por— los mundos y las historias de los varios personajes. Esta naturaleza “semiosférica” sugiere así que la semiótica de la cultura de Lotman puede constituir una perspectiva privilegiada para entender el funcionamiento de este tipo de forma cultural; además, la confrontación con algunas teorizaciones del estudioso de medios estadounidense Henry Jenkins resalta dos elementos a destacar: en primer lugar, confirma la fuerza explicativa de la perspectiva lotmaniana, en la que parece posible incluir muchas de las observaciones de Jenkins; en segundo lugar, muestra la madurez del sistema productivo y del imaginario de la industria del cómic

*mainstream* estadounidense que, de alguna manera, ha anticipado configuraciones que otros sistemas han adoptado solo recientemente.

En su libro *Convergence culture*, Jenkins se basa en las afirmaciones de un experto guionista de películas para describir algunos cambios importantes en el sistema de los medios. Este afirma que cuando empezó a trabajar era importante tener una historia, ya que sin una buena historia nunca habría una buena película. Más tarde, cuando empezó la época de las secuelas, lo importante era tener creado el personaje, porque un buen personaje puede ser utilizado en muchas historias. Ahora hay que construir un mundo, porque un mundo puede soportar muchos personajes y muchas historias a través de muchos medios. Es decir, la apertura hacia diferentes recursos lingüísticos, expresivos y tecnológicos se basa en un universo semántico cerrado.

Refiriéndose al último escalón de la evolución descrita, Jenkins habla de *narrativa transmedial*, pero podemos notar cómo los cómics *mainstream* americanos llevan mucho tiempo funcionando según un principio parecido, aunque desarrollado en un único medium. Ya lo hemos dicho: Marvel y DC poseen un universo con sus propias leyes y características específicas y funcionan como un sistema integrado productor de historias e imaginarios. Es decir, como una semiosfera.

Se podría decir que la estructura de la semiosfera de este tipo de cómic, desde su posición periférica en el campo de la cultura mediática, ha desarrollado unas características que, con el paso del tiempo, han conquistado el centro de la cultura. Se trata de una dinámica típica de los sistemas culturales, tal como los describe Lotman. “En el núcleo se disponen los sistemas semióticos dominantes” (Lotman 1996: 30) que, por este mismo hecho, es más fácil que pongan en acto autodescripciones metaestructurales; es decir, que creen su propia gramática. Éste es un factor que aumenta mucho la rigidez de la estructura y ralentiza su desarrollo. Al contrario, los sectores periféricos, desprovistos de una gramática adecuada, o bien no son objeto de descripción o bien son descritos a través de categorías ajenas; el resultado es que, a veces, la periferia puede desarrollarse con más rapidez o creatividad para luego intentar conquistar el centro.

Según esta perspectiva, no resulta casual que, precisamente en la época de la afirmación de la *convergence culture* de Jenkins, los universos narrativos de los cómics se encuentren en el centro de un extraordinario interés de traducción que ha llevado, en los últimos años, al verdadero fenómeno de las películas basadas en sus imaginarios. Al respecto, es interesante que tener en cuenta que la semiosfera está hecha por otras semiosferas, en número potencialmente infinito. Es el juego de matrioskas del que habla Lotman y que le lleva a decir que la misma semiosfera de la cultura humana, entendida en su globalidad, podría ser un texto en el interior de una semiosfera aún mayor. En un funcionamiento glocal, según el nivel que el observador haga pertinente, cada entidad es una globalidad o una localidad interna a una globalidad más grande. De esta manera, los universos de cómics americanos, con su conformación de mundos intertraducidos, abiertos y en los que tan bien funciona el *isomorfismo vertical*

—es decir, aquel principio que garantiza las relaciones ‘coherentes’ entre las partes y el todo— se encuentran muy cómodos en la profunda interconexión de la esfera mediática contemporánea.

## 2. LA CONTINUITY Y LA MEMORIA.

Uno de los aspectos más interesantes de estas matrices de imaginarios es el principio de la *continuity*, término con el que se indica la coherencia de cada episodio con los demás del resto del universo. Este último resulta entonces ser una semiosfera formada por todos estos textos, siendo estos cómics ordenados cronológicamente pero también espacialmente. Y esto es así porque la *continuity* se compone de un aspecto denominado ‘vertical’ y de otro al que se le llama ‘horizontal’.

El primero indica una coherencia cronológica, diacrónica, y es muy importante en una serie: si Gwen Stacy ha muerto no puede reaparecer en un número sucesivo o, por lo menos, no sin que sea dada una explicación. Diversamente, la *continuity* horizontal pone más específicamente el acento en la coherencia del entero universo y actúa en un sentido sincrónico: si en el número de febrero, los 4 Fantásticos luchan en Nueva York contra Galactus, un ser que se dedica a comer universos, y consiguen evitar el fin de nuestro mundo, lo más normal es que en el cómic dedicado a Spiderman del mismo mes se haga referencia a un evento tan importante, considerado que también Spiderman vive en Nueva York<sup>2</sup>.

Si pensamos en términos de semiótica de la cultura notamos cómo la dimensión vertical pone en juego el papel fundamental de la memoria en una semiosfera<sup>3</sup>; esta confiere a una cultura su profundidad diacrónica, el contacto con una experiencia pasada. Un aspecto importante es que la memoria está en continua construcción y reconstrucción: en la *continuity* de un superhéroe es siempre difícil saber cuál, entre todas las batallas, alcanzará el estatus de evento memorable que tendrá repercusiones sobre el futuro. Por definición, la memoria se construye a *posteriori* pero, sobre todo, cambia: el pasado, la memoria del pasado, puede ser modificado por una nueva perspectiva, una mirada futura que lo reestructura<sup>4</sup>.

En el mundo del cómic de superhéroes esto se realiza mediante la práctica de la *retroactive continuity* (*retcon*), término que se refiere a la adición deliberada de nueva información al material ‘histórico’ u original y al cambio en hechos establecidos previamente. De manera más analítica, se pueden detectar tres diferentes versiones de continuidad retroactiva, que corresponden a los tres modos de dar contenido a una cultura descritos por Lotman.

El primer tipo consiste en añadir elementos, sin contradecir hechos precedentes, sino rellenando espacios vacíos en la historia. De manera muy parecida, Lotman habla de un aumento cuantitativo del volumen del conocimiento, de relleno de

“las distintas células del sistema jerárquico de la cultura por medio de los distintos textos” (Lotman y Escuela de Tartu: 76).

El segundo tipo de continuidad retroactiva consiste en la alteración. Se trata de casos en los que se afirma que lo que se ha visto/leído no es lo que realmente pasó y se cuenta otra versión. En la tipología de Lotman esto corresponde a la

redistribución dentro de la estructura de las células, lo que lleva a un consiguiente cambio del concepto mismo de ‘hecho memorizable’ y de la valoración jerárquica de lo que ha sido registrado en la memoria. Reorganización continua del sistema codificante, el cual, aun permaneciendo el mismo en la propia autoconciencia y aun considerándose como ininterrumpido, reordena infatigablemente los códigos particulares (76).

Por último se da el recurso a la sustracción, que se utiliza solo en casos raros. Consiste en borrar elementos de *continuity* para que nuevas y diferentes historias puedan ser contadas. En semiótica de la cultura corresponde al papel del olvido o, mejor dicho, de un tipo de olvido: ése por el que la cultura excluye determinados textos de su ámbito, los trasfiere a la categoría de los no-textos o los destruye.

Por lo que concierne a la *continuity* horizontal, ésta responde al principio por el que los textos, los sistemas sígnicos, funcionan apoyándose unos a otros, creando una unidad que nace del diálogo de estructuras diferentes. Es más, responde al natural dinamismo de la semiosfera, que se basa en un intrínseco dialogismo y en la que los textos funcionan apoyándose unos a otros, como órganos de una unidad viviente que se comunican entre sí. Este diálogo entre cómics, es decir, entre los diferentes textos de esta semiosfera, pone en evidencia el funcionamiento del acto comunicativo. Como los códigos de los participantes en una conversación no son idénticos pero forman conjuntos que se interseccionan —y es esta intersección la que hace posible la comunicación, definida como “*traducción* de cierto texto del lenguaje de mi ‘yo’ al lenguaje de tu ‘tú’” (Lotman 2000: 127)—, así también los cómics mensuales dedicados a los diferentes personajes de Marvel o DC son traducibles uno al otro y dialogan generando cada uno acontecimientos que tienen efectos en el espacio del otro.

## 3. CRISIS Y METADESCRIPCIONES.

Las dos caras de la *continuity*, la vertical y la horizontal, es decir, la diacrónica y la sincrónica, ponen el acento sobre ese carácter dinámico que es propio de cualquier sistema semiótico. Este dinamismo se nota, por ejemplo, en la naturaleza glocal de la semiosfera, especialmente en una de las leyes que rigen su funcionamiento y por la cual, cuando sus límites se extienden mucho, en su interior se verifica una fragmentación<sup>7</sup>; la expansión genera implosión, produce espacios semióticos a la búsqueda de una autodefinición, de su propia identidad y de su propia memoria.



Los universos *DC*, *Marvel* y cualquier otro parecido no pueden contener a todos los imaginarios, todas las historias, los personajes, los mundos que ellos mismos producen; por dinámica interna en la periferia nacen series, mini-series o simples historias que la gramática del centro no puede codificar, mundos que no se dejan describir por esas reglas, que no le obedecen. De esta manera nacen nuevos mundos narrativos, nuevas semiosferas parcialmente independientes y que se autodescriben con su propio lenguaje; a veces se quedan aisladas y ‘mueren’, en otros casos entran en diálogo con las otras y con el todo: sus personajes aparecen en otros cómics, sus acontecimientos tienen efectos más allá de los límites de la serie. Como resultado, la semiosfera ‘mayor’ se hace más compleja o, simplemente, cambia. Paradigmático es, en este sentido, el caso de *Sandman*, escrito por el inglés Neil Gaiman. Éste cómic nace de un personaje olvidado en la extrema periferia del universo DC y, después de unos años, llega a ser el centro de otra semiosfera independiente que, por un lado, llega a establecer un diálogo a título pleno con el universo de origen y, por otro, empieza a su vez un proceso de fragmentación. Así, los setenta y cinco números de *Sandman* constituyen el núcleo de un universo de historias en expansión y, aparte de las historias especiales escritas por el mismo Gaiman, se han producido también muchos *spin-off* que cuentan con series regulares de cómics (*The Dreaming*, *Lucifer*), numerosas mini-series, historietas auto-concluyentes, cuentos y novelas.

Según la misma lógica, otro elemento de dinamismo de la semiosfera deriva de la incorporación de lo extrasistémico por parte de lo sistémico. Esta irrupción de lo ajeno, aunque ‘traducido’, genera un aumento de la entropía, del desorden y de la inestabilidad del sistema. Se trata de una situación en la que plurivocidad y ambigüedad favorecen la aparición de novedades, pero aquí se presenta un fenómeno interesante: por regla general, a un periodo de complicación sigue otro de reorganización estructural en el que la semiosfera elabora una gramática de sí misma. Como nos cuenta Lotman,

cuando la complicación de los lenguajes particulares (individuales y de grupo) pasa cierto límite de equilibrio estructural, surge la necesidad de introducir un sistema codificante secundario, común para todos. Tal proceso de uniformación secundaria de la semiosis social acarrea inevitablemente una simplificación y primitivización del sistema, pero al mismo tiempo actualiza la unidad de este, creando la base para un nuevo periodo de complicaciones (Lotman 1998: 78).

Este proceso se encuentra bien ilustrado por un ciclo de historias de los años ochenta llamado *Crisis on Infinite Earths* (*Crisis en las Tierras Infinitas*) cuya función era poner orden en el universo DC, que siempre había sido bastante caótico, mucho más que el ya complejo universo Marvel en el que la *continuity* siempre ha sido más vinculante. Con el transcurso de los años, durante los cuales hubo un previsible desarrollo ‘interno’ de la semiosfera —por ejemplo, según dinámicas análogas observadas en el

caso de *Sandman*— la DC también había incorporado los universos de los superhéroes de otras editoriales. Lo alosistémico había penetrado dentro del sistema generando una multiplicación de universos paralelos cuyo conjunto era llamado Multiverso. De hecho, las relaciones sincrónicas y diacrónicas en el interior de esta semiosfera escapaban al control de los mismos guionistas y su crecimiento tenía aspectos ‘cancerígenos’.

*Crisis* fue entonces la respuesta a una necesidad semiótica que su mismo ideador y escritor Mark Wolfman había preconizado unos años antes al afirmar que, antes o después, *DC Comics* tendría que decidirse a aclarar lo que era parte de su universo y lo que no. En otras palabras, puesto que una semiosfera tiene como característica básica la limitación, había que decidir lo que era propio y lo que era ajeno, lo que estaba dentro y lo que estaba fuera, lo que era sistémico y lo que era alosistémico, lo que existía y lo que no. La saga, en definitiva, tuvo como finalidad unificar estas Tierras, agrupando a todos los personajes en un mismo universo que luego se denominaría ‘DC Universe’ o DCU. Para ello, se producía una catástrofe cósmica que amenazaba con destruir todos los universos, obligando a intervenir prácticamente a la totalidad de los personajes de la editorial.

Desde el punto de vista de la semiótica de la cultura, la operación es muy interesante en cuanto textualización del momento de autodescripción y auto-organización de la semiosfera, un proceso en el cual

una determinada parte del material se traslada a la posición de lo extrasistémico y es como si dejara de existir cuando se mira a través del prisma de la autodescripción dada. Así, pues, el aumento del grado de organización del sistema semiótico se acompaña de un estrechamiento de este (Lotman 1998: 68).

Es así que *Crisis* elimina todas las ‘Tierras’ del universo DC menos una. Significativamente, la que se salva (aunque sufriendo unos cambios importantes) es Tierra 1, o sea el núcleo del universo, mientras las periferias generadoras de desorden son sacrificadas. Pero esto no es todo, porque

la creación de un determinado sistema de autodescripción ‘organiza adicionalmente’ [sobreorganiza] y al mismo tiempo simplifica (corta lo ‘superfluo’) no solo en el estado sincrónico del objeto, sino también en el diacrónico, es decir, crea la historia desde el punto de vista de sí mismo.

La formación de una nueva situación cultural y de un nuevo sistema de autodescripciones reorganiza los estados que la precedieron, es decir, crea una nueva concepción de la historia (Lotman 1998: 71).

Una de las consecuencias de esta re-estructuración es, en general, que se considerará que la historia empieza en el momento en el que surge la autodescripción

de la cultura<sup>8</sup>. Al final, algunos problemas de organización editorial no permitieron que el proyecto de Wolfman se cumpliera así como lo había planeado; sin embargo, a modo de conclusión para este pequeño recorrido por las semiosferas superheróicas, hay que reconocer al guionista estadounidense una notable conciencia semiótica: la idea de establecer *Crisis* como año cero del universo DC significaba cancelar cincuenta años de historias y la posibilidad de renovar a centenares de personajes.

#### NOTAS

1. Decontextualizando, pero tampoco mucho, una idea de Manuel Castells, podríamos decir que, en estas experiencias de lectura, el hipertexto está dentro de nuestras cabezas. Esto porque el lector, a través de su memoria, es llamado a actualizar una serie de informaciones que se encuentran fuera del texto, es decir en otros números de la serie que está leyendo o, también, de otra.
2. Desde el punto de vista de la semiótica greimasiana, la continuity se explicaría con el concepto que, en este sistema teórico, explica la coherencia general de los discursos, es decir el de isotopía. Ésta es definida como la redundancia en todo el texto de determinados semas abstractos y concretos. Se trata en otras palabras de un “hilo rojo” que atraviesa al texto garantizando su coherencia y nos parece válido en el caso de la dimensión vertical de la continuity así como para la dimensión horizontal. Sobre todo, es precisamente esta redundancia la que garantiza la unidad de estos universos de narración.
3. Un concepto central a tal punto que Lotman y Uspenskij definen la cultura como “memoria no hereditaria de la colectividad, expresada en un sistema determinado de prohibiciones y prescripciones” (Lotman 2000: 71).
4. En los cómics y, en general, en muchos ámbitos de la cultura de masa, este proceso está influenciado por las reacciones del público aficionado y su creciente producción textual alrededor de la obra original. Se podría decir que estos textos —entendidos en un sentido amplio que abarca los simples comentarios, los fanzines y llega hasta las películas producidas por los fans de un mundo narrativo como La Guerra de las Galaxias— se ponen a la periferia de la semiosfera, listos para conquistar el centro del imaginario.
5. Para Lotman, la identidad de códigos permite pasaje de información mientras la generación del sentido, o sea la creación de información, deriva de la puesta en contacto de códigos diferentes. En otras palabras, se podría decir también que la parte ‘común’ de los códigos permite la comprensión, pero es necesaria una diferencia para que haya una verdadera comunicación.
6. El ejemplo más evidente y banal es el de lenguas como el inglés o el mismo español que, como consecuencia de su misma expansión, están experimentando la radicalización de las variantes diatópicas, la aparición de etnolectos y el nacimiento, en algunas zonas de frontera, de fenómenos de creolización.
7. De hecho, se puede sostener que Crisis haya sido una tentativa, sin éxito, de construir una ‘verdadera’ continuity DC que habría empezado desde cero. Un cross-over Marvel con impacto parecido, aunque menos revolucionario, es el más reciente Civil War, obra escrita por Mark Millar alrededor de la cual las series regulares de la ‘casa de las ideas’ han adaptado sus historias. Pero es toda la operación que se revela un buen ejemplo de convergencia a la Jenkins: aparte del trabajo de marketing con respecto a la difusión del eslogan “whose side are you?”, símbolo de la guerra iniciada entre dos facciones de superhéroes, hay que subrayar como no sólo los acontecimientos de Civil War han modificado las tramas de los cómics ‘regulares’, sino que estos últimos se han revelado importantes para una comprensión óptima del evento, proporcionando otros puntos de vista sobre los mismos acontecimientos, dando espesor a las motivaciones de los personajes, etc.

8. Lotman pone el ejemplo de las corrientes literarias que proclaman la inexistencia de la literatura y proclaman su próxima aparición a partir de sus propias teorías.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBIERI, D. (1991) *Los lenguajes de los cómics*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1993.
- JENKINS, H. (2006) *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008.
- LOTMAN, Y. M. (1993) *Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*. Barcelona: Gedisa, 1999.
- (1996) *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Cátedra.
- (1998) *La semiosfera II. Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio*. Madrid: Cátedra.
- (2000) *La semiosfera III. Semiótica de las artes y de la cultura*. Madrid: Cátedra.
- LOTMAN, J. M. y ESCULA DE TARTU, *Semiótica de la cultura*. Cátedra, Madrid 1979.
- ROBERTSON, R. (1995), *Glocalization: Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity; en Global Modernities*, de M. Featherstone, S. Lash, R. Robertson (eds.), 24-44. London: Sage.
- SEDDA, F. (2004), “*Riflessioni sul glocal a partire dallo studio semiotico della cultura*”, en *Glocal*. Sul presente a venire de F. Sedda (ed.), 231-251. Roma: Luca Sossella.

*La construcción de los personajes  
en la historieta latinoamericana.  
The Construction of Characters in  
the Latin American Comic Strip*

Ricardo Araujo

Este ensayo estudia la configuración estereotípica de los personajes de la historieta latinoamericana, analizando de qué forma se han logrado particularizar una serie de elementos icónicos y situaciones canónicas en la que se manifiesta esta estructura. Asimismo, se indagan los mecanismos interculturales que permitieron el aprovechamiento de particularidades gráficas que tienen aplicación dentro del lenguaje de la historieta, siendo el personaje un elemento de la estructura delimitado por factores de modelización cultural y a condiciones particulares de producción, distribución y circulación.

Palabras clave: historieta, semiótica, cultura popular, modelizaciones, icono

This essay explores the stereotypical configuration of the characters in the Latin American comics, analyzing how particularize a series of iconic elements and canonic situations in which this structure is manifested. Although investigate the intercultural mechanisms that allow to take advantage of graphic special features that has global applications inside the comics language, being the characters an element of the structure limited by modeled cultural factors and particular conditions of production, distribution and circulation.

Keywords: comics, semiotics, popular culture, models, iconic

*Ricardo Araujo Balza* es licenciado en Artes Visuales y Magíster en Filosofía (Universidad de los Andes, Venezuela); profesor de las cátedras Lenguaje y Comunicación y Semiología de la Imagen en la Facultad de Artes de la Universidad de los Andes e investigador en el *Laboratorio de Semiótica de las Artes*. Sus investigaciones están dirigidas al estudio de las imágenes contemporáneas en el contexto intercultural. Ha sido Secretario General Adjunto de la Asociación Venezolana de Semiótica. E-mail: ricardoaraujo@ula.ve

Este artículo ha sido referenciado el 01/03/2015 por la Universidad de Lille

Los personajes [...] constituyen un plano de descripción necesario, fuera del cual las pequeñas acciones narradas dejan de ser inteligibles, de modo que se puede decir con razón que no existe en el mundo un solo relato sin personajes.

Barthes (1966 [1977]: 86)

## 1. INTRODUCCIÓN A LA LÓGICA GLOBAL DEL PERSONAJE

El concepto de *personaje* está fuertemente acentuado por una perspectiva estructural que trata de definir sus funciones actanciales dentro de los relatos. Colocados en la perspectiva trazada por Roland Barthes partimos de la idea de que la manifestación del personaje dentro del recorte de la historieta, no se lograría constituir en un enunciado visual si no se produce de algún modo la articulación de éste en el espacio de los relatos pero sobre todo en el espacio mismo del soporte gráfico.

Para poder establecer lo que ha ocurrido con los personajes de la historieta dentro del ámbito latinoamericano se debe reconocer la importancia de una serie de elementos que por su carácter universal han logrado desarrollar esquemas funcionales, creando así, a través de todo un entramado *massmediático*, la instauración de una vasta familia de estereotipos y de personajes arquetípicos, sometidos a un proceso de convencionalización gráfica que reproduce estilizaciones y convenciones icónicas que el lector puede reconocer. Entendemos que el lenguaje de la historieta busca en cierto modo – no siempre – la economía de acciones ilustradas y para ello el ilustrador<sup>1</sup> debe recurrir a los estereotipos. La misma industrialización de la historieta ha establecido solidamente una cantidad de rasgos que pueden ser consumidos en distintas culturas. “Estos símbolos hacen superfluo el lenguaje. Se han convertido en convenciones, tienen aplicación internacional y son entendidos de inmediato por el lector debido a su claridad” (Baur 1978: 24).

En el contexto latinoamericano, reconocemos ciertos valores estereotipados de la condición humana de un personaje, pero este *reconocimiento* del *estereotipo* está valorizado muchas veces por una serie de rasgos gráficos que posibilitan su confirmación. Estos rasgos fuertemente convencionalizados se convierten en representaciones icónicas estables que van más allá de cualquiera de las “mutaciones sociales y de las peculiaridades nacionales” (Gasca 1994: 32). Pero no solo los personajes están sujetos a esta convención, existen elementos y objetos que quedan sujetos por una particularidad gráfica que los sostiene. El estereotipo también queda sometido por una condición del personaje, como ejemplo hablemos de la imagen de un hombre sacando la tela blanca de sus bolsillos, significando por una convención el estereotipo del arruinado, o de aquél que solo tiene para vestirse un barril.

Algunas situaciones emotivas nos pueden hablar de la condición del personaje. La mayoría de las veces esto se da a través de una serie de signos gráficos

variables que invaden al personaje, indicadores y marcas gráficas de dolor, borrachera o furia. En fin, todos estos rasgos estereotipados pueden resumir una serie de características que pueden pasar por la condición social, étnica de un personaje o de roles sociales tales como el mecánico o el botones del hotel de lujo. Los elementos del vestuario también enriquecen las condiciones arquetípicas de un personaje, asimismo los accesorios físicos que se añaden a la construcción visual. Un bigote con las puntas hacia arriba nos habla de la procedencia del personaje.

Otro de los elementos que se pudiesen considerar dentro del repertorio de la historieta es el gesto. El repertorio gestual supone una de las más complejas funciones para la comunicación de unidades significativas y que están supeditadas a la configuración global del personaje. Además de ser el cuerpo humano un potente vehículo comunicacional que suministra información valiosa al lector, existe una fuerte convencionalización de los sistemas del cuerpo, al respecto Patrizia Magli afirma: “la cultura selecciona algunos rasgos pertinentes, articulándolos en clases de comportamientos socialmente reconocidos” (2002: 37-51). La historieta enfatiza mucho más este proceso de selección de rasgos pertinentes y los traduce en una *convención gráfica* que puede variar en distintos *géneros* de la historieta.

El personaje de la historieta, en forma semejante que un actor de teatro, se esfuerza por establecer una serie de *repertorios expresivos* que le otorgue una textualidad al discurso narrado, pero esto solo puede hacerse dentro de un modelo comunicacional gráfico. Es el personaje quien establece una serie de convenciones expresivas que pueden ir desde la utilización de las manos, el rostro, los ojos, las expresiones de llanto o risa; así se establece la existencia de una serie de grafismos e iconografías que estereotipan esta serie de gestos. Pero además de esto, los *códigos gestuales* han sido desarrollados específicamente por la colectividad. En el contexto latinoamericano, la historieta ha podido establecer una *correlación de elementos gestuales expresivos* que participan de los códigos y convenciones establecidas por los latinoamericanos. Existen elementos gráficos que se vuelven signos de una situación, así como la sonrisa es un signo gráfico que indica alegría o un ceño fruncido puede correlacionarse con algún contenido de mal humor. Digamos que bajo este aspecto intervienen un complejo juego de *interacciones gráficas* de las cuales el artista se apodera para expresar el repertorio: las arrugas de la frente, los orificios de la nariz, el rubor en las mejillas, las comisuras de los labios y los movimientos de la boca.

Al mismo tiempo, todo el componente expresivo de los personajes está del mismo modo subordinado a la propia *técnica gráfica*, el gesto no solo debe estar representado convencionalmente sino que el ilustrador recurre a técnicas de expresión que de alguna manera pueden *adherirse al gesto*, en la búsqueda de una mayor o adecuada profundidad significativa. El gesto en todo caso produce un *continuum visual* para que el personaje comunique intensamente las acciones narrativas. Suponer el estudio de personajes arquetípicos y convenciones gestuales dentro de la *iconografía de la historieta*, y nos lleva a pensar en una serie de situaciones arquetípicas que se convierten en

señas de identidad reconocible. De esta manera, reconocemos situaciones de peligro o de asombro, ya que se establece una relación del personaje con la situación narrativa, produciendo *escenas emblemáticas*, que a través del canon se vuelven elementos que reiterativos o redundantes. El *Patoruzú* de Quintero es uno de los personajes pioneros en Latinoamérica en reunir toda una serie de cualidades estereotipadas debido a la simpleza de su trama. La representación ingenua de la condición del indio se manifiesta contrastadamente con los recursos estereotipados de la fuerza física y la utilización del dinero como medio de solución de problemas.

Muchas historietas se rigen por una división maniquea del bien y del mal, es una de las premisas fundamentales dentro de la relación de la tesis y la antítesis, son las fuerzas pugnantas que constantemente le dan tensión y dramatismo a toda la narrativa, sobre todo en la historieta de acción. Existen rasgos o *patterns* específicos dentro de la iconografía de este lenguaje que establecen directamente estas relaciones, bueno o malo, héroe o antagonista. Esta formalización del personaje es lo que Greimas (1979 [1982]: 205) define como los “sujetos actantes” y que pueden encontrarse en una determinada posición dentro del *recorrido generativo* a los que se les dota de unos “valores morales”<sup>2</sup> correspondientes. Estos rasgos gráficos han estado evolucionando constantemente dentro de la configuración de los personajes. Entre el repertorio de los personajes estereotipados encontramos a uno de los más interesantes: El “héroe”, que nos remite a uno de los más nutridos repertorios de estilizaciones y convenciones que se pueden conocer dentro del universo de la historieta. En todo caso hay que pensar en el culto emblemático e iconográfico del personaje greco-latino y que en muchos casos a él se agrega toda una serie de elementos como lo son el vestuario que puede ir de lo formal a la informal, hasta el uso de los uniformes fantásticos. Opuesto al héroe encontramos al “villano” que mantiene algunos de los principios simbólicos que lo configuran como un sujeto dotado de ciertos *patterns* que muchas veces mantienen una estilización de rasgos de malignidad, su rostro reiteradas veces se convierte en espejo del alma siguiendo un esquema *tropo-metonímico*, su físico se convierte en la expresión visible de un contenido moral (Gasca 1994).

Los personajes en cuanto a su significante mantienen un sistema de ordenamiento morfosintáctico que los configura, es decir toda una referencia de orden corporal que produce un sistema cromático o eidético. Podemos suponer un personaje que está conectado a sus valores fisonómicos como el color de cabello y que a través de estos rasgos puede representar un orden moral específico o también a través del color de la piel o la misma ropa con que se viste. Para evitar *ambigüedades de reconocimiento* – particularmente en las historietas de periodicidad – el personaje siempre va a mantener los colores de su indumentaria. Asimismo ciertos aspectos físicos como puede ser la redondez del rostro pueden estar asociados a ingenuidad, candidez o simpleza, o en el caso de los cuerpos mofletudos y que pueden estar asociados a codicia, egoísmo o concupiscencia.

El personaje latinoamericano se maneja bajo una lógica universal de sus componentes significativos. Ciertas situaciones a las que hemos hecho referencia se han convertido en un patrón que los ilustradores latinoamericanos utilizan para convencionalizar todas las unidades de la historieta. Sin embargo, los ilustradores no se han conformado en convencionalizar los modos a través de los cuales el imaginario occidental ha estereotipado al latino, en todo caso las nuevas formas en que los latinoamericanos ven a sus personajes de la historieta muestran una apertura hacia un modelo de representación particular que remite a nuevas posibilidades gráficas de la representación, y esto se ha configurado a niveles reivindicativos, donde la estructura física muchas veces impuestas por sistemas ideológicos, remitan a un valor de orden moral específico.

Los personajes latinoamericanos retoman el lenguaje folclórico de ámbitos populares y mitológicos de la región, exagerando de algún modo el sentido de “identidad nacional” en una parodia de exuberancia folclórica “exagerando los giros lingüísticos y los estereotipos visuales” de lo latinoamericano (García Canclini 1989: 317). Un elemento fisiológico particular del personaje latinoamericano puede estar conciliado por otro elemento que remite a sus cualidades. El caso de la genial *Mafalda* que configura una serie de elementos y características físicas en el orden de la latinoamericanidad esta conciliado a otro como lo son sus grandes ojos que remiten a sus capacidades de observación del mundo mediante su deseosa curiosidad.

## 2. TOPOS CULTURAL DEL PERSONAJE.

La fundamentación de los personajes implica todo un trabajo de relación de “tipo característico” dentro del producto artístico, se piensa en toda una caracterización filosófica conceptual del personaje. Pensar en esto deja entender que existe toda una tipicidad dentro de la configuración de los personajes que pueden ser heredadas de la literatura clásica o del mismo mito. En todo caso tipificar un personaje supone caracterizar o representar al individuo a través de un concepto, “hablar de ‘personaje típico’ significa pensar en la representación, a través de una imagen, de una abstracción conceptual” (Eco 1965 [1973]: 215). No obstante, es plausible pensar que un personaje esté logrado mediante toda una serie de rasgos de estilización y simbolizaciones culturales.

De esta manera, identificamos un personaje mediante la caracterización de particulares modelos de estudio. Sin embargo, este puede variar a través de toda la estructura ideológica-moral con la cual el lector se identifica. Actualmente la visión que se tiene del modelo de construcción de personajes va más allá de este reconocimiento moral e ideológico y se extiende por las particularidades dramáticas que posee. Pero esta *fisonomía conceptual y abstracta* que el lector decodifica no solo puede ser narrada sino también ilustrada a través de las particularidades gráficas. Digamos que en este caso existe una doble articulación dentro de los personajes de la historieta y que

los lectores pueden reconocer a través de la narrativa y particularmente de los diálogos. El lector participa con el personaje a través de la *simpatía* que la vincula con él, así es capaz de discutirlo y a la vez de juzgarlo, ya sean por sus aserciones o por sus ambigüedades. Sin embargo estos juicios pueden ser *evaluados gráficamente*. La estilización de un gesto en el rostro del personaje o una acción acometida gráficamente pueden contribuir a la *construcción fisonómica* y pasional del personaje como tal.

Por otro lado, existen estilizaciones que pueden producir el efecto de una *biografía* de los personajes. Uno de los problemas que ha planteado la historieta se encuentra en la posibilidad de dar matizaciones expresivas al personaje para poder convertirlo en *actor* y aportar toda una serie de rasgos particulares dentro del ámbito gráfico que puedan construir tales situaciones. De esta manera, el lenguaje de la historieta se expande a situaciones narrativas más complejas en las cuales se pueden resaltar sus capacidades de individuación y sus posibilidades psicológicas. Cada uno de los personajes de *Mort Cinder* están tipificados por la serie de estilizaciones gráficas que aportan el rigor conceptual a la compleja estructura fisiológica de estos, allí están expresados los caracteres biográficos y los valores morales que contienen, que en este caso nacen del mismo género de esta historieta.

Eco (1973: 213-247)<sup>3</sup> define la existencia de un “topos cultural” dentro de la configuración del personaje que produce un “topoi”, sin embargo esta hipótesis se corrobora formalmente en el estudio del personaje de la historieta y nos remite a un género literario que puede ser más culto en todo caso. Pero por otro lado, la historieta define rasgos muy particulares en relación a este aspecto y más aún en relación al género de ciencia ficción que puede producir personajes destipificados dentro de la narrativa, como puede ser el mutante o el Alien o esos personajes que pueden poseer poderes descomunales.

En la construcción del personaje el autor quiere reflejar el arquetipo de toda la conceptualización fisonómica del “tipo” del personaje. Este se hace válido a través de toda la visión del mundo que tenga en cuanto a “maniqueísmos y voluntades morales” y según esto, es lícito pensar como señala Eco (1978 [2005]: 174) en *El superhombre de masas*<sup>4</sup>, que el autor al servirse de estos mitos caracteriza un esquema modelo que en determinadas regiones se hace válido y que además estas divisiones morales se establecen en *cooperación con el lector*. En la configuración narrativa de la historieta podemos entender la vinculación social y los acontecimientos culturales que marcan definitivamente los rasgos particulares de los personajes. Así durante el siglo XX se logra separar esa imagen *candida* de los personajes que señalaban el comienzo de era muy asociada a lo moral y pasar posteriormente a la imagen del personaje de la postguerra, donde se presentan toda una serie de factores socioculturales que lo definen. Es el boom de la era atómica la que define personajes como *el Hombre Araña*, *el Hombre Nuclear*, *Capitán América* y que establecieron en el mundo la división maniqueísta entre bien y mal. Todo eso debería quedar atrás a consecuencia, como ejemplo, de la invasión del *manga oriental* y con la aparición de personajes más ambiguos definidos

por la glorificación del tan celebrado antihéroe el cual marca una periodo de desesperanza, una suerte de crisis profunda de valores morales y toda una exacerbación de la violencia llevada a los máximos altares para la satisfacción de la pulsión escópica del lector.

Dando como válidas sus expresiones gráficas se puede definir una personalidad que muchas veces puede terminar siendo estereotipada, siempre y cuando el público pueda reconocerlo ya que el “tipo surge y actúa en la mente del lector”. Sin embargo, esta relación que culturalmente nos habla de un arte más complejo y estéticamente más elaborado nos posibilita construir un arquetipo de personaje que puede ser *modelizado para un tipo de género* o que puede llegar a ser desarrollado para un lector no tan culto –como en el caso de algunos géneros de la historieta más popular–. Desde este espacio se produce el “topoi” como una necesidad debido a los mecanismos de distribución y colocación que solicitan la organización visual y narrativa de esquematismos más convencionalizados y estandarizados en la configuración del personaje.

Sin embargo, es necesario pensar si a nivel de los elementos gráficos de los personajes también se produce una evaluación del “topos” y además si existen esquemas convencionalizados y establecidos para que la construcción visual y gráfica del personaje se de por “topoi”. Se puede decir en todo caso, para tratar de homologar lo verbal y lo visual, que este esquema puede ser llevado a nivel de la evaluación del arte pictórico, en el cual se pueden establecer casos de institución de códigos visuales novedosos, estableciendo un “tipo visual”. Quizás sea necesario evaluar exhaustivamente los modos culturales de la instauración de un “tipo” que luego fue modelizado por la historieta, en el caso del pintor Oswaldo Guayasamín cuyos rasgos de estilo gráfico producen un tipo visual que ha incidido en toda una nueva generación de historietistas latinoamericanos.

Para que el ilustrador pueda resolver el problema de la creación del personaje debe remitirse también a la tarea de afrontar el problema de la mitificación. A partir de aquí, el proceso tiende a la simbolización y la identificación y reconocimiento del personaje a través de una cantidad de finalidades, proyecciones que emergen de un individuo o toda una comunidad. De alguna manera la creación de ciertos personajes míticos representa el establecimiento de una suerte de ley universal donde el personaje encarna una cantidad de valores a menudo previstos por el gran público. Sin embargo, para que esto funcione es necesaria la *estilización dramática y exagerada* de la fisionomía del personaje. El personaje de la historieta debe ser como un arquetipo y representar las aspiraciones de un colectivo, simboliza tanto literaria como gráficamente elementos emblemáticos que hacen reconocible e identificable toda la estructura.

### 3. CONFIGURACIÓN EN LA DISTRIBUCIÓN

En algunos casos, el autor determina ciertas estructuras morfo-sintácticas para los lectores, condicionando un modelo perceptivo particular que trata de expresarse a través de imágenes inmóviles. Es así como existen ciertas estructuras culturales que influyen en el ilustrador para crear ciertas situaciones orientadas a la distribución y colocación del producto en un contexto *mass media*. Como es el caso de ubicar el *clímax* en un determinado encuadre y poder mantener el suspenso para la próxima entrega. Puede ser que el autor se vea obligado en una entrega a otorgar algunos datos referenciales para no apelar al esfuerzo memorioso del lector, o que simplemente la historieta pueda ser leída en cualquier entrega por un lector que nunca ha leído nada sobre ella. El ilustrador en estos casos permite que algún lector pueda incorporarse a la secuencia narrativa sin que sea totalmente necesario haber leído todos los capítulos iniciales ya que sus personajes mantienen elementos estandarizados que lo atan a la narración. No se puede decir que esto sea válido para todos los casos de la historieta latinoamericana. El sistema por entregas no se desarrolló completamente debido a las complejidades culturales y a la inestabilidad en el sistema de circulación editorial. Para poder estudiar esto es necesario precisar cómo se establece la configuración del personaje en la historieta por entregas y como es la configuración en el caso de entregas únicas, es decir, aquellas narraciones donde toda la acción se establece de principio a fin en una misma entrega y que condujo al desarrollo de una industria *underground* y a la historieta autogestionada en Latinoamérica.

#### 3.1 PERSONAJES POR ENTREGA

Si el personaje no está claramente definido por algunos elementos estandarizados dentro de lo mediático, no lograría activar una lógica de seguimiento por parte del lector. De esta manera, el personaje debe estar configurado por esquemas que permitan conservar toda la información y una serie de impresiones para poder activar las secuencias de los modos y estructuras. En el caso de los personajes literarios, como en la novela, pueden estar bajo un sistema que les permite circular en la estructura, es decir ir y venir constantemente; en el caso de la novela corta o el cuento, algunas teorías nos señalan que toda la estructura debe ser leída “en una sola sesión” (Rosenblat 1993: 230). El autor no se permite construir demasiados sistemas alrededor de este, el lector no necesita muchos datos más que ver a este personaje explayarse con validez en la narración. Podemos pensar que en el caso de la historieta se desarrolla un sistema para una lectura a intervalos. El único auxilio que el lector puede recibir está en la aplicación de “estándares reconocibles” (Eco 1973: 185).

Estos elementos estandarizados pueden estar relacionados con algunos aspectos reiterativos que se exponen en cualquier saga. De alguna manera se pretende llevar a la caricaturización algunos aspectos redundantes que pueden ir de lo gráfico a lo narrativo, y que no solo pueden ser usados para apelar a la memoria del lector

sino que pueden ser utilizados también como verdaderos recursos irónicos dentro de la historieta. Pocos personajes lograron el éxito de manifestarse a través de este sistema, tomemos como ejemplo el caso de *Corto Maltes* de Hugo Pratt que logró activar la capacidad de seguimiento del lector debido a una excelente configuración del modelo del héroe dentro de las *estructuras de distribución*. Si pensamos que entre una entrega y otra puede haber un mes de diferencia podemos establecer la dificultad que existía en un público poco propenso al *seguimiento literario* y la situación de una industria editorial debilitada y propensa a incidencias políticas y económicas.

La existencia de un público latinoamericano deslumbrado por la aparición de nuevos sistemas de comunicación masiva, influyó en la disminución del desarrollo de historias complejas en la historieta y la industria dirigió los objetivos a formatos fundamentalmente manejables. Cabe destacar el desarrollo que tuvieron en distintas épocas las *tiras* de la historieta latinoamericana, macrounidades de secuencia pictórica que tuvieron cierta prosperidad y en las cuales se desarrollaba también la configuración de un personaje cuya periodicidad estaba supeditada a los mecanismos de industrialización, es decir un personaje que contenía elementos codificados para su lectura no solo en cuanto a su configuración visual sino también en los aspectos psicológicos contenidos en ella —como en los casos de: *Condorito*, *El naufrago*, *Ramona*—. Los autores lograron activar el *seguimiento del personaje* a través de pequeñas tiras cuyo propósito principal era conseguir formalizar el gag. Después de conseguido el personaje cumplía su función y esperaba ser utilizado en otra oportunidad. La industria editorial latinoamericana logró impulsar muchos personajes a través de este mecanismo, incluso logró producir libros que reunían estas tiras, suponiendo que un mercado moderno necesitaba solo historias cortas que lograran entretener y que no representaran un esfuerzo para un lector modelo poco propenso a la lectura de historias complejas.

### 4. CONCLUSIONES

Los personajes de la historieta latinoamericana son unidades significativas que nos permiten reconocer el establecimiento de una serie de arquetipos que se han institucionalizado convencionalmente. La existencia de patrones globalizados y la concepción de la historieta como medio masivo facilita que se transforme en un instrumento tanto educativo como ideológico, producto de la asequible asimilación de sus códigos de lectura motivando a pensar en una serie de factores interculturales establecidos en la región. Sin embargo, podemos notar como los ilustradores han logrado inventar una serie de particularidades dentro de las configuraciones, producto de la reinterpretación de diversos modelos y arquetipos socio-culturales que circulan en nuestra sociedad. Asimismo, es comprensible como este personaje ha estado sujeto a definirse no solo en cuanto a modelos de producción sino también en relación a los modelos de circulación y distribución que para bien o mal aportaron particularidades determinantes en la configuración de los personajes.

El personaje de la historieta es un cúmulo de principios, de aspiraciones individuales y colectivas, de motivaciones sociales. Su fisionomía conceptual se modela a través de distintos patrones interculturales, su propiedad significativa se establece en una cooperación determinante autor-lector. Toda su *representación gráfica* depende de esto, así como también de las estructuras no explícitas que convierten a los personajes en textos que pueden ser leídos a través de un proceso de convenciones culturales que a su vez se explayan en las micro o macro unidades significativas. Es así como el personaje se convierte en espejo de toda una colectividad reproduciendo y activando sus valores morales de tal manera que el juicio que realiza el lector se hace admisible.

Los personajes de la historieta existen dentro de esta para vivir con intensidad y esa intensidad debe estar económicamente explayada en la viñeta. Toda relación interpersonal queda sintetizada en lo esencial. Existen en el microespacio del personaje una serie de relaciones significativas que definen toda una estructura –palabras, gestos, actitudes, etc.– y que constituyen una forma de comunicación particular. De esta manera se hace pertinente el criterio de permanencia y disposición del personaje dentro de la viñeta, es por esto que la historieta se convierte así en un lenguaje donde se manifiesta esa disposición, que logrará retener nuestra mirada.

#### NOTAS

1. El término *ilustrador* es usado como equivalente al término autor o productor de signos.
2. Dentro del rol actancial, Greimas señala la moralización en la particularización de la categoría tímica que tiene por efecto homologar al “héroe” con la *euforia* y al “villano” con la *disforia*.
3. Umberto Eco hace referencia a algunas cuestiones derivadas en el *uso práctico de los personajes*, Eco fija algunas posiciones con respecto al repertorio de estilizaciones y convenciones culturales preguntándose convenientemente como se funden los elementos originales y los elementos standardizados, asimismo se pregunta si la historieta puede generar tipos o solo standards, *topoi*.
4. Eco trata de definir algunas consideraciones sobre el autor y las posibilidades de referenciar en la obra algunas actitudes ideológicas bajo la sospecha de que el autor no adjudique a sus personajes algunas características como una consecuencia ideológica concreta, sino por pura *necesidad retórica* y en términos persuasivos.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARREIRO, R. (2003) *Historia de los fanzines de historieta en Argentina*. Buenos Aires: inédito.
- BARTHES, R. (1966) *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires: Centro Editor de America Latina, 1977.
- BAUR, E. (1978) *La historieta como experiencia didáctica*. México: Nueva imagen
- ECO, U. (1965) *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona: Lumen, 1973.
- (1978) *El superhombre de masas*. México: Debolsillo, 2005.
- GARCÍA CANCLINI, N. (1989) *Culturas híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.

- GASCA, L. y GUBERN, R. (1994) *El discurso del comic*. Madrid: Cátedra.
- GREIMAS, A. J. y COURTÉS, J. (1979) *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría de los lenguajes*. Madrid: Gredos, 1982.
- GUBERN, R. (1972) *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Península.
- MAGLI, P. (2002) “Para una semiótica del lenguaje gestual” en *Revista deSignis* n 3 Los gestos, sentidos y prácticas, 37-51. Barcelona: Gedisa.
- ROSENBLANT, M. (1993) “Poe y Cortázar: Encuentros y divergencias de una teoría del cuento” en *Del cuento y sus alrededores* de C. Pacheco y L. Barrera (eds.), 227-245. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana.



## *La función social de caricaturas y fotomontaje en Chile. The Social Role of Caricatures and Photomontages in Chile*

Lorena Antezana Barrios

La caricatura en Chile ocupó un lugar importante muy ligado a la política hasta la llegada de la democracia tras el Régimen militar de Augusto Pinochet Ugarte. Durante el periodo de transición, la caricatura pierde la fuerza política que la había caracterizado hasta ese momento asumiendo una tarea más dedicada al humor y la entretención. Nos preguntamos entonces ¿qué caracteriza y cuál es la función social de la caricatura?

Palabras clave: Caricatura, dictadura, democracia, vida cotidiana, resistencia.

In Chile, caricature occupied a very important place in relation to politics until the country returned to democracy after the military regime of Augusto Pinochet Ugarte. During the period of transition from dictatorship to democracy, caricature lost the political force it had previously, and began to be used more frequently for humor and entertainment. The question we ask then is, what characterizes caricature and what is its social function?

Keywords: Caricature, dictatorship, democracy, daily life, resistance.

**Lorena Antezana Barrios** es profesora del Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile, donde coordina el Magíster en Comunicación Política y es Editora de la Revista Comunicación y Medios. Doctora en Información y Comunicación de la Universidad Católica de Lovaina. Entre otras publicaciones sobre caricatura cabe destacar “Política en caricaturas y fotomontajes de la prensa chilena: risas y sonrisas” (Mapocho) y “La caricatura en la prensa chilena” (Comunicación y Medios) Email: lorena.antezana@gmail.com

Este artículo fue referenciado el 4 de marzo de 2014 por la Universidad de Buenos Aires, Argentina.

## 1. INTRODUCCION

La utilización de imágenes permite hacer más comprensible y cercano afectivamente algo, puesto que es capaz de expresar ideas con mayor fuerza emotiva que un discurso. La caricatura, también una imagen, se caracteriza por la deformación y exageración de los rasgos y la fisonomía de algún personaje y, por el efecto de la risa o de la sonrisa que esto provoca.

Ahora bien, para que el mecanismo cómico se desencadene, el lector debe estar al tanto del contexto político del país y, una vez en sintonía con éste, será su propia preferencia política la que defina su reacción final esto pues

“Lo que provoca la risa será, entonces, el revelador de una época específica, de una cultura nacional particular, de las representaciones e identidades sociales tal cual son y se piensan, tanto para productores como para receptores” (Antezana 2009).

Con un desarrollo precario y discontinuo, la caricatura aparece como una respuesta desesperada a situaciones críticas, como una estrategia contingente de resistencia contra el poder hegemónico. Por tanto, surge con fuerza en periodos complejos, de crisis y de cambios profundos, períodos en los que se concentra su función crítica y contestataria contra el orden establecido, insinuando nuevas vías de recomposición. Fuera de estos períodos aparece en forma de humor, centrada en la observación de la vida cotidiana.

Como antecedente, la revolución francesa es el periodo en que la caricatura se destaca como dispositivo de resistencia, influyendo en la conquista de los derechos humanos (Rojas 1944). En América Latina, este recurso se potencia con la cultura popular local que es tradicionalmente oral y gestual pero que naturalmente se desliza hacia la caricatura pues comparte con ésta la referencia a un mundo “festivo, irreverente y jocoso” (Salinas 1996: 21), contradictorio con el de la aristocracia abiertamente intolerante a los excesos de la vida del pueblo y de su humor considerados como “signos de inaceptable liviandad” (Salinas 2001: 18).

La caricatura se presenta entonces como un recurso contestatario semi tolerado por las autoridades locales, en respuesta a las restricciones dictadas por el Gobierno civil en el Santiago de 1830 que procuraban evitar los desbordes de esta cultura poco seria. Esporádicamente aparecerá en periódicos como *El Ají* (1889 – 1893); *El José Arnero* (1905 1914); o el más conocido *Topaze* que, durante más de 30 años -a partir de 1932- reflejó la vida política del país (Ulibarri 1972), pero la mayor parte del tiempo aparecerá en panfletos y volantes.

La caricatura política fue desapareciendo a medida que la prensa escrita se afirmaba. Es así que “a fines de 1970, *Topaze* moría después de pasar por varios di-

rectores” (Antezana 2006: 34) pero aparecen otros tipos de humor más vinculados a la vida cotidiana conservando un tinte picaresco. A pesar de que los nuevos caricaturistas se consideraban a sí mismos imparciales, sin compromisos con líneas políticas seguía existiendo caricatura política en los diarios y algunas revistas de actualidad. Este escenario cambiará con la dictadura (García 1992) en la que además muchos caricaturistas debieron salir del país, algunos por razones ideológicas, otros por motivos laborales. Sólo unos pocos se quedan en el país y “viven” cotidianamente la dictadura.

Los dos grandes periodos históricos que consideraremos en este texto son el de la dictadura del General Pinochet (1973 – 1989) y la democracia posterior, específicamente el periodo denominado de *transición*<sup>1</sup> (1990 – 2010) puesto que el contexto político de referencia es fundamental para entender la función social desplegada por las caricaturas.

## 2. DICTADURA: LAS ESTRATEGIAS PARA CONJURAR EL MIEDO

En Chile bajo el régimen militar, las caricaturas fueron uno de los recursos para sobrellevar una vida cotidiana atravesada por la violencia y por un fuerte autoritarismo. Las caricaturas sirvieron para denunciar los abusos que se cometían y para, con gracia y astucia, dar cuenta del “clima” social de la época; además de cuestionar las decisiones económicas tomadas por el régimen militar que afectaban la vida cotidiana.

Reconocemos tres grandes etapas durante este periodo: la primera se concentra en las caricaturas de la fase más represiva y de mayor censura de la dictadura militar, esto es entre, 1973 y 1976. La segunda comprende el período que se extiende entre 1977 y 1984, etapa que se caracteriza porque empiezan a aparecer las primeras pinceladas de un humor político más explícito y que terminará con la promulgación del Bando N° 19 que prohibía el humor político en revistas de oposición y que provocó la clausura de cinco revistas. La tercera fase comprende desde 1985 hasta el final de la dictadura.

En la primera etapa (1973-1976), no existe una estrategia de resistencia clara, el miedo se ha instalado con fuerza y los grupos opositores han sido diezmos por la violencia de la represión. En la atmósfera compleja que se vive en este periodo, la caricatura se hace cargo del clima social y aunque no se relaciona, explícitamente, con la política contingente –no puede hacerlo-, logra deslizar sutilmente algunas críticas utilizando como recursos la fantasía en algunos casos; o las metáforas en el caso del texto que es ilustrado y los juegos de palabras además de emplear caricaturas que hacen referencia a la realidad de otras dictaduras en otras latitudes, o de otros regímenes que podrían “ilustrar” de alguna manera la situación de represión y violencia que se vivía en Chile.

En la fantasía, la imaginación del artista es la que domina pues el ambiente, el episodio y los personajes dependen de su propia inspiración. La censura exacerbada este humor absurdo, el caricaturista Hervi –Hernán Vidal- recuerda

“Empecé a poner animales, como el elefante –volando o parado en la ramita de un árbol o disfrazado-, para subrayar el surrealismo en el que estábamos viviendo: era una situación irreal, siniestra, pasaban cosas horribles y las explicaciones que daba el Gobierno sobre lo ocurrido eran absurdas” (En Ríos 2006: 151).

La caricatura de la segunda etapa hace un poco más explícitas las críticas solapadas del periodo anterior. Se buscaba personalizar la escena política, simplificándola y para esto se operaba bajo el principio de la repetición. La eficacia de esta estrategia estaba garantizada porque aquí

“lo cómico nace de la tensión entre un invariante y una situación siempre diferente. Estas repeticiones crean además, en el público habitual, un clima de expectativa y, cuando éstas se producen, el profundo placer del reconocimiento” (Coulomb-Gulli 2001:121 traducción propia).

Además se buscaba desacralizar la imagen oficial del cuerpo político utilizando para esto elementos provenientes del grotesco caricatural –que se traduce por un estallido de los cuerpos y el rebajamiento físico de todo tipo- y que se convertiría en el eje central de la resistencia. Este tipo de caricatura es generalmente satírica pues “carga” un carácter con la intención agresiva –o defensiva- de descargar agresividad.

Caricaturistas y periodistas van perdiendo el miedo a la represión y la necesidad de denunciar lo que ocurre en el país es muy fuerte por lo que tanto los “monos” como las entrevistas y reportajes que se publican se vuelven más explícitos, lo que endurece a su vez la censura.

Ya aparece en estas imágenes el objeto antagónico individualizado. La dictadura tiene un rostro y un cuerpo, está personificada en Pinochet, también la represión se refleja con claridad. La caricatura de este periodo cumple entonces una nueva función: la de enseñar a ver. Su lenguaje afina la percepción visual y la ironía se convierte en materia de reflexión.

A partir del año 1985, la guerra contra la dictadura se desata en las páginas de revistas y diarios acompañando la creciente oposición civil al régimen. El blanco de los ataques ya había sido señalado en el periodo anterior.

El Gato en su sección “Por los Tejados”, utilizando fundamentalmente imágenes, a veces apoyadas por algunas frases; se dedica a caricaturizar a Pinochet, utilizando la figura de la parodia, por ejemplo dibujándolo como una marioneta de madera, con la nariz larga que termina en un lápiz que dibuja en la pared un Viva PIN8 –sigla que se empleó en la época para referirse al dictador-; en otra caricatura de la misma serie vemos a Pinochet sembrando huesos en el campo, mientras los buitres se aproximan.



Figura 1. Revista *Cauce* N° 75, año 1986

La caricatura no habría podido alcanzar toda su eficacia si los personajes puestos en escena se hubieran quedado en la abstracción. Pinochet es el bufón. “Se convierte en portador de lo antisocial –lo que lo hace emparentable con la víctima propiciatoria- y en mensajero de contestaciones y verdades inconvenientes” (Balandier, 1994: 58).

Las caricaturas de esta etapa también indican el camino a seguir, las vías de acceso a la reparación y de esta manera señalan la forma de restaurar lo dañado: a través de la participación en el plebiscito diciendo NO.

### 3. DEMOCRACIA: LA ALEGRIA QUE NO LLEGO

Tras el triunfo del No, con su eslogan de campaña “La alegría ya viene” se realizaron las elecciones que colocaron a la cabeza del Chile democrático a Patricio Aylwin. A pesar de la alegría inicial la transición se inició con una creciente sensación de malestar pues,

“el sentimiento de pertenencia a Chile se había debilitado, la vida personal se caracterizaba por la creciente individualización, la vida

social sufría de la pérdida de vínculos de comunicación y la política perdía significación” (Castells, 2006: 80).

“En la medida que se recupera la libertad con el gobierno de transición, aparecen revistas como *Loro y Humanoide*, como una forma de reactivar el humor político en democracia. Sin embargo, éstas mueren al poco tiempo” (Antezana 2009: 137) y los caricaturistas se convirtieron en “personajes molestos”. A los gestores de la transición no les interesaba volver a las trincheras previas al Golpe de Estado. El miedo aún persistía aunque era de otro tipo. “La reconciliación se transformó en el imperativo categórico” (Ríos 2006: 59) y el espíritu crítico se batió en retirada. El caricaturista Christiano –Christian Gutiérrez- dice al respecto “Las censuras más terribles que he sufrido han sido más por parte de la Concertación o de la izquierda que de la derecha” (En Ríos 2006: 159).

La alternativa que fue surgiendo fue la autoedición “poco a poco se fue perdiendo el miedo y decenas de pasquines artesanales comenzaron a circular” (Ríos 2006: 123). Internet más adelante se consolidó como plataforma para la crítica pues permitió sortear con mayor éxito el costo de la impresión y distribución que habían sido factores determinantes a la hora de mantenerse en el mercado.

En la prensa escrita, sólo tres diarios mantuvieron caricaturas: El Mercurio, La Tercera y La Nación. Concentrándose fundamentalmente en el humor vinculado con la vida cotidiana. La contingencia política permite el surgimiento de algunas caricaturas de este tenor, las que también son enfrentadas con un humor ingenuo.

En la elaboración de este tipo de caricaturas el factor primordial del humor es la sorpresa además de ser una de las vías más creativas para conciliar oposiciones: lograr la visión de algo desde dos puntos de vista contradictorios. Veamos un ejemplo:



Figura 2. *El Mercurio* 20 marzo 2005

En esta caricatura vemos a Soledad Alvear increpando a Ricardo Lagos. Detrás de ella, Michelle Bachelet haciéndose la burla. Se hace referencia a la contingencia política donde el Presidente mostró una preferencia implícita por una de las candidatas. En la caricatura se juega con la idea de un triángulo amoroso, donde una de las mujeres recrimina al hombre por su preferencia acusando a la otra que se burla de la situación. Este tipo de recurso sería característico de la idiosincrasia del chileno puesto que “el humor chileno es rápido, de chiste corto, no es elaborado, hay que agarrarlo al vuelo y si no lo pillaste, no se puede explicar, ya pasó” (Mico en Ríos 2006: 188).

La sátira política reaparece de la mano de *The Clinic* que nace en 1998. Ese año los medios nacionales dedicaban gran parte de sus espacios a la detención de Augusto Pinochet en Londres, más específicamente, en *The London Clinic*. El caso excepcional “parecía retrotraer los días previos al plebiscito de 1988. Pinochet, que se había ocultado hábilmente tras las bambalinas, volvía a ser noticia [...] el peso simbólico de la detención del dictador era inconmensurable” (Ríos 2006: 117).

*The Clinic*, el nuevo medio creado gracias a esta contingencia política, abordó el suceso de una forma que ya no se utilizaba dándole al hecho una mirada más crítica y un tratamiento menos convencional. Lo que los grandes conglomerados no se atrevían a decir, *The Clinic* sí lo expresaba y, en un comienzo, Pinochet nuevamente fue el blanco de todos los ataques.



Figura 3. Portada *The Clinic* N° 152 (12 mayo de 2005)

En las fotografías aparecen los rostros de Joaquín Lavín –candidato presidencial de la Coalición por el cambio- y de Augusto Pinochet sobre una foto de la película “La Guerra de las Galaxias”. La imagen se contextualiza en el momento en que Joaquín Lavín decide dejar de lado cualquier tipo de relación con Pinochet, incluso negándolo, para elevar su popularidad de cara a las elecciones presidenciales de 1999 frente a Ricardo Lagos Escobar.

Es cierto que en *The Clinic* se utilizan fotomontajes y no caricatura propiamente tal, pero no hay que olvidar el vínculo que existe entre ambas modalidades expresivas y es que la fotografía está vinculada desde su origen (1829) con el dibujo satírico. No es casual que grandes fotógrafos como Nadar y Carjat debutaran como caricaturistas puesto que ambos –fotógrafos y caricaturistas– “buscan captar la esencia misma de una fisonomía y los dos tratan de tomarla instantáneamente” (Searle 1974: 75 traducción propia).

En los fotomontajes de *The Clinic*, la sátira y la parodia son las que se destacan, exigiendo esta última un conocimiento histórico y de los géneros importante por parte de los lectores, que está “fuera de sí mismo, es decir, en obras anteriores” (Booth 1980: 93). En este tipo de textos no se dispone de indicaciones explícitas o resumen de las intenciones del autor por lo cual, mientras más sepa éste de las fuentes de convención objeto de burla, más disfrutará con la parodia.

Estas condiciones de interpretación son las que exigen competencias más específicas a los lectores y se alejan del público masivo y popular al que históricamente se había dirigido la caricatura.

#### 4. CONCLUSIONES

La caricatura ha cumplido distintas funciones a lo largo de la historia chilena como hemos podido apreciar en estas páginas. Si bien tomamos únicamente como referencia dos periodos relativamente actuales –dictadura y democracia posterior–, éstos igualmente dejan en evidencia el carácter y función que el humor desempeña en nuestra sociedad. Una sociedad de contrastes y negaciones donde la seriedad de la elite se enfrenta a una cultura popular por tradición alegre. Tal vez por eso mismo, la risa como recurso catártico ha caracterizado a los chilenos a lo largo de la historia.

Ya hemos visto también en este texto que el contexto socio histórico de referencia es de vital importancia para entender la función de las caricaturas. Su despliegue está sujeto al devenir político, puesto que la caricatura es un arte de circunstancia: así cuando el régimen se endurece, hay poca caricatura política y más humor cotidiano en el que se camufla la crítica; y cuando se distiende, la caricatura política aumenta y aparecen además otras formas de expresión.

Una función importante desarrollada por la caricatura durante la dictadura fue la de enseñar a ver. Su lenguaje particular afinaría la percepción visual y la ironía se convertiría en materia de reflexión. Otra característica importante en ese periodo fue su capacidad de síntesis “sin los filtros que la sociedad le pone a los hechos” (García 1992: 30) que permitió simplificar la información que se transmitía.

La dictadura de Pinochet aglutinó “a miles de chilenos en torno a un objetivo de negación común [...] la personificación del mal era clara y perfilada” (Ríos 2006: 8), y la caricatura reforzó esta percepción: el mal tenía un rostro concreto.

Una vez restablecida la democracia, la caricatura política en medios tradicionales comienza a desaparecer y lo poco que sobrevive cambia de objeto dedicándose al humor cotidiano aunque, sin olvidar su origen, pues cada vez que la contingencia trae vientos políticos estos son tomados como tema.

Sin embargo, la función política y crítica de la caricatura no se ha perdido, ha mutado. Cambiando el soporte en el que circula –utilizando internet– y modernizando su apariencia. En este último sentido, el fotomontaje podría ser la alternativa actual tal como lo vimos en la propuesta de *The Clinic*.

El desafío es ahora observar dónde se refugió la catarsis popular generada por la caricatura de antaño y cuáles son las propuestas gráficas que circulan en internet.

#### NOTAS

1. La transición a la democracia se inicia con el Gobierno de Patricio Aylwin Azócar (1990 – 1994)) y, aunque no hay acuerdo entre los historiadores sobre cuándo termina este periodo, para efectos de este texto están considerados los cuatro Gobiernos consecutivos de la Concertación de Partidos por la Democracia: Eduardo Frei Ruiz-Tagle (1994 – 2000), Ricardo Lagos escobar (2000 – 2006) y el primer periodo de Michelle Bachelet Jeria (2006 – 2010).

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANTEAZANA, L. (2006) “La caricatura de prensa chilena” en *Documentos de Trabajo* 3, 20 – 40. Santiago: Centro de Estudios de la Comunicación de la Universidad de Chile.
- ANTEAZANA, L. (2009) “Política en caricaturas y fotomontajes de la prensa chilena: risas y sonrisas” en *Mapocho* 65, 135 – 147.
- BALANDIER, G. (1994) *El poder en escenas. De la representación del poder al poder de la representación*. Buenos Aires: Paidós.
- BOOTH, W. (1980) *Retórica de la ironía*. Madrid: Taurus.
- CASTELLS, M. (2006) *Globalización, desarrollo y democracia: Chile en el contexto mundial*. Santiago: Fondo de Cultura Económica.
- COULOMB-GULLY, M. (2001) *La démocratie mise en scènes. Télévision et élections*. Paris: CNRS.
- GARCIA, M. (1992) *Humor Gráfico*. Santiago: Universidad de Chile.
- RÍOS, L. (2006) *A contrapluma. El humor gráfico en Chile durante la transición (1988 – 2006)*. Santiago: Memoria de Título Universidad de Chile.
- ROJAS, E. (1944) *Ensayo sobre la caricatura universal y su evolución a través de los tiempos*. Santiago: Tesis Universidad de Chile.
- SALINAS, M. (1996) “La risa y la seriedad: la invención occidental de Chile” en *Risa y Cultura en Chile*, 20-34. Santiago. Centro de Investigaciones Sociales ARCIS. SALINAS, M.; PALMA, D.;

BÁEZ, C.; DONOSO, M. (2001) *El que ríe último... Caricaturas y poesías en la prensa humorística chilena del siglo XIX*. Santiago: Universitaria.

SEARLE, R.; ROY, C.; BORNEMANN, B. (1974) *La caricature. Art et manifeste. Du XVI siècle à nos jours*. Ginebra: Albert Skira.

ULIBARRI, L. (1972) *Caricaturas de ayer y hoy*. Santiago: Quimantú.

# *Mujeres trabajando: raperas y grafiteras deconstruyendo los fantasmas del cuerpo femenino.*

## *Women at Work: Rappers and Graffitists Deconstructing Ghosts of the Female Body*

Ma. del Carmen de la Peza Casares

En este artículo se muestran algunas estrategias de las raperas del grupo mexicano *Mujeres trabajando* para desidentificarse del “fantasma normativo” de sexualidad femenina dominante que las excluye de los espacios de creación y visibilidad pública y recrear nuevas formas de ser mujeres. Para ello se analiza la imagen que proyectan de sí mismas a través de sus prácticas artísticas y de las letras de sus canciones.

Palabras clave: Música popular, Hip hop, significación, sexualidades, género.

This paper shows some women’s strategies to dis-identify from the dominant sexuality that excludes them from creative spaces and public visibility and the new ways of being female they recreate. To achieve this goal, the image of the Mexican group “Mujeres trabajando” project through their artistic practices and the lyrics of their songs, are analyzed.

Keywords: Popular music, hip-hop, social meaning, sexuality and gender.

Ma. del Carmen de la Peza Casares es Doctora en Filosofía de la Universidad de Loughborough (Reino Unido) en el área de Comunicación. Actualmente trabaja sobre temas de música popular, cultura y política, políticas de la lengua en México y metodología de investigación cualitativa y análisis del discurso. Es profesora Distinguida de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco en México e Investigadora Nacional del CONACYT; ha sido profesora invitada en la Universidad Nacional de la Plata y la Universidad de Buenos Aires en Argentina entre otras instituciones nacionales y extranjeras. Email: cdelapeza@gmail.com

Este artículo fue referenciado el 4 de marzo de 2015 por la Université de Lille.

## 1. INTRODUCCIÓN

El hip hop desde su surgimiento en la década de los años 70 en los barrios bajos de Nueva York, ha sido un espacio eminentemente masculino, legitimado por el Estado androcéntrico y patriarcal dominante. Un lugar en el que se constituye la diferencia sexual de acuerdo con el sistema heteronormativo que excluye a las mujeres de los espacios de creación relegándolas a la condición de “grupies” o espectadoras en tocadas y conciertos y a la condición de objeto del deseo masculino en las letras de las canciones; en ese contexto de violencia y exclusión las mujeres han tenido que luchar para abrirse un espacio como artistas y como sujetos de su propio deseo.

Este artículo tiene por objeto mostrar las estrategias de las mujeres para enfrentar las relaciones de poder conflictivas y desniveladas que se dirimen en la escena del hip hop en México. Considero que gracias al carácter preformativo<sup>1</sup> de las prácticas musicales, las MC, Beat Makers, Graffiteras y B-Girls, se desidentifican del “fantasma normativo”<sup>1</sup> de sexualidad femenina dominante, negocian y/o confrontan el poder heteronormativo y patriarcal que las excluye de los espacios de creación y visibilidad pública y recrean nuevas formas de ser mujeres. Para alcanzar el objetivo planteado a continuación se analizan las estrategias del crew mexicano Mujeres trabajando en tres dimensiones: la imagen que proyectan de sí mismas, las prácticas artísticas que realizan y el contenido de sus canciones.

## 2. MUJERES TRABAJANDO

En el año 2009 las MC mexicanas Ximbo y Jezzy P crearon el crew *Mujeres trabajando*, un espacio de colaboración entre raperas de distintos Estados de la República Mexicana y una estrategia de lucha para impulsar y fortalecer la presencia de las mujeres en el hip hop. El colectivo esta integrado por artistas que con su trabajo intervienen en el espacio público, mujeres que hacen música, escriben sus propias letras, se suben al escenario a rapear y, mediante la acción y el discurso, negocian, definen y defienden, un modo distinto de ser mujeres.

La conformación del grupo fue el resultado de un largo proceso de trabajo y de lucha por abrirse un espacio en la escena hip hop en México. Ximbo y Jezzy P se conocieron en los eventos de hip hop en los que participaban –como MC y beat maker la primera y MC y graffitera la segunda– y fueron creando un vínculo de amistad y solidaridad femenina que se fue consolidando. Jezzy P narra la experiencia:

Ximbo y yo nos conocemos desde hace más de 10 años [...] nos encontrábamos trabajando en eventos, cada quien desde su trinchera [...] y empezamos a hacer una amistad [...] como

raperas teníamos ideas [...] hacer un trabajo conjunto como un disco o un evento, hasta que en 2009 pudimos hacer un proyecto mas a nuestro gusto [...] (Sánchez 2012b).

La lucha en contra del poder androcéntrico y patriarcal que reduce a las mujeres a cuerpos, objetos del deseo masculino, no ha sido fácil. En entrevista con el periódico “El Economista” Ximbo y Jezzy P relatan –cada una por su cuenta– las dificultades que han tenido las mujeres para hacerse un lugar en la escena hip hop dominada por hombres. De acuerdo con el punto de vista de Ximbo:

[...] Me tocó que en las conferencias de prensa no nos dejaban estar, nos daban menos espacios y era claramente muy machista, ahora creo que ya no sucede (Sánchez, 2012a).

Jezzy P profundiza sobre el tipo de obstáculos que tuvieron que remontar las pioneras del hip hop en México:

Era difícil [...] tenías que abrirte paso, tenías que demostrar que no estabas como lo que llaman vulgarmente una groupie tenías que demostrar que estabas aquí porque tenías calidad que dar, porque lo que traías era algo bueno, porque tenías talento. Sí, era difícil que como mujer te abrieran las puertas, el escenario, te relegaban siempre a un costado [...] (Sánchez 2012b).  
[...] no recibimos ningún trato preferencial y por lo mismo exigimos que nos paguen lo justo por lo que hacemos y que nos traten de la misma manera, ni más ni menos [...] nuestro trabajo debe hablar por nosotras y creo que eso es lo que nos ha sacado adelante [...] (Fabián 2013).

Las pioneras del hip hop en México se han ganado el respeto a nivel nacional e internacional y han ido abriendo espacios para las mujeres a través de sus prácticas y sus discursos contestatarios.

## 3. DESIDENTIFICACIÓN, CREACIÓN Y RE-CREACIÓN DE NUEVAS FORMAS DE SER MUJERES

Ximbo, “coetánea de Bocaflora es MC y *Beat Maker*, formó parte del primer grupo de raperas de la Ciudad de México” (López, 2010:82); la fundadora del crew Magisterio y co-fundadora de *Mujeres trabajando* siempre supo que quería dedicar su vida al rap, escribió sus primeras rimas y empezó a rapear en 1996:

Desde la preparatoria yo sabía que quería estar en el movimiento, después estudié Letras en la UNAM y me interesé en la carrera porque sentía que era lo más cercano al rap. (Sánchez 2012a).

En su página de internet la rapera mexicana proyecta la imagen de una mujer autónoma y decidida que no responde a los estereotipos “sexy y voluptuosa” y/o “madre” y “ama de casa” pre-establecidos y acordes con el deseo masculino. En la sección Bio, del lado izquierdo de la pantalla en letras blancas sobre fondo negro, se incluye una síntesis de la trayectoria profesional de la artista:

En 2001 fundó Magisterio al lado de Van-T y Elemsi Burrón lanzando 2 EPs y el LP “Cuadrivium Era Deuda”, Hipnozys/Rap Serio 2007, material que le bastó para colocarse entre los clásicos del underground de México. En 2007 Magisterio ganó el reconocimiento de artista hip hop del año en los Djing & Clubbing Awards, DCAs., Ximbo como solista estuvo nominada al mismo en 2008 y 2009 [...].  
[<http://jimenita1.wix.com/ximbo>]

Ximbo define su trabajo como rap serio y comprometido con la realidad. En el escenario ha tenido que enfrentar las interpelaciones del público masculino para exigir el reconocimiento como artista, que hace música y como MC que se sube al escenario para rapear:

Yo soy una mujer a la que no le gusta usar el cuerpo sexualmente a la hora de rapear. Lo respeto, pero yo he marcado una raya muy tajante de que no vengo aquí a que me vean las nachas, vengo a rapear. A las mujeres nos espanta mucho que nos chiflen, que nos llamen putas. Te dicen puta y sientes feo en el estómago (López, 2010: 60).

Por su parte Jezzy P inició su trayectoria como rapera y grafitera en 1996 en Ecatepec, Estado de México. En la parte superior izquierda de la pantalla de inicio de su página de internet aparece su firma en blanco y negro entre dos finas rallas horizontales color rojo y los botones de las distintas secciones. Al abrir la sección “Bio”, se presenta la biografía de la artista en letras blancas sobre fondo negro:

Jezzy P se dió a conocer primero con su grupo “Pollos Rudos” (1996- 2002) [...] Ha trabajado en [...] telenovelas como “Co razones al Límite”, cine y series de televisión tan exitosas como “Capadocia” [...] En el 2009 recibe la nominación como Mejor Artista Hip Hop en los DJ Concept Awards y como Mejor Disco Rap/Hip Hop del 2010 con su tercer material como solista “Nada que perder”, Mexflow Producciones, en los premios Indie O Music Awards.  
[...] [<http://www.jezzy-p.tk/>]

A través de sus prácticas artísticas y de las letras de sus canciones Jezzy P se desidentifica del modelo femenino dominante y recrea una nueva forma de ser mujer como se puede observar en la imagen que proyecta de sí misma. Del lado izquierdo de la pantalla, aparece una fotografía de cuerpo entero en blanco y negro. Vestida con pantalón de mezclilla y t-shirt, la mano izquierda levantada apuntando hacia arriba con el índice mientras sostiene con firmeza el micrófono frente a su boca. La perspectiva de la toma en contra picada, resalta el dominio que tiene sobre el público, cuando se sube al escenario. La feminidad excéntrica de la rapera proyectada por las imágenes, se refuerza con las letras de sus canciones.

En la canción “Todo está bien”, Jezzy P cuestiona y deja al descubierto el “fantasma de feminidad” prescrito por el sistema normativo androcéntrico y heterosexual dominante. En la primera estrofa, mediante un acto de enunciación en primera persona, la MC se describe a sí misma como una mujer que no se ajusta a la norma: sus actividades, la forma de vestir y las personas con quien anda en la calle, no son propias de una mujer considerada “normal”:

Nunca he extrañado ser lo que unos dicen es normal  
la vida de ama de casa la verdad no se me da  
me junto con tatuados, marihuanos y borrachos  
me visto como vato y parezco marimacho.  
[[https://soundcloud.com/jezzy\\_p/jezzy-p-todo-esta-bien-prod](https://soundcloud.com/jezzy_p/jezzy-p-todo-esta-bien-prod)]

Remitiendo al sentido común dominante que afirma que “las mujeres no deben rapear” ella responde en tono burlón “si les duele, acúsenme con su mamá” y cuestiona la inequidad de normas y valores establecidos que otorgan ventajas a los hombres e ironiza sobre el prejuicio que afirma que la calidad artística del rap depende de la naturaleza masculina depositada simbólicamente en el falo: “Ahora resulta que se rapea con la entrepierna/ ahora resulta que hasta el más pendejo nos gobierna”.

Con pleno derecho la “Mama Gangsta” reivindica su participación activa en la comunidad festiva del hip hop de Ecatepec rapeando y grafitando en las calles como el que más. Con su éxito demuestra que el valor no está en su cuerpo de mujer sino en su talento como artista:

No soy del norte ni tampoco soy del sur  
yo vengo de Ecatepec donde se tiene la actitud,  
están rodeados, rodeados de asfalto y tinta  
las paredes tatuadas, firmas de varios artistas  
imponiendo el estilo en las tapas de las revistas  
mientras aquí festejamos y brindamos con tequila hey!  
[...]no necesito andarme quitando la ropa  
el talento desnudo es el que de veras se nota.



En la tercera y última estrofa se afirma como una mujer autónoma, independiente, que rompió las ataduras impuestas socialmente a las mujeres para controlarlas.

No me detengo corte los cables del freno  
para que yo me pare tienes que pararme en seco  
de donde vengo la gente nunca tiene miedo  
miedo es a fracasar y a que otros se roben tus sueños,  
lo más valioso que yo tengo no esta en venta  
se trata de mi libertad y mi naturaleza [...]

La canción “La fórmula perfecta”, es una descripción del trabajo que realizan las raperas: el manejo rápido y ágil de la rima y la agudeza del sentido de sus palabras. Con la música y con las palabras las raperas, poetas orales, le dan sentido a la realidad que viven cotidianamente en las calles:

Nuevos poetas desde las calles con nuevas frases  
probando al mundo entero que seguimos siendo reales  
sin ataduras, tomando riesgos, esto es lo nuestro![...]  
[https://soundcloud.com/jezzy\\_p/la-formula-perfecta](https://soundcloud.com/jezzy_p/la-formula-perfecta)

#### 4. CUERPOS ABYECTOS: UN RECURSO CRÍTICO

En este apartado se abordan las estrategias enunciativas mediante las cuales las raperas se desidentifican del fantasma de feminidad impuesto por el modelo heterosexual, androcéntrico y patriarcal dominante y hacen visible el sistema normativo que clasifica, ordena, jerarquiza a los cuerpos de acuerdo con criterios de belleza que las excluyen y las estigmatizan y relegan al campo de la abyección. Elegí las canciones de tres MC que participan del colectivo *Mujeres trabajando*: “Peso completo” de MC Ximbo del Distrito Federal, “Fuerza Omega” de la MC poblana Audry Funk, “Que mujer” de la MC oaxaqueña Mare. [cfr. *Mujeres Trabajando* Vol. 1 <http://seglar.net/975204/letras>]

En la canción “Peso Completo” Ximbo se desidentifica de la belleza occidental pre-establecida y experimenta una forma distinta de ser mujer acorde a su propio deseo. La MC como sujeto de la enunciación toma la palabra y se ubica entre dos interlocutores: las mujeres y los hombres y afirmar que los criterios de belleza dependen del deseo y del gusto de las propias mujeres y no del deseo masculino, o al menos considera que así debería ser.

En el primer verso de la primera estrofa MC Ximbo califica como plena, completa, e incluso mejor, la belleza propia de la mujer latina: “mujer plena, cade- ra ancha, rumbera”. Un tipo de mujer bella que no coincide con los patrones de la moda impuesta por el mercado acorde con el canon de belleza occidental, a los que

pone en cuestión: “¿Quién dijo que la talla cero tiene candela? [...] Sin dietas, sin metas, tu así estás completa, de pies a cabeza”.

En la segunda parte de la estrofa Ximbo interpela de manera personal a los hombres con el sustantivo diminutivo singular “papi”, parodiando la expresión “mami” que los hombres utilizan para referirse “sensualmente” a las mujeres. La rapera se pone al mismo nivel que su interlocutor masculino y le informa: “yo no te voy a dar el gusto [...] tu no vas a cambiarme nunca” de ese modo reafirma su autonomía, y muestra seguridad en sí misma “porque soy yo, única [...] tecnología de punta es mi cuerpo”, atendiendo a su propio deseo e independiente del deseo masculino afirma “y si, ... así es como me gusta”. En la siguiente estrofa explica en que consiste la libertad de las mujeres respecto a las prescripciones sociales:

[...]normas no nos importan, nos adornan otras cosas  
no el maquillaje, no la TV ni las revistas de moda,  
las flores crecen solas[...]  
<http://seglar.net/975204/letras>

En un juego metafórico la MC establece un paralelismo entre las mariposas y las mujeres “Mariposas somos todas en nuestras múltiples formas [...] Metamorfosis empieza primero en el núcleo”, para hablar de la liberación femenina. Esa fórmula devuelve a las mujeres su capacidad de agencia: el cambio tiene que empezar en el interior de cada una. En la segunda parte de la estrofa cambia del modo impersonal al diálogo con las mujeres a las que invita a liberarse “sal del capullo, encuentra tu yo, que es tuyo/ así que shake el cuuuu... como si fueras la número uno”. Finalmente Ximbo contesta a las objeciones posibles a su discurso afirmando las diversas formas de belleza que no corresponden a los “ideales estéticos” a los que califica como “mentiras”. En los dos últimos versos de la segunda estrofa cuestiona a sus interlocutoras de manera personal: “¿a qué le tiras? si tienes todo y queda vida” insistiendo en que no hay razones para sentirse inferior: “así que no me digas, tienes lo mismo que la más diva”. La canción concluye con el estribillo afirmando que a la belleza latina no le falta nada: “Nací latina/ No le bajas a lo tuyo/mami tu pa’ mi eres peso completo”.

En la canción “Fuerza Omega” Audry Funk, mediante un acto de enunciación en primera persona, produce un diálogo interior entre la voz de la experiencia del yo y las voces que la atraviesan. En la canción de cinco estrofas la poblana se refiere a la lucha interior que tienen que librar las mujeres, y ella particularmente, en contra de las normas y prescripciones sociales sobre la feminidad, inscriptas en su propia subjetividad. Un discurso lírico en el que la MC expresa sus experiencias y sentimientos en relación con su cuerpo. Segun Rangel:

Audry Funk es “una cantante poblana que busca dignificar el papel de las mujeres dentro del género Hip Hop [...] Los libros de filosofía la acompañaron un lustro de su vida; pero las rastas, los

tatuajes y el Hip Hop la esperaban afuera de esa facultad en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) [...] En el Hip Hop –y especialmente en Puebla– la presencia de mujeres que cantan, grafitean, bailan o mezclan como DJ’s, es menor a la de los varones; pero considera que no por ello, menos importante. Constantemente, Funk escucha frases como “tú eres morra y no sabes rapear”, “no estás buena, entonces no la vas a armar” o de plano, “no puedes subir a cantar, porque eres mujer”. [...] Recalca que el discurso de la equidad de género “suena muy bonito”; pero en los hechos, está bastante alejado de la realidad y por ello, pretende dignificar a las mujeres hip hoperas que desde sus distintas actividades, contribuyen a la creación” (Rangel 2013)

El primer verso de la primera estrofa, es un imperativo en primera persona del plural en el que el sujeto de la enunciación, una mujer, convoca a la sinceridad: “Vamos hablando claro, sin medir y sin reparo”. El tercer verso pasa de la voz en primera persona del plural a la primera persona del singular y del deber ser, marcado por el imperativo social, a la experiencia personal expresada por el enunciado reflexivo: “Me siento completa, me siento bien dispuesta”. Sentimientos que experimenta el yo que enuncia al despertar cada mañana: “Pa’ pararme de la cama y sentirme bien dispuesta”. De la enunciación en primera persona “sentirme” pasa a la segunda persona “sentirte” y “comerte” en los enunciados: “Y ese swing de sentirte llena/de comerte de un bocado, toda la tristeza”, se desidentifica de la norma social del cuerpo esbelto como cuerpo bello para identificarse con los sentimientos de otras mujeres, que luchan en contra de la depresión que les provoca tener un cuerpo catalogado como “obeso” que no corresponde a la belleza impuesta socialmente.

La metáfora, “El vao” sirve para designar el papel que cumple la norma social de belleza que oculta y ensombrece la “verdadera” belleza. Sin embargo otra voz interior cuestiona la norma establecida: “Que más da si tu sonrisa no es como la morra de telenovela”. Frente a la belleza estandarizada propuesta por la televisión la rapera contrapone la belleza de una mujer común, terrenal, sexy, voluptuosa y apasionada: “Las mujeres de la tierra sonreímos con el alma/Y nos enamoramos en pijama/Nos desatamos y perdemos la calma”, cerrando la estrofa con un verso que niega la norma de belleza que ha impuesto la industria de la moda: “Y no, no todas somos de la misma talla” aludiendo implícitamente a la estigmatización de la gordura. Los tres primeros versos de la tercera estrofa describen la diversidad de las mujeres mediante un enunciado impersonal: “Algunas piel canela, otras color de estrella” todas las mujeres – entre las que ella misma se incluye – “Somos tan iguales, femenina fuerte, grande y bella/pura luz omega”.

En la cuarta y quinta estrofas cambia el tono lírico de la enunciación reflexiva en primera persona a una interpelación a la segunda persona del singular. Con el imperativo convoca a cada mujer personalmente, a amarse a sí misma: “Vamos

atrévete a amarte cada día más, poco a poquito”; e integrarse en la lucha general de las mujeres por sacarse de encima ese “deber ser” que las oprime: “Todas las mujeres como una haciendo ruido/ cual temblor del ochenta y cinco”. Finalmente en un juego de espejos, a la vez que se interpela a sí misma, interpela a las mujeres que sufren como ella, mediante un nuevo imperativo las invita a transformarse: “Sacúdete la pena y enfréntate a ella/esa que se refleja [en el espejo], déjala perpleja” para concluir la estrofa reconociendo al mismo tiempo la responsabilidad y la capacidad de agencia de ella y de las demás mujeres: “Tu eres tu propia barrera, entiéndelo/la opinión que cuenta, no es la ajena/siente la luz interna”. La canción termina afirmando la belleza de todas las mujeres a quienes llama a tomar conciencia de ello.

En la canción ¡Que mujer! Mare como Ximbo y Audry Funk, afirma la belleza de las mujeres pero se desidentifica del fantasma de feminidad que excluye a las mujeres indígenas como ella: “Qué belleza la que tu presentas bajo de ese traje” como parte de una estrategia de empatía con sus interlocutoras, para, inmediatamente después, sobreponer a ésta el valor de la fuerza y el coraje: “¡qué belleza mujer! pero que sea más tu coraje!”.

En el rap de tres estrofas largas de 16 versos y estribillo MC Mare busca desmontar los mitos de la belleza occidental plasmados en el estereotipo propuesto por la muñeca norteamericana Barbie: “¡Barbie jamás fue como tú! ¿por qué tú si como ella?/¿por qué te importa tanto ser alta, flaca o güera?” El sujeto de la enunciación es claramente una mujer que se dirige a las otras mujeres en un diálogo personal.

En la canción prevalece la interpelación en tono imperativo para persuadir a las mujeres de la necesidad de tomar conciencia de una normatividad que las excluye y las confina a la abyección. En un juego de palabras entre la forma negativa y afirmativa “¡No te dejes...! pisar, mandar o dominar por otros y la modalidad positiva ¡Ya deja de...!, invita a las mujeres a actuar en forma distinta a la usual, desprendiéndose del “fantasma” que “su vida controla”.

En la segunda estrofa Mare contesta a las objeciones posibles a su discurso afirmando que no niega el valor del “papel de la mujer” o de la diferencia sexual, pero reivindica el derecho de las mujeres a decidir sobre el rumbo de sus vidas:

No digo que el papel de mujer sea malo,  
no hablo de negar un sexo, si no, de reivindicarlo  
¡Cásate!... pero considera el divorcio...  
¡Realízate!... pero no sólo en el matrimonio...

MC Mare, utiliza la estructura negativa del imperativo para señalar los comportamientos que “deben” evitar las mujeres porque reproducen las relaciones de poder que las oprimen. Estrategia discursiva que utiliza la rapera para promover, sin decirlo directamente, los lazos de solidaridad femenina:

¡no ataques a otras mujeres con tus comentarios!  
que aunque sean entre nosotras... Sí pueden dañarnos [...]  
¡No! reproduzcas en casa la opresión que hay afuera,  
¡No llames puta! a otras mujeres, ¡no las quemes en la hoguera!

La tercera estrofa empieza con la consigna ¡Liberación femenina! Seguida de la pregunta retórica: ¿quién se libera?, y el condicional “sí sigues esperando el galán de telenovela/ sí sigues arrastrando las culpas que cargo Eva...” La respuesta a tales preguntas permanece implícita para que las interlocutoras saquen la conclusión por sí mismas. El imperativo, modalidad de enunciación propia del discurso pedagógico, sólo puede ser enunciado por quién detenta una posición de autoridad frente a las destinatarias del discurso:

Te dijeron “sin un hombre no vales”... ¡se las creíste!  
te llamaron “sexo débil”... ¡se las compraste!  
si con estar detrás de un “gran hombre” ¡te conformaste! [...]  
y al cabrón que te puso el cuerno... ¡lo perdonaste!

La estrofa concluye con la pregunta retórica: ¿por qué te conformas siguiendo todas esas normas?, y mediante el uso del imperativo las invita a cambiar de vida y de actitud: “¡cambia de vida ahora! ¡cambia de forma! ¡no seas sólo bonita! ¡sé más cabrona! “. La canción concluye con el estribillo que se repitió después de cada estrofa, utilizando la serie de verbos: “Crear... vencer... tener... poder...”

La canción es una interpelación a las mujeres a desidentificarse de la norma que las excluye y confina a la abyección. Un discurso persuasivo que busca incidir en la conducta de la audiencia femenina y producir un cambio. La canción es ambivalente, MC Mare no sólo invita a las mujeres a luchar y a participar activamente en su liberación; por momentos adopta la forma didáctica y moralizante que juzga, califica y ordena a las mujeres lo que “deben ser y hacer”, un discurso autoritario que coloca nuevamente a las mujeres en el lugar subordinado de la obediencia.

##### 5. REFLEXIONES FINALES

El colectivo Mujeres trabajando a través de sus canciones y sus prácticas musicales no pueden sustraerse a las múltiples voces que las atraviezan y las constituyen como sujetos de género, de raza, de clase y generación, sin embargo, mediante sus prácticas y discursos se desidentifican aunque sea parcialmente del “fantasma” de sexualidad que las excluye, toman distancia y se posicionan políticamente. Como se pudo observar en las letras de sus canciones las raperas se oponen a los patrones de feminidad y de belleza socialmente establecidos y despliegan distintas estrategias de resistencia, negociación y eventualmente de subversión de dichos modelos.

Al igual que los hombres, las mujeres también hablan de la belleza de las mujeres. Sin embargo, mientras que los hombres no hablan de ellos sino de ellas como ese otro radicalmente otro, naturalizando el deseo masculino que los constituye, las mujeres hablan de sí mismas. Las raperas cuestionan y desnaturalizan el lugar social que les fue asignado, y se desplazan hacia un lugar propio en el que pueden ejercer su libertad y construir su propio deseo.

A pesar de sus ambivalencias y contradicciones, al tomar la palabra y subirse al escenario a rapear las mujeres ponen en cuestión el lugar de subordinación y las reglas mismas que rigen el orden jerárquico de la sociedad, en el que se sustenta el poder despótico que las excluye de los espacios de creación y visibilidad pública. Tanto en sus discursos como en sus prácticas, raperas y grafiteras buscan posicionarse en los espacios públicos como creadoras, situarse en un lugar de enunciación desde el cual su presencia se haga visible y su voz audible.

La participación de las mujeres en la escena hip hop es una anomalía: “Arriesgarse a salir de noche, entrar en zonas no autorizadas, correr rápido, tener habilidad para trepar, saltar; ensuciarse con el aerosol, enfrentar a la policía, sentir adrenalina o ausentarse de casa por varias horas durante la noche son condiciones básicas en la práctica del graffiti” (Hernández 2013:5).

La presencia de las mujeres rapeando o grafitando en las calles está creciendo, mujeres que se unen para trabajar juntas y hacerse oír, dialogando entre ellas, narrando historias. La escena del hip hop en México es uno de los lugares en donde tiene lugar la lucha de las mujeres en contra de las prácticas y los discursos misóginos y androcéntricos que reproduce el Estado autoritario y patriarcal.

Los caminos que las mujeres han recorrido para ser reconocidas como raperas son múltiples: desde la aceptación –condicionada o estratégica– de las normas de comportamiento “femenino” que se les imponen, hasta la ruptura de dichas reglas. Mediante enfrentamientos y negociaciones, las mujeres han adoptado acciones y posturas críticas frente al orden heteronormativo y patriarcal, jugando con las reglas para capitalizarlas a su favor (Viera, 2013:365); así en el gesto mismo de tomar la palabra han ido abriéndose progresivamente un lugar de enunciación en la escena del hip hop.

Para las mujeres que participan en la escena hip hop, como en cualquier otro ámbito socialmente definido como masculino, no ha sido fácil abrirse un espacio, ser respetadas como artistas –y no como puro cuerpo objetos del deseo masculino–. Como señala López Flamarique: “Todas han tenido que aprender a defenderse en el escenario, luchar por su dignidad como mujeres, su quehacer artístico, a ser fuertes y sensibles a la vez, a demostrar que lo femenino no está reñido con el liderazgo, con llevar la voz cantante y la creación” (2010:62).

## NOTAS

1. La constitución del sexo se produce a través de dos mecanismos fundamentales: la reiteración de las normas que producen los cuerpos como cuerpos sexuados y la clasificación y exclusión que producen “un exterior abyecto que, después de todo, es interior al sujeto como su propio repudio fundacional” (Butler 2011: 59-60). En un mismo movimiento se constituyen los cuerpos “normales” y los cuerpos “abyectos” aquellos que no se ajustan a la norma, todo ello “en aras de consolidar el imperativo heterosexual” (2011:58). Las normas reguladoras del sexo se materializan en los cuerpos “performativamente”, es decir por medio de la “reiteración forzada de esas normas” sin embargo “los cuerpos nunca acatan enteramente las normas”, por lo tanto el sexo se desestabiliza y “la fuerza de la ley reguladora puede volverse contra sí misma y producir re-articulaciones que pongan en tela de juicio la fuerza hegemónica de esas mismas leyes “[58]

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BUTLER, JUDITH (2011) “Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del sexo” en Taylor y Fuentes. *Estudios avanzados de performance*. México: Fondo de Cultura Económica.
- HERNÁNDEZ HERSE, LUISA FERNANDA (2013) “Las mujeres no pintan”. *Identidades de jóvenes creadoras de graffiti*. México: UAM-X
- LÓPEZ FLAMARIQUE, MARÍA TERESA (2010) *Alicia en el espejo. Historias del Multiforo Cultural Alicia*, México: Ediciones Alicia.
- RANGEL, XÓXHITL, (2013) “Audry Funk, una muestra de hip hop a la poblana”, *Poblanerías.com*, 9 de junio, [http://www.poblanerías.com/2013/06/audry-funk-una-muestra-del-hip-hop-a-la-poblana/] Consulta 14 de octubre de 2013.
- SÁNCHEZ SANDOVAL, EDGARD, (2012a) “El rap femenino va en aumento: Ximbo”, *El Economista*, 15 de septiembre. Consulta: octubre de 2013 [http://eleconomista.com.mx/entretenimiento/2012/09/15/rap-femenil-va-aumento-ximbo]
- \_\_\_\_\_, “El rap me ha dado todo: Jezzy P” (2012b), *El Economista*, 2 de noviembre. Consulta: octubre de 2013 [http://eleconomista.com.mx/entretenimiento/2012/11/02/rap-ha-dado-todo-jezzy-]
- VIERA, MERARIT, (2013) *Cuerpo de mujer en el escenario del rock tijuanaense*, México: UAM-X.

## Presentación. Introduction

Charo Lacalle y Alfredo Cid Jurado

La circulación internacional de formatos televisivos se aceleró de manera notable con la expansión del sistema de comunicaciones de los años noventa, impulsada por internet. A diferencia del entretenimiento (*realities*, concursos...), que constituye la punta de lanza de las adaptaciones, el drama y el documental integran la tipología de programas más vendidos, por lo que las numerosas adaptaciones de *Yo soy Betty la fea* (RCN, 1999-2001) representan un auténtico hito de la historia de la televisión. De ahí la conveniencia de delimitar, aunque sea manera sumaria, el ámbito conceptual en el que se mueve este apartado del número 23 de *DeSignis*, dedicado a los “Nuevos imaginarios”.

Desde una perspectiva semiótica, consideramos pertinente diferenciar el formato en cuanto referencia productivo-interpretativa, del *format package*, una especie de “paquete de instrucciones” para la adaptación del programa, integrado por la *biblia* (la descripción minuciosa de todos los elementos que integran el formato), los datos pormenorizados de programación, audiencia y target de cada país donde se ha emitido o adaptado, etc. (Moran 2004). En el primer caso, la adaptación de formatos se podría considerar una variante de la traducción intersemiótica (Eco, 2003), cuya especificidad residiría en la acertada combinación de las características identitarias del texto de partida con la idiosincrasia del contexto cultural en el que se sitúa la transposición. En el segundo caso, se trata de un modo producción de las industrias de la cultura *tout court*, destinado a maximizar los recursos al tiempo que se minimizan los costes.

En un artículo publicado en esta misma revista en 2005, la especialista en televisión, Milly Buonanno consideraba la “indigenización” como la condición necesaria de la circulación internacional de formatos:

Independientemente del contexto televisivo donde se utilice, el término formato remite siempre de modo directo –sin necesidad de ulteriores especificaciones– a un concepto, un modelo o un esquema de transmisión televisiva, elaborado (y probado inicialmente en un país y, sucesivamente, exportado o adquirido en otros mercados. Sin modificar la fórmula inicial, el formato se readapta o, mejor dicho, se ‘indigeniza’ (Buonanno, 2005: 20).

La capacidad de difracción del formato<sup>1</sup>, virtualmente ilimitada, presenta muchos rasgos comunes con la de los géneros. En cierto modo, se trata de dos caras de la misma moneda, diferenciadas principalmente por los respectivos ámbitos de actuación de uno y de otro. Así, mientras que el género es un concepto teórico, que nos permite explicar la estructura de la propia textualidad (la articulación entre historia y discurso), el formato es un concepto del marketing, una especie de manual de instrucciones para llevar a cabo la difracción. Esta última acepción implica, para algunos autores, que la adaptación de un programa televisivo en al menos un país diferente del productor inicial se considere condición necesaria para definir un formato televisivo (Schmitt, Brisson y Fay, citados en Jensen, 2007: 14).

Las diferentes aproximaciones al fenómeno de *Yo soy Betty la fea*, integradas en esta sección de los “Nuevos imaginarios”, ponen de manifiesto, una vez más, que los relatos de la era global constituyen reformulaciones de ese Relato universal, definido por Barthes en un texto seminal de la Semiótica (Barthes, 1966), como una estructura capaz de contraerse hasta llegar a condensarse en una oración: la historia de un patito feo que se casa con el príncipe, en el caso de *Yo soy Betty la fea*. Esa es, en nuestra opinión, la clave de este formato, que exaspera hasta extremos inimaginables en la era neotecnológica la capacidad de convertir una historia en un *perpetuum mobile*, susceptible de generar tanto un número ilimitado de adaptaciones como de interpretaciones.

#### NOTAS

1. Utilizamos el concepto de difracción de los géneros y de los formatos en la acepción que Jean Baudrillard le atribuye al “sujeto fractal”, capaz de desdoblarse en una multitud de egos miniaturizados, muy parecidos entre sí (Baudrillard, 1989).

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Buonanno, M. (2005) “La masa y el relleno. La miniserie en la ficción italiana”. En *deSignis* 7-8 *Los formatos de la Televisión*. PP 19-30.
- Barthes, R. (1966[1993]) “Introducción al análisis estructural de los relatos”. En R. Barthes, *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós, 163-202.
- Baudrillard, J. (1990[1989]) “Videoesfera y sujeto fractal”. En G. Anceschi et al. *Videoculturas de fin de siglo*, Madrid, Cátedra, 27-36.
- Eco, U. (2003) *Dire quasi la stessa cosa*. Milano: Bompiani.
- Escudero, L. - Veron, E. (eds) (1997) *Telenovela. Ficción popular y mutaciones culturales*. Barcelona: Gedisa.
- Jensen, P. M (2007) *Television format adaptation in a trans-national perspective – an australian and danish case study*. PHD Thesis, Universidad de Aarhus (Dinamarca) [http://imv.au.dk/~piamj/TV\\_Format\\_Adaptation.pdf](http://imv.au.dk/~piamj/TV_Format_Adaptation.pdf).
- Moran, A. (2004) “Television formats in the world/the world of television formats”. En A. Moran y M. Keane (eds.), *Television Across Asia*, London: Routledge Curzon, 1-8.

**Transformaciones de una serie global**  
*The Transformations of a Global Television Serial*

*Dos avatares de Yo soy Betty la fea en la cadena francesa TF1.*  
*Two Avatars Yo soy Betty, la fea/ Ugly Betty in the French channel TF1*

François Jost

En un periodo de globalización de contenidos televisivos, algunas ficciones se proyectan con posibilidades de establecerse como un formato. Un formato universal capaz de alojar distintas variaciones de acuerdo a un contexto cultural. Así, el caso del melodrama *Yo soy Betty la fea*, se convierte en esta especie de formato adaptable según las necesidades culturales en diversos países. En este apartado se analiza la versión Alemana y la versión estadounidense del melodrama tomando en cuenta algunos elementos de narratología para detectar los cambios significativos entre una versión y otra.

Palabras clave: formato, globalizacion, narratologia, variaciones

Some fiction, in a period of globalization of television content, projects with potential to establish itself as a format. A universal format capable of accommodating different variations according to cultural context. Thus, the case of melodrama "Yo soy Bety la fea", it converts to this sort of adaptable format according to cultural needs in various countries. In this section is analyzed the Germany version and the U.S. version of the melodrama, taking into account some elements of narratology to detect significant changes between the two versions.

Keywords: frame, globalisation, narrativity, variations

**François Jost** es profesor y director del Departamento de Ciencias y Técnicas de la Comunicación de la Sorbonne Nouvelle, especialista reconocido mundialmente en generos y narrativas televisivas, es autor de libros como *Nouveau cinéma, nouvelles sémiologie, L'oeil-caméra* y *Un monde à notre image*. Email: francoisjost@ceisme.fr

Artículo referenciado el 18 septiembre 2015 por la Universidad de Bolonia.

## 1. INTRODUCCIÓN

En la historia de la televisión francesa, así como en la de otras televisiones europeas, abundan, sin duda, las anécdotas de profesionales explicando cómo, durante un viaje a los Estados Unidos de América, tuvieron la ocasión de ver tal programa de televisión o tal otro y que, al regresar a sus países, se apresuraron a copiar. La codificación exhaustiva de los programas, desde el contenido hasta la elección del presentador, ha puesto fin a dichas prácticas. Desde la aparición de las cadenas privadas en Francia, en los años 80, la preparación de las « biblias » previas a la escritura de una serie y la formalización de las estructuras de funcionamiento de un programa en un determinado formato ha permitido globalizar los contenidos audiovisuales y hacer de ellos productos comerciales, vendibles y adaptables a no importa qué cultura. Esta tendencia a crear formatos, puesta en marcha por los programas de entretenimiento y juegos hace dos décadas, se ha trasladado a la ficción.

En efecto, si hace una veintena de años eran los concursos televisivos los que invadían las pantallas del mundo entero con pequeñas variaciones -de El precio justo a *La ruleta de la Fortuna*, pasando por *¿Quieres ser millonario?*-, hasta hace poco la ficción permanecía alejada de dicha tendencia y mientras que las cadenas adaptaban las fórmulas de los concursos, se contentaban con traducir o emitir tal cual las series americanas. En este contexto, *Yo soy Betty la fea* constituye ejemplo de un nuevo periodo de la globalización de los contenidos televisivos. Puede ser que no se trate del primer caso -seguramente encontraríamos aquí o allá ejemplos de remakes de series americanas-, pero es evidentemente el caso más remarcable, por su resonancia, de una ficción que se convierte en un verdadero formato televisivo, negociado y producido por decenas de países -hoy más de 70-.

Primero, porque no se trata, hablando con propiedad, de *remakes*, justamente por todo lo que esto supone de fidelidad de un hipertexto a un hipotexto, sino más bien de un proceso de derivación a partir de un formato que, como tal, se abre según los países a considerables variaciones, ricas tanto en sentido antropológico como cultural. El éxito de un *formato* inmutable, de una estructura reproducible, nos lleva en efecto a preguntarnos por la universalidad del modelo y su capacidad para conmovernos, quienquiera que seamos y dondequiera que vivamos; pero las variaciones observables también nos muestran nuestras diferencias y nuestra identidad.

Desde este punto de vista, Francia se encuentra en una posición particular, de interés para la observación, en la medida en que se presta a experimentaciones de pensamiento. A principios de 2007, TF1, la mayor cadena de Europa, iniciaba la emisión de *Le Destin de Lisa* [El destino de Lisa], versión alemana de *Yo soy Betty la fea* [*Verliebt in Berlin*], y ante el éxito obtenido, proyectó hacer la adaptación francesa. Pero después renunció a ello y emitió, un año más tarde, la versión americana, cuya audiencia resultó enseguida decepcionante, incluso insuficiente para las necesidades de la cadena. ¿Por qué? Este artículo querría, precisamente, dar elementos de res-

puesta a esta simple pregunta. Si bien el método para conseguirlo no es evidente, la diferencia de éxito entre estas dos versiones nos convence en todo caso de que los «accidentes» en la adaptación cultural de un formato son al menos tan determinantes como la «sustancia» -por formular las cosas en términos aristotélicos que, al fin y al cabo se corresponden bastante bien-, sustancia que vehicula la famosa « biblia ».

Queda por saber, desde luego, a qué atribuir esta disparidad en la recepción del público. Como para cualquier programa, las razones del éxito nunca son fáciles de aclarar, pues intervienen factores que valoran las calidades del propio programa así como factores que valoran la calidad del resto de productos que la programación pone en competencia. Ciertas series consiguen resultados de audiencia considerables debido a la debilidad de los programas de otras cadenas; otras son «asesinadas» por un partido de fútbol de primera división.

En este caso, *Le Destin de Lisa* y *Ugly Betty* habían sido programadas en horarios muy distintos: la versión alemana en el *daytime*, entre las 16:30 y las 18, momento en que los niños vuelven de la escuela; la versión americana, por la noche, a partir de las 22:30, con la mención «desaconsejado a los menores de 10 años». La segunda programación, mucho más tardía, había dejado al margen a los niños que se levantan pronto al día siguiente para ir a la escuela; además la cadena había desaconsejado de todos modos que mirasen la serie y tuvo que enfrentarse al éxito de la serie americana *Without a Trace* [Sin rastro], emitida por la cadena pública France2. Los resultados de audiencia muestran que la suerte de *Ugly Betty* estuvo ligada al éxito de la segunda ya que, tan pronto como el último capítulo de *Without a Trace* terminó, la cuota de audiencia de TF1 remontó de golpe. Si la programación jugó algún papel en el menor éxito de la versión americana frente a la alemana, creo que también se debe a otros factores que este texto tratará de poner en evidencia.

¿Se debe este éxito menor al hecho de que, viniendo después de la versión alemana, la similitud de formato provocó cansancio? Es posible. Pero preferimos formular otra hipótesis, que se sustenta sobre la observación de las reacciones de los fans en los foros: a saber, los espectadores no encontraron en *Ugly Betty* lo que habían encontrado en *Le Destin de Lisa*. *Contemplaremos*, pues, ambos seriales preguntándonos si las diferencias que presentan no fueron acogidas de manera diferente porque construían un espectador diferente. Pero antes de desarrollar esta hipótesis, precisemos primero los datos de audiencia.

## 2. LO QUE NOS DICEN LOS DATOS

El primer capítulo de *Le Destin de Lisa* fue emitido el lunes 8 de enero de 2007 a partir de las 16:23 y llegó al 2,9% de los mayores de 15 años, es decir a 1.412.590 de personas, lo que representó un 23,20% de share o cuota de pantalla y, además, hay que subrayar que el público estaba formado 2,7 veces más por mujeres que por hombres.

A la mañana siguiente, el mismo capítulo fue emitido de nuevo a las 11:07 y obtuvo tan sólo un 1,7 (828.070 personas), lo que representa a pesar de todo un 25,8% de cuota de pantalla. El viernes de esa misma semana, la serie alcanzó un 29,70%. En esta ocasión, de nuevo había 2,7 veces más mujeres que hombres. Los capítulos se emitieron de dos en dos.

A partir del 19 de marzo, la emisión cambió de horario. Los capítulos comenzaban a las 17:20, lo que permitió que el número de jóvenes que habían vuelto del colegio fuese más numeroso. Desde entonces, la audiencia se estabilizó alrededor de un 29 o 30% de *share*, de los cuales un 51,7% eran mujeres de 15 a 49 años -lo que llamamos superficialmente “amas de casa” (cifras de 2007).

El primer episodio de *Ugly Betty*, se emitió el lunes 7 de enero de 2008 a las 22:42, el segundo a las 23:28 horas. También en este caso los episodios se emitieron de dos en dos. El primero llegó al 7,70% de los mayores de 15 años, es decir 3.750.670 personas, lo que representa un 28,40% de cuota de pantalla de los mayores de 15 años, pero es preciso señalar que el público comprendió 2,7 veces más mujeres que hombres. La emisión estaba desaconsejada a los menores de 10 años.

El segundo episodio, difundido a continuación, obtuvo un 39,4% de *share*. Hubo 1,55 veces más mujeres que hombres, tanto en el primer episodio como en el segundo. El 14 de enero, a la semana siguiente, ya no había más que un 24% de cuota de pantalla. Las mujeres ya no representaban más que 1,4 veces más que los hombres. El 28 de enero la baja se agravaba: el *share* es del 18,5%, y del 31,4% para el segundo episodio. Las mujeres seguían siendo 1,45 veces más numerosas que los hombres, pero también habían ido abandonado la serie en mayor medida. El 12 de febrero, el episodio *Mains moites et sueurs froides* [Manos húmedas y sudores fríos] atrajo primero a 2.740.000 de telespectadores por un 17,6% de cuota de pantalla -entre los que estaba el 22,5% de las famosas amas de casa de menos de 50 años, el blanco principal-. Más tarde, el segundo episodio inédito *60 jours pour réussir* [60 días para triunfar] retuvo a 2.450.000 de telespectadores, un 29% de *share* (entre los que había un 43,3% de cuota de mercado cercano a los menores de 50 años). Tres semanas después, el lunes 3 de marzo de 2008, a las 22:30 horas, TF1 proponía los episodios inéditos 18, 19 y 20 de la serie americana. A las 22:30, *Mensonges et cachotteries* [Mentiras y cotilleos] reunió a 2,47 millones de telespectadores, es decir un 17,5% de *share* entre los mayores de cuatro años, y un 27,5% de las amas de casa de menos de cincuenta años. En dos meses, pues, la serie cayó una decena de puntos de cuota y, especialmente por lo que se refiere a las mujeres de menos de 50 años.

La lectura, bastante árida, de estos datos plantea dos preguntas. Una, respecto a ambos programas: ¿por qué ambas serie seducen mucho más a las mujeres que a los hombres?; la otra, sobre la especificidad de la primera respecto de la segunda: ¿por qué *Le Destin de Lisa* mantiene a su audiencia durante toda su emisión mientras que *Ugly Betty* ve como se resquebraja?

### 3. EL FORMATO Y LA EFICACIA NARRATIVA

La primera hipótesis me la sugirieron mis alumnas de la licenciatura -el público de este curso es enteramente femenino-, a las que pregunté qué pensaban de ambas series, y manifestaron globalmente su preferencia por la versión americana -en contra, pues, de las audiencias-, bajo el pretexto de que dicha versión era más rápida que la alemana. Partiendo del principio, para mí regulador, de que toda impresión es justa como impresión, y que la tarea de la semiótica no es la de imponer su lectura, sino la de explicar cómo comprende el telespectador -por retomar el fin que Metz asignaba a la semiología del cine-. Tomaré, pues, en serio dicha impresión y la convertiré en hilo conductor de mi primer enfoque comparativo.

La pregunta es, pues, la siguiente: ¿es *Le Destin de Lisa* más rápida que *Ugly Betty*? Para responder objetivamente a este interrogante, primero es necesario saber qué puede significar rapidez para una ficción televisiva, algo que no es tan difícil después de todo, vistos los instrumentos que nos proporciona la narratología.

Antes de lanzarse a comparar la duración de las secuencias, hay que precisar desde el principio que *Le Destin de Lisa* y *Ugly Betty* difieren en un punto esencial: su duración global. Mientras que los capítulos de la serie alemana duran 26 minutos, los de la serie americana duran 43. ¿Cambia esto el ritmo de las secuencias? Una manera de responder es comparando las serie bajo el ángulo de la duración, en el sentido narratológico del término, es decir comparando el tiempo de la historia y el tiempo de la narración. Para ello, confronté el primer episodio de cada una de las series, así como otros dos tomados al azar, el número 16 para *Ugly Betty*, y los números 18 y 100 para *Le Destin de Lisa*. Se impone una constante previa: ambas series recurren casi exclusivamente a la forma sintagmática «escena», retomando el vocabulario de Metz, en la que el tiempo narrado es estrictamente equivalente al tiempo de la historia, con algunas excepciones sobre las que volveré. He aquí los resultados en bruto que recogí:

Capítulo 1 de *Le Destin de Lisa*: 76” por escena  
 Episodio 1 de *Ugly Betty*: 89” por escena  
 Episodio 16 de *Ugly Betty*: 56” por escena  
 Capítulo 18 de *Le Destin de Lisa* : 66” por escena  
 Capítulo 100 de *Le Destin de Lisa* : 76” por escena

Como vemos, la versión americana arranca más lentamente que la alemana, pero enseguida se acelera. ¿De dónde viene entonces esta impresión de que el ritmo es más sostenido en la primera? ¿De la duración de la historia narrada? No, sin duda. El primer capítulo de *Le Destin de Lisa* se desarrolla en un día y medio, mientras que el primer episodio de *Ugly Betty* se extiende por lo menos a cuatro días. Teniendo en cuenta el hecho de que la duración de *Ugly Betty* es el doble que la de *Le Destin de Lisa*, la duración de las dos historias es proporcional.



Hay que buscar, pues, la impresión de rapidez en otro lugar. Yo le veo dos causas: la primera podría valorar la disparidad temporal de los formatos, el número de informaciones narrativas tratadas por episodio podría ser evidentemente más importante para la que tiene los episodios más largos. De hecho, la razón se encuentra más bien en el perfil de las series, como lo atestiguan las diferentes funciones narrativas que descubrimos en el primer episodio de *Ugly Betty* y el avance narrativo que cumple cada una:

- **Betty llega para ser contratada** -primera escena-; será contratada en el quinto minuto después de que el padre de Daniel haya sorprendido a su hijo con una joven bajo el escritorio; Betty deja la revista, después será contratada de nuevo -minuto 38-.
- Walter va a ver a Betty la «mujer de sus sueños» a su casa -2'40"-; ella tiene la convicción de que Walter la engaña -novenio minuto-; Walter quiere romper.
- **Fey Sommers, directora de *Moda*, ha muerto en un accidente de coche** -minuto cuarto-; Meed padre pide una investigación sobre esta muerte -minuto dieciséis-;
- **Betty acompaña a Daniel a una sesión de fotos**; tendrá que sustituir de improvisado a una modelo -minuto dieciséis, después de la pausa publicitaria-. La ridiculizan.
- Wilhemina, que ansía la dirección de Moda, quiere echar a Daniel -cuarto minuto-; el fotógrafo está pagado por ella y traiciona a Daniel haciéndole hacer fotos que desagradan a Fabbia
- Fabbia se convence por el proyecto de posicionamiento de Betty

#### 4. TEMPORALIDADES Y RITMO NARRATIVO

Se entrecruzan tres temporalidades:

- una sirve de fondo al conjunto de los episodios, con una noticia en la que están inmersas todas las acciones de los personajes: la muerte de Fey Sommers;
- la vida sentimental de Betty, cuyo principio se ve aquí, pero continuará en los siguientes episodios;
- la vida profesional de Betty, que choca con diversos opositores cuyo origen se encuentra en ella -su apariencia, su torpeza, etc.- o en el exterior -Wilhemina y el malvado fotógrafo-, pero que encuentra un desenlace feliz gracias a su inteligencia -el nuevo proyecto presentado a Fabbia-.

Se impone una observación: la distancia temporal entre un problema y su solución difiere según se trate de la «gran» narración de Moda, de la vida profesional o de la vida sentimental de Betty: únicamente la segunda avanza verdaderamente rápido, ya que tiene el origen y la solución dentro del episodio -del minuto once al minuto veinticinco-.

Se impone una observación: la distancia temporal entre un problema y su solución difiere según se trate de la «gran» narración de *Moda*, de la vida profesional o de la vida sentimental de Betty: únicamente la segunda avanza verdaderamente rápido, ya que tiene el origen y la solución dentro del episodio -del minuto once al minuto veinticinco-.

Entreguémonos al mismo ejercicio para el primer capítulo de *Le Destin de Lisa*.

- Lisa acude a Kerimo Moda para ser contratada como asistente de David; decide trabajar con su padre, pero finalmente entra como camarera -minuto 8-;
- Desde el primer minuto choca con David, en la entrada del edificio de Kerimo Moda. Intercambio de miradas en el minuto 18. Ella salvará a David, que se había caído a la piscina porque había bebido demasiado.
- El padre anuncia que se retira -minuto 9-, lo que provoca la rivalidad de su hijo y del hijo de su socio, Richard, cuya hermana, Mariella, es la prometida de David.
- Preparación del desfile, donde el padre anuncia públicamente su jubilación y David su compromiso con Mariella.

Si bien el punto de partida es el mismo que en *Ugly Betty*, la vida profesional de Lisa es más tortuosa: por un lado, a ella la contratan menos deprisa que a Betty (un tercio del capítulo contra un octavo) y, por otro lado, no es en el puesto de asistente, al que no accederá hasta el tercer capítulo. Pero constatamos, sobre todo, dos diferencias fundamentales desde el punto de vista temporal: para empezar, ausencia de temporalidad *de fondo*, que pesa sobre el presente -como la muerte de la directora de *Moda*- y, a continuación, la reducción de las series narrativas. La primera parte del episodio encadena las escenas de los pasos de Lisa para ser contratada -llegada a Kérima Moda, la espera con las demás candidatas, sonrisas irónicas frente a su candidatura, la vuelta a casa de sus padres, la contratación como camarera; todo ello en nueve minutos-; la segunda parte establece la rivalidad entre David y Richard y expone el dilema: ¿Mariella debe votar por su hermano o por su prometido en el consejo de administración? La tercera, la continuación cronológica, describe el desfile y da la ocasión a Lisa de mezclar torpeza y gestos heroicos, una convergencia de la vida profesional y sentimental de Lisa.

Si, en definitiva, en las dos versiones hallamos los mismos elementos de narración -la exposición de la personalidad de Betty-Lisa, la rivalidad entre el joven jefe y sus enemigos, la circunstancia profesional en la que Lisa va a hacerse ilustre, sesión de fotos contra desfile-, los medios narrativos para conseguirlo no tienen nada que ver: mientras que la presentación de los personajes y de los conflictos está hecha según un montaje “en trenzas” (Jost, 1999), que interviene desde los primeros minutos, en *Le Destin de Lisa* se hace según un orden de sucesión lineal. Además, este primer capítulo cuenta con una serie narrativa de menos, ya que Lisa no tiene novio, ni siquiera amigo, y, de todos modos, está claro que se enamora de David a primera vista, ya que el serial

no duda en partir de la clásica situación de «*a boy meets a girl*», con la escena estereotipada de la mujer que se choca al principio de la película con el hombre con el que se casará.

Al final, en términos de informaciones narrativas, ambos episodios llegaron a un resultado del mismo orden: cada uno nos puso ante una salvación de la situación por parte de la heroína: uno, simbólico, aportando un nuevo proyecto; el otro, físico, rescatando a David de la piscina. Si llevamos estos avances a la duración de los episodios: la versión americana invierte más tiempo en alcanzar el resultado que la versión alemana. Cabe destacar que la impresión de rapidez procede en primer lugar del enredo de las series, del *montaje en trenzas*, práctica común a toda serie fabricada en los EE.UU.

La segunda causa del ritmo más constante de la versión americana se tiene que buscar en las variaciones de tipo sintagmático puestas en juego. Si bien la utilización de la escena es constante, *Ugly Betty* recurre a dos procedimientos que ponen en duda las demarcaciones intersecuenciales, resultado de unir las unas con las otras e invisibilizar las rupturas. Comparemos, por ejemplo, la entrada de la heroína a la empresa y su primera confrontación con sus superiores: en *Le Destin de Lisa* la continuación de las escenas forma una «secuencia ordinaria», lo que significa, según Metz, una sucesión lineal de acciones en las que nos hemos saltado los momentos inútiles -llegada a la agencia, sala de espera con las candidatas, el director de recursos humanos sorprendido de verla postularse en un puesto en la moda-; el conjunto dura 2'45".

En *Ugly Betty*, después de haber sido convocada por teléfono, llega al escritorio de la telefonista que la lleva a la sala de reuniones, usando un *travelling*, donde se encuentran Daniel y el consejo de administración, sala a la que ella entra dándose un golpe con la puerta, y se encadena a continuación con la intervención de Wilhelmina contra Daniel. El conjunto acerca brutalmente a la heroína y su jefe, así como a su jefe y su rival en 1'20". El paso de una secuencia a la otra, y el desplazamiento hacia Wilhelmina se hace sin ruptura, como en continuidad. En el decimosexto episodio de *Ugly Betty*, este tipo de encadenamiento tiene lugar con cinco reanudaciones, lo que da como efecto acelerar la narración. Se encuentran articuladas, por ejemplo, alrededor de la cafetería, una escena de Betty con Daniel, con otra con Henry, el colega del despacho que intenta seducirla.

Otro acelerador de la narración lo surte la representación de los medios y la puesta en escena de los medios de comunicación. En el primer episodio, por una parte, nos enteramos de la muerte de Fey Sommers gracias a las informaciones destiladas por la televisión que mira la familia de Betty; por otro lado, una pequeña cámara escondida en un jarrón de flores permite a Wilhelmina, cuando se encuentra lejos de la oficina, ver lo que pasa en la empresa sólo telefoneando a Mark, su mano derecha. Estos dos procedimientos hacen más fluido el relato a la hora de comunicar espacios distantes.

Si verdaderamente la serie americana tiene calidades de ritmo superiores a la versión alemana, ¿por qué seduce entonces a un público más limitado? La hipótesis que desarrollaré ahora para responder a dicha cuestión es la siguiente: el éxito de una serie no se halla tanto en los procedimientos que ésta emplea -visuales, retóricos, narrativos, etc.-, cuanto en el beneficio simbólico que le proporciona al espectador. Sin embargo, este beneficio no se reduce a una suma de códigos, sino que se trata también de las expectativas del telespectador de hoy en día en relación al mundo de la ficción. En otros términos, hay que *correlacionar el estudio del cómo, dentro de la serie, al del por qué, que parte de los telespectadores para ir hacia el «texto» audiovisual.*

##### 5. SER Y VOLVERSE ADULTO

Sin reabrir la problemática discusión de la identificación, parto de la idea, inspirada particularmente por la lectura de Thomas Pavel (1988), de que toda ficción es un país que tenemos más o menos ganas de visitar, que nos resulta más o menos simpático, cuyos habitantes nos gustan más o menos, y donde los personajes son mejores o peores guías. Algunas no desorientan de tan alejado que su universo nos resulta, otras nos calman porque todo nos resulta familiar. El mundo de la ficción -la diégesis- es un mundo paralelo cuyo acceso es más o menos fácil y que tenemos más o menos ganas de explorar. Para que penetremos en él fácilmente hacen falta tamices; cuando por ventura reconocemos uno, la ficción nos absorbe, un poco a imagen de lo que sucede cuando, aunque nadie este allí para contarlo, de repente se rompe la ventanilla de un avión. *Toda ficción es susceptible de movilizar dos grandes vías de acceso: la accesibilidad por la actualidad y la accesibilidad por la universalidad.*

El acceso más universal es el antropológico: se trata de *nuestra condición humana*. Es el que toma *Six feet under* [A dos metros bajo tierra], con el tabú de la muerte, y *Heroes*, con la interrogación sobre los orígenes y el sentido de la vida. A continuación, tres "tamices" que se refieren a las tres dimensiones de definición de todo personaje: el rol privado, el rol profesional y el rol social. En las ficciones televisivas de hoy en día, los héroes son juzgados, por una parte, en función de su capacidad para jerarquizar un rol en relación con los otros y, por otro lado, en función de cómo diseñan cada uno de ellos. La vida privada, y particularmente la familiar, cuenta con un lugar privilegiado en dicha accesibilidad, especialmente en *Yo soy Betty la fea*. Sin embargo, las versiones americana y alemana toman de otro modo esta apertura hacia el mundo de la ficción que busca todo espectador.

El fundamento universal de este acceso es, lo hemos dicho y repetido, la historia del patito feo o, más genéricamente, el de la metamorfosis. Pero los puntos de partida no son los mismos según las adaptaciones, lo que cambia la naturaleza del trayecto realizado, trayecto que resulta fundamental para provocar en casa del telespectador emociones y, especialmente, esos dos grandes sentimientos que son, para Aristóteles, la compasión y el miedo.

Primera diferencia entre los puntos de partida: el contexto familiar y privado en el que la heroína evoluciona. Lisa tiene padres que la quieren, pero no tiene novio. Su amigo Julián no interviene hasta al cabo de varios episodios. Sus padres son gente sencilla, ni bellos ni feos. Betty perdió a su madre, y vive con su padre, su hermana y el hijo de ésta. Su hermana es guapa, sexy, algo provocativa, y eso provoca envidias. La separación entre el mundo de los pobres y el mundo de las apariencias y del dinero no está tan marcada en la versión americana. Más aún cuando Betty, a pesar de su físico poco aventajado, ejerce su encanto sobre los hombres que la rodean. Cuando la serie empieza, ella tiene novio, Walter, y su colega Henry se muestra muy atraído por su físico -“Me encantan tus gafas y tu nariz”, episodio 16-. Betty se encuentra incluso, en ciertos momentos, teniendo que dudar entre Walter y Henry, y ese es un problema reservado a los que son ricos sentimentalmente. El trayecto recorrido por Betty es, pues, bastante menos radical que el recorrido por Lisa.

Lo que separa a Betty de Daniel es, en resumidas cuentas, la brecha entre dos partes de la sociedad, la autenticidad de la media popular versus la apariencia del mundo de la moda. En el plano sentimental, la heroína de la serie americana ya sabe lo que es en el plano sentimental, en cambio, la heroína de la serie americana ya sabe lo que es estar enamorada o que se enamoren de ti. Para Lisa, la iniciación profesional y sentimental van fuertemente ligadas: si se tratase sólo de la primera, el romance con Renaud, el director de comunicación, debería bastar, pero todas las mujeres refrendan en los foros de internet otro fin, ese en que la ven romper la boda de David con su prometida en su propio beneficio. Esta primacía del amor que derriba otra relación hace de *Le Destin de Lisa* una novela de aprendizaje.

Esto comporta una segunda dimensión, que resulta también de la disparidad del punto de partida: Lisa aprende progresivamente a cortar el cordón que la une a sus padres para acceder, no sólo al amor, sino también al mundo adulto. En el primer capítulo, cuando Lisa cree que no va a ser contratada por Keri Moda, su padre se regocija de recuperarla en su empresa, expresándole su orgullo por el gesto de valentía que tuvo rescatando a David -“estamos orgullosos de ti”, 19’ 16”-. Lisa vive en su habitación en medio de sus animales de peluche, pero sus padres comprenden que está pasando al mundo adulto: si bien la madre se lo toma mal, el padre lo comprende -“estás desprendiéndote de nosotros, ella tendrá que acostumbrarse”, le dice en el capítulo cuarto-. Ese miedo por parte de sus padres será recurrente más adelante. Y el límite del maltrato profesional de Lisa estará siempre marcado por sus padres, que no lo pueden tolerar. Continuamente interfiere con su vida en la empresa el hecho de que ella tiene que volver a su casa para que sus padres no se inquieten. Todo esto no concierne a Betty. Los problemas de su familia son debidos a la pobreza, a la suerte del padre que es viudo, a las aventuras del pequeño Justin. Al mismo tiempo, la versión americana no pone en escena al mismo nivel que la versión alemana la separación de los hijos y su familia, y particularmente de su madre, que caracteriza el paso a la vida adulta. La madre, ya ausente, no es más que un recuerdo portador de moral y una autorización para vivir su vida lejos de sus padres -“un tiempo antes de su muerte, mi madre me

dijo que lo más importante es encontrar el amor” minuto 18 del decimosexto episodio de *Ugly Betty*-.

En *Le Destin de Lisa*, David también pertenece todavía al mundo de la infancia, como lo atestigua este diálogo entre Agnès, la dueña del restaurante de Kerima, y Nina:

“- Si David se interesase por la belleza interior, eso se sabría...  
- Y si él se hubiese vuelto por fin adulto!...”

Este intercambio resume muy bien la filosofía amorosa del serial: sentirse atraído por la belleza o el físico de las mujeres jóvenes es señal de inmadurez. El adulto es el que se apropió este principio de la educación rousseaiana del hombre joven: “je le dégouterai du libertinage, et je le rendrai sage en le rendant amoureux” [Yo le quitaré el libertinaje y le haré sabio enamorándolo]. Des de ese punto de vista, la diégesis de *Le Destin de Lisa* reúne completamente la visión del mundo vehiculada por un programa que les es contemporáneo, *Temptation Island*, que, como sabemos, pone a prueba a una pareja, poniendo a cada uno de sus miembros ante “tentadores” o “tentadoras” para responder a esas preguntas que “todos nos hemos planteado” (dice la presentadora del programa): ‘yo estoy enamorado, ¿lo está ella tanto como yo? Yo soy fiel, ¿lo es él verdaderamente?, ¿el amor te hace volverte ciego?’ Y, en fin, sin duda la más importante: ‘¿Estoy con la persona correcta?, ¿tendrá a otra persona?’”.

En *Le Destin de Lisa*, el rival de David juega el rol de la producción de *Temptation Island* poniendo en su camino una tentadora, Alexandra, que él paga para seducirle y, haciendo eso, desviar a Mariella de su amor por el joven dueño. Al término aún de múltiples tentaciones, aunque él va a casarse con ésa que le parece la “persona adecuada”, sus ojos se abrirán por fin y comprenderá que hay otra persona, Lisa. Para él, también, el ciclo de capítulos actuará como una novela de aprendizaje que le habrá llevado de la infancia a la edad adulta.

Según un sondeo, el personaje femenino preferido por el 72% de mujeres es Lisa (contra el 59% de hombres), mientras que el personaje masculino preferido por el 67,7% es David (contra un 55,8% de hombres)<sup>1</sup>. El porqué es comprensible. Al romanticismo del amor que supera todas las barreras sociales, se añade el relato insinuado de la difícil separación de madre e hija. La diégesis de *Ugly Betty*, eliminando desde el principio a la madre de la ficción, corta esa posibilidad narrativa. No es siquiera asombroso, en estas condiciones, que los públicos más receptivos a *Le Destin de Lisa* sean los de 15 a 24 años y las mujeres: esta serie tiene todas las características para atraer a las hijas y a sus madres. A las jóvenes, les ofrece el consuelo de la identificación, mostrándoles que las dificultades de pasar a la edad adulta son compartidas universalmente; a las madres, les hace revivir ese momento doloroso.

## 6. LOS SECRETOS DE LA INTIMIDAD

Otra razón del éxito de *Le Destin de Lisa* en comparación con *Ugly Betty* se halla, creo, en el lugar que ocupa la *voix over* y las imaginaciones de Lisa. A menudo reducimos la *voix over* a un mero instrumento narratológico para destilar informaciones o focalizar el relato. Aunque, su proliferación actual en las series, especialmente americanas, va más allá de su función narrativa. Es el síntoma del lugar siempre creciente que ocupa la intimidad en nuestra sociedad y, especialmente, en los programas televisivos o en la prensa. En este sentido, es necesario diferenciar la manifestación de la vida privada de la puesta en escena de la intimidad. Si la primera consiste en hacer visible lo que, hasta hace poco, no era mostrable -una escena explícita de amor físico, por ejemplo-, la segunda accede a otro continente, que ya no se encuentra en el ámbito de lo visible, sino de lo escondido, de lo secreto, de la intimidad en sentido estricto, es decir “eso que está más adentro, al fondo”.

La primera vía de acceso a la intimidad es clásica: se trata de la representación de las imaginaciones del personaje. *Le Destin de Lisa* recorre a ello regularmente para oponer los deseos de la chica con la realidad, dando forma, de manera muy esquemática, al antagonismo freudiano del principio de placer y del principio de realidad: repetidas veces Lisa imagina que David le declara su amor. Esta visualización del sueño se transmite por un segundo camino, la voz interior de Lisa, que nos permite conocer sus deseos, sus sentimientos, sus decisiones -“vamos, ahora me calmo”-, en resumen, un mundo de sentimientos que se abre hacia una confrontación permanente entre lo visible y lo invisible, confrontación ausente en *Ugly Betty*. Por cierto, muy a menudo, los comentarios de Lisa explicitan estados de ánimo que podríamos comprender por las acciones, pero su formulación construye lugares comunes en los que los adolescentes se reconocen fácilmente. “No sé escoger mi suerte” -episodio 3-, “como papá dice a menudo, tropiezas siempre con la misma piedra -episodio 5, minuto 21-, etc. Enunciados como éstos provocan el mismo comentario: “¡yo también!”, “¡igual que yo!”. Lisa dice en voz alta lo que los adolescentes piensan.

Este foso entre deseo y realidad es mucho más profundo ya que se añade en *Le Destin de Lisa* un antagonismo persistente entre la joven y su jefe. Mientras que en *Ugly Betty* se vuelve rápidamente cómplice de él, en la versión alemana necesita mucho tiempo para acercarse. Si añadimos a ello que los “malos”, a los que ella está constantemente enfrentada, son realmente malvados en esta versión, comprenderemos que el mecanismo de la piedad, sobre el que, ya lo dije, Aristóteles coloca uno de los dos resortes de la emoción del espectador, funciona plenamente. Más aún cuando la versión alemana actúa sobre un registro genérico más que la versión americana. Aunque ambas series expliquen más o menos la misma historia, que les impone un formato, la elección del género hecha por cada una transfigura la relación del telespectador con la heroína.

En *Ugly Betty*, las diferencias entre Betty y su medio generan una comedia de situación: por contrastes visuales -parecido entre el pecho de Betty y el del hermano

transexual de Daniel-; por oposición -los periodistas entre dos ruedas de prensa-; por la invención de detalles incongruentes -Wilhemina que espía los despachos de Mode a distancia gracias a una cámara escondida en un jarrón de flores-. A todo esto se añaden numerosos malentendidos cómicos, que sitúan la serie globalmente del lado de la comedia. Al contrario, en *Le Destin de Lisa*, a pesar de los finales felices, las situaciones desembocan, si no en lo trágico, al menos en lo melodramático: Lisa salva a David de ahogarse, pero él no lo sabe, ella es víctima de las novatadas de la telefonista celosa, Sabrina, pero no se da cuenta, es humillada en público, todas ellas situaciones que provocan en casa del espectador un sentimiento de injusticia.

Esta elección de género por parte de la serie alemana puede, en cierta manera, desagradar a los telespectadores que la miran con distancia, como una ficción ajena a sus propias vidas. Sin embargo, es diferente para los que la trasladan desde el principio a la realidad. Para los jóvenes que en ella se reconocen identificando lugares comunes con la heroína, el trato “serio” del drama es también la seguridad de que se les toma en serio, contrariamente a *Ugly Betty*, cuyo tono de comedia puede parecerles ligero para con los problemas de la adolescencia que ellos viven.

*Le Destin de Lisa* y *Ugly Betty* reconducen un *topos* de novela sentimental, a saber, que en amor hay que desconfiar de las apariencias y que la verdad de un ser se halla más allá de su físico. Pero, paradójicamente, estas series también se hacen eco de un cántico a primera vista contradictorio, que la televisión de hoy en día repite sin cesar: gracias a un maquillaje apropiado, se puede cambiar del todo; una mujer con un físico ingrato puede volverse seductora gracias a un *extreme makeover*. Cántico confirmado por otra parte por el hecho de que las diferentes actrices que interpretan a la “fea” Betty son en realidad muy hermosas. Porque muestra este camino de esperanza, la versión alemana de Yo soy Betty la fea se presta mejor que la americana a una lectura realista, a un reconocimiento de su situación por parte del adolescente. Dicha versión se distancia mediante la risa, por su tratamiento genérico, de lo que ciertos adolescentes viven como un sufrimiento cotidiano.

*Traducción del francés de Berta Trullas Berasategui*

## NOTAS

1. Sondeo Demando. Encuesta realizada entre noviembre de 2007 y enero de 2008 sobre 4950 individuos, consultada en febrero de 2008 en [www.demandi.fr/fr\\_7388\\_destindelisa.php](http://www.demandi.fr/fr_7388_destindelisa.php)

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

JOST François ([1999]2007) *Introduction à l'analyse de la télévision*. Paris : Ellipses, 3e éd.  
PAVEL Thomas ([1986] 1988) *L'Univers de la fiction*. Paris : Seuil.

*Verliebt in Berlin. La adaptación alemana de Yo soy Betty, la fea<sup>1</sup>.  
The German Adaptation of Yo Soy Betty, la fea/ Ugly Betty*

Lothar Mikos

*Verliebt in Berlin* (Enamorada en Berlín), la versión alemana de *Yo soy Betty la fea*, fue la primera adaptación europea. Se emitieron dos temporadas entre 2005-2007 y ganó la Rose d'Or en 2006. La transferencia cultural de un guión original a otro contexto cultural se refleja en el nombre elegido para el protagonista Lisa Plenske. Este artículo examina la narración y la transformación estilística de la telenovela colombiana a un formato apropiado para la cultura alemana.

Palabras clave: Yo soy Betty la fea, Verliebt in Berlin, telenovela, formatos, adaptación

*Verliebt in Berlin* (In love in Berlin), the German adaptation of *Yo soy Betty la fea*, was the first adaptation in Europe, broadcast from 2005 to 2007 with two seasons and Rose d'Or winning in 2006. They changed the scripts and transformed them into the German cultural context. The cultural transfer of an original script into another cultural context is almost obvious in the name chosen for the protagonist in the adaptation, Lisa Plenske. This article deals with the narrative and stylistic transformation of the Columbian telenovela into a format that was appropriate to German culture.

Keywords: Yo soy Betty la fea, Verliebt in Berlin, telenovela, format trade, adaptation.

**Lothar Mikos** is Professor of Television Studies in the Department of Media Studies at the Filmuniversity Babelsberg KONRAD WOLF in Potsdam, Germany. His main research interests are Audience Studies, Mediasports, Popular Television Genres and Formats, International TV Format Trade, Convergence Culture, Global Media Economy. He has published widely on film and television, mainly in Germany. E-mail: l.mikos@hff-potsdam.de

Este Artículo fue referenciado el 24 de Mayo del 2014 por la Universidad de Roma.

## 1. INTRODUCCIÓN

*Verliebt in Berlin* (Enamorada en Berlín), la adaptación alemana de *Yo soy Betty, la fea*, fue la primera adaptación de esta telenovela colombiana que se realizó en Europa. *Verliebt in Berlin* se estrenó el 28 de febrero de 2005. Consta de dos temporadas, se emitió entre 2005 y 2007 y fue galardonada con la Rosa de Oro en el año 2006. En un primer momento, la adaptación alemana tenía 225 capítulos, pero debido a su gran aceptación por parte del público alemán, la productora decidió alargarla hasta los 364 capítulos. La primera temporada finalizó el 1 de septiembre de 2006, con la emisión de un capítulo de 90 minutos de duración que incluía la boda de la heroína, Lisa, con su jefe, David. La segunda temporada giraba entorno a un héroe masculino, el hermanastro de Lisa, Bruno; pero sin Lisa, interpretada por la actriz alemana Alexandra Neldel, la telenovela no obtuvo buenos resultados de audiencia y tan solo la aparición de Lisa como actriz invitada en algunos de los episodios de la segunda temporada consiguió cosechar algo más de éxito. Tras 645 episodios, *Verliebt in Berlin* desapareció de las pantallas alemanas.

Sin embargo, *Verliebt in Berlin*, no había sido la primera adaptación de la telenovela a nivel mundial. Además de haber sido doblada y emitida en varios países como, *Yo soy Betty, la fea*, fue vendida por la productora Colombiana RCN Televisión a Televisa, la gran cadena mexicana, que la produjo en México con un título ligeramente diferente, *La fea más bella*. Mientras tanto, *Yo soy Betty la fea* atraía la atención de importantes compañías de medios de comunicación, como Sony Pictures Television International, Buena Vista International Television, y FremantleMedia, las cuales comenzaron a producir y a coproducir la telenovela para los mercados más dinámicos y atractivos comercialmente.

Sony fue la primera compañía en comprar la licencia para realizar adaptaciones de *Yo soy Betty, la Fea*. Durante un cierto tiempo, *Betty* estuvo en el catálogo de formatos de Sony, viajando por ferias comerciales y festivales, y fue producida en India (*Jassi Jaissi Koi Nahin*, 2002) y en Rusia (*Ne Rodis' Krasivoy*, 2005). Ambas versiones “cosecharon audiencias en prime-time de entre el 35 y el 40% de share” (Alvarado 2006)<sup>2</sup>.

En 2005, FremantleMedia compró a Sony los derechos de adaptación de *Betty*. Tal y como sostiene Tony Cohen, presidente de FremantleMedia, 2006 fue el año de las telenovelas: “Hemos sido la primera compañía en conseguir que funcionasen en Europa”. Hasta hace poco las telenovelas eran sobre todo los países de Europa Central y del Este. Ahora, importantes mercados, como Alemania, Francia e Italia, están produciendo sus propias novelas”. (Carugati 2006)

La productora alemana Grundy UFA compró el guión original colombiano a RCN (a pesar de que Grundy UFA es una filial de FremantleMedia y esta última ya poseía los derechos de adaptación), y lo cambió transformándolo y adaptándolo al contexto cultural alemán: “Mientras que la versión rusa permanecía fiel a los ingredientes

cómicos de la *Betty* original, la versión alemana, producida por FremantleMedia a través de su compañía Grundy UFA, era completamente diferente. La producción casi cinematográfica de *Verliebt in Berlin* y su dramatización fueron todo un éxito para la cadena comercial Sat1” (Alvarado 2006).

La transposición cultural de un guión original a un contexto cultural diferente se pone de manifiesto en el nombre elegido para la protagonista de la adaptación. Mientras que en el programa original colombiano la protagonista principal se llama Beatriz Pinzón Solano (o Betty, si la llaman por su sobrenombre), el nombre de la heroína en la adaptación alemana se transformó en Lisa Plenske<sup>3</sup>.

## 3. EL MODELO NARRATIVO

El modelo narrativo de las telenovelas, del cual proviene la historia original de *Betty*, puede ser delineado de acuerdo con una dimensión semántica<sup>4</sup>, una dimensión sintáctica, y una dimensión pragmática<sup>5</sup> (Mandoki 2002:18 y siguientes). La dimensión sintáctica implica, por ejemplo, una serie de personajes predeterminados: “la víctima, el protector, el tonto y el villano. La historia evoluciona a través de los típicos puntos de inflexión: (1) un cambio radical de personalidad o metamorfosis, (2) la revelación de un secreto de grandes consecuencias, y (3) el reconocimiento de la identidad o *reconocimiento*” (ibid.: 190, sic).

Aunque lo que más me interesa no son los elementos semánticos ni los sintácticos de la telenovela, construida de hecho mediante un arco narrativo muy largo, creo que es necesario subrayar que el personaje de *Betty* originalmente se imagina y se concibe con una divergencia parcial respecto a las mencionadas características sintácticas. *Betty* no es una víctima, ni un protector, ni tampoco un tonto, ni un villano, aunque estos personajes aparezcan entre el reparto principal y quizás puedan detectarse en algunas de las actitudes de *Betty* (sobre todo la víctima y el tonto).

La fea colombiana se construye en un registro cómico, rompiendo, de alguna manera, la convención de género de la telenovela y dando, así, a todo el serial un “clima cómico” (Mast, 1979), que es muy poco común en una telenovela tradicional: “Si la comedia representa, en efecto, temas de vida y muerte, entonces la razón por la que dicha representación sigue siendo cómica es porque *no se ha tratado como si fuera* una cuestión de vida o muerte. En un momento dado, dicho mecanismo llevará a la audiencia a reflexionar sobre el hecho de haber sido inducida a engaño al tomarse lo supremamente serio como trivial – una reflexión que constituye precisamente el objetivo de muchas de las comedias contemporáneas” (Mast, 1979:9, sic). Mi objetivo es, por lo tanto, detectar esas “series de signos que nos dan a entender que la acción está teniendo lugar en un mundo cómico, que será ‘divertido’ (incluso cuando en algunos momentos no lo sea), que vamos a disfrutar y a no preocuparnos” (ibid.) por las desgracias de *Betty*.

A pesar de su extraña apariencia, la Betty colombiana es inteligente, irónica, auto reflexiva y profundamente consciente de ser un “patito feo”. Sin embargo, en vez de centrarse en sí misma y en sus problemas para encontrar un trabajo, Betty parece sentirse tranquila – ella es Betty “la fiera”, de acuerdo con Collazos (2000) – incluso cuando es discriminada abiertamente por no ser guapa. Lo que vuelve ridículas las situaciones en las que aparece, es la existencia de momentos de humor, donde la comedia es no-verbal y, sobre todo, está construida en torno a la torpeza de Betty realizando tareas básicas, como caminar por la calle, coger cosas, chocar con la gente, con las puertas, con las paredes... Su torpeza, junto con su fealdad – que realmente es una colección de detalles feos de una chica ordinaria – hacen que la gente se ría. *Verliebt in Berlin* muestra a Lisa como una especie de extraterrestre, cuyo principal problema es cómo sobrevivir en la gran ciudad y en una empresa de diseño de moda ultra-chic, cuando ella proviene del campo.

Las humorísticas representaciones y las *payasadas* de estas heroínas poco sofisticadas (pero de bondad natural), llenan la pantalla de información visual adicional, que hace que la narración tenga más significado: cuestiones de vida y muerte, como ser fea, estar en paro y de alguna manera estar reprimida por la familia, son tratadas como si no fueran problemas reales, operando una especie de extirpación. Observando la representación del personaje principal, parece que el clima cómico que las diferentes Betty transmiten a sus telenovelas es funcional a la anticipación del final feliz<sup>6</sup> requerido por el género y esperado por la audiencia, pero no al estilo general convencional de esta fórmula televisiva.

A diferencia de las telenovelas tradicionales, las cuales según Mandoki (2002:190) “desarrollan mucho mejor la idea aristotélica de Complicación que la de Clarificación Final porque, normalmente y en la mayoría de los casos, se inyecta artificialmente un final feliz torpe e improvisado durante el último capítulo, cuando todos los problemas desaparecen milagrosamente”, *Yo soy Betty, la fea* y sus adaptaciones, mantienen el progreso hacia el clímax principal de la historia, construyendo una serie de signos cómicos que de forma regular predicen los últimos cambios radicales, sin inscribirlos en un estilo narrativo de cuento de hadas. Como resultado, estas telenovelas muestran un estilo más innovador que las otras, introduciendo personajes muy poco convencionales y rompiendo las fórmulas estereotipadas en la evolución de la historia – pero también sus técnicas de iluminación y de rodaje – con lo que resultan mucho más atractivas para diferentes tipos de audiencia.

#### 4. OTRAS VERSIONES

*Ugly Betty*, la adaptación de *Yo soy Betty la fea* en Estados Unidos mantiene claramente la distancia con el modelo de la telenovela, así como con el del serial, su homólogo norteamericano. Sin embargo, el *dramedy* comparte temas y evoluciones argumentales con ambos, con la telenovela y con el serial. Es más, en *Ugly Betty* se

cita de forma habitual la telenovela como un tema más: Ignacio Suárez, el padre de Betty, es un (moderado) fan de la telenovela mexicana *Vidas de fuego*, cuyas entregas se ven de forma regular en la televisión de casa de los Suárez. A través de esta referencia explícita, la serie realiza un guiño semántico y sintáctico al mundo de las telenovelas, produciendo al mismo tiempo una paradoja: en dicho mundo, las telenovelas no se muestran o simplemente no existen (Savorelli, 2008:130).

No hay narración sin conflicto. Esta máxima se remonta generalmente a las reglas de oro originalmente expresadas por Aristóteles en su *Poética*: la esencia de la tragedia es un conflicto que no es posible resolver, mientras que la comedia se basa en el choque de diferencias que generan conflictos inesperados. Como en el teatro griego, en la televisión el conflicto es el motor de la historia y el corazón de la representación de la mayoría de programas: desde los *talk-shows* hasta los *reality shows*, desde los concursos hasta los seriales dramáticos y, cuanto mayor es el número de personajes, más evidente es el conflicto. La historia de Betty se alimenta de conflictos que surgen de sus relaciones con los otros personajes y de sus interacciones. Para describir los conflictos originales de la telenovela colombiana que han sido reintroducidos en la adaptación alemana, es necesario presentar a los personajes que dan vida a la historia.

Los personajes principales pertenecen a dos grandes mundos: el de la empresa y el de la familia de Betty. El mundo de la empresa está controlado por el viejo fundador y dueño de la compañía/revista de moda. Está, además, al hijo pequeño del fundador, un mujeriego, que es o va a ser el nuevo presidente de la compañía, y su prometida (la que va a ser su esposa), una mujer sofisticada y celosa, que es hija del co-fundador de la compañía/revista de moda y miembro de la junta directiva (siempre se la sitúa en algún tipo de puesto de dirección). La prometida tiene un hermano, un accionista de la empresa traicionero, quien presenta una fuerte rivalidad con el personaje principal masculino.

Además, Betty tiene una rival que es la secretaria del director; una chica guapa (pero nada profesional), muy ambiciosa y amiga íntima de la prometida del presidente, que se dedica a controlar e informar sobre los muchos líos amorosos del director. La industria de la moda muestra un (no siempre declarado) personaje homosexual, un diseñador o asistente creativo, autoridad en estilo y moda, quien desprecia a Betty y disfruta humillándola.

Finalmente, *el cuartel de las feas* es un grupo de secretarías y asistentes, a quienes se les hace el vacío a consecuencia de su aspecto, exactamente como le pasa a Betty. Estas mujeres ayudan a Betty a encontrar la calma y funcionan como un respiro cómico: cada una de ellas tiene “un sobrenombre relacionado con su característica física deficiente: el personaje alto y desgarbado es *La Jirafa*, mientras que *La Pechugona* tiene una gran talla de pecho. El único personaje negro es *La Negra*; su característica “fea” es obviamente el color de su piel” (Masi de Casanova, 2004:291).

Desde su puesto en la compañía, Betty y sus amigas observan el glamouroso mundo de la moda, cotillean sobre las modelos que trabajan en él y se ayudan unas a otras con sus problemas.

##### 5. MUNDOS NARRATIVOS Y CONFLICTOS

En lo que se refiere al mundo de la familia de Betty, ésta tiene unos padres sobreprotectores y exigentes, quienes han intentado resguardarla de la brutalidad del mundo exterior y de las burlas de sus vecinos y de sus compañeros de clase adolescentes. Betty no tiene hermanos ni hermanas y tan sólo cuenta con un leal amigo de infancia, con aspecto de empollón, el único que tiene permiso para ver a Betty en su lugar de trabajo y que también se encuentra habitualmente en la casa familiar. Este esquema general se conserva de forma tosca en la adaptación. Algunas funciones narrativas pueden variar de un personaje a otro o quizás ser añadidas, pero esto solo pasa en roles secundarios como el del rival del director, el personaje homosexual, el *cuartel de las feas* y el amigo de Betty.

En el mundo de la empresa se pueden delinear varios conflictos: la oposición entre el padre (quien normalmente está a punto de retirarse) y su hijo inexperto; la rivalidad entre el hijo del dueño y su competidor por el mismo puesto; el reto entre Betty y la otra secretaria, que se convertirá en una rivalidad amorosa más intensa entre Betty y la amiga de la secretaria, la prometida del director. Como una extensión del mundo de la empresa, la vida privada y los líos amorosos del joven ejecutivo producen complejos conflictos entre él, su prometida y las otras mujeres con las que mantiene relaciones.

En el hogar de Betty, los conflictos principales se producen entre los padres de Betty y *la fea*. Después de muchos fracasos, Betty está decidida a conseguir un trabajo y acepta uno como secretaria, un puesto que está muy por debajo de sus capacidades intelectuales. Sus padres, una pareja de clase media que vive en una casa respetable, desaprueban la elección y no comprenden por qué está tan convencida.

Tal y como se ha señalado con anterioridad, para poder entender por completo el solapamiento de las elecciones dramáticas de las adaptaciones hay que conocer la cadena de eventos y sus conexiones narrativas. El análisis muestra que la adaptación alemana mantiene el marco de los conflictos que surgen de la telenovela colombiana. De hecho, el primer capítulo examinado señala claramente los principales conflictos por la sucesión de la compañía y la relación conflictiva entre el hijo del dueño de la empresa y su novia. El mismo aire de misterio puede encontrarse en el final del primer capítulo alemán, en el que el joven directivo, tropieza y cae en una piscina bajo los efectos del alcohol, de donde es rescatado por la Betty alemana, Lisa. Finalmente, al igual que en su trabajo, el ambiente de la casa de Lisa mantiene el conflicto principal entre Betty y sus padres. La familia se opone al trabajo de Lisa pero en la adaptación

se crean diferentes grados de conflicto: cuanto más se pone a prueba la familia por el sufrimiento padece, más complejo es el conflicto y más se extenderá su narración en la economía del primer capítulo<sup>7</sup>.

En lo referente al primer episodio, el resto de las familias de la telenovela colombiana y de la adaptación alemana representan la idea de que el hogar es normalmente el lugar donde los conflictos se resuelven (y no son alentados), incluso aunque puedan ser desagradables para la protagonista. Por el contrario, los conflictos habitan en el mundo de la empresa/revista de moda donde sólo unos pocos serán resueltos al final de la temporada. De cualquier forma, a diferencia de los procesos de escritura de la telenovela, donde los arcos de la historia se planean con mucha antelación, en el *dramedy* de Estados Unidos las prácticas de trabajo del episodio piloto están “sujetas a los dictados de la cadena y las vicisitudes de los ratings [...]. No tienen un final definitivo a la vista por lo que es difícil predecir la longitud de un argumento en particular” (Akass y McCabe, 2007), y esto explica que tanto los conflictos de trabajo de Betty como la vicisitudes con su familia sean igualmente centrales en la narrativa.

En la adaptación alemana, al igual que en la versión original, la tragicómica heroína es introducida visualmente de formas diferentes. En la adaptación alemana, la atención de los espectadores se dirige a la apariencia de Lisa, mientras que en la original colombiana Betty no es visible al principio y en su lugar se utiliza una cámara subjetiva como punto de vista de los planos. Tal y como Bordwell y Thompson (1993) han descrito: “Quizás veamos planos desde el punto de vista de un personaje o escuchemos sonidos tal y como el personaje los escucharía (lo que los grabadores de sonido llaman ‘perspectiva sonora’). Esto ofrecería un alto nivel de subjetividad, lo que podríamos llamar *subjetividad perceptiva*” (ibid.:78, sic).

En Colombia los espectadores son introducidos en la historia a través del punto de vista subjetivo del personaje de Betty. El espectador sigue su punto de vista mientras ella se dirige al edificio de la firma de moda (llamada *Ecomoda* en Colombia). La audiencia puede ver las reacciones que produce la apariencia de Betty en las caras de los transeúntes, el personal de seguridad, los empleados de la compañía de moda y las otras aspirantes al puesto de secretaria en la empresa. Al principio, los espectadores no saben qué causa dichas reacciones. En la versión colombiana, el espectador no ve por primera vez a Betty hasta que no transcurren cuatro minutos y medio. Su primer plano tiene lugar durante la entrevista de trabajo, en la cual su “guapa” rival (Patricia, en Colombia) también está presente. El personaje principal aparece en un plano medio. Hasta ese momento, la atención de los espectadores se dirigía a través de planos medios y primeros planos a los encantos exteriores de las aspirantes competidoras. Mientras la entrevista prosigue, la cámara se acerca a Betty, y llama la atención sobre sus gafas y el aparato de sus dientes – accesorios diseñados para subrayar su fealdad.



## 6. ESPACIO Y ESCENARIOS

La adaptación alemana comienza, tras la secuencia de títulos, con un plano general de la Postdamer Platz en Berlín. El siguiente plano muestra la salida de la estación de tren donde el personaje principal, Lisa, se encuentra entre la multitud que se dirige hacia las escaleras mecánicas. Gradualmente, la cámara la escoge entre la multitud. Sin embargo, a nivel de sonido, ya se puede escuchar la narración en voz *over* de Lisa hablando de su solicitud de trabajo como secretaria en Kerima Moda y de su llegada a Berlín. La narración en voz *over* puede entenderse como un “comentario interno explicando los pensamientos del personaje” o, en palabras de Bordwell y Thompson (1993:78), como “subjetividad mental”. En la introducción visual del personaje principal, sin embargo, hay grandes diferencias entre las versiones colombiana y alemana. La voz *over* de la narración es una característica común de la adaptación alemana. En ambas versiones, los espectadores se familiarizan con la heroína a través de la subjetividad mental o perceptiva, es decir, dejando al espectador ver el punto de vista del personaje principal.

Mientras que no se lleva a cabo una narración subjetiva, como en la adaptación alemana, la construcción de la anticipación de los atributos del personaje principal se vuelve explícita mediante la reacción de los antagonistas, quienes a menudo conocen a Betty justo después de haberla oído hablar o tras leer su solicitud de trabajo. En pocas palabras, sea a través de un punto de vista interno o bien a través de una mirada objetiva hacia la protagonista, el formato garantiza que el espectador centrará inmediatamente su atención en el personaje principal, cuya apariencia física, sin belleza y chocando con todos los cánones del ambiente en el cual encuentra trabajo, es rápidamente relegado a un segundo lugar, sustituido por los ilimitados recursos de su personalidad.

Una discusión profunda de todos los elementos audiovisuales estilísticos – secuencias de títulos, ubicación, estilo de edición, estilo de cámara, efectos visuales, la presentación visual del diálogo, y la banda sonora – excede el ámbito de este capítulo. Sin embargo, puede ser ilustrativo echar una mirada a algunas de las diferencias y similitudes entre las adaptaciones y el original. Tanto el original colombiano como la adaptación alemana utilizan la música para acompañar la transición de una escena a la siguiente. Así, una de las semejanzas entre la adaptación y el original es que las transiciones de las escenas son anunciadas de forma audible. Mientras que *Yo soy Betty, la fea* utiliza algo la música, la alemana *Verliebt in Berlin* lo hace constantemente, sobre todo para subrayar el humor de la heroína o reforzar las situaciones románticas o cómicas. La música que se utiliza no ha sido compuesta íntegramente para el serial, sino que también incluye canciones populares de estrellas como Kylie Minogue y Robbie Williams.

Mientras que en la colombiana original los efectos visuales tienen poca importancia, la versión alemana incluye escenas que utilizan la cámara acelerada para

subrayar el estilo bufonesco de la acción cómica. También se usa la cámara acelerada en una escena de *Verliebt in Berlin*, donde el vaciar rápidamente las salas de espera indica que cada vez quedan menos aspirantes por entrevistar para el puesto de trabajo. Es más, la escena final del primer capítulo en la que Lisa rescata a su futuro jefe, David, quien está flotando inconsciente en una piscina, incluye algunos planos a cámara lenta. Los efectos visuales enfatizan el drama de estas escenas. En comparación también resulta evidente que la adaptación alemana es visualmente más rica y más dinámica. Al resolver escenas en planos individuales se utiliza un toque de cámara más versátil, incluyendo no tan sólo planos generales, medios y primeros planos, sino también una gran variedad de planos cortos. La adaptación alemana sitúa la cámara moviéndose a través del medio de la acción. En la adaptación alemana, sin embargo, Lisa está presente en el evento, donde el servicio de catering la ha empleado para servir champagne.

Aunque Lisa todavía se encuentra a nivel personal fuera del mundo de la moda, tal y como sus torpes acciones ponen en evidencia, espacialmente está en el centro de todo – al final del primer capítulo es arrastrada dentro del conflicto dramático. El estilo de edición de la adaptación alemana es también más dinámico, ya que las escenas individuales utilizan más planos diferentes que la colombiana original. En *Verliebt in Berlin*, la presentación visual del escenario también es importante y conlleva el uso prominente de un plano general de situación de la Postdamer Platz de Berlín.

## 7. CONCLUSIONES: AUDIENCIAS Y FORMATOS

Sin embargo, en el mercado internacional de televisión, la relación de la audiencia con los formatos televisivos no sólo se ve influenciada por el uso de los medios y de los procesos de producción de significado, sino también indirectamente, en relación a las adaptaciones locales. Además de las series originales importadas de otros países, las adaptaciones domésticas de series y programas se emiten igualmente en los mercados nacionales. En dichas adaptaciones, los temas y contenidos, las convenciones narrativas y el estilo visual de los formatos importados se modifican para adecuarse a las condiciones del mercado local. Las adaptaciones de programas de televisión son “(re-)interpretaciones y (re-)creaciones” (Hutcheon, 2006:172). Las adaptaciones transculturales en el mercado televisivo global ajustan el contenido y los temas de los programas, pero al mismo tiempo, crean formatos híbridos que entremezclan convenciones y vocabulario de diferentes géneros.

*Yo soy Betty, la fea* y su adaptación alemana muestran características de formatos híbridos en tanto que integran elementos de géneros diferentes en la estructura básica de la telenovela. En este sentido, el formato cumple con los requerimientos del mercado televisivo global, ya que sus diferentes elementos pueden mezclarse de forma diferente en la adaptación local sin alterar excesivamente la estructura básica de la marca original. Tras haber emitido telenovelas brasileñas en versiones dobladas décadas atrás, *Verliebt in Berlin* fue el punto de inicio de un boom de telenovelas alemanas

de producción propia, como *Wege zum Glück* (Camino hacia la felicidad) y Rote Rosen (Rosas Rojas), que han tenido un cierto éxito.

*Traducción del alemán de María Luz Sánchez*

#### NOTAS

1. Me gustaría agradecer a Marta Perrotta (Università Roma Tre) por su mucha inspiración y por nuestro análisis comparativo conjunto de *Yo soy Betty, la fea* y de sus adaptaciones en Alemania, Rusia, España y los Estados Unidos (Mikos/Perrotta, 2008).
2. *Yo soy Betty, la fea* es una telenovela escrita por Fernando Gaitán, producida y emitida en Colombia por la RCN, entre 1999 y 2001, que cuenta la historia de Betty, una poco atractiva aunque eficiente secretaria de una compañía de diseño de moda, quien se enamora de su encantador jefe.
3. En relación con la proximidad cultural, la elección de los nombres de las heroínas tiene que ser cercano a la historia cultural del país donde la adaptación tiene lugar: Leticia en México, Jasmeed en India, Maria en Grecia, Lotte en Holanda, Sara en Bélgica, Esti en Israel, Nina en Eslovenia/Croacia, Gönül en Turquía, y Katya en Rusia.
4. Tal y como mantiene Mandoki, la dimensión semántica implica que la historia se construye sobre cuatro pilares fundamentales: el orden moral (el malvado debe pagar por sus fechorías, el bueno debe ser compensado por su buena suerte), la exhibición de emociones hiperbólicas, la habilidad de los personajes de tener sentimientos y la restauración de la familia tras mostrarse sus conflictos.
5. En su dimensión pragmática, las telenovelas construyen su relación con la audiencia, cuyo interés en el género reside más en realizar una operación de recepción estética que una simple interpretación del significado.
6. En *Yo soy Betty la fea* el final feliz consistirá en un cambio de apariencia radical de Betty y una relación amorosa (matrimonio) con su jefe. También Lisa tendrá el mismo final feliz en *Verliebt in Berlin*.
7. La intensidad de la narración está relacionada con la duración de los episodios, que es diferente según el país: en Alemania el episodio dura 23 minutos mientras que en Colombia dura 48 minutos.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AKASS, K. AND MCCABE, J. (2007) 'Not So Ugly: Local Production, Global Franchise, Discursive Femininities, and the Ugly Betty Phenomenon', *FlowTV* 5(7), Available (consulted 21 January 2008): <http://flowtv.org>
- ALVARADO, M.T. (2006) 'Big Love, Big Business', *Worldscreen.com*, June 2006, Available (consulted 15 January 2008): <http://worldscreen.com/print.php?filename=novelas0606.htm>
- Bordwell, D. and Thompson, K. (1993) *Film Art. An Introduction* (4th edition), New York: McGrawHill
- CARUGATI, A. (2006) 'FremantleMedia's Tony Cohen', *Worldscreen.com*, June 2006, Available (consulted 27 January 2008): <http://worldscreen.com/interviewsarchive.php?filename=cohen0606.htm>
- HUTCHEON, L. (2006) *A Theory of Adaptation*, New York: Routledge
- MANDOKI, K. (2002) 'The Secret Door: Reception Aesthetics of Telenovela', in Lorand, R. (ed.), *Television. Aesthetic Reflections*. New York: P. Lang, 181-211.
- Masi De Casanova, E. (2004) 'No Ugly Women: Concepts of Race and Beauty among Adolescent Women in Ecuador', *Gender & Society*, 18 ( 3), 287-308
- MAST, G. (1979) *The Comic Mind. Comedy and the Movies* (2nd edition), Chicago: University of

Chicago Press

MIKOS, L. AND PERROTTA, M. (2008) *Traveling style. Aesthetic differences and similarities in national adaptations of »Yo soy Betty, la fea«*. Paper presented at the conference "Media and Global Divides" of the International Association of Media and Communication Research (IAMCR) in Stockholm, July 2008

SAVORELLI, A. (2008) *Oltre la sitcom. Indagine sulle nuove forme comiche della televisione americana*, Milano: Franco Angeli.

*Camp Betty, un caso interesante  
para la semiótica de las culturas.  
Camp Betty: An Interesting Case for  
Semiotics of Cultures*

Maria Pia Pozzato

Este trabajo analiza dos problemas: la definición cultural de la fealdad, tema central en la serie *Betty la fea*; y las modalidades a través de las cuales hoy se ‘traduce’, a nivel internacional, un *scripted format* serial. En ambos casos, se trata de considerar de qué manera el contexto cultural determina en profundidad el significado de un objeto. Analizaré el producto estadounidense, a partir de algunas comparaciones con las versiones mexicana, española y alemana.

Palabras clave: tv series, semiótica de la cultura, fealdad, formatos, etno-literatura

This article examines two problems: the cultural definition of ‘ugliness’ –central theme of the television programme *Betty la fea / ugly betty*– and the ways in which a scripted format serial, is translated nowadays in different countries. In both cases, the aim of the analysis is to consider how each cultural context deeply shapes the meaning of a cultural artefact. I will focus mainly on the us series, but my study will also include some comparisons with the mexican, the spanish and the german versions.

Keywords: television series; cultural semiotics; history of the ugliness; television format re-versioning; ethno-literature.

**Maria Pia Pozzato** es profesora de Semiotica en el Departamento de Filosofia y Comunicacion de la Universidad de Bologna. Ultimas publicaciones (2012) *Foto di matrimonio e altri saggi. Bompiani*; (2013) *Passione Vintage. Il gusto del passato nel consumi*. Carocci (con D. Panosetti); (2013) *Captre la semiótica*. Email: mariapia.pozzato@unibo.it

Este Artículo fue referenciado el 24 de Mayo del 2014 Bologna

## 1. UGLY? REFLEXIONES SOBRE LA FEALDAD

En su libro *Storia della bruttezza* (Eco 2007), Umberto Eco afirma que el juicio sobre aquello que es bello y feo es relativo a las épocas y a las culturas pero, al mismo tiempo, se ha intentado verlos como definitivos con respecto a un modelo estable. Nietzsche por ejemplo, en el *Crepuscolo degli idoli* dice que el hombre considera bello todo aquello que lo remite a su imagen de manera íntegra, mientras considera feo cada síntoma de degeneración de este tipo ideal de sí mismo. Otros, como Karl Rosenkrantz, configura una *Estética del brutto* (1853) en el que se distinguen varios tipos de fealdad: lo feo natural, lo feo espiritual, lo feo en el arte, la ausencia de forma, la asimetría, la desarmonía, el desfiguramiento, la deformación. Todas las varias formas de fealdad provocan una reacción unánime de disgusto, de violenta repulsión, y para lo bello existe una reacción de apreciación.

Detengámonos un momento para considerar cómo algunas de estas categorías pueden ser aplicadas a la fealdad de nuestra Betty. Desde el episodio piloto de los varios productos de reversioning del formato original, se enseña al espectador que tendrá que considerar fea a la protagonista y esta instrucción pasa mostrando desde varias tomas, las reacciones que los otros personajes tienen viendo por primera vez a Betty. En el primer capítulo de la serie mexicana, no vemos a la protagonista durante el primer cuarto de hora porque las tomas muestran solo las reacciones horrorizadas de las personas que Betty encuentra en el camino para dirigirse a su entrevista de trabajo. Las reacciones de sorpresa y de disgusto las encontramos también en los primeros episodios de las otras versiones de Betty la fea, la estadounidense, la española y la alemana. La sensación de fealdad de Betty crece con la colocación más o menos directa de mujeres hermosas, ya sean candidatas que compiten por el puesto de trabajo, propietarias o empleadas y modelos, parte del personal de la revista de moda.

En la versión estadounidense esta oposición entre belleza y fealdad y entre apreciación y repulsión se modula de modo más complejo. La bellísima Alexis, hermana del protagonista Daniel y directora de la revista de la segunda temporada, es en realidad una belleza “freak” ya que era un hombre y ha sufrido intervenciones quirúrgicas para cambiar de sexo y aspecto. Muchos personajes, sobre todo hombres, muestran mayor repulsión por la belleza artificial de Alexis que por la fealdad de Betty que no obstante es natural. Aunque la belleza de Wilhelmina Slater, la “mala” de la serie, ha sido obtenida quirúrgicamente: la pérfida y controversial directora creativa de *Mode* no solo se hace rejuvenecer periódicamente sino, como Michael Jackson, renegando de manera progresiva de su pertenencia étnica se hace blanquear la piel y occidentaliza sus lineamientos. Podemos calcular la entidad del cambio cuando, en la segunda temporada, un flashback muestra a este personaje de joven, en su nombre original, ‘Wanda’, y con cabellera, colores, lineamientos decididamente afroamericanos.

Si en las versiones realizadas en países latinos la fealdad de Betty se encuentra en oposición con la belleza exuberante de otras mujeres, en la serie estadounidense se coloca junto a bellezas de carácter controvertido.

En la serie *Ugly Betty* se pone en discusión la idea, subrayada por Eco, que todos aprecian la belleza por un tipo de placer estético puro, sin otros fines: Daniel es un enfermo de sexo, no logra a resistir a las modelos a su alrededor y para él la belleza femenina es en un verdadero agente patógeno. La belleza es causa de enfermedad también para la telefonista Amanda, así como para muchas modelos de *Mode*, que tienen en común desórdenes alimentarios, según los momentos y los estados de ánimo. En todo este torbellino de belleza freak o patógena, Betty aparece, aún en su aspecto poco canónico, tranquilizante.

Pero miremos un poco al interior de esta presunta fealdad: Betty, al menos en la versión estadounidense, es baja de estatura, defecto irremediable en un mundo de modelos. Elemento común en todas las versiones, Betty lleva un vistoso aparato de ortodoncia que es una fealdad reversible porque es artificial y es exactamente una señal de reversibilidad de la fealdad de Betty cuyo fin es mejorar la forma de su dentadura, promete que el patito feo, si no es exactamente un cisne real, se transformará al menos en un pato aceptable. Dado que el aparato da a Betty también una connotación de adolescente, sugiere un físico en evolución para mejorar. Por ende, si en el presente afea indiscutiblemente el aspecto de todas las Bettys, éste es la señal y la garantía de un mejoramiento del aspecto de la chica, aunque en una medida aún por verificar.

Ninguna de las Bettys aparece intrínsecamente fea y deforme. Ya sea que tenga el rostro devastado por los tics, como sucede con la Betty mexicana; que esconda los hermosos ojos azules bajo lentes espesos como en la Betty alemana; vista como una acérrima enemiga de cualquier femineidad como la Betty española; o atada a un look étnico-kitsch, como en la Betty estadounidense, la suya es siempre una deformidad social. Betty se muestra fea porque no se uniforma con la estética del grupo.

La Betty estadounidense, personificada magistralmente por la actriz América Ferrera, originaria de Honduras y de familia mexicana en la ficción, la pertenencia a un grupo social distinto del wasp no es ni una fuente de problemas ni una fuente de orgullo. La diversidad se acepta y se mantiene, sin que se vuelva una bandera. Se podría decir que la chica es fiel a sus gustos y no hace un drama ni de su propio físico ni de la propia estética. Betty sabe ser diversa pero cuando, por razones mundanas, intenta una versión mejorada de sí misma, no acude a los estilistas de *Mode* sino a Hilda, la hermana peluquera, que hace de ella una caricatura de la belleza hispánica.

Por eso Betty intensifica el propio modelo sin intentar nunca asumir el otro modelo, el de la fashion culture oficial, al cual incluso se dedica maravillosamente, pero solo desde el punto de vista organizativo, dando citas a personajes famosos del mundo de la moda, entreteniéndolos caprichosas estrellas, convenciéndolos a modelos

seducidas y abandonadas para que perdonen a Daniel, etc. En suma, Betty no es incompetente con respecto a las reglas estéticas del grupo, sino que es consciente y deliberadamente deforme. Esta opción elegida hace que la fábula de Betty estadounidense presente mayor diversidad de la fábula de la Cenicienta, el formato con el cual ha sido tantas veces comparado. La Cenicienta es una víctima, Betty no lo es nunca. Su historia no puede ser la de un rescate porque en Betty su rescate existe desde el inicio, bajo forma de una aceptación total de sí misma y de su ambiente original.

Desde el inicio, la protagonista hace que se enamoren de ella distintos chicos y es correspondida, tiene una normal vida sexual, y es consciente de su propio encanto además de no sufrir ningún complejo. A veces se lee que el personaje de Betty marcaría el triunfo de la belleza interior sobre la fealdad exterior. Según mi opinión esta interpretación se desvía, al menos para la Betty estadounidense que si gusta y entonces gusta, y se ve desde como sonríe, como mira, sin mostrar siquiera la sombra de una vergüenza, incluso si se encuentra en un party de gente famosa o en un elegante restaurante de Manhattan.

Sería igualmente errado leer la historia de Betty como una simple historia de evolución de la fealdad hacia la belleza, modelo 'patito feo'. En muchos productos de reversioning del formato existe efectivamente un mejoramiento físico de la protagonista. Pero los autores de la versión estadounidense deciden transformar la estructura del producto de serie, con resolución final, en serial<sup>1</sup> con prolongación indefinida de la historia sin un happy end (¿la boda con Daniel?) cercano. Para compensar, la encargada del guardarropa es Patricia Field (*Sex and the city*) que vuelve más 'original' el look de Betty. No se trata de puro gossip sino de indicaciones importantes sobre la evolución del personaje y de la serie: la tercera temporada no nos traerá una Betty 'más bella' según los cánones de *Mode*, sino una Betty más bella y segura de sí misma, dentro de sus propios cánones.

Regresemos a las definiciones de Eco: estas prevén un feo en sí mismo (un excremento, una carroña, un ser cubierto de llagas), un feo formal (desequilibrio de las partes y del todo) y una representación artística de ambos, capaz, según Aristóteles y Plutarco, de redimir la fealdad con la maestría del artista. La representación televisiva de la 'fealdad' de Betty no la redime de hecho porque el aspecto de Betty no es ni feo en sí mismo ni feo formalmente. Se inspira en otro canon, y su representación mediática sirve para demostrar, si acaso, que el deforme no es necesariamente deforme: mensaje mucho más efusivo, en estos tiempos, al de la fábula en el que la varita mágica de una hada madrina, o el bisturí de un cirujano, son capaces de dar a cualquiera un aspecto acorde a los cánones estéticos del star system.

Consideremos ahora lo que Eco llama 'la tradición antifemenina'. Citando a Patrizia Bettella *The Ugly Woman* (Bettella 2005) se individualizan tres fases en el desarrollo del tema de la mujer fea: en la Edad Media es por definición la mujer vieja, que ha perdido la belleza y la pureza de la juventud; en el Renacimiento por el contrario, en-

contramos un trato burlesco de la fealdad femenina con un elogio irónico de los modelos separados de los cánones, mientras que en el barroco hay una reevaluación positiva de las imperfecciones femeninas. Desde este punto de vista, el espíritu del formato de Betty la fea aún con las grandes diferencias nacionales, parecería el punto intermedio entre un tratado burlesco y una reevaluación barroca de la fealdad femenina.

¿Pero bello y feo se encuentran aún hoy, en oposición? Como afirma también Eco en el capítulo final de su libro *Il brutto oggi* (Lo feo hoy) :

Cine, televisión y revistas, publicidad y moda proponen modelos de belleza que no son tan distintos de aquellos antiguos, tanto que podríamos imaginar los rostros de Brad Pitt o de Sharon Stone, de George Clooney o de Nicole Kidman retratados por un pintor del Renacimiento. Pero los mismos jóvenes que se identifican con estos ideales (estéticos o sexuales) explotan en éxtasis por cantantes de rock cuya apariencia, a un hombre del Renacimiento, le habría resultado repelente. De hecho los mismos jóvenes a menudo se maquillan, se tatúan, si perforan la carne con agujas de manera tal que asemejan más a Marilyn Manson que a Marilyn Monroe. (p. 426)

¿En qué dirección podemos dirigirnos si las categorías más tradicionales de lo bello y de lo feo parecen no ser aplicables ya a la sensibilidad contemporánea? Una respuesta satisfactoria podría estar al profundizar en el discurso sobre aquello que hemos llamado la 'deformidad' de la Betty estadounidense. ¿Por qué en 2007 una chica, incluso de origen mexicano, debería presentarse en la redacción de una revista de moda con un increíble poncho rojo con "Guadalajara" escrita en caracteres cubitales? Es claro que Betty no es sólo 'deforme' sino que se encuentra decididamente sobre lo habitual, y esto la acerca a una categoría históricamente más cercana a nosotros, es decir, al camp, que Susan Sontag usa para sustituir y actualizar al concepto de Kitsch. Como subraya Fabio Cleto en la Introducción a una compilación coordinada por él sobre el tema (Cleto 2008), la estética camp es paradójicamente una forma actualizada de dandysmo que:

altera las dicotomías mismas que solicita (alto/bajo, masculino/femenino, intencional/involuntario, serio/lúdico, encubrimiento/exhibición) y comprende lo inconciliable de acuerdo con la lógica no tanto de la acumulación sino de lo sobrante, y por espíritu no ecuménico sino de contradicción. (p.7)

Antes de avanzar es necesario aclarar que la connotación camp pertenece sólo a la Betty estadounidense porque las otras Betty son por el contrario sus opuestos. Su look aparece conforme, triste, pasado de moda: Blusas de hermana laica, suéteres flojos verduzcos o cafés, peinados crespos que cubren el rostro o flecos rizados, lineamien-

tos ocultados o deformados por enormes anteojos de armazones pesados. Estas Bettys pertenecen a la esfera de la /no-moda/, y adhieren de manera acrítica y pasiva a los dictados de un estilo pasado de moda (de los años '60-'70), lejos del update esencial en el fenómeno del fashion. La Betty estadounidense por el contrario, con el paso de las temporadas, con su propio look lo que Cleto define como:

“un proceso dinámico, una relación indiscreta entre objeto y mirada que improvisa un espacio de performance [...], un efecto en suma de la fricción entre el sentido común y una percepción ‘transversal’, desencadenada por una estructura textual - intencional o no – como muestra de exceso, improbabilidad, virtuosismo”. (p.7)

Betty por ejemplo, no teme nunca al ridículo: en ocasiones de fiesta y eventos, radicaliza una tendencia al vestido estrafalario siempre presente en su look. No desdeña las combinaciones raras y paradójicas que la transforman en hortaliza o con enormes antenas de mariposa sobre su cabeza. En donde confirma un lado extravagante, performativo, individualista y sobre todo teatral, exactamente de la estética camp. Desde este punto de vista, Betty no es muy distinta de divas pop-camp como Cher, o Mamujer; y su look de estilos fashion como los de John Galliano y Jean-Paul Gaultier.

Por este motivo la Betty de la serie de la ABC no encarna la /no moda/, como las otras Bettys, sino la soberanía absoluta de poder estar o no a la moda, pasando a través de una libre contaminación de estilos. Incluso si el happy end de la serie parece bien delineado, el destino de la Betty Suarez parece dirigir su propia revista de moda y no alcanzar la boda con hombre, Daniel Meade, manifiesta y conscientemente inferior a ella desde todos los puntos de vista.

## 2. REVISIONING Y VALORES PROFUNDOS

Espero que sea claro para el lector que lo discutido hasta aquí no es simplemente cuánto Betty sea bonita o no, o cuánto su look sea o no pasado de moda. Las cuestiones evocadas son cruciales para la economía profunda de valores de la serie<sup>2</sup>. La Betty estadounidense es diversa de las otras, dado que es portadora de valores que reorientan el significado de este producto respecto al del format original. La declinación cultural específica de su ‘fealdad’ y de su look en general, la hacen una heroína fuerte, vencedora, capaz de vehicular una historia de integración cultural más que de rescate de una jovencita romántica desfavorecida por la suerte.

Entonces, ¿cómo se puede sostener que el formato es el mismo y que haya tenido éxito en tantos países diversos? No soy capaz de dar respuestas definitivas al respecto porque, aunque si las varias versiones aparecen suficientemente diversas entre ellas, es verdad indudablemente que la idea central del formato colombiano original ha sido capaz de echar a andar una serie de reacciones en cadena. La extensión del

reversioning a los llamados géneros scripted es bastante reciente, y precisamente el fenómeno de Betty la fea ha sido determinante para inaugurarla. Tal como afirma Benedetta Galbiati (2008):

“En las última cuatro temporadas televisivas algo ha cambiado. La saturación del género reality y el nacimiento de fenómenos mediáticos como el de Betty la fea (telenovela colombiana adaptada con éxito de Alemania a la India y a los Estados Unidos) ha generado una verdadera e propia ‘reconquista’ de los format de ficción, haciendo que cada vez más concept de series televisivas extranjeras se compren en países diversos a los de origen para realizar versiones locales.” (p. 173)

¿Pero porqué algunas “Betty” circulan en versión original, es decir como ready-made (Ugly Betty en versión estadounidense, la única que vemos en Italia) y otras por el contrario, se adaptan a los contextos locales? Aquello sobre la adaptabilidad de un formato es un juicio complejo, ligado a contenidos narrativos y a formas expresivas vinculadas por factores extratextuales como la afinidad del mercado de origen con aquel al cual se quieren adaptar, las audiencias obtenidas, la estructura y la duración de la serie<sup>3</sup>. Benedetta Galbiati, apoyada incluso por su experiencia profesional de responsable del sector Scripted format de Endemol Italia, opina que el formato colombiano de Yo soy Betty, la fea se ha “regenerado de país en país dando vida a un verdadero ‘personaje sociosemiótico’, el de la protagonista, capaz de mantener su enorme empatía en todos los contextos culturales en los cuales ha sido propuesto.” (2008: 181) Y resume en estos términos el concept original del formato:

“Betty, muchacha tan fea como dulce e inteligente, es contratada por la más importante casa de moda del país como secretaria del joven presidente de la empresa, Armando. [...] Desde el inicio Armando la corteja por puro interés, pero termina por enamorarse de ella. La serie concluye con el matrimonio de los dos, con Betty que mientras tanto se escapa y regresa en los zapatos de una mujer bellísima, finalmente conciente de su valor.” (p. 182)

Respecto al concept original, la versión estadounidense modifica y adapta las estructuras narrativas y los ritmos a los de la comedy pero no modifica sustancialmente las características comunes a todas las versiones: “que Betty es fea, competente, inteligente, generosa, diversa; los colegas al contrario son bellos, incompetentes, estúpidos, egoístas, homologados.” (ibidem)

Opinión es difícil de debatir pero se debe decidir si ingredientes tan exigüos y genéricos puedan decretar un éxito de tal magnitud y en tantos contextos socioculturales diversos.

Antonio Savorelli, analiza *Ugly Betty* no como fenómeno de reversioning sino en el contexto de la comedia estadounidense, donde emergen algunos aspectos que hacen una especie de producto-puente entre la tradición latinoamericana de las telenovelas y la norteamericana de la soap opera:

“De la telenovela retoma la situación de las disparidades sociales y en específico el tema de la lucha de un único sujeto (comúnmente una heroína positiva) contra un ambiente hostil. De la soap opera derivan los temas de la saga familiar, de lo disoluto, de la inconsistencia de valores.” (Savorelli 2008: 125)

Este formato, entonces, al hacer entrar en contacto dos mundos bien distintos como el rico e refinado de Manhattan y el de los inmigrantes hispánicos de Queens, pone en relación también dos géneros televisivos, la telenovela y la soap opera. Savorelli subraya sin embargo la toma de distancia de los personajes de *Ugly Betty* de ambos tipos de productos televisivos: la televisión está siempre encendida en casa de la familia Suárez mirando incluso con fastidio y distraídamente la telenovela *Vidas de fuego*; y los ricos de *Mode* no miran soap opera en TV sino solo la ‘soapización’ de sus vidas en un canal de Fashion Tv que transmite noticias escandalosas sobre los personajes del jet set.

Savorelli dice que al interior de esta comedia se crea un fuerte efecto de encuadre ‘meta’ de los géneros telenovela y soap opera. Este ejemplo, que podría parecer marginal, me parece por el contrario, interesante ya que sugiere una vía diversa, en sintonía con aquella que también yo he intentado recorrer (Pozzato 2008), para establecer el éxito mundial de estos productos: no es la presencia en su interior de pocos y constantes elementos comunes de carácter universal, sino la multiplicación de los planos semióticos, a menudo en competencia entre ellos, y en relación ‘traductiva’ recíproca<sup>4</sup>. En muchas series contemporáneas de gran éxito internacional se nota la multiplicidad de las claves de lectura y de valorización, los regímenes discursivos y de géneros multiplicados, contaminados y entramados, con una predisposición del texto a la fruición por parte de públicos diferenciados ya sea por capacidades culturales y por adhesión a determinados valores.

No es su presunta universalidad sino el grado de ‘versatilidad’ interna lo que darían un producto mayormente exportable. ¿Cómo explicar de otro modo el hecho que, no obstante la identidad de lengua, se sienta la necesidad de hacer versiones diversas de *Betty la Fea* en Colombia, en México, en España; mientras un producto estadounidense (simplemente doblado) encuentra aceptación por parte de muchos públicos, entre ellos el italiano? ¿Es verosímil que una serie guste a una ama de casa de mediana edad en Nápoles y a un manager treintañero de Hamburgo del mismo modo y por los mismos motivos? A parte el indudable valor de la confección de las series de éxito tan difundido, la aceptación hace pensar razonablemente que la experiencia del reflejo de la imagen no es la misma en todos los espectadores.

Existen fuertes analogías con el folclore entendido como selección, por parte de una comunidad sociocultural, de unos elementos en detrimento de otros. Me parecen todavía actuales, en esta línea, algunas de las afirmaciones que Pëtr Bogatyrev y Roman Jakobson hacen en su ensayo *Il folclore come forma di creazione autonoma* (Bogatyrev, Jakobson 1929). Donde el producto popular es el resultado de un trabajo de traducción, de un filtro a través de rechazos y acogidas colectivas de estímulos que provienen de diversos ámbitos. Un ejemplo: ¿Por qué las versiones populares de las novelas pierden las largas descripciones? Porque ‘no gustan’, dicen los autores. Habría, en otros términos una “censura preventiva de la comunidad” que sanciona el nacimiento mismo de un hecho folclórico. Hay analogías con lo que sucede en las series televisivas donde se hacen capítulos piloto, o primeras temporadas explorativas, y luego se valora si continuar o no la producción. De este modo el público es a su vez en autor, dirige la producción, la reelabora con un “sí” y un “no” a lo que se le propone. El concepto mismo de autor se pone en discusión, ya no se puede trazar un límite neto entre producción y fruición porque también en la fruición hay una valencia creativa: no solo públicos diversos interpretan en modo diverso, sino que, con su juicio, influyen el proseguimiento de la obra.

Otro tema común para el folclore y la serialidad televisiva es el grado de homogeneidad cultural de quien produce y de quien fruye el producto. En los años veinte, Bogatyrev y Jakobson verificaron la existencia de un mismo rico e vivaz repertorio folclórico entre campesinos muy diversos entre ellos por costumbres, ideología y pertenencia socioeconómica. Y es lo que sucede exactamente también hoy dado que las series tienen un extraordinario éxito, como ready made y como producto de reversioning, al interior de realidades culturales muy diversas.

Al ver la serie como producto neo-folclóricos, se nos induce a pensar que también *Betty la fea-Ugly Betty* logra alcanzar éxito en países diversos porque, ya sea los diversos guionistas locales que los variados públicos de recepción, como en el caso del folclore retienen y brindan algunos de los ingredientes creando una infinidad de *Bettys* diversas. El formato original entonces, más que una ‘Biblia’ a la cual atenerse, es una ‘maquina’ para producir objetos folclóricos diversificados. Esto sucede en dos niveles: en el primero, un formato original da lugar a una serie de formatos derivados (reversioning) que son, en todos los sentidos, productos neo-folclóricos; en el segundo, el formato permanece igual (ready made) pero cambian sus lecturas locales. En este segundo caso, el producto neo-folclórico consiste en las distintas lecturas que los públicos locales hacen del producto.

Mi hipótesis, aún por verificar, es que probablemente descubriríamos más diversidades que analogías entre los regímenes discursivos y los sistemas de valores profundos de los productos nacionales.

Si para concluir queremos ubicar temas presentes en todas las versiones, llegamos a oposiciones tan generales, como verdad/apariencia, desventaja inicial/su-

peración del obstáculo, etc., de pertenecer al universo narrativo de miles de héroes trágicos, cómicos y de cuentos de hadas. Dejaría entonces a los antropólogos, o a los psicoanalistas, el estudio de estos motivos de más amplio alcance, de este 'fondo cultural' del cual emergen las formaciones semióticas más específicas. Como dice Claude Lévi-Strauss, hay mitos de partida que luego se rearticulan, circulan, y al final mueren. Pero cual mito tenga en su origen a nuestra Betty o como se agotará su divertida epopeya, eso es muy difícil de predecir.

## NOTAS

1. Acerca de la *elasticidad* actual de los géneros de ficción televisivos, cfr. Giorgio Grignaffini "I meccanismi della serialità. Caratteri, tempi, forme di serie e saga" (Pozzato y Grignaffini, eds 2008). Grignaffini subraya que en el caso de fórmulas exitosas, como la de *Ugly Betty*, existe la tendencia a dejar la solución final de la historia abierta traduciendo así un formato inicial de *serie* a un *serial*, potencialmente infinito (saga).
2. Lo que la semiótica estructural define 'profundo' en un texto no debe entenderse como 'escondido', latente en el sentido freudiano del término. Para la semiótica es profundo en un texto, aquello que es portante, y por lo tanto, en cuanto portante, si se modifica va a modificar a su vez el conjunto de todos los otros elementos.
3. Galbiati (2008: 178). La oportunidad de adaptación crecería en las series de prime time, en las sitcom, en las telenovelas y en las soap opera, es decir, en las producciones que prevén un alto número de capítulos.
4. Me refiero no a la traducción lingüística sino al fenómeno semiótico más amplio de una traducción entre culturas diversas. Sobre este tema son fundamentales aún los escritos del semiótico ruso Yuri Lotman.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BETTELLA, P. (2005) *The Ugly Woman.: Transgressive Aesthetic Models In Italian Poetry From the Middle Ages To The Baroque Author*. Toronto: University of Toronto Press.
- Bogatyrev, P. Jakobson, R. (1929) "Il folklore come forma di creazione autonoma" in Del Ninno, M. (ed.) (2007) *Etnosemiotica. Questioni di metodo*. Roma: Meltemi.
- CLETO, F. (ed.) (2008) *PopCamp*. Milano: Hoepli.
- ECO, U., (ed.) (2007) *Storia della bruttezza*. Milano: Bompiani.
- GALBIATI, B. (2008) "Scripted format. Processi di selezione e di adattamento", en Pozzato y Grignaffini (eds.) (2008).
- POZZATO, M.P., GRIGNAFFINI, G. (eds.) (2008) *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*. Milano: RTI.
- SAVORELLI, A. (2008) *Oltre la sitcom. Indagine sulle nuove forme comiche della televisione americana*. Milano: Franco Angeli.

## *Yo soy Bea: un ejemplo de migración cultural. I am Bea: An Example of Cultural Migration*

Charo Lacalle

*Yo soy Bea* (Tele5, 2006-07), la versión española del serial colombiano *Yo soy Betty la fea*, marca un hito en la adaptación de un formato de ficción extranjero por su éxito y versatilidad. Los resultados de audiencia determinaron su continuidad más allá del final original, hasta alcanzar los 470 capítulos generando una gama de recursos para alimentar otros programas de la cadena. Sin embargo, la continua expansión de las tramas, de las modificaciones del relato, convirtió la transposición del original en un verdadero ejercicio de deriva textual del relato, propiciando su desarticulabilidad (Eco, 1994). Tal artículo analiza las principales modificaciones formales y temáticas introducidas a la historia convirtiendo *Yo soy Bea* en paradigma de las "narrativas viajeras" (Buonanno, 2006) en los albores de la transmedialidad (Jenkins, 2006).

Palabras clave: televisión, adaptación, formato, ficción, Spain

*Yo soy bea* (tele 5, 2006-07), the spanish version of the colombian telenovela *Yo oy Betty la fea*, marks a milestone in the adaptation of foreign fiction format, for its success and versatility. The ratings obtained allowed the program continuity beyond the end of the original screenplay, reaching 470 chapters and creating a gama of resources that fed other programs of the channel. However, the constant expansion of the storylines, and the changes introduced in the story, converted the transposition in an exercise which finally transformed the text in a textual exercise characterized by its "disjoined nature" [desarticulabilidad] (eco, 1994). This article analyzes the major formal and thematic changes to the story, that convert *Yo soy Bea* into a paradigm of the "traveling narratives" (buonanno, 2006) at the very beginning of transmediality (jenkins, 2006).

Keywords: televisión, adaptation, format, fiction, Spain

Charo Lacalle es catedrática de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Autònoma de Barcelona, directora del Máster Oficial de Investigación en Comunicación y Periodismo (UAB) y co-directora de la revista *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*. Dirige el Observatorio de Ficción Española y Nuevas Tecnologías (OFENT) y el equipo español del Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva (OBITEL). Especialista en análisis audiovisual, ha sido profesora invitada en distintas universidades europeas y latinoamericanas y cuenta con numerosas publicaciones, E-mail: rosario.lacalle@uab.es

Artículo referenciado el 18-3- 2015 por la Universidad Nacional de Colombia



## 1. INTRODUCCIÓN

*Yo soy Bea*, la versión española de *Yo soy Betty la fea*, se estrenó en España el 10 de julio de 2006 y obtuvo una audiencia media de 2.172.000 espectadores (23,5% de share). La cuota de pantalla del capítulo 41 (emitido el 20 de septiembre de 2006) sobrepasó por primera vez el 30%, mientras que el capítulo 51 (emitido el 6 de octubre de 2006) superó los 3.000.000 de espectadores. El record del programa corresponde a la transformación física de la protagonista en un especial emitido en el *prime time* del domingo 8 de julio de 2008, que obtuvo una media de 8.226.000 espectadores (46,1%) y se convirtió en el espacio más visto de la cadena privada desde el último episodio de *Médico de familia* en 1999. A lo largo sus casi dos años en antena, *Yo soy Bea* encabezó el ranking televisivo español en 60 ocasiones, superó 149 veces el 35% de cuota de pantalla y obtuvo más de 4 millones de espectadores en 10 emisiones. En las páginas siguientes se intentan determinar las claves del éxito de la adaptación española de *Yo soy Betty la fea*, pese a la constante derivación argumental provocada por el excesivo alargamiento de su historia central y el consiguiente debilitamiento de su estructura narrativa y de la caracterización de los diferentes personajes a medida que se iba alejando del original colombiano.

## 2. EL CONTEXTO

*Yo soy Betty la fea*, estrenado en Antena3 en septiembre de 2001, obtuvo una cuota de pantalla del 24,5%. A semejanza de los *format killer* (*Gran hermano*, etc.), retroalimentó y disparó la audiencia de los magazines de Antena3 (*De buena mañana y Sabor a ti*), generó eventos especiales en horario estelar y batió récords inimaginables para una telenovela, con un *share* del 42% obtenido en la emisión de *prime time* del capítulo “Betty ya es guapa”. La Betty colombiana encandiló tanto a los jóvenes de 15 a 24 años (el 28,5% de la audiencia del serial) como a los adultos jóvenes de 25 y 45 años (el 29,8%). La aportación de *Yo soy Betty la fea* al share de la cadena parecía augurar que, tras el acuerdo de la RNC con Grundy y Freemantle Media para la adaptación del formato en otros países, Antena3 se hiciera con los derechos en España. Sin embargo, la relación privilegiada de Tele5 con Grundy (responsable entre otros títulos de la versión española para la misma cadena de *Sin tetas no hay paraíso*), fue crucial para que Antena3 perdiera la batalla y se lanzara al contraataque.

Mediante nueva jugada que ilustra la competitividad entre las emisoras españolas, Antena 3 se anticipó una semana al estreno de *Yo soy Bea* emitiendo la versión mexicana de *Yo soy Betty la fea* en el horario anunciado por Tele5 para la adaptación española. Pero el escaso interés de la audiencia por un programa que para el espectador español no presentaba diferencias significativas con el original, forzó a Antena3 a desterrar *La fea más bella* a una franja horaria marginal al cabo de un mes (los fines de semana a las 7,00 horas), antes de eliminarla definitivamente de su programación<sup>1</sup>. Tras este episodio, Tele5 acordó con Grundy el bloqueo del resto de las adaptaciones

hasta que *Yo soy Bea* hubiera concluido su emisión en España, por lo que Cuatro hubo que esperar hasta junio de 2008 para estrenar *Ugly Betty* a pesar de haberla adquirido mucho antes<sup>2</sup>.

Tele5 preestrenó *Yo soy Bea* en Internet, una estrategia inédita en España hasta entonces que permitió a la cadena potenciar los recursos digitales asociados al programa y afianzó la web oficial del serial ([www.yosoybea.es](http://www.yosoybea.es))<sup>3</sup>. Hasta el punto de que la transmedialidad de *Yo soy Bea* no sólo complementa al texto, sino que también lo fundamenta y lo convierte en un paradigma de podríamos denominar transmedialidad, remitiéndonos al concepto de *transtextualidad* de Genette (1984). De hecho, cuando los resultados de audiencia alcanzaban su cenit, entre abril y julio de 2007, la web de *Yo soy Bea* superaba los 11 millones de páginas vistas y registraba más de 8 millones de visitas, mientras que el “Diario de una fea” (escrito por la protagonista), acumulaba 26 mil mensajes y el espacio “Chatea con Bea” recogía 2.500 preguntas. Paralelamente, 46.200 usuarios habían afeado su rostro con el programa Aesthetic Cam proporcionado por la cadena, que exhibía en la web de *Yo soy Bea* los resultados más logrados. El éxito televisivo del serial y su transmedialidad impulsaron el despegue de todo un entramado de *merchandising* (edición de una revista semanal, venta de agendas, politonos, DVDs, CDs, etc.). La traca final fue la “despedida de solteros” de Bea y Álvaro, una fiesta celebrada tres días después del cambio físico de Bea con entrada de pago y sorteo previo de invitaciones vía SMS.

Los múltiples beneficios de *Yo soy Bea* determinaron su emisión sin descansos entre temporadas ni pausas vacacionales, lo que acabó minando en el ánimo de su joven protagonista. Prisionera de su personaje a causa del contrato firmado con la cadena (que le impedía ser entrevistada o fotografiada), la actriz Ruth Nuñez estuvo en el punto de mira de la prensa rosa hasta que la revista *Diez minutos* consiguió fotografiarla en diciembre de 2006 paseando por Madrid sin caracterizar como Bea. Unos meses más tarde, diferentes publicaciones coincidían en señalar que la actriz acababa de salir de una “fuerte depresión”, consecuencia las 13 horas diarias de rodaje y el encierro obligado para escapar de protegerse de los medios<sup>4</sup>. Alejandro Tous, galán de la serie y pareja sentimental en la vida real de Ruth Nuñez, admitía poco antes de la emisión del capítulo 300 estar “cansado físicamente” del serial y aseguraba que si la historia continuaba alargándose llegaría a un punto en que ya no se sabría qué contarle al espectador<sup>5</sup>.

El esperado final de *Yo soy Bea*, anunciado inicialmente para diciembre de 2007 y reenviado sucesivamente a marzo y a junio de 2008, se convirtió en una conclusión precipitada por el acoso de la prensa rosa a los protagonistas<sup>6</sup> y el deseo de dejar el serial manifestado por Ruth Nuñez, Alejandro Tous y José Manuel Seda<sup>7</sup>. Tras la boda de los protagonistas, Tele5 transformó la historia de Bea en la de Be, una chica de buena familia que, contrariamente a su predecesora, luchará por demostrar que tras su linaje y su físico espectacular también hay mucho talento. Be constituye, pues, una especie de “Betty 3”, construida a partir de una “Betty 2” (Bea), adaptación cultural a

su vez del prototipo original, la “Betty 1” de *Yo soy Betty la fea*. Por consiguiente, esta segunda parte de *Yo soy Bea* (que mantiene el título inicial) no constituye un *spin off* de la adaptación española, sino más bien una especie de desgajamiento. Una composición en cascada que revela la capacidad de “difractarse” de los productos televisivos seriales (Baudrillard, 1987), que la cadena calificó como una “iniciativa sin precedentes”<sup>8</sup>. El (re)lanzamiento de la segunda parte de *Yo soy Bea* convertía la adaptación española de *Yo soy Betty la fea* en una especie de versión televisiva del *perpetuum mobile* que, una vez emancipada de la historia principal, aspiraba a durar siempre<sup>9</sup>.

### 3. LA BETTY ESPAÑOLA

El proyecto inicial de *Yo soy Bea* se estructuraba en torno una trama central virtualmente idéntica a la de su matriz (la evolución interior y exterior de la protagonista y la boda final con su amado jefe) y reproducía con bastante fidelidad la mayor parte de los principales personajes de *Yo soy Betty la fea*, pero adaptando las diferencias sociales y culturales de su caracterización al contexto español para que resultaran creíbles. A excepción de Bárbara [Patricia], cuyo estereotipo de “rubia tonta” se llevó hasta excesos difícilmente asimilables incluso para un espectador bien amarrado por el *pacto narrativo* con el serial de Tele5, en la versión española se atenuaron notablemente tanto el histrionismo de los personajes colombianos como los rasgos más acentuados de la particular comición entre el drama serial y la comedia de situación característica de *Yo soy Betty la fea*. El resultado originó un programa descafeinado, cuyos personajes carecían del carácter que les imprimía su caricaturización en *Yo soy Betty la fea*, y negaba a los actores la oportunidad de salirse del libreto e improvisar que tanta frescura aportó a la interpretación de sus mentores colombianos.

Frente a la desmesura de *Yo soy Betty la fea*, la versión española abogó por la contención, remplazando lo grotesco por lo cotidiano y limando, hasta casi aplanarlas, las aristas más pronunciadas de las diferencias sociales y sexuales entre los personajes del relato. Diferencias que en España hubieran podido confinar el serial en una especie de limbo entre lo políticamente incorrecto y lo inverosímil. Comparemos, por ejemplo, la voracidad sexual de Armando con los contados escauceos amorosos de Álvaro; la arrogancia de Marcela con la rabia de Cayetana o la desenvoltura de Hugo con la inseguridad emocional de Richard. Como señala Covadonga Espeso, coordinadora de guiones de *Yo soy Bea*, la adaptación española se distancia del texto original inventando sus propias historias y, si hay algún rasgo distintivo que caracterice de manera específica a la Betty de Tele5, ése es precisamente su normalidad<sup>10</sup>. De ahí que los pobres de *Yo soy Bea* no sean tan pobres, ni los ricos tan ricos como sus referentes colombianos, al igual que ocurre con los buenos y los malos, mientras que la autoironía de Betty se transforma en Bea en autocompasión, refrendada por la constante referencia de la protagonista en el “Diario de una fea” a su condición de huérfana de madre y a los engaños de Álvaro. La frenética actividad de los seguidores de *Yo soy Bea* en la Red retroalimentaba la caracterización inicial del resto los personajes y ponía de relieve el

gusto de los espectadores por los estereotipos, a tenor de la contundencia con la que los internautas revalidaban los diferentes roles semióticos asumidos por los personajes. Al mismo tiempo, la mayor asertividad de los “feos” y el carácter desleído de los “guapos” españoles mitiga la tensión entre dominantes y dominados que sustenta las relaciones entre los personajes de la versión original.

*Yo soy* explora y explota hasta extremos impensables la facilidad con la que el formato serial convierte la biografía de los personajes en una fuente inagotable de inspiración, remodelando constantemente el protagonismo del grupo coral para configurar un “bosque narrativo” (Eco, 1994) constelado de caminos secundarios y de desviaciones que se van acumulando sin llegar a incardinarse en la trama principal. Pero en un universo narrativo tan polarizado como el de este serial, la prioridad de las sustituciones de personajes tras la marcha de sus intérpretes era mantener a toda costa el equilibrio de roles del conjunto (feos vs guapos), por lo que en ocasiones el personaje entrante no reemplazaba exactamente al personaje saliente, sino que los roles de este último eran redistribuidos entre diferentes personajes.

La incorporación de Santi [Nicolás] a la plantilla de Boulevard 21, con el consiguiente incremento de protagonismo que representa para esta personaje secundario, compensa parcialmente el “batallón de los feos” (en la versión española incluía un becario) tras la salida de Jimena. La nueva redactora, Andrea, inicialmente suscita recelos en “batallón”, pero luego se integra de lleno en el grupo de feos y lo reequilibra. Puri sustituye a Chusa [Aura Maria] en la recepción de la empresa y en el “batallón de los feos”, aunque este personaje no protagonice tramas autónomas como las generadas anteriormente por la condición de madre soltera de Chusa, ni por las relaciones sentimentales que esta última mantenía primero con Jota [Freddy] y más tarde con Gutiérrez, el padre de su hijo Beckham. Estela Molinero, que se incorpora a Boulevard en el último tramo del serial, asume el rol de *mala y oponente* sistemático del *sujeto* Bea, detentado previamente por Cayetana [Marcela] y Bárbara [Patricia], después de que esta última dejase el serial en el capítulo 414.

En otros casos, la incorporación de nuevos personajes no deriva de la sustitución de unos personajes por otros, sino de la figurativización de los roles temáticos perfilados en la caracterización inicial de algunos personajes. Por ejemplo, Daniel Echegaray viene a colmar el vacío sentimental de Richard [Hugo] aludido desde el inicio del serial y permite relanzar a este último tras su paulatino agotamiento narrativo. La integración en la familia Pérez Pinzón de Carol, una norteamericana de vacaciones en España que enamora al padre de Bea y se traslada a vivir con ellos, deriva de una lógica narrativa similar a la anterior y permite nutrir las exiguas tramas en las que participa el progenitor del la protagonista.

La deriva textual, producida por la reiterada prolongación de *Yo soy Bea*, no sólo revierte en la abundancia de líneas argumentales protagonizadas por los personajes secundarios, sino que también se traduce en una endogamia endémica de las

relaciones sentimentales entre los protagonistas de este serial. Por ejemplo, concluida su historia con Jota [Freddy], Chusa [Aura María] mantendrá un romance con Gutiérrez, quien finalmente acabará emparejándose con Elena, mientras que Jota tendrá una aventura con Cayetana [Marcela]. Richard [Hugo] se casa con Daniel Echegaray, quien había sido introducido en el serial como novio de Cayetana antes de que el joven descubriera su verdadera identidad sexual. Gonzalo [Mario] seduce a Bárbara [Patricia] al inicio del serial, pero luego se enamora de Sonsoles y tiene un *affair* con Sandra (sin saber que ambas mujeres son en realidad una sola). En el último tramo de *Yo soy Bea*, Cayetana iniciará una relación sentimental con Nacho después de que Bea concluya su historia de amor con él y regrese con Álvaro, el prometido de Cayetana al inicio del serial.

#### 4. DE LA ADAPTACIÓN A LA TRANSPOSICIÓN

*Yo soy Bea* había empezado siendo la adaptación de un formato de ficción y sucesivamente se convirtió en lo que Andrea Bernardelli denomina, siguiendo a Genette (1979), una *transformación seria o transposición*. Se trata de una práctica *hipertextual* compleja, en la que frecuentemente se aplican diversas tipologías de transformación a una misma obra, que el semiólogo italiano clasifica en dos grandes grupos: *transformaciones formales* y *transformaciones temáticas* (Bernardelli, 2000:107), a las que en este caso cabe añadir un tercer grupo de *transformaciones intergenéricas*. Las diferentes transformaciones que se llevan a cabo a nivel formal en *Yo soy Bea* afectan principalmente a los elementos irónico-paródicos del original y, en menor medida, a la presentación de la serie y a la estructura de los capítulos y de los ciclos narrativos (puntuales, breves, medios y largos) que integran la historia del patito feo español, aunque las verdaderas transformaciones son de carácter temático y modifican de manera sustancial la estructura de la *historia*. Las *transformaciones intergenéricas* permiten el trasvase entre géneros y formatos (de la ficción al entretenimiento en este caso).

##### 4.1 TRANSFORMACIONES FORMALES

La carátula de *Yo soy Bea* mantiene el estilo y la composición de la original, pero elimina los momentos que sintetizan la biografía de la protagonista (nacimiento, colegio, 15º cumpleaños) con los que se abre la presentación de *Yo soy Betty la fea*, aunque, al igual que esta última, se centra en su primer día de trabajo. Los diferentes personajes del serial desfilan uno a uno a medida que la cámara subjetiva recorre (desde la perspectiva de Bea) las distintas dependencias de la revista, mientras la canción “Te falta veneno”, compuesta por Mika Selander e interpretada por Eburne, describe a la protagonista (“A ti te falta veneno y te sobra corazón”). La carátula española también carece de uno de los elementos retóricos más logrados de la telenovela colombiana: la identificación de la belleza con el cabello, figurativizada en las espléndidas melenas de las modelos y, sobre todo, de la *Peliteñida*, cuyo apodo por parte del cuartel de las feas no podía ser más elocuente, mientras que su contrario, el caricaturesco peinado de

Betty, figurativiza la extrema fealdad. Aunque el cabello de Bárbara tenga poco que envidiar al de Patricia, la sempiterna coleta de Bea representa la atemperada caracterización de la Betty española que, como señalaron reiteradamente los espectadores internautas y los críticos, era más desdichada que fea.

Cada capítulo de *Yo soy Bea* dura unos 35 minutos, sin incluir las *analepsis* y las *prolepsis* (Genette, 1972) del prólogo y el epílogo, que se convierten en el marco *intratextual* del capítulo correspondiente, articulado generalmente en torno a dos líneas argumentales. La línea argumental principal, de la que penden 2 ó 3 subtramas, está protagonizada frecuentemente por Bea, Álvaro o por ambos a la vez (en los 200 primeros capítulos y en la recta final) y suele arrancar en el *cliffhanger* de la emisión precedente. La trama secundaria se centra generalmente en otros personajes del serial y, a semejanza de la principal, también articula diferentes subtramas.

El enamoramiento de Bea y la evolución de su relación con Álvaro constituyen el trasfondo sobre el que se estructuran los diferentes ciclos narrativos que convergen en cada episodio. Tomemos como ejemplo el capítulo 79. La crisis endémica de la relación entre Álvaro y Cayetana configura un primer ciclo de larga duración; la crisis actual entre ambos provocada por el affaire de Álvaro con Débora Solano se narra en un segundo ciclo de duración media; la reconciliación de Álvaro y Cayetana tras esta enésima ruptura conforma un tercer ciclo corto, mientras que la negativa de Cayetana a ir a Estambul con Álvaro describe una situación narrativa que se plantea y se resuelve en la misma emisión. La línea argumental secundaria de este mismo capítulo gira en torno a los problemas que su condición de madre soltera plantean a Chusa, quien al final de la emisión confesará a Bea que Gutiérrez es el padre de su hijo Beckham (*cliffhanger* del capítulo). Al igual que en *Yo soy Betty la fea*, la interacción de Bea con los diferentes personajes enlaza las distintas tramas y subtramas de cada capítulo.

La construcción del espacio no presenta diferencias significativas con el original, cuya puesta en escena se caracteriza por la economía de medios del serial televisivo, aunque Tele5 presumiera del realismo con el que habían sido construidas las diferentes localizaciones de la adaptación española<sup>11</sup>. Las semejanzas entre *Yo soy Bea* y *Yo soy Betty la fea* también son evidentes en la estructura temporal y, por consiguiente, en la estructura narrativa. Cada capítulo de *Yo soy Bea* consta de unas 25 secuencias, una de las cuales puede ser imaginaria (despedida final entre Álvaro y Bea a lo *Casablanca* en el capítulo 79 que estamos examinando). Las transiciones entre secuencias se realizan mayoritariamente mediante el desplazamiento de la pantalla (arriba, abajo, izquierda, derecha) o por corte, pero cada capítulo suele incluir dos o tres transiciones a través del plano exterior de Boulevard 21, de la casa de Álvaro o de la de Bea. La versión española incluye una única pausa publicitaria, situada en el último tercio del programa.

## 4.2 TRANSFORMACIONES TEMÁTICAS

El escaso margen de tiempo que separaba la producción de la emisión de *Yo soy Bea* obligaba a los guionistas a construir situaciones artificiosas, creadas prácticamente de la nada, que había que inventar para alargar convenientemente la historia sin decepcionar al espectador, como señalaba Covadonga Espeso: “No teníamos por dónde tirar para alargar esta historia, así que día a día íbamos inventando situaciones con la responsabilidad de no caer en el absurdo”<sup>12</sup>. El consiguiente distanciamiento temático del original acabó por convertir la relación discursiva con el género en una relación de genericidad, donde el relato específico de *Yo soy Betty la fea* (las diferentes líneas argumentales) se diluía en lo genérico (en el mundo posible construido al inicio del serial). Esta distinción entre género y genericidad, acuñada por Jean-Marie Schaeffer (1983) en la reflexión sobre la “problemática genérica” que el autor lleva a cabo a partir del concepto de “architextualidad” de Genette, nos permite explicar desde una perspectiva semiótica la derivación textual experimentada por la transformación temática de *Yo soy Bea* a consecuencia de su artificiosa extensión. Siguiendo a Schaeffer, se puede decir que la reduplicación inicial del original colombiano, integrada por el inventario de las posibles relaciones intertextuales características del género, se fue transformando gradualmente en la versión española en una relación architextual de carácter hipertextual. En una filigrana donde la relación con el texto original desaparece dentro de la trama, se disloca o se desarma, aunque permanece integrada en dicha trama (Schaeffer, 1983:179)<sup>13</sup>.

*Yo soy Bea* seguía manteniendo su cordón umbilical con *Yo soy Betty la fea*, a pesar de que casi nada de lo que ocurre desde que Bea descubre que el amor de Álvaro es solamente una farsa para controlarla mientras ella tenga el capital de Boulevard 21 en sus manos (capítulo 195 emitido el 26 de abril de 2007) hasta la transformación física de la protagonista (capítulo 470 emitido el 8 de junio de 2008), figurase en la telenovela colombiana. En este largo intervalo de 275 capítulos, las funciones cardinales del relato que estructuran la trama principal (el encarcelamiento primero de Bea y sucesivamente de Álvaro; el beso entre Bea y Nacho que da inicio a su relación sentimental, etc.), se van forjando en los márgenes del texto original, reducidas al mínimo indispensable para evitar que la derivación argumental impulse al serial hacia una verdadera deriva textual.

Las funciones cardinales construidas a partir del capítulo 195 representan las escasas zonas de riesgo del relato (Barthes, 1966), de donde pende toda una constelación de catálisis o funciones satélites protagonizadas cada vez más raramente por Bea y construidas en torno a las innumerables tramas y subtramas, vueltas de tuerca y giros argumentales que, a partir de entonces, irá dando el serial. Algo que no pasó desapercibido entre los espectadores internautas, a juzgar por los comentarios realizados en los diferentes forum y *blogs* sobre el programa.

Las numerosas catálisis de *Yo soy Bea*, completamente desgajadas del tronco principal, convierten los capítulos emitidos a partir de mayo de 2007 en una interminable travesía hacia el esperado final. Un difícil equilibrio entre la estabilidad de los diferentes roles (actanciales, semióticos y temáticos), sólidamente anclados en el diseño inicial de los personajes, y su mutabilidad por efecto de las nuevas historias. Quién le iba a decir al espectador que Francisco, el irreprochable padre de Álvaro tenía un hijo ilegítimo (Diego, para más señas) o que el inconsolable viudo, padre de Bea, conviviría con una norteamericana; que la glamorosa Cayetana tendría un affaire con el mensajero de Boulevard o que la ambiciosa Bárbara se sentiría sexualmente atraída por Santi, a quien incluso besaría antes de partir para Bollywood; que el heredero Álvaro trabajaría de camarero en un restaurante o que el malicioso Diego se dejaría engañar por un carterista, por poner tan sólo algunos ejemplos de las vueltas de tuerca practicadas a los personajes y los bruscos giros argumentales que implican algunas tramas.

Junto con las tramas satélites y las tramas comodín, los capítulos estáticos y las rememoraciones del pasado constituyen ejemplos de situaciones artificiosas destinadas a alargar la historia en cualquier dirección imaginable, con la certeza que todos los senderos narrativos emprendidos conducirían inequívocamente a la boda final. La creación de líneas argumentales tangenciales (tramas satélites) a las historias de los principales personajes, característica del serial<sup>14</sup>, se utiliza profusamente en *Yo soy Bea* junto con otras tramas que desaparecen y reaparecen a lo largo del programa (tramas comodín). El *affair* de Cayetana con Carlos Santoña constituye un ejemplo de trama satélite, al igual que su relación sentimental con Jota, mientras que la relación de Gutiérrez con Geli y sus hijas gemelas ilustra la trama comodín de carácter intermitente.

Las rememoraciones del pasado y los capítulos estáticos tienen carácter pragmático, pues surgen de la necesidad de dar un respiro a los protagonistas y a los guionistas sin detener la producción, pero constituyen verdaderas pausas del relato (Genette, 1972). Los cuatro capítulos emitidos entre el 25 y el 28 de diciembre de 2006 resumen la primera etapa de *Yo soy Bea* mediante el pretexto narrativo de un reportaje que Cayetana encarga a Jimena en ausencia de los protagonistas principales. Asimismo, las actuaciones de Kiko y Shara; Julieta Venegas, Malú, etc. en el bar de la revista estructuran respectivamente otros tantos capítulos centrados en la visita de los diferentes cantantes a Boulevard, que constituyen eventos especiales no sólo para los protagonistas sino también para los espectadores.

## 4.3 TRANSFORMACIONES INTERGENÉRICAS

La constante retroalimentación que se produce entre los géneros y formatos basados en la realidad (tanto en cine y en televisión como en prensa) y la ficción no suele tener carácter reflexivo sino complementario, pues mientras que los primeros alimentan continuamente el stock de temas y estereotipos que pueblan la ficción (Lacalle, 2008), esta última exporta sus estrategias narrativas a los programas basados

en la realidad (reportajes documentales y *realities*). A la manera de las *instant movies* (telefilms o miniseries basados en hechos recientes), que “resuelven” en la ficción determinadas incógnitas planteadas en la realidad, algunas tramas de *Yo soy Bea* nutrían los magacines y los *talk shows* con personajes e historias de ficción que daban el salto intergenérico inverso. Por ejemplo, Britney, una supuesta ex amante de Carlos Santoña, fue entrevistada por Ana Rosa Quintana en *El programa de Ana Rosa*, el magacín de actualidad que Tele5 emite por las mañanas. La joven advirtió a Cayetana del peligro que corría con Santoña, aconsejándole que no fuera con él a las islas Fidji porque a ella la estafó en un viaje a las Seychelles.<sup>15</sup>

La dilatación intratextual y extratextual de *Yo soy Bea* ha incrementado hasta extremos impensables la “desarticulabilidad” inherente al formato serial de ficción, convirtiéndola en una de las claves de su éxito. Al igual que ocurre con filmes de culto como *The Rocky Horror Picture Show*, cuyo atractivo para el público reside precisamente en que al estar tan desarticulado permite cualquier tipo posible de interacción (Eco, 1994:159), el *feedback* de los espectadores a través de la Red atribuye carácter de culto a un programa cuya configuración *transmediática* lo convirtió en un prototipo de la televisión glocal en los albores de la transmedialidad (Jenkins, 2006).

#### NOTAS

1. *La fea más bella* se estrenó en Antena3 el 26 de junio de 2006 y obtuvo 1.682.000 espectadores (14,2%). Los últimos capítulos emitidos, de manera intermitente, los fines de semana registraban mínimos históricos para la cadena de 35.000 espectadores (3,5%), el domingo 1 de octubre, y de 34.000 (1,6%), el domingo 8 de octubre.
2. Cuatro comenzó programando la serie de la ABC en tandas de dos episodios, para llenar de ese modo el prime time de los martes, pero sucesivamente los emitió en bloques de tres las noches de los miércoles, en un intento vano de remontar los bajos resultados de audiencia de la adaptación estadounidense. *Ugly Betty* obtuvo 1.845.000 espectadores (10,5%) en su estreno en Cuatro el 10 de junio de 2008 y, tras un descenso continuado, el 6 de agosto terminó su primera temporada en España con una audiencia media de 771.000 espectadores (6,2%), 658.000 (6%) y 694.000 (10,5%) en sus últimos tres episodios.
3. La Red también ha jugado en alguna ocasión en contra de Tele5. En noviembre de 2007, un internauta colgó en youtube el capítulo 332, en el que Sandra de la Vega revelaba su doble identidad, que las cadenas de pago Ono e Imagenio habían emitido una semana antes que la generalista Tele5.
4. <<http://www.periodistadigital.com>> [25 de abril de 2007]
5. <<http://www.formulatv.com>> [25 de septiembre de 2007]
6. Hasta el punto de que la revista *Cuore* publicó fotos de la boda de Bea y Álvaro una semana antes de que Tele5 emitiera el capítulo correspondiente.
7. Seda interpretaba a Gonzalo, el Mario Calderón de *Yo soy Betty la fea*, que también tenía un rol destacado en la versión española
8. < <http://www.pizquita.com/noticia8963.html> > [16 de mayo de 2008]
9. José Javier Esparza, <<http://elperiódico.com>> [13 de mayo de 2008]
10. Entrevista a Covadonga Espeso, coordinadora de guiones de *Yo soy Bea* [21 de junio de 2009]. <<http://www.lne.es>>
11. <<http://www.telecinco.es/yosoybea/detail/detail3993.shtml>+telecinco.es+pasa+una+jorna-

da+en+el+plato&hl=es&ct=clnk&cd=3&gl=es>

12. <<http://www.lne.es>> Entrevista a Covadonga Espeso, coordinadora de guiones de *Yo soy Bea* [21 de junio de 2008]

13. Recordemos que Genette reelabora en *Palimpsestos* (1984) la clasificación inicial de *Introduction à l'architexte* y entiende la relación *hipertextual* como una relación de derivación (Genette, 1984:12).

14. La reaparición del marido de Inesita constituiría un ejemplo de trama tangencial en *Yo soy Betty la fea*.

15. <[http://www.yosoybea.telecinco.es/dn\\_197.htm](http://www.yosoybea.telecinco.es/dn_197.htm)+britney+una+amante+de+carlos+desta-pa&hl=es&ct=clnk&cd=1&gl=es>

#### REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- BARTHES, R. (1966) “Introducción al análisis estructural del relato”, en *Elementos de semiología*, Barcelona, Paidós, 1993 (2ª ed.), págs. 163-202.
- BERNARDELLI, A. *Intertextualità*, Milano, La Nuova Italia, 2000.
- BAUDRILLARD, J. (1987), *El otro por sí mismo*, Barcelona, Anagrama, 1997.
- ECO, U. (1992) *Seis paseos por los bosques narrativos*, Milano, Bompiani, 1994.
- \_\_\_\_\_ GENETTE, G. *Palimpsestes. La littérature au second degré*, París, Seuil, 1984.
- \_\_\_\_\_ *Introduction à l'architexte*, París, Seuil, 1979.
- \_\_\_\_\_ *Figures III*, París, Seuil, 1972.
- JENKINS, H. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York, NY University Press, 2006.
- LACALLE, Ch. *El discurso televisivo sobre la inmigración*. Barcelona, Omega, 2008.
- SCHAEFFER, J.-M. (1983) “Del texto al género. Notas sobre la problemática genérica”, en M. A. Garrido Gallardo (ed.), *Teoría de los géneros literarios*, Madrid, Arco, 1988, págs. 155-182.

**Transformaciones de los  
imaginarios**  
*Transformations of the Imaginaries*

*Fábula e historia. Fases y estructuras del patito feo en la telenovela. Fable and History. Phases and Structures of the Ugly Duckling in the Soap Opera*

Alfredo T. Jurado Cid

El presente trabajo centra su atención en el estudio de la fábula dentro del relato y se distingue la diferencia entre trama y discurso. La fábula se entiende como parte constitutiva de una historia trascendental que se reproduce en el discurso televisivo de las telenovelas. A partir de una serie de ejemplos, entre los que destaca la telenovela “Betty la fea”, se observa la estructura del relato para identificar las posibles variantes. Del estudio se desprenden dos posibilidades: conclusiva e infinita, con sus respectivas diferencias en el guión y en la producción televisiva. El resultado permite comprender la lógica de transformación de un “relato trascendental” en una nueva versión convertida en una aparente nueva historia.

Palabras clave: Semiótica de la televisión, ficción televisiva, telenovelas, narración televisiva, narratología de la telenovela

This paper focuses on the study of the fable into the story and distinguishes the difference between plot and discourse. The fable is meant to be as a constituent part of transcendental history played in the language of television “telenovelas” (soap opera). From a series of examples, among which, the telenovela “Betty la fea”, the story structure is observed to identify the possible variants. From the study two possibilities emerge: conclusive story and infinite story, with their respective differences in the script and in television production. The result allows us to understand the logic of a “momentous transformation story” in a new version converted into an apparent new story.

Keywords: Semiotics of television, fiction, soap opera, narrative

**Alfredo Tenoch Cid Jurado** Doctor en Semiótica por la Università degli studi di Bologna. Licenciado en Comunicación Social por la Universidad Autónoma Metropolitana en la que actualmente trabaja como Profesor Titular responsable del área de Semiótica Visual y Semiótica de la Imagen. Ha escrito más de 50 ensayos sobre semiótica visual, semiótica de la imagen, semiótica de la televisión, semiótica de la escritura y códigos aztecas, semiótica de la cultura. Actualmente es vice-presidente de la Asociación Internacional de Semiótica Visual y presidente del comité científico de la Federación Latinoamericana de Semiótica. Email: alfredo.cid.jurado@hotmail.com

Artículo referenciado el 15-2-2015 por la Universidad del Zulia

## 1. INTRODUCCION

La telenovela se estudia a partir de sus características formales, su potencial narrativo, su capacidad para construir imaginarios y en la recepción de públicos específicos y bien definidos que acomunan un consumo global. Uno de los problemas enfrentado por los estudios aplicados, radica en distinguir las formas de su propia estructura ya que, por un lado la telenovela se inserta dentro de la denominada *fiction televisiva* y por el otro conforma un lenguaje capaz de influenciar a otros géneros televisivos, otros productos transmitidos por televisión o bien relacionados con ella de manera indirecta. Las principales características son; rigidez en el uso de sus lenguajes secundarios estereotipados y fuertemente gramaticalizados. Así una prosémica, una gestualidad, una kinésica e incluso una entonación de la lengua hablada propias, además de un ritmo, una serialidad, generan la construcción de patrones estables fácilmente identificables y por lo mismo reproducibles. La estructura de base que sostiene a cada historia contada permite hablar de historias generales aparentemente finitas, pero son en realidad las más recurrentes. La atención se desplaza entonces hacia la forma en que esas historias se cuentan y en las posibilidades de variación, las cuales deben ser garantizadas, debido a la elevada producción del género.

El mecanismo rector debe girar en tres elementos: las historias reconocibles, las variaciones de sus tramas y los discursos televisivos derivados también de la evolución de los recursos técnicos y materiales puestos en funcionamiento por medio de las nuevas tecnologías desarrolladas para la televisión. Este eje permite explicar la estructura interna, base de un lenguaje de las telenovelas y de los mecanismos con los cuales moldea y construye el sentido. Por otro lado, cada uno de los elementos presentes en este triángulo genera dispositivos de interpretación regulados por medio de la “*semiosis televisiva*”, es decir, la capacidad del sujeto para formar un significado de acuerdo a una puesta en escena en la televisión. El tipo de recepción responde a una competencia intersemiótica donde los elementos identificados tejen puentes con elementos de otros sistemas semióticos.

El “*El Patito feo*” de H. Christian Andersen contiene un argumento universal presente además tanto en cine como en televisión. Es una historia capaz de reproducir valores y re-proponer la interacción de pasiones humanas al interior de un relato sin importar cuantas veces sea contado. En la telenovela latinoamericana, y en especial la mexicana, la historia es relativamente frecuente. Su estructura comprueba la eficacia de metodologías semióticas para el estudio de la televisión entendida como un subsistema semiótico complejo. A lo largo del desarrollo de la telenovela como género en México, “*El Patito feo*” reproduce una misma estructura narrativa (Rina 1977, Alcanzar una estrella 1990). Gracias a las regularidades, los elementos de la historia original se combinan con otras fábulas: funcionan como estructura de base del relato y se conjugan de manera muy similar, como sucede con la “*La cenicienta*” en *Los ricos también lloran* 1979 y *Lupita* 1982. El enfoque metodológico se centra entonces en identificar a la fábula, entendida como la historia de base (Eco 1979, 1994)

cuyos elementos pueden circular por diversas sustancias semióticas, pero cada puesta en escena modifica la trama, es decir, el modo de organizar la historia narrada. El cambio será entendido como un recurso aparente de innovación y como un reto para la creatividad. Cada nueva versión transmite y consolida el discurso televisivo específico de la telenovela. La tarea en este trabajo consiste en identificar una de las formas más vitales, activa y ampliamente fructífera del relato en el discurso televisivo y por otro lado mirar la aparente modificación en la historia subyacente.

## 2. FABULA E HISTORIA: CARACTERISTICAS EN LA TELENVELA

La diferencia entre fábula e historia ha sido explicada de manera diversa al interior de los estudios en narratología. Distintos autores describen la relación entre dos niveles donde, por una parte se encuentra la historia que soporta un relato y por el otro su puesta en discurso. Tanto la historia como la fábula son consideradas dos partes componentes garantes de la decodificación por parte del receptor. En el caso de los productos televisivos, la narración asume formas diversas de acuerdo al género del programa o bien a su formato. La telenovela suele ser considerada como una forma de la ficción al interior de los géneros televisivos con formas narrativas definidas e identificables (Grignafini 2004: 65). Se trata de un género con formas específicas de organizar la fábula y la historia. Todorov marca la diferencia entre historia y discurso (1966 [2002]), mientras que Chatman centra su atención en la distinción entre trama y narración (1977). Una distinción ulterior en Umberto Eco y permite ubicar a la estructura narrativa en una relación solidaria entre planos y niveles.

La subdivisión en estratos permite identificar los componentes en el plano del contenido: la historia y la trama. Por el otro, al discurso televisivo está ubicado en el plano de la expresión. La división “*historia, trama y discurso*” hace posible entre otras cosas, reconocer los elementos inamovibles del relato, en oposición a aquellos que sufren adecuaciones requeridas por el soporte del “*sistema semiótico vehículo*”. De este modo, se individualizan los cambios que operan en la historia profunda. Eco (1979 [1981]) ubica la fábula en el plano del contenido como la parte más estable de la estructura narrativa. Ambos elementos, sea la fábula que la trama, al pertenecer al plano conceptual, no son cuestión de lenguaje, es decir trascienden su soporte específico. Precisamente, las estructuras al ser independientes del plano de la expresión son traducibles a otros sistemas semióticos, hecho que hace posible la circulación de las historias en distintos productos mediáticos y rebasan incluso los límites formales dictados por las sistémicas. La interacción entre ambos planos trae consigo que, en la telenovela, la trama ejerza el campo de la manifestación creativa de cada producción, mientras que la fábula tiende a permanecer inalterada. El discurso soporta la mayor parte de los cambios visibles de cada puesta en escena que impactan directamente sobre la trama.

En el modelo enunciado se aprecia la capacidad de la estructura para generar marcas distintivas que podemos ubicar al interior de las fases del relato de la teleno-



vela y al mismo tiempo en las funciones de la narración. Así, es posible distinguir en los personajes de las fábulas la fuerza de los denominados roles actanciales, tal y como se explican en la semiótica post-estructuralista. La interacción con las partes componentes del relato y a las acciones generadas por contacto con los otros personajes conforman el resto de la vestidura del relato. La función de cada fase resulta indispensable para comprender los cambios del sujeto en transformación. Ahora bien, la conjunción entre fases, funciones y roles da pie a las pequeñas historias por lo que su tarea principal reside en permitir el desarrollo del rol actancial, reforzando y expandiendo una historia de base sin comprometer la fábula principal. La narratividad (Fabbri 1998 [1999]) en la telenovela se compone entonces de pequeñas historias cuya conformación permite la transformación del personaje principal a lo largo del recorrido narrativo que le va a consentir alcanzar su cambio predestinado frente a los ojos del espectador pero produciendo a su vez, historias secundarias conectadas a la principal. El recorrido de la narración consiste en lograr el cambio físico o la pugna entre belleza y fealdad.

La separación entre fábula, trama y discurso aplicada al producto telenovela, permite distinguir a la fábula (el patito feo) como un relato inmortal. La trama en telenovelas *Rina* (1977), *Alcanzar una estrella* (1990), *Betty la fea* (1999), etc., será entonces la organización por medio de la cual la fábula se actualiza, organiza la puesta en escena y descansa en un discurso televisivo capaz de reflejar las condiciones de producción, los valores éticos y estéticos del momento de enunciación.

A fin de explicar de manera aplicativa el funcionamiento de las historias inmortales en la telenovela se elige el concepto de historia, entendida como la suma de la fábula y de la trama. De esta manera cada puesta en discurso televisivo de la fábula trascendental muestra la estructura profunda, aun cuando puedan concurrir dos o más fábulas en una misma historia. Al mismo tiempo es posible separar cada versión de las distintas tramas en los varios sistemas semióticos (telenovela, dibujos animados, teatro) que la han adoptado y así observar su comportamiento. La historia se identifica como un producto específico del sistema semiótico estudiado y al mismo tiempo es concebido como una matriz de la cual podrán aparecer nuevas versiones. La eventualidad de los cambios será producto de las diferentes actualizaciones en cada producción televisiva y cada versión existente genera continuamente nuevas variantes en la trama, nuevas versiones en la telenovela. Así, la historia en la telenovela puede ser ligeramente diferente aun compartiendo la misma fábula y su análisis hace posible explicar las condiciones del proceso de recepción además de dar cuenta, como ya observaban los primeros estudiosos, del resultado del efecto del texto narrativo sobre el espectador.

### 3. EL PATITO FEO COMO FABULA E HISTORIA

Se considera un cuento clásico-contemporáneo, si se compara con fábulas que provienen del mundo clásico y de la tradición medieval. Su autor es Hans Christian

Andersen y fue publicado el 11 de noviembre de 1843, incluido en la colección de *Nuevos Cuentos* (*Nye Eventyr*) de H. Ch. Andersen en 1844.

El análisis de la historia en la telenovela permite explicar las condiciones del proceso de percepción, sus modificaciones y adecuaciones al contexto de enunciación que significan el primer nivel de reflexión en el discurso televisivo. La historia da cuenta del resultado del efecto del texto narrativo en la recepción, de acuerdo a las posibilidades que incorpora en cada nueva producción. Para distinguir los rasgos semánticos que permiten hablar de un “patito feo” de manera general nos remitimos a la “historia fundante” cuyo componente principal se da en la transformación de lo feo en bello. Dicho elemento supone un recorrido narrativo del personaje principal, que será posible gracias a la interacción con los demás personajes, algunos secundarios que darán lugar a otros tantos roles actanciales fijos en la historia de base. El patito feo canónico se cimienta sobre criterios que se manifiestan en un cuadro específico de verdad, y que se revela de la siguiente manera<sup>1</sup>:

		Realidad	
	Belleza		Fealdad
Secreto			Mentira
	No-fealdad		No-belleza
		Inexistencia	

Cada polo describe el juego de situaciones que construyen la lógica del relato con respecto a las transformaciones a suceder en él, de tal modo que la belleza y la fealdad son reales en su perspectiva valorativa trascendental, mientras que la no-fealdad es belleza al momento de consumarse la historia, pero permanece en secreto durante la mayor parte del relato. La no-belleza es inexistente pues se asoma como apariencia de la no-fealdad y al final del relato permanecen como estados intermedios que se resuelven con la transformación. El relato subraya así los siguientes criterios de verdad: el no-feo es bello pero en secreto, y su opuesto declara como mentira que el feo sea no-bello, de igual forma la belleza y la fealdad deben existir, mientras que la no-belleza y la no-fealdad resultan ser inexistentes hacia la conclusión del relato.

El proceso de transformación supone una serie de funciones o unidades narrativas mínimas, su concatenación se traduce en movimientos identificados en fases con sus respectivas acciones dentro del patito feo de Andersen: la llegada o aparición en el corral con el deseo de pertenencia al grupo y el rechazo manifiesto debido a la fealdad, la partida y la consiguiente transformación para llegar al regreso que llevará al reconocimiento final de la fealdad transformada en belleza. Como toda fábula es importante el cierre en él cual debe existir un juicio valorativo del personaje principal sobre aquellos que lo consideraron diverso por su “defecto”. Cada una de las fases atraviesa por

funciones generadas que dan vida a la historia y sin las cuales sería imposible hablar de esta fábula específica. A la llegada le corresponde el rechazo como consecuencia de la interacción con los demás personajes donde evidencia su diferencia. De ahí nace el deseo de pertenencia que guía las acciones del personaje principal de esta parte del relato en contraposición por un lado, al rechazo en mayor o menor escala por el opuesto y a la conmisericordia posterior de los otros miembros del corral. Sigue la partida que implica el alejamiento y la desaparición del personaje, concebida a partir del rechazo, para llegar a la transformación que acompaña el propio regreso al punto de partida, para mostrar los cambios operados y suscitar la respuesta de aceptación. El regreso trae consigo la aprobación y la sanción moral para aquellos que habían rechazado al protagonista, lo cual permite expresar la moraleja final y el reforzamiento del valor común trascendental.

La siguiente tabla reúne las fases, el tipo de acción y cada función en una respuesta pasional al juego de los roles actanciales, identificados por oposiciones directamente proporcionales a la pasión generada al espectador en la recepción.

FRASE DEL RELATO	ACCIÓN DERIVADA	FUNCIÓN
LLEGADA	Diferencia	Rechazo
PARTIDA	Alejamiento	Separación
(TRANSFORMACIÓN)	Cambio	Revaloración
REGRESO	Reconocimiento	Aceptación
(MORALEJA)	Juicio valorativo	Perdón

Las estructuras muestran la presencia de tres fases principales que constituyen la historia: la **llegada** y la consiguiente búsqueda de la pertenencia con el respectivo rechazo, el **alejamiento** implica la transformación de la propia condición, para poder llegar al **regreso** y a la aceptación con el respectivo perdón, donde quedará alojada la moraleja. Al interior de las tres fases se coloca el proceso de transformación como una fase subalterna y la moraleja como cierre. Sus relativas ausencias nos ayudan a identificar las variantes existentes en cada uno de los relatos que activan la fábula.

Existe una función potencial dentro de la historia y no se observa de manera explícita en el cuento original de Andersen pues es circunstancial y da mayor valor al cambio que debe operar el patito para ser cisne. Se trata de la confrontación entre la belleza y la fealdad, cuyo hacer puede dar pie a dos valores; la maldad y la bondad, es decir, los animales del corral (malos) que actúan contra el pato (bueno), por el rechazo debido a su fealdad. Esta confrontación puede convertir un objeto del deseo en pugna,

como el amor de un hombre o una mujer, en una trama que inserta a la “historia de amor” en la transformación del patito feo, en el caso de las telenovelas.

Las variaciones principales en las tramas se encuentran en los cambios aplicados a la fase del alejamiento y a la transformación, que es precisamente lo que permite modificar en apariencia a la historia. La fórmula que la enriquece radica en la necesidad del protagonista, no sólo de ser aceptado en el entorno al cual se introduce, sino de ser amado a pesar del rechazo inicial. En algunos casos la operación se realiza de manera evidente, frente al ojo del espectador y se ve resuelta por la trama e incluso visualizada como parte del recorrido narrativo. En otros casos, la transformación procede hasta la fase del regreso, y se actualiza por medio de una aceptación, antes o después de un cambio construido por un *Coup de scène*. Un corpus de aproximadamente diez telenovelas realizadas y transmitidas en México a partir de 1954 ilustran lo anterior. El material elegido permite individuar cuatro posibilidades de actualización de la historia “El patito feo” en telenovelas producidas entre 1970 y 2008. Las variantes se agrupan de acuerdo a la duración del relato y al uso de alguna de las fases de la historia de base, se trata de la transformación del personaje principal, femenino en los casos analizados.

El primer tipo es la historia al interior del macro-relato. El patito feo se introduce en la trama principal como una de las historias secundarias, que pueden incluir o no el alejamiento, y la transformación puede ser concebida de diversas maneras, por ejemplo en la lectura de la fealdad por parte de los personajes antagónicos y su posterior transformación. El relato del patito y su fealdad no es más que una función distributiva y explica las causas de la historia; tal como sucede en el rechazo de una madre rubia y de ojos claros, por el color oscuro de la piel de su hija en “Angelitos negros” (1970), sin saber que ella misma es hija de una mujer de color. El *coup de scène* se da cuando la protagonista es informada que su madre es negra y de ahí el color de piel de la nieta. Se logra gracias al trabajo narrativo en la minuciosa construcción del rechazo por parte de la madre blanca. El punto focal radica en la lógica del secreto y en la complicidad con el espectador por medio del reconocimiento de la mentira. “El amor no tiene color” (1997) es una ligera variación de la anterior, donde el protagonista masculino rechaza a la hija por el color de la piel y a la mujer amada por creer que ha cometido adulterio. En ambos casos, no hay cambio físico en la protagonista, sino de apreciación, y por ende de aceptación por parte de los personajes que circundan al principal.

El segundo caso toma la historia como macro-relato y hace posible ubicar variantes del patito instaladas en las fases del relato original, es decir, la llegada, la transformación, la aceptación. El desarrollo de las historias radica en hacer entender al espectador el motivo de rechazo; es decir, la fealdad y la no-belleza. Un caso interesante por su impacto en la época de transmisión es la telenovela “Rina”, realizada entre 1977 y 1978 por Televisa. La fealdad de la protagonista radica en un defecto físico, una joroba que le impide caminar erguida, lo cual será motivo de escarnio y rechazo

al entrar a formar parte abruptamente de una familia adinerada que se encuentra en pugna por una herencia. La historia de amor se da entre Rina y el hijo de una madre que ha sido despojada de su riqueza por el pariente enfermo que decide casarse con la jorobada y heredarle la fortuna. Al final Rina es operada y aparece descendiendo una escalera y mostrando toda la belleza que antes no resultaba evidente. A partir del *coup de scène* el hijo, Carlos Augusto, se enamora de ella y se casan con la aprobación final de la familia. La importancia del impacto que causa el cambio (transformación) es lo que identifica a esta variante y permite distinguir su predominancia con respecto a la fábula de “La cenicienta”, ya que el patito feo no será nunca la hija despojada, sino solamente una fea, no bella, en proceso de transformación.

El tercer caso es una transformación sobre el macro-relato con un cambio que no opera sobre la fealdad-belleza del protagonista. Se trata de la modificación del estado del hacer, en donde el rol actancial principal consigue o manifiesta un saber que le permite modificar su estado natural inicial. La aceptación aparece al momento que él o la protagonista adquieren una competencia ya implícita en su ser y los coloca en un grado de reconocimiento y de revaloración. El caso de “Alcanzar una estrella” (1990) ilustra esta posibilidad, donde una mujer de escasa belleza, Lorena, es rechazada por un núcleo de amigos debido a su no-belleza. Ella anhela su objeto del deseo, el amor de Eduardo, cantante famoso, y lo logra al momento de demostrar las capacidades histriónicas que volverán al patito feo, un motivo de respeto y admiración para “alcanzar” el amor del sujeto amado. La transformación es paulatina y se desarrolla poco a poco, hasta convertirse en cantante, recibiendo una valoración de su entorno y por consiguiente, el derecho al sujeto amado y en pugna contra la rival que posee la belleza.

El cuarto caso se resume en la ausencia de la transformación, y centra la atención, así como el desarrollo del cuerpo principal de la narración, en el proceso de confrontación entre los dos polos naturales presentes en el relato; la belleza y la fealdad. Cada uno de esos polos adquiere un valor positivo o negativo asociado directamente a la dicotomía maldad-bondad. Es así que la fea-buena debe pugnar por el objeto de deseo en contra de la belleza-maldad, para transformarse en belleza-bondad, solo si opera el cambio. La narración refiere de manera directa la lucha del protagonista por su ingreso en el espacio, introducido de manera abrupta o inesperada. La transformación no es necesaria, ya que el rechazo proporciona todas las funciones necesarias para el desarrollo del sujeto principal de la historia. Es por ello que en esta versión no encontramos un *coup de scène* como demarcador de la catálisis que lleva a la conclusión de la historia. El caso representativo se encuentra en la telenovela mexicana de origen argentino “Patito feo, la historia más linda” (2007) donde la relación con el cuento de Andersen se mira solo en la lucha del sujeto rechazado por construir su propia aceptación. En este caso no existe transformación alguna del personaje, aunque el mismo nombre lo sugiere y la pugna se da entre quien detenta los valores de la belleza (la maldad) y su contrario, el patito feo (la bondad). El cambio es potencial o permanece virtual, ya sea en la forma de percibir al extraño-feo o la paulatina aceptación de su fealdad por parte del entorno.

Las variantes se sujetan a formas lógicas de organizar el relato: la primera división obedece a la duración de la historia, es decir si el patito feo es la Historia principal o si se trata de una Historia secundaria al interior del macro-relato. Los cambios pueden ser diversos de acuerdo a las fases componentes: si el patito se aleja y regresa, si la transformación (con *coupe de scène* o sin él) es evidente o no, si la belleza se revela como condición del juego de roles y actúa como la aceptación de la fealdad, y si existe una sanción moral por parte del protagonista o del entorno. El problema de la duración de la historia se traduce en una temporalidad del relato: en un primer caso tenemos un patito feo con transformación que marca la “conclusividad” definitiva y tiene un final implícito desde el inicio del relato. En el segundo la historia es potencialmente infinita, la ausencia de transformación permite construir la fealdad como un valor positivo que será reforzado en cada segmento-capítulo del macro-relato sin necesidad de un final previsto por la fábula. El siguiente cuadro ilustra las posibilidades en las variantes existentes.

PROTAGONISTA	DESARROLLO EN LA HISTORIA	RELACIÓN CON LOS OTROS ROLOS DURANTE EL RETO	CAMBIO FINAL
Fea	(cambio a) Bonita	No apreciación de la fealdad	Apreciación de la belleza
Fea	(no cambio a) Bonita	No apreciación de la fealdad	Apreciación de la fealdad

#### 4. CONCLUSIONES

“Betty la fea” puede ser considerada un “Patito feo” canónico en el sentido de los criterios de verdad que edifica y que se manifiestan en el uso del secreto, de la mentira, de la verdad transitoria, de la verdad revelada, de los valores trascendentales con respecto a la axiología que supone la maldad-bondad. Los ejes valorativos poseen un excelente vehículo para los elementos figurativos del eje sintagmático de la fealdad en proceso de transformación o de aceptación. Los casos descritos permiten hablar de tipos de patitos feos y una tipología representa el punto de partida para iniciar una semiótica de esta fábula, al momento de acceder a la sustancia expresiva de la telenovela. El espacio de la semiótica televisiva es el resultado de la suma de tramas que enriquecen una fábula, situación que se logra únicamente gracias al juego proporcionado por el discurso televisivo, las condiciones específicas de producción y emisión de un producto concreto. Una semiótica televisiva de la telenovela, no es sino el punto conclusivo del proceso de construcción del significado, pero el inicio del espacio de la interpretación. Cada uno de los elementos descritos, forman parte del imaginario de una cultura que resulta evidente mediante las competencias del espectador. El reconocimiento de los tipos aquí descritos, es solamente el resultado del resultado final del proceso.

## NOTAS

1. El cuadro toma como referencia la versión propuesta por Mieke Bal (1998: 42-43). Agradezco las sugerencias proporcionadas para este apartado a Yoloxóchitl Peña Ramos, Alejandro Ríos Rodríguez, Marco Gaviño Tanamachi y Carlos Issac González Maldonado.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDERSEN H. CH. (1844) *El patito feo*. México: Cumbre & Grolier International, 1969.  
 BAL, M. (1998) *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra  
 CHATMAN, S. (1978) *Story and Discourse*. London: Cornell University Press.  
 ECO, U. (1979) *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen, 1987.  
 \_\_\_\_\_ (1994) *Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona Lumen, 1997.  
 FABBRI, P. (1998) *El giro semiótico*. Barcelona: Gedisa, 1999.  
 GRIGNAFINI, G. (2004) *I generi televisivi*. Roma: Carocci.  
 S/A (2011) *60 años de historias y estrellas*. TVyNovelas. México: Editorial Televisa.  
 TZVETAN T. (1966) "Las categorías del relato literario". En *Análisis estructural del relato*. México: ediciones Coyoacán, 2002.

## *Origenes y variaciones simbólicas.* *Origin and Symbolic Variations*

Hugo Santander Ferreira

A través de un recorrido del melodrama *Yo soy Betty la fea* se identificaron algunos vínculos intertextuales para la construcción de esta obra. Por medio un análisis comparativo entre historias con un eje temático similar, se demuestran las estrategias de adaptación de la estructura de un argumento universal en la construcción del nuevo relato. A lo largo de la investigación destacan además de los elementos contextuales que permitieron la identificación del público con el relato, la verosimilitud en la transformación de los personajes y la coherencia en la estructura del melodrama.

Palabras clave: Melodrama – Intertextualidad – Identificación – Audiencias

This article identifies some intertextual links in the construction of *Yo soy Betty la fea / Ugly Betty* as melodrama. Through a comparative analysis between stories with a similar thematic axis, this paper shows how some adaptation strategies of the structure of a universal plot are used in the construction of this new narrative. This presentation of the research findings also highlight the contextual elements that allowed for the audience's identification with the story, the verisimilitude in the transformation of the characters and the consistency in the structure of the melodrama.

Keywords: Soap opera – Intertextuality – Identification – Public

**Hugo Santander Ferreira** es Comunicólogo Social por la Universidad Javeriana de Bogotá en Colombia y Maestro en Artes Plásticas por la Universidad de Temple, Filadelfia, Estados Unidos. Profesor de teatro isabelino en la Universidad de Salford, Reino Unido. Ha sido Catedrático de Español de la Universidad de Manchester y profesor de periodismo en la Universidad Americana de Bishkek, Kirguizistán. Ha sido docente asociado del Sivaji Ganesan Film and Television Institute, SRM University, India y Profesor Titular en Hyderabad, India. Docente invitado de diversas universidades en los EU, México y Asia Central, y consejero de instituciones gubernamentales, ha colaborado como ponente y conferencista en diversos coloquios y congresos de semiótica, tanto nacionales como internacionales, con las asociaciones AMESVE y SO-CESCO. En 2013 Santander fue seleccionado por un panel de empresarios, académicos y filántropos como uno de los cien colombianos que más han contribuido en el desarrollo de las humanidades. Email: santanderf@hotmail.com

Artículo referenciado el 17-4-2014 por la Universidad de los Andes

El conflicto de *Yo soy Betty la Fea* no es extraño a los televidentes colombianos de mediados de los 90's; series melodramáticas de capítulos independientes presentadas en la franja del mediodía abordan con frecuencia la historia de un hombre enamorado de una mujer caprichosa y materialista, quien confía su pesar a una mujer socialmente inadaptada de la cual éste se enamoraba imperceptiblemente.

La influencia más directa en la serie original de Fernando Gaitán, la constituye uno de los conflictos secundarios de la telenovela *La Rosa de los Vientos*, de Juan Camilo Jaramillo y dirigida por Julio César Luna. Transmitida entre 1989 y 1990, *La Rosa de los Vientos* muestra las venturas y desventuras de Tomasito (Julio Sánchez Cocco), estudiante flaco y desgarbado, de cabello engominado, con frenillo, gruesas gafas de carey y atuendos heredados de su padre. Tomasito hace la función del antihéroe a lo largo de la telenovela, elucida una fidelidad canina hacia Alejandro Martínez, galán de la serie en virtud de sus ojos claros, quien ha de elegir entre María Cecilia Botero, Rocío Chacón y Aura Cristina Geithner, divas representativas de la belleza de los 80's en Colombia. Tomasito oculta una secreta pasión por Aura Cristina Geithner, se esmera por ocultar a ésta los idilios de su irresistible amigo, quien tras una angustia prolongada se decide finalmente por el corazón de Rocío Chacón.

La elección deja la vía expedita para Tomasito, quien logra despertar la libido de Aura Cristina Geithner al vestir los últimos atuendos de marca, lentes de contacto, al reemplazar la gomina por el gel, y deshaciéndose de sus frenillos para dar paso a una sonrisa de dientes parejos y niveos. Tal transformación se acompaña de hechos concretos que demuestran que la pasión de Aura Cristina Geithner no es superficial, ni de índole meramente económica. La subtrama de Tomasito, a pesar de su originalidad y potencial melodramático no logró impactar en la imaginación popular, sin duda en razón del físico desgarbado de Julio Sánchez Cocco. *Yo soy Betty la Fea* retoma las funciones actanciales de la subtrama para representarlas en símbolos más firmemente arraigados en la tradición melodramática latinoamericana. Con el modelo de Greimas (1966, 1970), los cambios paradigmáticos se enfatizan.

Amiga engañada (destinador)	Geithner (objeto)	Esposa de Tomasito (destinatario)
Galán irresistible (oponente)	Tomasito (Héroe)	Perseverancia (ayudante)

Diagrama 1. Modelo actancial de La Rosa de los Vientos

La variación más significativa es la de género; a diferencia de Jaramillo, Gaitán se percató de las dificultades que el público latinoamericano manifiesta identificándose con el sufrimiento masculino. Tomasito, cuya concepción fue

directamente influenciada por las comedias estadounidenses de los años ochenta sobre nerds, no posee, ni el garbo ni el poder del galán de *La Bella y la Bestia*, fábula divulgada entonces en Colombia a través de una serie californiana. La perseverancia en el amor es esencialmente femenina y contraria al orgullo, de índole masculina. La cultura latinoamericana es casuísticamente machista, aquel comportamiento que Borges asocia al comportamiento femenino de ofenderse por bagatelas. Tomasito no logra simpatizar como víctima, por cuanto lo que se espera de un hombre en semejantes circunstancias es el orgullo y la venganza, en lugar de la paciencia y la humildad. Betty, por el contrario, encarna el ideal femenino de la madre que se sacrifica por su marido y por sus hijos; su comportamiento, de hecho, no es ni atractivo, ni sensual, ni liberal, sino cariñoso, protector y conservador.

Hombre des- valido (destinador)	Armado (objeto)	Esposo de Betty (destinatario)
Mujeres hermosas (oponente)	Betty (héroe)	Perseverancia y hermosura latente (ayudante)

Diagrama 2. Modelo actancial de Yo soy Betty la Fea

Gaitán se nutrió del filme francés de 1989 *Romuald et Juliette*, de Coline Serreau, comedia irónica sobre una barrendera obesa, negra y poco agraciada (Firmine Richard), madre de cinco hijos, quien rescata a su jefe (Daniel Auteuil) de un complot que lo deja sin fortuna y sin esposa. El escaso éxito de *Romuald et Juliette* se debió en gran parte al físico poco atractivo de la heroína del conflicto. Serreau se propuso hacer de la barrendera protagonista un símbolo inédito de la belleza, disociándola de los referentes icónicos impuestos por los medios de comunicación masiva, para contextualizarla en una dimensión meramente emotiva. La idea no era inapropiada: ya Cocteau y Spielberg habían demostrado en *La Belle et la Bête* y en *E.T.* los atractivos de lo feo, pero, y a diferencia de sus colegas directores, Serreau no lleva a su heroína a padecer los lances patéticos propios al infortunio; Firmine Richard no es un carácter sino un estereotipo de la mujer africana emprendedora, que jamás vierte una lágrima por su destino.

La actuación tampoco favorece el desarrollo de sentimientos de empatía o compasión: los ojos casi imperceptibles de Firmine Richard restan importancia a su personaje, quien ejecuta sus funciones domésticas con una diligencia que si bien puede despertar admiración en el espectador, no deja de ser intimidante. Daniel Auteuil, por otra parte, tampoco personifica su mejor rol, pues a pesar de sus sonrisas generosas, su mirada infantil y sus ataques de ira repentina con la secretaria que ha expulsado a la prometida obesa y negra de su oficina, su apasionamiento manifiesta emociones más

cercanas a las de un vendedor de aspiradoras que ha firmado una orden cuantiosa que a las de un enamorado. Pero culpar a los actores sería inapropiado; Serreau, quien ya había conocido el éxito a través de *Tres hombre y un biberón*, enfatiza deliberadamente los elementos cómicos de la trama para cuestionar esta vez los prejuicios del espectador; en efecto, la mirada atónita de los hijos de Auteuil al final del filme no dista de la de mayoría de espectadores, lectores reacios a reevaluar símbolos profundamente arraigados en el cine. Su propuesta no está exenta de cinismo; desde sus inicios el cine ha confeccionado la libido de sus espectadores; el surgimiento de la estrella cinematográfica constituye un proceso de simbolización en donde convergen la fuerza física, el rostro lozano, la moda, el dinero, el poder y la felicidad, hasta el punto que hoy por hoy una gran masa de la humanidad cifra sus miedos y esperanzas en la vida privada de sus celebridades.

El mero título de *Romuald et Juliette* es indicativo de su tono sarcástico; el espectador no encuentra las delicadas frases de amor de Shakespeare, sino un discurso acartonado reforzado con montañas de flores y limusinas. Si Serreau hubiera elegido a una actriz negra de cuerpo delgado y proporcionado, su filme hubiera alcanzado una mayor difusión, si bien su vena cómica, irónica y grotesca, hubiera sido sacrificada para dar paso al melodrama, un género imperdonable para una directora de cine en Francia, nación que no obstante aún venera *Les Misérables*.

La segunda variación importante de Gaitán sobre *La Rosa de los Vientos* ocurre en la función actancial del ayudante; en tanto que Tomasito se vale de su perseverancia, sin posibilidad de emplear las anchas espaldas de Bête, Betty acaba enseñando una silueta delgada y agraciada, y un rostro sorprendentemente hermoso ya sin anteojos. Antes de Betty, la mujer fea más popular en oriente occidente había sido Dulcinea del Toboso, una campesina apenas presentada en función de su idealización por el caballero de la triste figura. Kundera (1986: 11-30) escribe con acierto que la escena en la cual don Quijote le demuestra a Sancho su pasión por su amada dando botes en el suelo sintetiza el modo en el cual el amor es abordado en occidente: desde un enfoque netamente masculino. Dicha visión deja a la mujer sin voz; Dulcinea, en efecto, apenas si repara en don Quijote a lo largo de la novela. Su fealdad, por lo demás, es plausible en razón de la burla; Dulcinea jamás progresará ni estética, ni económica, ni socialmente.

Anterior al auge de las cirugías estéticas, mediante las cuales cualquier hombre o mujer puede alcanzar la felicidad –tal es la ideología y la razón del éxito de *Sin tetas no hay paraíso* de Gustavo Bolívar-, Gaitán hace verosímil la transformación de lo despreciable en lo hermoso, de lo indeseable en lo deseable, de lo inepto en lo apto, de lo grotesco en lo armonioso. El descubrimiento de lo bello en lo socialmente despreciado fue admirablemente representado por Fassbinder en *Todos nos llamamos Alf* (*Angst essen Seele auf*, que literalmente traduce La angustia corroe el alma) filme de 1973 en el cual Emmi (Brigitte Mira), una barrendera alemana sexagenaria se enamora y se casa con Alf (El Hedi Ben Salem), negro inmigrante árabe, suscitando escándalo entre

sus hijos. Fassbinder descubre a la anciana el cuerpo alto, proporcionado y musculoso de Alf en el momento en que éste sale de la ducha, motivando su exclamación: “*Du bist schön!*” (“¡Eres hermoso!”). En tanto que Fassbinder eligió a su héroe según el criterio de un rostro hosco y un cuerpo agraciado, Gaitán concibe a Betty como una mujer inmaduramente bella; su silueta se oculta tras un barniz de trajes pesados, originalmente diseñados para ocultar la obesidad o la vejez, en tanto que su rostro es recargado con anteojos, frenillo y un cabello que recubre su frente con una insistencia infantil. La influencia de la fábula más conocida de Hans Christian Andersen no puede obviarse. El origen y las variaciones simbólicas del patito feo pueden trazarse desde una dimensión espiritual al *Bildungsroman* y desde allí a las etapas de iluminismo espiritual caras al misticismo. El cuerpo, a diferencia del espíritu, tal y como Descartes nos recuerda en sus *Meditaciones*, está obligado a cambiar año tras año desde el momento del alumbramiento, y a sufrir las alteraciones propias a la enfermedad y la vejez. Al igual que el patito de Andersen, Betty es la fea de su familia, de su barrio y de su compañía de trabajo, pero es precisamente en función de la segregación fruto de dicha consideración que Betty sufre la posibilidad de abstraerse del mundo para desarrollar su inteligencia. Andersen confesó que de toda su obra, la fábula del patito feo resumía su vida, por cuanto durante su niñez había sido abatido en función de sus ojos saltones y su cuerpo desproporcionado, hasta que el mundo reconoció los frutos de su ingenio. Jean Paul Sartre cuenta una historia similar, si bien en un tono más prosaico, en *Les Mots*. La transformación del patito en cisne es en realidad el cambio de un universo físico a otro de índole espiritual, en el caso de Andersen y Sartre de aquel del físico despreciable al de la literatura. Gibbon ya había escrito refiriéndose a Mahomá: “la conversación en sociedad refina el espíritu, pero es la soledad quien engendra la genialidad”. Betty sobrelleva una soledad interior que el espectador comparte a lo largo de la serie; sus sufrimientos son continuos, si bien es consciente que como fea no le queda otro remedio que ser inteligente. Betty ha de desplazarse de un universo a otro, alejándose de los gustos de sus padres y hermanos para acoger los de la clase sofisticada a la que está destinada a pertenecer. Pero su proceso de madurez no es tanto espiritual como estético.

Betty ha de aprender, ayudada por una amiga, cuales son los símbolos que despiertan la libido no sólo de Armando, el hombre que ama, sino de la gran masa de espectadores que siguen sus desventuras día a día; el final de su tratamiento de ortodoncia es, por lo demás concomitante con su decisión de vestirse de acuerdo a los cánones de la moda, coincidencia feliz, imprescindible en un melodrama que ha martirizado a su heroína a lo largo de varios años. El gusto de Betty, propio a la case trabajadora, cambia por lo tanto paulatinamente para ajustarse al criterio de la clase pudiente a la cual ella aspira por el amor de Armando.

Hay varias fuentes literarias que abordan esta transformación, siendo *Pigmalión*, de George Bernard Shaw, la más memorable del siglo veinte. Eliza Doolittle es una vendedora de rosas de Covent Garden, quien tiene la fortuna o el infortunio de aceptar la propuesta del profesor de fonética Henry Higgins de convertirla en una

dama de sociedad, propuesta que en realidad obedece a una apuesta personal de éste con el Colonel Pickering, quien pone en tela de juicio las habilidades fonéticas de su amigo. Aunque *Pigmalión* fue presentado como “Un romance en cinco actos”, su aire cómico coquetea con el melodramático; la escena del té, en la cual Eliza suelta un improperio en medio de la conversación más refinada no es, en efecto, menos importante que aquella en que arroja sus sandalias al hombre que la ha educado para un mundo del cual ya no puede exiliarse. A pesar de las connotaciones románticas de su título, Shaw se esforzó primero como director de la obra y más tarde como escritor de su epígrafe aclaratorio, por desvirtuar el aura de romance que inevitablemente surge entre un soltero sexagenario y su pupila adolescente.

Sir Herbert Beerbohm Tree, quien personificó al primer professor Higgins, se tomó incluso la libertad de concluir la obra arrojando flores a Eliza, en abierto desacato con las indicaciones de Shaw (Heggett: 1969). *Yo soy Betty la fea* retoma algunos elementos de *Pigmalión*, si bien relega paulatinamente la vena cómica a sus personajes secundarios. Ciertamente, en un comienzo Betty despierta la burla de sus compañeros de trabajo, así como de los espectadores, en razón de sus gustos excéntricos, pero dicha burla va amainando para trocarse en admiración, primero en razón de las hazañas laborales de Betty y finalmente como consecuencia de su proceso de integración a la sociedad de consumo. Los héroes y heroínas del melodrama latinoamericano no son, después de todo, celebridades irrisorias. Shaw comprendió mejor que ningún otro dramaturgo que en una época reacia a lo patético y al optimismo por igual la ironía ofrecía la única posibilidad de revivir la comedia, del mismo modo en que Ibsen había transformado la tragedia a través de la autodeterminación de sus personajes.

Como en la comedia ática nueva, Shaw es conciente de las tensiones propias a una rígida estructura social, en donde el poder económico parece ser el único redentor. En tanto que en las comedias de Menandro, Plauto y Terencio un hombre libre no podía contraer nupcias con una esclava, a menos que ésta fuese comprada y liberada, en *Pigmalión* el destino de Eliza parece desesperanzador, por cuanto Higgins, el hombre que la ha hecho miembro de la aristocracia londinense, no demuestra intenciones de casarse con una doncella pobre; es sólo con la reaparición de Alfred Doolittle, padre de Eliza, en traje negro y sombrero, que el público anticipa la unión marital de los protagonistas, por cuanto Eliza es ahora la hija de un rico heredero. Shaw se esfuerza por dar verosimilitud a este cambio de fortuna, lo que permite que sus obras sean interpretadas a menudo como dramas. Pero la *anagnórisis* o reconocimiento, común en la tragedia griega antigua (*Edipo*, *Electra*, *Ifigenia en Tauride*), acaba siendo el sello característico de la comedia, desde el ciudadano ateniense de *El Eunuco* de Terencio, quien reconoce a su hermana en la esclava Pánfila, *anagnórisis* que permite que su violador y enamorado la despose, hasta el par de amigas que descubren el trueque de personalidades de sus amantes en *La importancia de llamarse Ernesto*, o el ejecutivo pulcro que descubre la mujer de sus sueños tras la vestimenta anticuada de su secretaria.

El melodrama, el cual Gramsci define como el lenguaje del pueblo, remite a manifestaciones colectivas y oratorias ancestrales convalidadas por la expansión democrática popular nacional de mediados del siglo diecinueve (Gramsci, 1975: 79 – 82). Sus tramas retoman aquellas de Shakespeare, Goldoni, Molière y Lope de Vega, quienes a su vez se nutrieron de la *Commedia dell'arte* (Pavis, 1980: 81 – 83). Los cambios de fortuna inusitados, la sucesión de coincidencias, las *anagnórisis* oportunas y los *Deus ex machina* eran aprobados en razón del final feliz, que ya el público de la Grecia antigua prefería sobre el trágico: “... los poetas se acomodan a los espectadores y escriben según las preferencias de estos. Pero no es este el placer que da la tragedia: es más bien un placer propio de la comedia” (Poética, 1453c). La coincidencia de eventos que favorecen el final feliz, siendo verosímiles en la comedia en virtud de su absurdo, y de la licencia del espectador hacia la burla y el ridículo, son asumidos como dramáticos por el melodrama. La verosimilitud de las telenovelas latinoamericanas requiere, por lo tanto, de cierta connivencia hacia la economía y la movilidad social, por cuanto el gusto popular es reactivo, en virtud de su naturaleza festiva, a la reflexión íntima propia al arte y la filosofía. Las consideraciones económicas de *Yo soy Betty la fea* son apenas delineadas; el espectador melodramático prefiere creer que Betty viste ropas anticuadas en razón de su gusto que de su escaso poder adquisitivo. El talento de Betty como secretaria es admirable no por su eficiencia, la cual es, en realidad, el requerimiento mínimo que puede esperarse de un profesional, sino en comparación a su entorno exacerbadamente incapaz y superficial. Dicha exageración retoma los ideales del sueño americano, por cuanto Betty no llega al éxito mediante sus encantos –los cuales constituyen su colofón–, sino a través de su constancia y perspicacia.

La función actancial del oponente de *Yo soy Betty la fea* es convencional en el melodrama: mujeres hermosas, escasamente inteligentes, que se granjean la admiración de los hombres en virtud de su semejanza con los modelos de las revistas de farándula y las estrellas de cine. Betty, una posible heroína de la fealdad, es una crítica mordaz de las ideas impuestas por los medios de comunicación, anticipa a las protagonistas adolescentes de *Ghost World* y asume con resignación su desventaja estética. El discurso ético narrativo del melodrama no es, después de todo, compasivo, sino sumiso y vindicativo (Santander, 2006), tal y como Betty lo demuestra al conmover el corazón de una mujer glamorosa, a quien confiesa con lágrimas en los ojos que ella tiene lo que como fea nunca ha tenido.

La concepción del héroe cómico no como rebelde, sino como inadaptable, marca la transición de la comedia ática antigua a la nueva, y es fruto del genio cómico de Menandro, cuyos personajes, modelos a seguir por Terencio, Molière, Shakespeare, Gutrie y un sinnúmero de libretistas de telenovelas latinoamericanas, son parias expuestos al ridículo a causa de su incompreensión de las reglas, convenciones y prejuicios de su sociedad. Betty encarna, como mujer maternal y trabajadora, a la heroína sumisa, cuyo brillo personal ha de pasar desapercibido en razón de ridículo innato, premisa que es claramente expuesta en el cabezote de la serie, en donde sus progenitores se alarman al contemplar su rostro; su carácter es irremediamente

cómico, por cuanto sus actos son ejecutados en una sociedad que discrimina a quienes son incapaces de ciudar su presentación. El espectador melodramático es partícipe de dicha opresión: «si yo fuese un inadaptado...» es la frase condicional que desencadena la hilaridad de quienes creen ser apreciados socialmente.

Betty sufre humillaciones, percances y reveses hasta cuando comprende que sólo ella es la culpable de sus desaires y congojas. El desenlace feliz de la telenovela no se supedita tanto a sus acciones dramáticas como a la reeducación de Betty, quien corrigiendo su ignorancia valida la ideología del status quo. Dicha postura es desde luego compatible con los predicados de la sociedad de consumo; Betty alcanza el éxito a medida que compra zapatos de tacón y vestidos en boga, utensilios indispensables para quienes aspiran a ser socialmente aceptados.

El carácter irrisorio de Betty al comienzo de la serie es significativo, por otra parte, de la propensión latinoamericana hacia la burla. Los estudios sobre la risa parten del supuesto de su unicidad; ningún autor hasta ahora ha distinguido, creo, sus dos manifestaciones opuestas en la alegría y la burla. Si trazásemos una línea entre estos dos estados, en la cual los miembros de una sociedad determinada marcaran el punto predilecto de su humor, podríamos determinar el grado de sensibilidad social de una comunidad determinada.

Burla \_\_\_\_\_ Alegría  
Desprecio \_\_\_\_\_ Compasión

La burla es al desprecio como la alegría es a la compasión. Para citar un ejemplo, representémonos la imagen de una anciana que resbala al borde de una piscina y cae al agua; aquellos lectores más propicios a la burla reirán ante la ocurrencia, en tanto que aquellos más propensos a la compasión se sentirán horrorizados. De igual modo, la noticia del matrimonio de la secretaria fea de la empresa hará reír de alegría a los compasivos, en tanto que despertará el escepticismo de los espectadores más propensos a la burla. La comedia siempre ha ostentado, en razón de esta distinción, un aire perverso. La película de Ettore Scola *Feos, Sucios y Malos* es sin duda la creación más lograda de la comedia burlona de las últimas décadas, lo cual la ha convertido así mismo en el blanco preferido de estetas sensitivos. A diferencia de los Estados Unidos, Latinoamérica no es aún un continente preocupado por lo políticamente correcto, circunstancia que ha permitido que las novelas se inclinen más hacia la burla que hacia la alegría. Fernando Gaitán balancea, no obstante, las dosis de burla y alegría en cada capítulo de la serie; el espectáculo se burla en efecto de las ingenuidades de Betty, a la par que se ríe de su recursividad para solucionar los problemas de su jefe. La función actancial del destinador en *Yo soy Betty la fea* no es extraña al melodrama y la novela; Raskólnikof

es redimido por Sonia, la prostituta desvalida con quien padecerá su cautiverio. Pero la representación del rol femenino como protagonista activo es extraña a la telenovela y la literatura. Hedda Gabler, como todas las heroínas ibsenianas, lleva un aura trágica en razón de su emancipación de la dualidad virgen/prostituta que permea el subconsciente colectivo en occidente. Las heroínas de Bernard Shaw alcanzan algunas veces, en razón de su ingenio y de la preferencia de su autor por la comedia, precedencia sobre sus coéteos masculinos: la señora Warren, la comandante Bárbara y Cándida son personajes complejos, hacedores de hombres, cuando no de la historia, si bien es cierto que Santa Juana acaba en la hoguera por su atrevimiento. Pero la variación simbólica más influyente en la concepción de la protagonista de *Yo soy Betty la fea* ha de trazarse en la literatura del medio oriente, en Sherezada, protagonista del conflicto principal de *El libro de las mil y un noches*. Armando es el hombre atractivo y poderoso que actúa a partir un conocimiento superficial de las mujeres, ignorancia que lo involucra en un sinnúmero de conflictos de los cuales sólo Betty puede redimirlo. Al igual que el rey Shahriyar, Armando desprecia a las secretarias a quienes seduce por momentos fugaces antes que sean despedidas por su padre. Su comportamiento, ancestral en Latinoamérica, permite eventualmente la contratación de Betty, quien a diferencia de sus predecesoras se mantiene en su puesto. Armando la denigra desde un comienzo esperando su renuncia, pero el tezón de Betty acaba conmoviéndolo; a partir de entonces su secretaria, tan sabia y astuta como Sherezada, lo encantará con historias que ella y él protagonizarán tanto en su revista de modas como en la vida personal de sus familias. El matrimonio de Armando es la consumación del propósito de ser de Betty, aquel de educarlo en el reconocimiento de las mujeres no como objetos sino como seres humanos; sólo entonces el amor será posible y con éste, la consolidación de la función actancial del destinador: Armando deviene, en efecto, el marido de Betty al final de la serie.

En la versión original colombiana, la versatilidad de Orozco y la actuación desabrida de Abello presentan a Betty como un personaje de carácter, a la par que reducen a Armando al rol de un galán afeccionado, cuando no acartonado; pero nuevas versiones en nuevas lenguas y nuevos países corroboran las intenciones del libretista. Betty es la heroína de la serie tanto a nivel masculino como femenino, por ella sola, mediante su inteligencia y recursividad, quien salva a la empresa de la bancarota, y es ella quien conquista a su protagonista con una sensualidad que no se reduce a la sexualidad. En este sentido, Betty encarna el ideal de la seducción que tanto fascinase a Baudrillard.

La verosimilitud del conflicto principal de *Yo soy Betty la fea*, aquel del enamoramiento de Betty y Armando, no es resultado de la condición social de sus personajes –Betty, de hecho, no recibe una herencia que le permite congeniar con los intereses de los padres de Armando–, sino de su disposición a socorrer a su enamorado a lo largo de la serie, *tour de force* que la lleva a compartir ante el espectador parte de su vida privada con Armando y a presenciar, de acuerdo al proverbio griego antiguo, desde esa intimidad conjunta el encendimiento de su amor.



El desprecio que la *Intelligentsia* manifiesta hacia el melodrama ha sido en gran parte influenciado por la obra de la escuela de Frankfurt: «El arte serio ha sido apartado de aquellos para quienes la opresión y los sinsabores de sus vidas ya son burlas de la seriedad, y para quienes un tiempo de esparcimiento no es sólo un motivo de felicidad, sino así mismo un incentivo para que permanezcan en la línea de producción» (Adorno and Horkheimer, 1944: 135). Cabe preguntarse, no obstante, si dicho desprecio corresponde a cierta confusión de sensibilidades, fácilmente disipadas al asumir el aire festivo y cómico de las telenovelas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO & HORKHEIMER. 1944. *Dialectic of Enlightenment*, tr. John Cumming. London. Verso Ed.: 1973.
- ARISTÓTELES. *Poética*, en *Obras* pp. 1081 - 1167, tr. Francisco de P. Samaranch. Madrid. Ed. Aguilar: 1982.
- BENTLEY, E. 1964. *La vida en el drama*. Barcelona. Ed. Paidós: 1982.
- BAUDRILLARD, JEAN. 1979. *Seduction*. Montreal. New World Perspectives: 1990.
- DOSTOIEVSKY, FEDOR. *Crimen y Castigo*. Bogotá. Oveja Negra: 1980.
- ECO, UMBERTO. 1975. *Tratado de semiótica general*. Barcelona. Ed. Lumen: 1981.
- GIBBON, EDWARD. *History of the decline and fall of the Roman Empire*, en 3 volúmenes. London. Pinguin Books: 1998.
- GRAMSCI, ANTONIO. 1975. *Letteratura e vita nazionale*. Roma. Ed. Riuniti: 1977.
- GREIMAS, A. 1966. *Semántica structural*. Madrid. Ed. Gredos: 1976.
- \_\_\_\_\_. 1970. *En torno al sentido*. Madrid. Fragua: 1973.
- HUGGER, RICHARD. *The truth about Pygmalion*. London. W Heinemann: 1969.
- KUNDERA, 1986. *El Arte de la Novela*. Barcelona. Tusquets Ed.: 1987.
- PAVIS, PATRICE. 1980. *Diccionario del teatro*. Barcelona. Ed. Paidós: 1983.
- PLAUTO. *Comedias*. México. Ed. Porrúa: 2005.
- SANTANDER, HUGO. *Narrative*, en *Essentials of Philosophy and Ethics*. Londres. Hodder: 2006.
- SARTRE, JAN PAUL. 1964. *Les Mots*. Paris. Ed. Gallimard. 1972.
- SHAW, G. B. *Comedias escogidas*. Madrid. Ed. Aguilar: 1979)
- TERENCIO. *Comedias*. México. Porrúa: 2004.
- WHITMAN, WALT. *Leaves of Grass*. New York. Pinguin: 1998.

## *La construcción iconológica de la democracia en la imagen política de Morena. The Iconological Construction of Democracy. MORENA's Political Image*

Javier Gómez Brito

Este texto analiza las construcciones iconológicas del concepto *democracia* de la imagen política del partido político mexicano Morena. Utilizamos los postulados iconográficos presentes en la obra de Erwin Panofsky, reformulados a partir de una perspectiva semiótica de la teoría de Charles S. Peirce y de Umberto Eco. *democracia* funciona contemporáneamente como una categoría de análisis y como una forma de visualidad. Para distinguir sus rasgos semánticos principales se utiliza la definición conceptual planteada por Norberto Bobbio. A partir de los conceptos, se distinguen sus formas de representación visual y el modelo resultante se aplica a imágenes encontradas en la página web oficial de dicho partido.

Palabras clave: Iconología, Iconografía, Democracia, Representación

This article analysed the iconologic constructions of the concept *democracy* in Mexican political party Morena. Based in Erwin Panofsky's theory, Charles S. Peirce's iconological theory and semiotics outlook on Eco's work the research explore political images, establishing iconology as an understanding model for the meaning construction through forms. Moreover *democracy* works both as a category of analysis and as a visual form. Used the Norberto Bobbio's definition on democracy, in order to highlight the democracy's semantic features. As from these concepts, it is distinguished forms of visual representation and the resulting model is applied to images found on the official website of Morena.

Keywords: Iconology, Iconography, Democracy, Representation, Political party

Javier Gómez Brito es Licenciado en Comunicación Social por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Área de Concentración Semiótica Visual y Semiótica de la Imagen. Ponente en el Tercer Coloquio Estudiantil de AMESVE. Ponente en el Séptimo Congreso Latinoamericano del Semiótica de la FELS. Email: javiergomezbrito@outlook.com

El referato ha sido hecho por la Université de Lille, 5 de Marzo 2015.

I. INTRODUCCION

La creación de un partido político implica la apertura de nuevas posibilidades políticas, sociales, económicas para lo cual se requiere de una estructura y una imagen política definida. Es por eso que analizar la imagen política de Morena, partido político mexicano que nace tras la derrota de Andrés Manuel López Obrador en las elecciones del 2012, resulta de vital importancia, ya que nos permitira analizar su fuerza o su debilidad política. También gracias a la visualidad de su pagina web se puede conocer la esencia del partido, la construcción de valores, conceptos, acciones, y también prever sus consecuencias.

En un país con aspiraciones democráticas como lo es México, la creación de la imagen política de Morena, máxime siendo un partido de izquierda, debe de girar en torno al concepto de democracia. Es necesario entonces conocer las nociones mentales que conforman este concepto para poder materializarlas en una representación visual.

Es importante estudiar también las formas de construcción de los elementos alegóricos que clásicamente han ilustrado el concepto */democracia/*, y que a su vez son susceptibles de ser utilizadas en la formación de la imagen del naciente partido. Metodologicamente recurrimos a la Iconología de Erwin Panofsky y a su reformulación semiótica en Eco, así como la reflexión de Charles S. Peirce, mediante la cual se crea un modelo de análisis de la imagen.

2. ICONOLOGIA PANOFSKYANA

Si bien el término Iconología había estado presente desde Aristóteles, en el italiano Cesare Ripa y otros estudiosos clásicos, fue el historiador del arte Erwin Panofsky, quién, con la publicación en 1939 de *Studies in Iconology* sentara las bases teórico-metodológicas para abordar esta disciplina.

El trabajo de Panofsky, pese a estar sustentado en el análisis de la obra artística, plantea abstracciones teóricas y metodológicas perfectamente trasladables a otros campos de la visualidad. En este caso, dirigimos dichas abstracciones al análisis y construcción de la imagen política.

Panofsky habla de imágenes divididas en dos distintos dominios: las imágenes como representaciones visuales, que son objetos materiales representantes del mundo visual, y las imágenes inmateriales que se ubican en la mente. Dichos dominios se encuentran inseparablemente conectados y aquello que los unifica es el signo. (Santaella & Nöth, 1998: 3)

Panofsky señala así un recorrido posible en la significación iconológica de las imágenes dividido en tres etapas. La primera es la *primaria o natural*, en la que mediante la experiencia práctica se busca reconocer o describir las imágenes. Luego de

ésta, encontramos la etapa *iconográfica*, llamada secundaria o convencional. Por último, la etapa del *significado intrínseco o contenido*, dónde encontramos los valores simbólicos de la imagen.

Resumo a continuación el proceso de interpretación según Panofsky.

Objeto de interpretación	Acto de interpretación	Bagaje para la interpretación	Principio controlador de interpretación
Contenido temático primario	Descripción pre-iconográfica	Experiencia práctica	Historia del estilo
Contenido temático secundario	Análisis iconográfico	Familiaridad con las fuentes y conceptos específicos	Historia de los tipos
Significado intrínseco o contenido	Interpretación iconológica	Intuición sintética	Historia de los símbolos en general

Tabla 1. Modelo de significación de Panofsky. (Panofsky, 1939: 25)

3. EL SIGNO ICONICO SEGUN PEIRCE

El filósofo estadounidense Charles Sanders Peirce define al signo como “algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter” (Peirce, 1974: 22). Este signo “crea en la mente de alguien un signo que se considera equivalente” o más desarrollado que Peirce llama *interpretante*. Ahora bien, el algo en cuyo lugar el signo se encuentra es el objeto, es decir “[...] aquello acerca de lo cual el Signo presupone un conocimiento para que sea posible proveer alguna información adicional sobre el mismo” (Peirce, 1974: 24). En este sentido, es preciso señalar la existencia de dos partes del Objeto: el Inmediato y el Dinámico. El objeto Dinámico es el objeto en sí, puesto que “de alguna manera obliga a determinar el signo por su representación”. (C.P. 4.536). Es decir, se encarga de motivar al signo. Por su parte, el Objeto Inmediato es el modo en que el Objeto Dinámico se enfoca; es “el objeto tal como el signo lo representa y cuyo Ser es, pues, dependiente de la Representación que de él se da en el signo” (C.P. 4.536)

Sin embargo, el signo no se encuentra en lugar de la totalidad de los aspectos del objeto, sino solamente en lugar de un tipo de idea que Peirce denomina *ground*. (C.P. 228) El *ground* “es el aspecto determinado en que cierto objeto puede comprenderse y transmitirse: es el contenido de una expresión [...]”. (Eco, 1979: 46). Es por ello que el *ground* es un atributo, una cualidad.

A su vez, Peirce define al representamen como aquello que pone en relación al objeto con el interpretante, en tanto que es todo objeto latente de ser correlacionado con un contenido. Por su parte, el significado es “la traducción de un signo a otro sistema de signos, por tanto, el significado de un signo es el signo al que éste debe traducirse.

Asimismo, cabe señalar que la interpretación en un nivel semiótico esta enmarcada por la enciclopedia, concepto equiano que es concretización de un sistema semántico en continuo movimiento y transformación y por lo tanto, abierto. (Eco, 1975: 43)

Al respecto y a modo de resumen, Umberto Eco plantea un modelo de signo a partir de las consideraciones realizadas por Peirce.

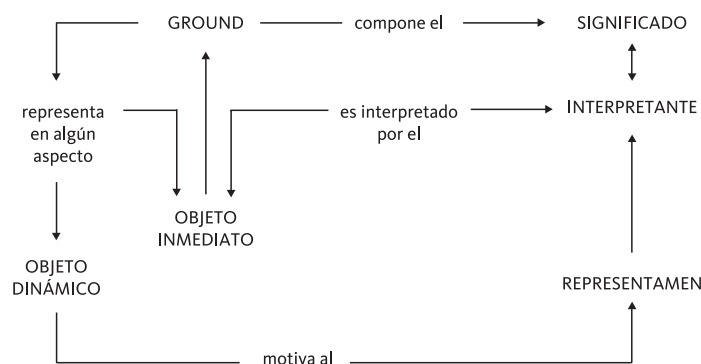


Figura 1. Modelo sígico de Eco. (Eco, 1979: 47)

4. INTEGRANDO EL CONCEPTO DE DEMOCRACIA

Para cerrar con las puntualizaciones teóricas necesarias para la realización del marco metodológico, es preciso ahora, hablar de democracia.

La democracia como forma de gobierno es antigua. Al paso del tiempo ha sido definida como gobiernos de muchos o de la mayoría. Esta forma de gobierno surge de la necesidad que tiene todo grupo social de tomar decisiones obligatorias para todos los miembros. La regla fundamental de la democracia es la regla de la mayoría, “la regla con base en la cual se consideran decisiones colectivas y, por tanto, obligatorias para todo el grupo, las decisiones aprobadas al menos por la mayoría de quienes deben de tomar la decisión” (Bobbio, 1984: 14).

Es preciso señalar que la democracia guarda estrecha relación con el liberalismo y la igualdad. Con respecto a su relación con el liberalismo, existen dos líneas: la primera de ellas es la que “va del liberalismo a la democracia, en el sentido de que son necesarias ciertas libertades para el correcto ejercicio del poder democrático”; la segunda “va de la democracia al liberalismo, en el sentido de que es indispensable el poder democrático para garantizar la existencia y la persistencia de las libertades fundamentales.” (Bobbio, 1984: 15) Lo que se traduce en dos corrientes. La primera del liberalismo en la que se defiende la libertad de todos y cada uno a proceder según les

parezca para poder obtener el desarrollo personal. Por otro lado, la corriente igualitaria defiende el desarrollo de la comunidad como su principal objetivo. (Bobbio, 2006: 41)

La democracia está determinada por lo que se conoce como *soberanía del pueblo*, la cual se entiende como la capacidad de toma de decisiones por parte del pueblo, así como también, su capacidad de injerencia dentro del aparato gubernamental. De igual forma, esta soberanía existe solamente mediante la inclusión de la mayoría posible de ciudadanos en la capacidad de decisión; la cual se concreta a través de un ejercicio político conocido como elecciones, las cuales además, han de ser libres. Dentro de las elecciones, los ciudadanos expresan su voluntad mediante la acción del voto, en la cual los votantes ceden su capacidad de toma de decisiones a sus representantes.

Tenemos así, que las condiciones semanticas principales que integran el concepto *democracia* son: Soberanía del pueblo, Mayoría, Elecciones, Votar, Igualdad Jurídica y Aparato Representativo. Estos conceptos se convierten en definiciones operativas y verdaderos semas necesarias para el análisis.

5. REFORMULACION SEMIOTICA

Retomando el modelo iconológico de Panofsky, vemos que un concepto se construye a partir de tres niveles de significación: el contenido *temático*, el contenido *convencional* y el significado *intrínseco*. Esta significación representa un proceso en el que es posible destacar una serie de elementos que lo posibilitan. En este caso, tenemos el Objeto de la Interpretación, el Acto de Interpretación, el Bagaje para la Interpretación, y el Principio controlador de la Interpretación. No obstante, estas categorías analíticas que Panofsky plantea no son aplicables tal cual para el análisis de la construcción de un concepto -democracia en este caso- en la imagen de un partido político.

Por consiguiente estableceré un conjunto de equivalencias entre las categorías de la significación en Panofsky y categorías semióticas de la significación en Peirce.

Categorías de Panofsky	Categorías Peirce
Objeto de la Interpretación	Representamen
Acto de Interpretación	Proceso de relación entre Objeto Dinámico y Objeto Inmediato
Bagaje para la Interpretación	Enciclopedia
Principio controlador de la Interpretación	Ground

Tabla 2. Equivalencias de categorías panofskyanas y categorías peircianas.

Cabe destacar que este modelo de interpretación se desarrollará en cada uno de los tres niveles de significación de Panofsky señala. Tenemos que distinguir un *signo* en la acepción peirciana de *re-envío*, algo que esta “ en lugar de otra cosa, para alguien bajo algún aspecto o circunstancia”.

Comenzamos el análisis con la imagen ubicada en el sitio web de Morena:



Figura 2. Imagen tomada del sitio oficial de Morena.

A continuación, se describe y posteriormente analiza el signo anteriormente referido.

El signo es algo que está en lugar de otra cosa (derechos políticos) para alguien (el pueblo mexicano) bajo algún aspecto o circunstancia (elecciones políticas). A continuación se desglosa el signo en los tres niveles de significación.

*Primer nivel*

Es algo (reunión) que está en lugar de otra cosa (gran cantidad de gente) para alguien (habitante de México) bajo algún aspecto o circunstancia (intereses comunes).

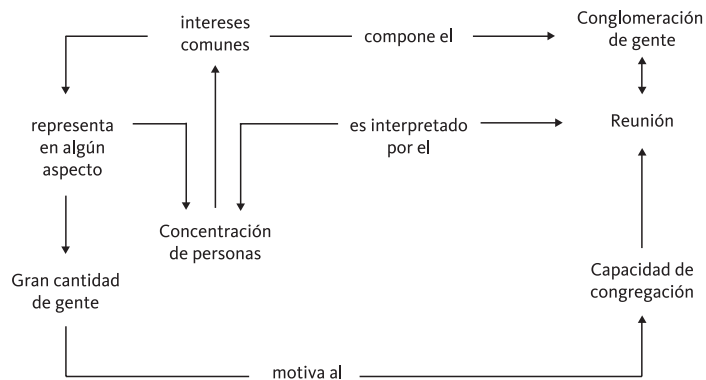


Figura 3. Modelo de signo de Eco. Primer nivel de significación.

*Segundo nivel*

Es algo (derecho de asociación) que está en lugar de otra cosa (mitin) para alguien (ciudadano, votante) bajo algún aspecto o circunstancia (democracia igualitaria)

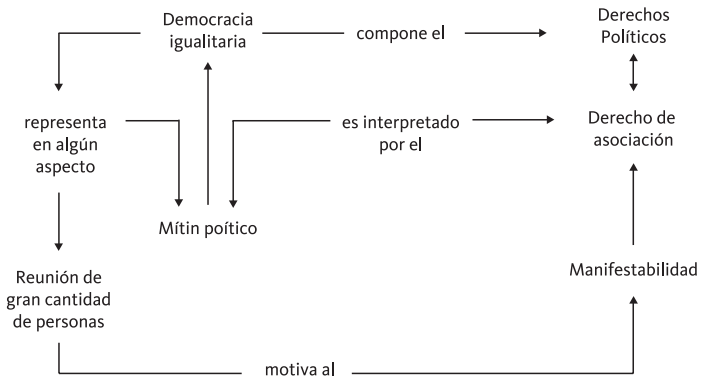


Figura 4. Modelo de signo de Eco. Segundo nivel de significación.

*Tercer nivel*

Es algo (caos) que está en lugar de otra cosa (mitin) para alguien (derecha política) bajo algún aspecto o circunstancia (contexto político mediático mexicano)

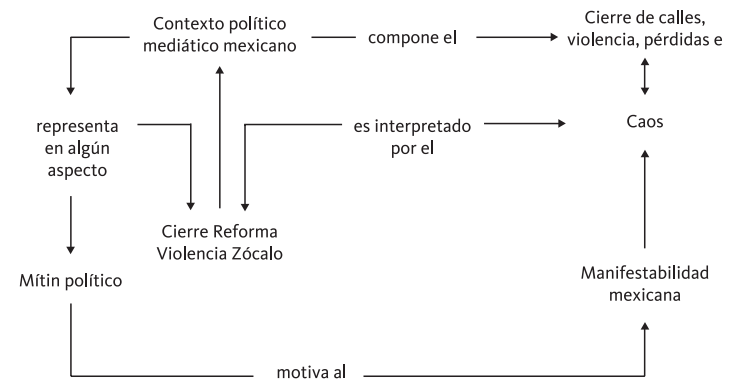


Figura 5. Modelo de signo de Eco. Tercer nivel de significación.

A partir de esto, se determinará la forma de aparición de la democracia, a través de la significación del signo.

	Igualitarismo	Liberalismo
Soberanía del pueblo	●	
Mayoría	●	
Votar		
Derechos políticos	●	
Igualdad	●	
Aparato representativo	●	

Tabla 3. Aspectos democráticos igualitarios y liberales.

Tras lo anterior es posible señalar que la soberanía del pueblo es evidente al mostrar la manifestación como una acción realizada por el pueblo. En este caso, nuestro signo se relaciona con el texto escrito para sustentar su concepción de soberanía. La mayoría está presente como una metáfora - se entiende a la metáfora como una ley que permite la relación entre dos universos. (Santaella & Nöth, 1998) -. Ya que, si bien la gente ahí presente no es la mayoría significativa, pretende mostrarse como una especie de sinécdoque de la real mayoría. De igual forma, por el mero hecho de estar en conjunto, esta representación de mayoría se construye a partir de la democracia igualitaria.

Los derechos políticos, en este sentido, se muestran como los requisitos vitales e inalienables del pueblo en el gobierno democrático. De ahí, que se presente a la libertad de asociación de una forma casi natural. En este caso, se representa la igualdad jurídica en sentido igualitario, esto es, deja ver la necesidad de igualdad de todos ante la ley, pero circunscrita al desarrollo social. Esto se deduce al relacionar el signo con el elemento verbal del texto, dónde se hace alusión a la pérdida de bienes sociales a manos de otras personas, que en esta construcción no son “pueblo”. Lo que nos indica que si se exige la igualdad jurídica, pero limitada a la igualdad social.

En esta misma línea de igualitarismo, el partido se plantea como un aparato representativo que ha de velar por los intereses igualitarios del pueblo y que privilegia ante todo el desarrollo social.

Para finalizar el análisis del signo tenemos a continuación la reconstrucción del signo.

Representamen	Proceso de relación entre O.D. y O.I.	Enciclopedia	Ground
Capacidad de congregación	Iconismo	Representaciones de movimientos sociales	Intereses comunes
Manifestabilidad	Indexicalidad	Movimientos políticos que producen lucha social	Democracia igualitaria
Caos	Simbolismo	Símbolos como representates de los movimientos de la izquierda mexicana	Contexto político mediático mexicano

Tabla 4. Modelo de significación reformulado.

A partir del proceso anterior podemos destacar ciertas conclusiones. La construcción de la democracia en la imagen analizada se concentra principalmente en un segundo nivel de significación, lo cual se traduce en la debilidad de sus construcciones, ya que los conceptos que mayor impacto tienen culturalmente son los pertenecientes a un tercer nivel de significación.

Por otra parte, los elementos democráticos que se muestran concordantes con una democracia igualitaria, que es la línea de los partidos en la izquierda, son los derechos políticos y la igualdad jurídica, lo cual nos revela que el partido sí ha sabido dejar en claro que entiende los derechos políticos como un requisito básico en un régimen democrático; y, en cuanto a la igualdad jurídica, es evidente que el partido entiende necesaria la igualdad ante la ley, que sin embargo, debe de ceñirse al marco en el cual no se vea afectado el desarrollo social.

Con la imagen se pretende también mostrar el poder de convocatoria del partido. Esto, de la mano de la construcción de Morena como un partido de la democracia igualitaria mexicana, contribuye a hacer identificable un partido político naciente. Representa, también, la tendencia democrática del partido, si consideramos que un principio básico de la democracia es la ley de las mayorías, al presentar un espacio tan grande como la plancha del Zócalo capitalino repleta de personas.

Por último, cabe destacar que, considerando la cultura textual en la que estos signos están inmersos -cultura política mexicana-, Morena aún tiene una imagen débil como partido, tiene todavía más forma movimiento social puesto que carece de reconocibles representaciones de aspectos democráticos, tales como aparato representativo o una real y visible mayoría política. Igualmente, no se han logrado implantar signos que sean reconocibles como representantes del partido, generando falta de solidez y de reconocimiento en las construcciones democráticas que plantean.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOBBIO, N. (1984) *Il futuro della democrazia*. Turín: Giulio Einaudi Editore. (Trad.

cast.: *El futuro de la democracia*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986)  
 (2006) *Liberalismo e Democrazia*. Turin: Simonelli Editore. (Trad. cast.: *Liberalismo y democracia*, Decimosegunda ed., México, Fondo de Cultura Económica, 2008)  
**CALABRESE, O.** (1984) *Il linguaggio dell'arte*. Milán: Bompiani. (Trad. cast.: *El Lenguaje del Arte*, Segunda ed., Barcelona, Paidós, 1977)  
**ECO, U.** (1975) *Trattato di semiótica generale*. Milán: Bompiani. (Trad. cast.: *Tratado de Semiótica general*. Quinta ed. Barcelona: Lumen, 1976) (Trad. ing.: *A theory of semiotics*, Bloomington, Indiana Univ. Press., 1976)  
**PANOFSKY, E.** (1939). *Studies in Iconology*. Nueva York: Oxford University. (Trad. cast.: *Estudios sobre Iconología*. Undécima ed. Madrid: Alianza Editorial, 1998)  
**PEIRCE, C. S.** (1931) *Collected Papers*. Cambridge (Massachusetts): Harvard University Press.  
 (1974) *La Ciencia de la Semiótica*. Primera ed. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.  
**SANTAELLA, L. & Nöth, W.** (1998) *Imagem. Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras. (Trad. cast.: *Imagen. Comunicación, semiótica y medios*, Barcelona, Reichenberger, 2003)

## *La imagen de Peña Nieto en Facebook. The Image of Pena Nieto in Facebook*

Sandy Guzmán Lázaro

El objetivo de este artículo es analizar la imagen que durante el proceso para la elección de presidente de la república mexicana (2012) proyectó el político Enrique Peña Nieto en la red social *Facebook*.

Nos apoyamos en el concepto teórico de *ethos*, el cual proviene de la retórica aristotélica, sin embargo, nosotros retomamos la noción desde la perspectiva del lingüista francés Dominique Maingueneau, quien recupera parte de las nociones de la tradición helénica para analizar soportes audiovisuales; de igual manera, consideramos importante apoyarnos en algunos de los planteamientos sobre la imagen propuestos por Eliseo Verón.

Palabras clave: ethos, imagen, redes sociales, política digital

The purpose of this article is to analyze the image that during the Mexican presidential electoral process (2012) was projected by the politician Enrique Peña Nieto in the social network Facebook.

We take the theoretical concept of *ethos*, which comes from the Aristotelian rhetoric, nevertheless, we chose the notion from the perspective of the french linguist Dominique Maingueneau, who recovers part of the notion of the Hellenic tradition to analyze audio-visual media, of equal way, we consider important to be support on some of the expositions about the imagen proposed by Eliseo Verón.

Keywords: ethos, imagen, social networks, digital policy

Sandy Guzmán es doctorante en Ciencias Sociales con especialidad en Comunicación y Política en la UAM Unidad Xochimilco. Posgrado en Comunicación y Política Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Xochimilco México. Ha publicado: “Campañas políticas e Internet” en *Versión, estudios de Comunicación y Política- Nueva Época*. Edición *Versión Media* No. 31. ISSN 2007-5758. “Redes sociales y acción política” en *Versión, estudios de Comunicación y Política-Nueva Época*. *Versión Académica* No. 31. ISSN 2007-5758. Email: guzmanlazaros@gmail.com

Este artículo fue referenciado el 1 de Enero 2015 por la Université de Lille

Hoy día, Internet es considerado un medio que, en comparación con los tradicionales, ofrece la oportunidad de construir diferentes formas de comunicación. La Red posibilita quizá un punto de inflexión inédito: el tránsito en las formas de hacer política, de la televisión a la política digital<sup>1</sup> que se sustenta en el uso de dispositivos tecnológicos. En la actualidad, uno de los soportes de Internet más utilizados son las redes sociales debido al impacto que han generado en las formas de relacionarse en el espacio virtual.

La tendencia a la utilización de redes sociales para posicionarse políticamente es global; Estados Unidos, Argentina, Brasil, México, son algunos de los países del continente americano donde los políticos recurren a las redes como una herramienta fundamental en sus campañas.

*Facebook* es una red social que desde sus inicios (2004), ha captado la atención de millones de cibernautas. Por ejemplo, en México hasta agosto del año 2013, tenía un número aproximado de 47 millones<sup>2</sup> de usuarios mensuales, de los cuales 35 millones ingresaban por dispositivos móviles.

#### LA PRESENCIA DEL POLÍTICO EN FACEBOOK

Enrique Peña Nieto, el actual presidente de México, fue uno de los pioneros en el manejo de *Facebook* durante la campaña electoral (desde que era gobernador del Estado de México, utilizaba el soporte). En este texto nos proponemos mostrar la imagen de sí mismo que construye Peña Nieto en *Facebook*, así como las dinámicas de comunicación que establece a partir de la red social.

Cabe señalar que para el estudio de la imagen de dicho candidato no solamente nos ceñimos al seguimiento de su actividad en dicha red social durante la campaña electoral del 2012, sino también al uso que hizo de ésta EN su desempeño como Gobernador del Estado de México. Algunas las interrogantes que nos planteamos fueron: ¿Cómo construyó Enrique Peña Nieto la imagen de sí mismo en su página de *Facebook*? ¿Cuáles fueron los usos que dio Peña Nieto al *Facebook*? ¿En qué medida el uso de las redes sociales puede influir en una votación? ¿Qué tipo de comentarios postearon los contactos de Peña Nieto sobre el político?

#### EL ETHOS DE PEÑA NIETO

Para el análisis del corpus, consideramos importante incluir la perspectiva respecto al *ethos* del estudioso francés Dominique Maingueneau, el cual se separa de la noción aristotélica del concepto y resalta la importancia social de los medios audiovisuales y de la publicidad, las aportaciones de Maingueneau nos ayudan a pensar la construcción de la imagen en soportes virtuales.

El interés de Maingueneau por el estudio del *ethos* tiene relación directa con la palabra emitida en público; la problemática a la cual se suscribe el autor, es la presentación de sí mismo y la expresión de los afectos en los medios audiovisuales (2010), por lo que sus interrogantes van más allá de la persuasión mediante los argumentos; la noción de *ethos* permite al teórico reflexionar sobre la adhesión de los sujetos al discurso (2010:209).



Figura. 1 Personaje cercano a la gente del pueblo

Para Maingueneau (2002) el locutor no se adula ante su auditorio sino que a través de sus tonalidades, de la apariencia, de sus argumentos es como logra que se formen una imagen del orador (2002:56).

En el discurso tanto enunciador como público están inmersos en un proceso profundamente interactivo; el destinatario es convocado por el *ethos*, inscrito en una escena de la enunciación, mientras que el público construye representaciones del *ethos* del enunciador incluso antes de que éste hable.

Maingueneau (2002) establece categorías para su análisis desde una concepción más “encarnada”. Al respecto es necesario precisar que al hablar de una concepción encarnada, el teórico se está refiriendo a una perspectiva de estudio del *ethos* que incorpora al análisis los rasgos físicos y la manera de vestir del orador.

Consideramos que la perspectiva sobre el *ethos* de Maingueneau, puede articularse con las ideas de Eliseo Verón respecto a las imágenes como procesos significantes, puesto que en *Facebook*, la estrategia de Peña Nieto funciona en dos sentidos: construcción de una imagen de sí mismo a través de fotografías y por el discurso escrito.

En el texto El contrato de lectura Verón concibe a la fotografía como el surgimiento de un deseo de publicidad, aduce: “hay tantos modos de mostrar como modos de decir” (Verón 1985). Allí donde se supone que el enunciador no tiene lugar para manifestarse, allí están sus huellas implícitas, sus intensiones, denotando fuerza,

poder, proximidad, naturalidad, cercanía. “El enunciador señala su voluntad de querer significar algo por la imagen que muestra” (Verón 1985).

El trabajo de Verón, evidencia estrategias enunciativas que se establecen a partir de la publicación de una fotografía en un soporte, recuperamos las nociones expresadas por el autor respecto a las fotografías políticas, específicamente aquellas en las que existen poses:

Un personaje que posa, trata de hacer ver, no el accidente anecdótico sino su carácter. La pose solo aparece en el momento de las grandes campañas electorales. La pose es una modalidad típicamente utilizada en los afiches electorales, es decir, en un medio controlado por la formación política que la emite. La pose indica el dominio, por parte del que es representado (el hombre político), de su propia estrategia enunciativa (Verón 1997:17)

“El político ofrece su imagen a los ciudadanos (Verón, 1985). En las fotografías de *Facebook*, Enrique Peña Nieto durante su administración como gobernador del Estado de México, buscó dar la idea de cercanía con la gente, quiso proyectar ser un gobernante que gozaba del aprecio de las personas, un político con carisma y simpatía especialmente con las mujeres.



Figura. 2 La popularidad de EPN con las mujeres

Peña Nieto utilizó las redes como espacio público donde hacer campaña, a través de la explotación de su imagen, de la construcción de un discurso a partir del cual buscó la interactividad con sus contactos, y expresó sus opiniones respecto a algunos temas de la vida política así también, compartió su agenda de actividades proselitistas. Como señala Verón:

Por el funcionamiento de la enunciación, un discurso construye una cierta imagen de aquel que habla (*el enunciador*), una cierta imagen

de aquél a quien se habla (el destinatario) y en consecuencia, un nexo entre estos “lugares”. (Verón 1985:3)

Durante la precampaña y campaña a las elecciones del 2012 el candidato priista utilizó su cuenta para informar a sus contactos en *Facebook* acerca de sus acciones, los lugares que visitaba, y los motivos de la visita, que por lo general obedecían a intereses propagandísticos. Peña Nieto también plasmó en esta red social aspectos de su vida privada, publicando fotografías con su familia y amigos.

Según el estudio “Partidos y Pre-Candidatos en Redes Sociales”, realizado por la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) el cual fue publicado en el 2011, el PRI y Peña Nieto eran los más conocidos en *Facebook* en el ámbito político.

En la encuesta de la AMIPCI el candidato más recordado por usuarios de redes sociales fue el abanderado del PRI con 65 por ciento, seguido de la candidata del PAN Josefina Vázquez Mota que contaba con un 24 por ciento y el tercer lugar era ocupado por Andrés Manuel López Obrador (AMIPCI, 2011).

El columnista del periódico Reforma José Leiva sostiene la idea que los candidatos a la presidencia de la República incluyeron dentro de sus estrategias electorales el uso de las redes sociales como *Twitter*, *Facebook* y *Youtube* con el fin de conquistar el voto de los 11.2 millones de usuarios en México que utilizan estas plataformas sociales y que eran mayores de 18 años (Leiva, 2012).

#### CORPUS DE INVESTIGACIÓN

En la selección del *corpus* de estudio de esta investigación uno de los criterios que se siguió, consistió en que fueran publicaciones que remitían a ciertos acontecimientos en los que estuvo involucrado Peña Nieto y que se convirtieron en temas del momento o de moda; para denominarlos hemos decidido ocupar el anglicismo *trending topics*.

Los *trending topics* están constituidos por ciertas declaraciones de Peña que se convirtieron en temas polémicos en las redes sociales, motivo por el cual el político utilizó en varios momentos su cuenta de *Facebook* para tratar de enmendar los errores cometidos en distintas ocasiones. Dado que el material para analizar era muy extenso, se decidió seguir dos criterios para la conformación del *corpus*, uno externo que tiene que ver con aquellos acontecimientos que se convirtieron en *trending topics*, y uno interno se basa en los datos acerca de aquellos posts que fueron más comentados y compartidos en la red social.





Figura. 3 Comentario de EPN en respuesta a la primera protesta en su contra denominada “Marcha Antipeñanieto”



Figura. 4 Comentarios publicados por los contactos de EPN en su cuenta de Facebook

A continuación presentaremos algunas de las constantes encontradas en el *Facebook* de Enrique Peña Nieto.

Al recurrir al uso de *Facebook* Peña Nieto durante su campaña, intentó constituir un canal de comunicación con el usuario y posible elector ya que buscaba el voto de los cibernautas.

- Se presentó como alguien tolerante, respetuoso, defensor de los valores.
- Proyectó la imagen de un demócrata.

- Exhibió un nuevo modelo de familia, él viudo con sus hijos y la esposa divorciada con hijos de su matrimonio anterior, fue el primer presidente de México con este modelo de familia.
- Pretendió consolidar su figura como un político comprometido con las personas, como un político cercano a la gente y conocedor de sus problemas.
- En *Facebook* buscó construir una imagen fresca y limpia, que en la mayoría de los casos no le fue posible mantener debido a las dinámicas del soporte; la ciudadanía constantemente le cuestionaba, a pesar del uso de los *Peñabots* (esto es, los comentarios a su favor, que eran cuentas creadas por la maquinaria electoral del propio partido) aún así, no le fue posible contrarrestar la imagen de él que en las Redes circulaba. Podemos considerar que existió un desfase entre el *ethos* proyectado por Peña Nieto en las redes sociales, en la televisión, y el *ethos* que a su vez reconstruyó la ciudadanía.

• Mientras los medios tradicionales como la Televisión, la compra de portadas de revistas nacionales e internacionales como el *Times* lo construyeron como un político ideal para el país, en su espacio en *Facebook* sus errores políticos estuvieron presentes en el imaginario de sus contactos.

• Es necesario resaltar algunos comentarios que circularon en relación con la imagen política que Peña Nieto presentó en la contienda electoral, como por ejemplo, el hecho de ligarlo con un modelo político nuevo, sustentado en prácticas políticas viejas. Esta idea fue sostenida en repetidas ocasiones por diferentes analistas políticos que consideraban que con Enrique Peña Nieto se pasaría de un modelo político conservador como el presidencialismo a otro denominado neopresidencialismo; esta idea se sustenta en algunas características encontradas por los politólogos en torno a la imagen de Peña Nieto: la concentración del poder de manera “prematura”, el intento de relacionar su imagen con algunos rasgos del antiguo presidencialismo priista.

#### REFLEXIONES GENERALES

Esta investigación nos hizo conscientes de la importancia de tener en cuenta los cambios en la manera de hacer política, el tránsito de la política que se gestaba en los medios tradicionales como la televisión a las nuevas formas de hacer política e incentivar la socialización a través de Internet.

A partir de la indagación sobre el uso de Internet en las campañas políticas, específicamente, el uso de las redes sociales, y de identificar la manera en que son utilizadas para hacer campañas, nos fue posible comprender algunas de las dinámicas de comunicación que se proyectan en las redes entre las cuales resaltan:

- La forma en que se tejen los diálogos. La mecánica de una red social está orientada a hacer pública toda idea.
- Los tipos de comunicación que tienen lugar en redes sociales.
- La manera en que estas plataformas fomentan el sentido de pertenencia, de colectividad y posibilitan una conexión ciudadana.
- Bajo la lógica de comunicación que ofrecen las plataformas en Internet, se pueden propiciar formas de interacción entre los políticos y la ciudadanía que utiliza las nuevas tecnologías, las redes sociales pueden ser un espacio público donde tenga lugar el intercambio de opiniones y el debate.
- Las redes sociales tienen capacidad de incluir y abarcar expresiones no sólo en el ámbito del proselitismo político sino también expresiones culturales, protestas sociales, estas se pueden convertir en herramientas para impulsar la participación política de los ciudadanos, por ejemplo la *primavera árabe*, *el M-15 en España*, *el movimiento #yosoy132* en México.

Si bien, hemos expuesto, algunas de las “bondades” encontradas en nuestra investigación respecto a las redes sociales y al uso de Internet en las campañas políticas, cabe hacer mención de las vicisitudes y prácticas en Internet entre las cuales resalta la falta de una política digital innovadora, existe un rezago en la manera de hacer política a través de la Red.

Los políticos son poco hábiles en el uso de las plataformas digitales pues se limitan a hacer de la Red una extensión de los medios masivos, lo que se puede explicar de esta manera: el uso de nuevos soportes, para viejas prácticas entre las cuales destacan: la descalificación de los contrincantes, la falta de propuestas de los candidatos. Los políticos en México, no han sabido hacer uso del Internet.

Una de las razones por la que los políticos han incursionado en los soportes digitales es la rentabilidad del ciberespacio, ya que hasta el momento, sigue siendo más barato que la televisión, otra de las razones que pudiesen incentivar el uso de las redes sociales, es la falta de escrutinio por instancias de fiscalización; en México, no existe una legislación que regule Internet, por tanto, no hay filtro de ningún tipo, lo que se dice no es sometido a revisiones ni a la inclinación política que existe en algunos medios masivos.

Las dinámicas de comunicación que se establecen en las redes sociales, permiten que la información esté al alcance de cualquiera, en ese sentido desaparecen los mediadores, es el mismo usuario quien decide que ver, leer o escribir.

Vale decir que una de las prácticas que pudimos observar, en el sitio del político en el que nos enfocamos, fue que la información fluye de manera unidireccional, por ejemplo en el espacio de Enrique Peña Nieto en *Facebook*, el político abre diálogos pero no contesta los mensajes que sus comentarios suscitan entre los contactos, son los mismos usuarios de la Red los que a menudo discuten entre ellos.

Consideramos que el marco teórico-metodológico de nuestra investigación, más específicamente el concepto de *etbos*, nos proporcionó las herramientas necesarias para aproximarnos al estudio de la imagen que construyó Peña Nieto en *Facebook*. Dicha construcción no puede ser pensada como una simple estrategia política; el *etbos* tiene que ver con la puesta en escena del discurso oral o escrito por medio de la imagen y del carácter. Los indicadores en los que nos basamos son las diferentes publicaciones realizadas por el político en su cuenta de *Facebook* en lo que ha circulado en torno a su imagen.

#### A MANERA DE CONCLUSIONES:

Consideramos que el tema es relevante dado el ascenso en la utilización de las redes sociales como herramientas para hacer política, por ello, sostenemos que es imprescindible intentar una reflexión sobre el uso político de las nuevas tecnologías y de los medios de comunicación en las campañas políticas por Internet, debido a que es importante indagar si se modifica el quehacer político al interactuar en las redes sociales y si fuese así, de qué manera es modificado.

Las redes sociales son nuevos espacios en los que se pueden gestar novedosas formas de incidencia política, que obedecen a una lógica no únicamente propagandística, sino también a esquemas de comunicación que tienen que ver con el posicionamiento del ciudadano en la Red y la manera en que puede establecer en el soporte digital un lugar de enunciación, de denuncia y de crítica.

#### NOTAS

1. En este artículo no detallaremos ampliamente el concepto de política digital, sin embargo, si se desea tener un abanico conceptual más extenso respecto al término, el lector puede consultar a: Prince (2005), Freyre (2006), Del Rey (2007), Meneses (2009).
2. Cifras de la Asociación Mexicana para el estudio de Internet, agosto del 2013 (AMIPCI).

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- JENKINS H. (2008) *La convergencia de los medios de comunicación*. Paidós. Barcelona
- MAINGUENEAU, D.(2002) “Problèmes d’ethos”, en *Pratiques* núm. 113/114. Traducido y seleccionado por M. Eugenia Contursi para uso exclusivo del Seminario “Análisis del discurso y comunicación”.
- MAINGUENEAU, D. (2010) “El enunciador encarnado. La problemática del *etbos*”. En *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, (24), México: UAM- Xochimilco 203-225
- Linkografía:
- LEIVA, J. (2012) “Candidatos en la Red: la otra batalla del 2012” <http://www.eleccion2012mexico.com/publicaciones/articulo093> Consultada en línea 19-03-2014
- VERÓN, E. (1985) “El Análisis del ‘Contrato de Lectura’” en *Les Medias: Experiences, recherches*

*actuelles, applications*, IREP, París. Fecha de consulta 10-03-2014. Disponible en línea [http://www.catedras.fsoc.uba.ar/delcoto/textos/veron\\_eliseo\\_analisis\\_del\\_contrato\\_de\\_lectura.pdf](http://www.catedras.fsoc.uba.ar/delcoto/textos/veron_eliseo_analisis_del_contrato_de_lectura.pdf)

VERÓN, E. (1996). *Espacios públicos en imágenes*. Disponible en [http://www.robertomarafigoti.com/eliseo\\_veron.pdf](http://www.robertomarafigoti.com/eliseo_veron.pdf).

## II. PUNTO DE VISTA

### II. VIEWPOINTS

*Reinas y sicarias. Una  
indagación en el archivo  
audiovisual del narco en la  
Red<sup>1</sup> Queens and killers.  
A research in the audiovisual  
narco's archives in the web<sup>1</sup>*

Silvia Tabachnik

Se proponen aquí algunas reflexiones derivadas de una investigación en curso sobre la presencia del “mundo narco” en la Red y sobre las estrategias que despliegan estas organizaciones clandestinas para conquistar espacios públicos, e incluirse con voz y mirada propia en las disputas por la imposición de las representaciones legítimas.

Los imágenes femeninas estereotipadas juegan un papel fundamental en la representación visual del mundo narco, porque contribuyen a consolidar el aura de ficción que permea las imágenes de ese universo clandestino en los medios y particularmente en los diversos sitios de Internet atribuidos a esas organizaciones delictivas.

Palabras clave: reinas, mundo “narco”, estereotipos visuales, política visual

We propose in this paper some reflections arising from an ongoing investigation on the presence of the “drug trafficking world” on the Internet and on the strategies deployed by these clandestine organizations to conquer public spaces, to narrate and insert themselves with their point of view in the disputes of legitimate representations.

Stereotypical female images play a fundamental role in the visual representation of the drug trafficking world, among other reasons, because they contribute to strengthening the fictional aura that permeates images of that clandestine universe in the media and particularly in the various Internet sites ascribed to these criminal organizations.

Keyword: Queens, drug trafficking world, stereotypical images, visual policy

**Silvia Tabachnik** es profesora en la Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco. Su investigación se ha desarrollado en el campo de la sociosemiótica, el análisis del discurso político y los estudios mediáticos. Ha publicado *Voces sin nombre. Confesión y testimonio en la escena mediática* (1997) y diversos capítulos y artículos en libros y revistas especializadas. Email: silvia.tabachnik@gmail.com

Este artículo fue referenciado el 5 de Marzo 2015 por la Univ. de Lille

### 1. LA CUESTIÓN DEL ARCHIVO

¿Un *archivo visual* del narco? El objeto de esta indagación tiene el estatuto de una hipótesis: es virtual no tiene lugar material, ni existencia fija. Es profuso pero disperso y mutable. No constituye totalidad alguna ni unidad finita. En realidad carece de otro principio de clasificación y ordenamiento que no sea el que concierne a criterios temáticos bastante lábiles. En este sentido —no ajeno pero tampoco idéntico al de catálogo o repertorio—empleamos aquí el concepto de archivo sin que ello implique la intervención de una voluntad o intencionalidad de ordenamiento, clasificación ni jerarquización del material audiovisual guardado o salvado en Internet<sup>2</sup>. Así, acumuladas azarosamente, se presentan, las imágenes de las *reinas* del narco que atesora el depósito virtual de Internet. El estereotipo visual iguala famosas y desconocidas, modelos, actrices de telenovela y personajes de la crónica roja, intérpretes de corridos, y amantes de turno de algún capo del narco: a veces víctimas, a veces victimarias, figuras decorativas o ejecutivas de una sórdida empresa delictiva narrada en clave de melodrama con fondo musical de banda norteña.

Más allá del aluvión de imágenes almacenadas aleatoriamente ¿qué elementos intervienen en la composición del estereotipo de la reina sicaria tanto en el orden de lo visual como en el verbal? ¿En qué improbable genealogía se inscribiría? ¿Qué memoria convoca? Si se tratase de construir una suerte de genealogía del estereotipo, (lejos del propósito de estos apuntes) se identificaría una figura de mujer brava que atraviesa diversos géneros y tradiciones de la cultura popular mexicana; se desplaza de la literatura al cine, reaparece en célebres rancheras y boleros, se convierte en un personaje clásico de telenovela. Protagoniza los relatos de corridos tradicionales y se instala con fuerte presencia en los actuales *narcocorridos* norteños.

### 2. ALGUNOS ANTECEDENTES

Tal vez el primer antecedente que acudiría a nuestra memoria visual son las imágenes extraordinariamente vívidas de las Adelitas<sup>3</sup>. Sin embargo, por su valor testimonial, por la verdad que las anima, estas imágenes no pueden ser asimiladas ni neutralizadas por el estereotipo. Por su sentido y su valor históricos son incompatibles con los clichés del archivo visual que aquí se analiza. La distancia infranqueable entre el Archivo visual de las soldaderas de la Revolución y el de las reinas del narco no es sólo temporal: es la que separa la verdad del testimonio de la impostura del estereotipo.

Probablemente con el advenimiento y consagración de la imagen y la stampa del personaje encarnado por María Félix se habría sedimentado el cliché de una feminidad bravía y altanera que aparentemente reniega del estereotipo (principalmente fílmico) de *La Santa Madrecita Abnegada* (Monsiváis, 2004). Pero el contraste se daría dentro del terreno del verosímil de género, entre estereotipos que más que oponerse parecerían complementarse. La Félix y los personajes que la interpretan<sup>4</sup> —en primer

lugar el de Doña Bárbara— realiza plenamente el estereotipo de la mujer brava y por ello mismo, lo excede. El personaje se modela sobre todo a partir de indicios corporales. La pose, la stampa, la actitud arrogante, la sonrisa apenas esbozada, el gesto severo, la voz que inferioriza al oyente —el ademán, esclavizador, el tono tiránico— apuntaba Monsiváis (2004: 161)

En esa mirada literalmente condescendiente —lanzada desde arriba, por encima de quien la mira— La Doña<sup>3</sup> captura la quintaesencia del estereotipo. Así la describió Carlos Monsiváis:

Caudilla de la ambición latifundista, o revolucionaria con sarape, sombrero, revolver y puro, **María la Hembra— con-corazón—de hombre**, anuncia la nueva psicología femenina y evoca a la Revolución que no fue, a lo que habría pasado si la belleza se independiza de la violencia y la moda se instala en las trincheras. Y si su personaje es devoradora, mujer sin alma, femme fatale, ella se aislará en la elegancia su molde inquebrantable (Monsiváis 1997: 12)

Revisando el Archivo podemos reconocer en las imágenes acumuladas los indicios corporales del estereotipo de mujeres arrogantes e insumisas que encarnara La Doña: la actitud, el modo, la intención de la mirada configuran una imagen hondamente arraigada en el imaginario colectivo que las reinas del narco recrean y actualizan en una versión desleída y a veces algo grotesca que no deja lugar alguno al enigma.

### 3. REINAS EN LA VIDA Y EN LA FICCIÓN

Las imágenes femeninas estereotipadas juegan un papel fundamental en la representación visual del mundo narco, entre otras cosas porque contribuyen a consolidar el aura de ficción que permea las representaciones de ese universo clandestino en las narrativas mediáticas.

Tradicionalmente el imperio del narco ha sido un dominio exclusivamente masculino. El poder que en ese espacio ostentan los hombres no se manifiesta solamente en el ejercicio sistemático de una violencia brutal, es también un poder de representación y visualización que se ejerce desde adentro, desde el interior de la propia organización a través de la administración, el control y el establecimiento de los criterios de inclusión y exclusión de las imágenes que los representarán ante la mirada pública. Una *política visual* que juega un papel crucial en las ambivalentes relaciones que las organizaciones y capos del narcotráfico establecen con la sociedad a la que pertenecen.

Es en efecto una mirada masculina, la que administra las formas y las estrategias de visibilidad, en particular, aunque no exclusivamente, por lo que concierne a la representación de las mujeres sometidas a su dominio. Desde esa posición de poder se marcan los límites y los umbrales de lo visible mediante una doble estrategia de exhibición y ocultamiento. Las restricciones que pesan sobre lo que puede ser revelado y aquello, en cambio, que debe permanecer oculto, no son arbitrarias: obedecen a una racionalidad específica. Lo que queda fuera de cuadro no es —como podría presuponerse— el testimonio visual de la violencia por el contrario ostentosamente expuesto hasta en sus detalles más atroces —basta revisar en YouTube los catálogos de videos de ejecuciones, torturas, decapitaciones, etc.— sino la retro-escena clandestina donde se dirimen los asuntos más prosaicos —prácticos, estratégicos— del narco más allá de mitos y leyendas, como lo que efectivamente es más allá de la lógica del espectáculo: una empresa enormemente lucrativa, sostenida por una organización delictiva. La narrativa visual del narco obedece a estrategias precisas en cuanto a lo que deja ver, lo que insinúa y lo que permanece bajo el estricto sello del secreto.

Por lo tanto, el efecto de revelación derivado de la exhibición obscena de las imágenes violentas es engañoso: esas imágenes que el narco ofrece a la mirada pública están filtradas por un régimen de verosimilitud que les confiere cierta legibilidad: han sido asimiladas a la doxa visual, al régimen de lo ya visto. Se trata de un proceso de habituación de la mirada que sin embargo, en ciertas condiciones puede revertirse y las imágenes recobrar el impacto, la conmoción que originalmente produjeran, pasar de su condición de *cliché* visual a lo que Benjamin (2007: 65) definía como una “experiencia fotográfica”:

Las “los clichés visuales” “no tienen otro efecto que el de suscitar por asociación, en el que mira clichés lingüísticos. Cuando, por el contrario, se está ante una experiencia fotográfica:

“la legibilidad de las imágenes ya no está dada de antemano puesto que está privada de sus clichés, de sus costumbres: primero supondrá suspense, la mudez provisoria ante un objeto visual que le deja desconcertado, desposeído de su capacidad para darle sentido, incluso para describirlo; luego impondrá la construcción de ese silencio en un trabajo del lenguaje capaz de operar una crítica de sus propios clichés. (Didi-Huberman 2007: 9)

#### 4. LA RETÓRICA NARCOFEMINISTA

Aún si se trata de indagar la composición del estereotipo visual de las reinas del narco, es necesario cuando menos considerar otro registro fundamental que integra a lo visual las palabras y las música. Los estereotipos del mundo narco son semióticamente heterogéneos están hechos tanto de materia visual como verbal:

pequeños relatos, testimonios, confesiones, le ponen “letra” y melodía a las imágenes almacenadas en el Archivo. El retrato de una reina sicaria se compone de imágenes y textos. Entre estos últimos los narco-corridos que narran las hazañas y desventuras de la reinas del narco parecen haber conquistado un espacio propio en el vasto dominio del género musical<sup>6</sup>: sus protagonistas, engendradas entre la ficción y la crónica roja, se identifican y reconocen como las “chacalosas” y así se retratan:

Me buscan por chacalosa soy hija de un traficante, conozco bien las movidas. Me crié entre la mafia grande de la mejor mercancía me enseñó a vender mi padre. Cuando cumplí los 15 años no me hicieron quinceañera, me heredaron un negocio que buen billete me diera, celular y también beeper para que todo atendiera. Los amigos de mi padre me enseñaron a tirar, me querían bien preparada, soy primera al disparar. Las cachas de mí pistola de buen oro han de brillar (...) Como una potranca fina soy coqueta y presumida, de las sobras que les dejo, disfrutan mis enemigas. No ha habido hombre que aguante mi rienda ni mis guaridas. (...).<sup>7</sup>

Este narco-corrido narra la biografía arquetípica de una reina sicaria. La palabra *chacalosa* pertenece al argot del narco pero tradicionalmente se aplica en género masculino; en el ámbito de los carteles se les denomina *chacas* o *chacalosos* a los jefes, patrones (quien manda, quien ordena, el que está a cargo). Dentro de las jerarquías de la organización delictiva es un personaje dotado de autoridad y de poder.

La feminización del término es significativa: estaría anunciando el advenimiento de un estereotipo que ostenta características y cualidades que la doxa de género atribuye a la naturaleza masculina. El corrido citado es testimonio de la instancia misma de construcción y consagración de un estereotipo de género a partir de la reapropiación y conversión al femenino de un apelativo que tradicionalmente se aplicaba a los varones.

También las mujeres pueden se habría convertido según algunos entusiastas en una suerte de himno por el reconocimiento de la igualdad de las mujeres en el mundo del narco, un emblema de lo que se pretende consagrar con el dudoso título de narcofeminismo.

También las mujeres pueden y además no andan con cosas. Cuando se enojan son fieras esas caritas hermosas. Y con pistola en la mano se vuelven re peligrosas. También las mujeres pueden así lo dice un corrido pueden hacer lo que el hombre pero en sexo femenino.<sup>8</sup>

El argumento es banal: la superioridad de las mujeres derivaría de la capacidad de apropiarse de atributos masculinos sin abandonar por ello las cualidades —físicas— naturales de la femineidad. Así en *Reina de Reinas* interpretada por la llamada primera

dama del corrido<sup>9</sup> y considerado como una especie de manifiesto del narcofeminismo (sic) aberrante combinación, que intentaría neutralizar por contigüidad la naturaleza criminal de las acciones del narco con el prestigio de una legítima causa política.

Yo soy la reina de reinas y soy del mero Jalisco. Mi corona es de la blanca, de esa que llaman perico. Y la cargo a todas partes, no le sacateo al peligro. Unos creen que la mujer sólo sirve pa' parir. Qué bueno que yo fui hembra y les supe demostrar, que valor también me sobra y arma puedo portar.

##### 5. EL CASO DE LA REINA DEL SUR

Reinas de fantasía: educadas en las ficciones tele-novelescas, ellas mismas tejen su propia leyenda. Sus hazañas las convierten en protagonistas de los corridos que celebran su coraje y su belleza y se vuelven intérpretes apasionadas de su propio melodrama, en la vida, en la ficción y en el mito que las consagra.

Si en el curso de este análisis se ha ido atenuando la distinción entre las reinas reales y las de ficción, es porque estas figuras femeninas están hechas de materia biográfica y materia ficcional y así aparecen fusionadas en el imaginario colectivo.

Un caso particularmente ilustrativo en este sentido es precisamente el de la novela *La reina del sur* de Arturo Pérez-Reverte, publicada en 2002 y basada en un corrido<sup>10</sup> que narra la historia de una mujer nacida en Sinaloa que, amenazada de muerte por la organización delictiva, se traslada a vivir a España, donde se involucra en las redes del narcotráfico, convirtiéndose en una de las traficantes más poderosas y legendarias.

En un proceso reanudado de transposiciones –del corrido a la literatura, de la literatura a la telenovela, de la ficción a la realidad– la novela de Pérez Reverte fue adaptada para una versión televisiva, de acuerdo a las normas de género de la narco-tele-novela bajo el nombre de *La Reina del Sur*. Los Tigres del Norte compusieron otro corrido para la cortina musical del melodrama televisivo.



Figura 1 Así narra el corrido la saga de *La reina del sur*

Ahora bien, lo más notable de esta cadena de versiones es que al parecer la ficción se habría anticipado a la vida. El personaje de Teresa Mendoza, creada por el autor español, presenta un gran parecido con una famosa narcotraficante, de nombre Sandra Ávila Beltrán, apodada La Reina del Pacífico, renombrada por su belleza y por su crueldad.

Entre la reina de ficción y la narcotraficante se produjo una identificación paradójica, como si Sandra Ávila Beltrán se hubiera reconocido en el espejo de Teresa, la protagonista de la telenovela. Finalmente, en el imaginario colectivo este personaje de la leyenda negra ha terminado por condensar en un estereotipo sedimentado varias figuras diferentes, provenientes del corrido norteño, la narrativa literaria, los relatos de la crónica roja de la prensa, las versiones televisivas y fílmicas, etc.

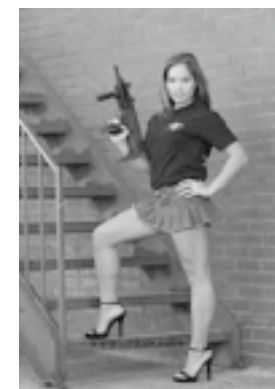


Figura 2 *De armas tomar*

La pose con armas es diríase un clásico del álbum de las reinas sicarias. El arma es casi un atributo corporal: un implante más en esos cuerpos alterados por el artificio, pero sobre todo un atributo expropiado a los varones y una insignia de pertenencia a la organización.

El cliché visual, donde la aparente tensión entre los opuestos –masculino/femenino– resulta neutralizada por efecto del estereotipo, combina los emblemas del narco-machismo, –sombbrero y botas tejanas–, con la exacerbación de los atributos físicos femeninos.



Figura 3 Las tres chacalosas

Esta imagen de las tres chacalosas propone una mirada eufórica al mundo del narco. Se trata de un montaje, una escena preparada y compuesta obedeciendo a la retórica y la estética de una pieza publicitaria. Parece en efecto el anuncio de las ventajas de algún producto, o más precisamente, de un estilo de vida condensado en algunos íconos identitarios: el revólver que se dispara solo, la pila de billetes, la marihuana y el tequila que emiten pequeños brillos, signos/objetos animados flotando mágicamente en un espacio casi onírico, sin coordenadas, ni perspectiva.

Al frente, en ese entorno indefinido se recorta la figura de las tres chacalosas literalmente encarnando los atributos del estereotipo: empezando por el cuerpo quirúrgicamente esculpido con marcadas curvaturas, el vestuario según los dictados de la *narcomoda*, la mirada a cámara displicente y desafiante, pero sobre todo es la pose lo que constituye el alma del estereotipo, los demás atributos –vestuario, maquillaje, accesorios– lo complementan, pero es la pose lo que lo define el cliché visual de la reina del narco.

En el género del retrato –tanto pictórico como fotográfico– la pose es parte de un código visual: ni arbitraria ni espontánea, por naturaleza convencional, es el ingrediente básico del cliché visual.

#### 6. IMÁGENES “INTOLERABLES”

La imagen de las reinas del narco se ha incorporado al repertorio de la doxa visual, coexistiendo con otros estereotipos del género como la madre amorosa, la diva, la intelectual, la femme fatale, la piadosa, la malvada, la romántica, sólo por poner algunos ejemplos.

Habría pues, una doxa que domina tanto la retórica verbal como las narrativas visuales del narco: una tópica de clichés visuales de traducción automática, donde las

imágenes de las reinas sicarias vienen a ocupar un sitio propio entre los estereotipos de género sedimentados en el imaginario colectivo. Tales estereotipos se acomodan en una narrativa que ficcionaliza– según ciertos patrones de género– el sórdido submundo de los tráficos ilegales.

Pero hay imágenes que no pueden ser asimiladas por el estereotipo: el archivo visual del narco en la red está plagado de instantáneas que exhiben en un plano próximo despiadado escenas de torturas, descuartizamientos, decapitaciones, amputaciones, violaciones, etc. Corresponderían a una clase de imágenes que Rancière (2010) califica como intolerables precisando que esta condición no refiere solamente al dolor o a la indignación que provocan en quien la mira, sino a una pregunta ética acerca de lo que implica el gesto mismo de “proponer a la vista de los otros tales imágenes”. (Rancière 2010: 87)

Barthes (1995) las definía como imágenes “traumáticas” precisando:

...el trauma es precisamente lo que suspende el lenguaje y bloquea la significación [...] la fotografía traumática[...] es aquella de la cual no hay nada que decir[...] ningún valor, ningún saber, en última instancia ninguna categorización verbal pueden influir en el proceso institucional de la significación. (Barthes 1995: 15)

En contraste con la locuacidad desbordante de los clichés visuales, las imágenes traumáticas –que aquí decidimos omitir por las razones y las dudas que plantea Rancière– se distinguen por su radical irreductibilidad al lenguaje verbal. Como precisa Barthes, sobre ellas “no hay nada que decir”.

#### 7. “FOTOS DE FAMILIA”

Escenario para el despliegue de una estética kitsch –dominada por el brillo deslumbrante del oro– que impregna tanto los ambientes y los objetos como los cuerpos, las fiestas fastuosas son el espectáculo que el narco ofrece a la mirada pública y se ofrece a sí mismo, un espejo donde se contempla en todo su poderío.

Las mujeres despampanantes, las suntuosas mansiones, los automóviles de lujo, el vestuario abigarrado de los capos, las armas de oro macizo, los narco corridos norteños, son todas insignias de un poder material y simbólico que tiende a expandirse colonizando vastos espacios del imaginario colectivo.



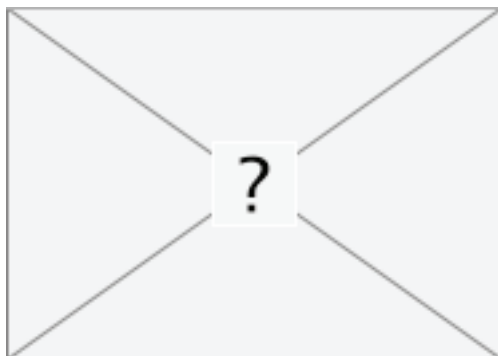


Figura 4 Foto de familia

En este escenario cobran visibilidad y verosimilitud estas figuras de mujer quirúrgicamente hiperdotadas, expertas en las estrategias de la seducción pero munidas también de las cualidades y aditamentos supuestamente varoniles según prescriben los estereotipos de una ideología ostentosamente machista. Como lo demuestra la imagen que siguen –del repertorio iconográfico de la tele-narco-novela– donde las reinas –formando coro– se retiran a un relativo segundo plano para que una única figura masculina de gesto imperativo ocupe el centro de la escena. ¿Fotos de familia? Estas escenas –producidas cuidadosamente, con huellas de una intervención profesional en el encuadre, el punto de vista, etc., recrean la utopía del harem no solo en su connotación erótica, sino también en la representación del dominio masculino, ejercido sobre las cortesanas –no menos de dos ejemplares– que rodean al capo enmarcando su figura con un aura de poder. La composición del cuadro no guarda proporciones de tamaño según los cánones realistas: recuerda más bien la estilización en la representación de los personajes de acuerdo a su jerarquía y su poder en la pintura medieval, las figuras femeninas empujadas en contraste con el mayor espacio y relieve otorgado al capo.

Estas imágenes no resultan del todo congruentes con los argumentos pretendidamente feministas que enarbolan enfáticamente los narcocorridos que hemos citado. Es un lugar común pero inevitable señalar el papel ornamental de las mujeres en estas composiciones en grupo. Esto se traduce en una suerte de paroxismo de la pose, que deja al desnudo el artificio y celebra la oquedad del estereotipo visual.

Basado en la repetición, el estereotipo, visual o verbal, como demostrara Barthes (1980) es intrínsecamente reaccionario, conservador: solo puede engendrar otros estereotipos, nunca lo inédito, lo nuevo o el acontecimiento. En cuanto a la figura de la mujer brava, la ruptura con el cliché sería tan solo aparente: en efecto no haría más que reforzarlo por contraste. La pretensión de un improbable narco-feminismo no es sino un peligroso malentendido, que permite ennoblecer con el aura de una causa justa la figura de estas mujeres involucradas activamente en prácticas delictivas de extrema violencia.

Por otra parte, el estereotipo visual de las reinas del narco es absolutamente compatible con un discurso machista que despliega sus ideogramas tanto en las letras de los narco-corridos como en los clichés visuales.

La resistencia frente a los estereotipos visuales y lingüísticos sólo podría efectuarse desde fuera del campo de la doxa, de los lugares comunes, y de los preconceptos cristalizados. Tal vez concibiendo otras imágenes y otros enunciados que por su propia naturaleza disruptiva ningún estereotipo podría asimilar porque exceden el idioma del sentido común, porque la doxa no puede reconocerlos.

El cliché de las reinas del narco, opera y re-produce significaciones en el campo del sentido común al que pertenece. Y termina por consolidar mitos que contribuirían a atenuar, disimular o a encubrir una realidad tan cruda, tan sórdida que las imágenes se quedan sin palabras.

A nuestro entender este lugar común de las reinas del narco no conlleva un cuestionamiento crítico, orientado a erosionar los estereotipos de género. Más bien al contrario se trata de la asunción implícita o explícita, consciente o no –diríase incluso la consagración– de los presupuestos ideológicos que subyacen a tales estereotipos: una particular imagen masculina apegada a los valores machistas profesados por igual por hombre y mujeres, enaltecidos y enarbolada en las distintas expresiones de la narcocultura, desde los corridos norteños que celebran la bravura de las reinas del narco hasta la estafalaria imaginaria visual que –ilustra y documenta, el ascenso, la gloria y la caída de estas fastuosas reinas del crimen que– por mérito propio ya tienen reservado un capítulo en la Historia Universal de la Infamia.

#### 8. POSTSCRIPTUM: LA REINA DUBITATIVA



Figura 5 La reina dubitativa

Esta imagen capturó mi mirada: estaba incluida en esa especie de cuadrícula de Internet donde se disponen en un orden azaroso los retratos de las reinas del narco: las que provienen de la ficción y las que ilustran las notas de la crónica roja. La reina *dubitativa* pasaba desapercibida frente a la exuberancia estridente de sus colegas. De alguna manera esa versión involuntariamente fallida de una reina del narco ponía en evidencia –por defecto– la dosis de artificialidad que interviene necesariamente en la composición de un estereotipo visual.

¿En qué punto esta discreta imagen transgredía las normas visuales del estereotipo? Para empezar la pose desmañada, des-compuesta, sugiere cierta desgana inocencia, como si estuviera imitando por juego a una reina del narco verdadera –de las que aparecen en televisión, diría ella–. En lugar de la mirada condescendiente y arrogante del cliché, aquí los ojos se inclinan levemente hacia abajo: mira a cámara como buscando cierta aprobación, como si alguien, fuera de cuadro, estuviese entrenándola para el arte de posar: cómo se para una reina, cómo mira a cámara, cómo sonrío, cómo debe llevar la corona y portar el arma.

La muchacha luce los dos emblemas: el de su jerarquía real –la corona– y el de su eventual pertenencia al mundo del crimen –el arma–. Lo hace casi a desgano, con incomodidad, como si se tratase de un estorbo: el arma, en posición de descanso, sostenida torpemente; la corona, tal vez demasiado grande, a punto de caerse. Diríase que aún no ha aprendido a portar las insignias que definen su identidad. Por lo que puede verse, lo hace sin entusiasmo y sin deseo al menos aparente de seducción.

Pero donde el estereotipo estalla es en la insólita vestimenta, paradójicamente transgresiva en relación a las normas de la narco moda. La mayor aberración: el cuerpo aparece casi completamente cubierto por algo así como un modesto, deslucido, abrigo para lluvia. Hay una incongruencia evidente entre esta prenda propia del vestuario de calle, por un lado y la corona y el arma dorada, por el otro, que aluden a otros escenarios: la fiesta, el lujo, el crimen, la muerte.

En ese abrigo anodino me parece reconocer el *Punctum* de la imagen como el inmenso cuello a lo Danton de un niño o los zapatos con tira de una mujer negra, esos *detalles descentrados* que atraían la curiosidad y la emoción de Barthes (1989): "Punctum" [...] es ese azar que en la fotografía me "despunta" (pero que también me lastima, me punza)". (Barthes 1989: 65).

Más allá de la incongruencia, encuentro algo conmovedor en este retrato de una muchacha detenida en el umbral que separa su mundo de infancia, familiar y cercano, de otro mundo, deslumbrante y sórdido cuyas reglas apenas comienza a conocer.

A diferencia de los clichés visuales que automáticamente actualizan un esquema prefijado de relato, esta conmovedora figura de la *reina dubitativa* tímidamente

parada frente a la cámara parece querer reclamar para sí otra imagen y otro relato que la representen. La fotografía la deja ahí, suspendida entre lo que dejó de ser y lo que aún no es.

#### NOTAS

1. Este artículo es parte de una investigación desarrollada por la autora en la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM Xochimilco) de México.
2. Basta indicar en Google (u otros buscadores) "reinas del narco", o "mujeres del narco" para topar con una multitud de imágenes digitales incluidas bajo esos rubros.
3. Se llamó Adelitas a las mujeres que acompañaban a contingentes militares durante la Revolución Mexicana, desempeñaban diversas funciones: soldaderas, cocineras, enfermeras, ayudantes.
4. La Doña no es la "intérprete" de sus personajes: más bien son los personajes los que la interpretan.
5. Apelativo usado para referirse a María Félix, tomado de la cinta en la que interpretó a Doña Bárbara, adaptación de la novela de Rómulo Gallegos.
6. En la actualidad, los narco-corridos norteños con protagonista femenina no son raros, antes bien constituyen una especie de subgénero dentro del vasto catálogo del género según Ramírez Pimienta (2010), a diferencia de la tradición corridística del centro y sur de México, "...el corrido norteño es más proclive a mostrar mujeres fuertes. En el cancionero acompañado por el acordeón y bajo sexto abundan las mujeres valientes, de armas tomar, alejadas de la victimización y mostrando una capacidad agencial que les gana el reconocimiento del corridista." Ramírez Pimienta (2010:327)
7. *La chacalosa* corrido de Jenni Rivera, grabado en 1995.
8. *También las mujeres pueden*, corrido de los Tigres del Norte
9. Jenni Rivera fue conocida como *La primera dama del corrido*, adaptó el narcocorrido *Rey de reyes* a la versión femenina, siendo la primera ocasión en que un narcocorrido se cantó conjugado en femenino en primera persona
10. El famoso corrido al que hace referencia Pérez Reverte en su novela lleva por título *Contrabando y Traición* y su versión original es la de los Tigres del Norte, seguramente la banda norteña más renombrada de México.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALTAMIRANO, M. (2010), "Representaciones femeninas en el corrido mexicano tradicional: heroínas y antiheroínas" en *Dialectología y tradiciones populares*, 65 (2), 445-464
- BARTHES, R. (1980), *Mitologías*, México: Siglo XXI
- \_\_\_\_\_ (1989). *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós
- \_\_\_\_\_ (1995) *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós
- BENJAMIN W. (2007[1989]) "Pequeña historia de la fotografía," en *Discursos interrumpidos I*, Madrid: Taurus, 61-86
- DIDI-HUBERMAN, G. (2007) "*Cuando las imágenes tocan lo real*". Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA). [Texto en línea] Disponible en: [http://www.macba.cat/uploads/20080408/Georges\\_Didi\\_Huberman\\_Cuando\\_las\\_imagenes\\_tocan\\_lo\\_real.pdf](http://www.macba.cat/uploads/20080408/Georges_Didi_Huberman_Cuando_las_imagenes_tocan_lo_real.pdf)
- MONSIVÁIS C. (1997) *Rostros del cine mexicano*, México: Américo
- \_\_\_\_\_ (2004) "La Santa Madrecita Abnegada: la que amó al cine mexicano antes de conocerlo" en *Debate Feminista*. 15 (30), 157- 173
- PÉREZ REVERTE, A. (2002) *La reina del Sur*. Madrid: Alfaguara

**RAMÍREZ-PIMIENTA, J.** (2010) “Sicarias, buchonas y jefas: perfiles de la mujer en el narcocorrido”, en *The Colorado Review of Hispanic Studies* 8(9), San Diego SU, 327–352 [Texto en línea] Disponible en: [http://spanish.colorado.edu/sites/default/files/images/stories/pdf/colorado\\_review\\_pdfs/Volume\\_8/pimienta.pdf](http://spanish.colorado.edu/sites/default/files/images/stories/pdf/colorado_review_pdfs/Volume_8/pimienta.pdf)

**RANCIÈRE, J.** (2010) *El espectador emancipado*, Buenos Aires: Manantial.

### III. DISCUSIÓN

#### III. DISCUSSION

## *Biología del conocimiento: percepción y cognición. Biology of Knowledge: Perception and Cognition*

Juan Carlos Letelier

Entrevista realizada por un sociólogo y cineasta a un especialista en la neurobiología de la percepción visual, la que busca construir transdisciplinariamente una descripción sobre los problemas de la cognición y percepción del 3D. En ella el entrevistador remite al arte y los desafíos de la tecnología 3D y su audiencia, mientras que las respuestas son planteadas desde el punto de vista de lo que la neurociencia puede aportar al arte.

Palabras clave: Ciencias Cognitivas, Neurociencia, Percepción, Cultura de la Imagen, Cine 3D.

Interview by a sociologist and filmmaker to a specialist in the neurobiology of visual perception, looking in transdisciplinary form build a description of the problems of cognition and perception of 3D. Here the interviewer refers to the art and challenges of 3D technology and its audience, while responses are raised from the point of view of what neuroscience can contribute to art.

Keyword: Cognitive Science, Neurocience, Perception, Imagen culture, Film 3D.

**Juan Carlos Letelier.** Académico de la Facultad de Ciencias de la Universidad de Chile, Licenciado en Ciencias con mención en Biología de la Universidad de Chile, 1983. PH.D., State University of New York, USA 1992. Especialista en el campo de Fisiología Celular y Neurobiología. Ha desarrollado vastas investigaciones del sistema visual de aves, usando novedosas técnicas como el “análisis de wavelets”. Email [letelier@u.uchile.cl](mailto:letelier@u.uchile.cl)

Entrevista realizada el 24 de Julio de 2014

**V.F.** - Recorrido personal. ¿Podrías relatarnos el campo de investigación en el cual te desempeñas y desde qué paradigma científico entiendes el proceso de la percepción y del conocimiento humano?

**J.C.L.** Bueno, primero me presento, yo soy Juan Carlos Letelier, soy profesor del departamento de biología de la facultad de ciencias de la Universidad de Chile. Soy un neurofisiólogo y también me dedico a una cosa más rara que no es a la biología teórica. Fui entrenado hace mucho tiempo por dos grandes neurobiólogos, Humberto Maturana y Francisco Varela. Tengo 55 años. Entré a la facultad de ciencias siendo un niño, a los 17. Me fui a Nueva York, allí estude con George Warman, siempre ha habido un norte único que es tratar de entender la visión de las aves.

El computador es una pésima metáfora para el sistema nervioso, pues realmente no entendemos sus principios básicos. Sabemos detalles, pero su matriz de funcionamiento es misteriosa. Se ha pensado que la solución va a venir de entender el sistema visual, porque es fácil manipular la luz que el sonido y también para nosotros es más inmediato. Entonces, está la idea de que si uno entiende qué es lo que es ver, uno ya debe haber entendido todo. Y no somos los únicos, o sea hay muchos laboratorios en el mundo que se abocan a entender qué es lo que es la visión desde un punto de vista anatómico, la conectividad de la parte del cerebro que uso, que tiene que ver con ver, de cómo son las actividades de las neuronas cuando se ve, y desde un punto de vista psicofísico o sea las propiedades de la persona viendo. Por ejemplo nosotros en el cine creemos que hay movimiento y en realidad no hay movimiento, es solo 24 por 2, o sea 48 imágenes que se pasan muy rápido por segundo. Pero eso de alguna manera, entre comillas, engaña al sistema visual y uno ve un movimiento perfecto. Desde allí, hay infinitos resultados sobre las propiedades psicofísicas del sistema visual. Y una de las primeras construcciones psicofísicas es la visión de profundidad y eso mucha gente lo ha estudiado. Pero yo fundamentalmente en neurociencia lo que hago son experimentos de fisiología bastante complicados en el cerebro de las aves para tratar de entender como las aves ven.

**V.F.** -¿De qué manera combinamos y le damos sentido a informaciones específicas tales como el color, la luz, las distancias y los sonidos?

**J.C.L.** Bueno, hay dos maneras distintas de ver el sistema nervioso. Una manera ve el sistema nervioso como una máquina que decodifica una realidad externa que subyace. Por ejemplo, uno ve el color rojo porque el color rojo está ahí, ve la distancia de la taza, porque esa es la distancia correcta. Y bueno, esa es una manera de ver el sistema nervioso como una máquina que decodifica un mundo externo, en que descubre cual es el objeto que está viendo, percibiendo, y de acuerdo a operaciones lógicas decide entonces cual es el mejor curso de acción que hacer respecto de ese objeto. Esa es una manera objetivista, la ciencia más común hasta hace un poco tiempo. Pero hay otra teoría, que es una teoría constructivista de la realidad: el sistema nervioso no es que detecte un mundo externo, si no que, aunque exista un

mundo externo, lo que hace el sistema nervioso es que construye las características del mundo externo. Entonces, en vez de que detecta algo que está ahí afuera, en realidad el sistema nervioso lo construye. Y lo construye porque esa es la manera de obtener ciertos invariantes. Por ejemplo, el color. Por qué vemos o tenemos visión de colores. El color, la visión de colores es algo viejo, está en los pescados, pero el problema que tienen los pescados es que el color, en realidad de las cosas, no es algo absoluto. El color depende de la luz que ilumina el objeto que yo estoy viendo, entonces, en realidad la visión de color es un truco súper sofisticado como una especie de guerra electrónica que fabricaron los primeros seres vivos, o sea, los primeros vertebrados, los insectos también lo hacen. El propósito es ver qué pigmentos tiene el otro, presa y depredador, independiente del color con el cual está iluminado. Porque mi mecanismo de detección tiene que funcionar a las 6 de la mañana y a las 7 de la tarde, tanto en el agua, o si estoy a un metro del agua o a 10 metros de profundidad. Entonces, en realidad el propósito de la visión de colores no es el color en sí mismo, sino que una detección de los pigmentos del otro independiente de la luz que ilumina al objeto. El sistema nervioso construye estas cosas, y un ejemplo es también la distancia. Hay experimentos en que se muestra cómo es que nosotros nos movemos en una especie de invariancia de distancia. Nosotros opinamos que todos los objetos que son cercanos a nosotros se mueven, pero no disminuyen su tamaño, como disminuye su imagen en la retina. Por ejemplo, tú estás viendo en estos momentos este lápiz, y este lápiz a esta distancia tiene una cierta imagen en la retina. Pero si yo lo alejo al doble, esa imagen en la retina disminuye a la mitad. Pero la percepción que uno tiene del lápiz, no hizo que el lápiz disminuyera a la mitad, queda invariante. Entonces, el sistema nervioso juega con uno todo el tiempo...

**V.F.** construye invariantes, para que podamos operar

**J.C.L.** construye invariantes. Claro, para que podamos operar. Porque, el truco no es detectar el mundo, sino que, el truco es tener conductas coherentes.

El sistema nervioso de un insecto y el nuestro no es el mismo, pero para los seres vivos debemos tener conductas adecuadas a las circunstancias que nos contiene si no, no comemos, no nos reproducimos y nos matan. Quiero hacer notar una cosa que nunca se hace énfasis lo suficiente. Es que no hay sistema nervioso que no esté acoplado a un sistema muscular. El sistema nervioso no sirve para discutir si Shakespeare era mejor o más malo que Cervantes. El rol biológico de las funciones del sistema nervioso es generar movimiento. El sistema nervioso tiene muchos trucos para generar movimiento. Porque controlar los músculos, en tiempo real y para que la cosa se vea bien hecha es muy complicado para el sistema nervioso. Entonces, el sistema nervioso tiene trucos bien espectaculares que son el color, la noción de distancia, entre otros para construir el movimiento.

**V.F.** Cómo se relacionan estas construcciones, entonces. Son arreglos del sistema nervioso para ayudar al ser vivo a actuar de manera pertinente

**J.C.L.** Claro, lo son efectivamente. Por ejemplo, el color es un buen ejemplo de entenderlo. Yo debo poder detectar cuales son, cómo es el traje del otro, o sea, los pigmentos que lo cubren al otro, independiente del color con el cual lo están iluminando. Porque ese color cambia de acuerdo al día, y si soy un pescado, recuerda la posición en la que estoy en el agua. Entonces, tengo que hacer algo más sofisticado que ver sólo la imagen de la luz que me llega, tengo que hacer un cálculo más complicado, y ahí se inventa el color. Entonces el color es una noción inventada, por así decirlo, del sistema nervioso. Y no todos los animales lo tienen. Le hago notar que los colores que vemos nosotros son muy distintos que los colores que ven las palomas. Las palomas pueden ver muchos más colores que uno dado que, en vez de ser dicrómatas son tetracromatas. Y los pobres gatitos son solo dicrómatas, y cada uno vive en su mundo bien.

**V.F.** ¿Respecto del fenómeno de la visión binocular y su relación con la percepción tridimensional del mundo, ¿podrías explicarnos de qué manera se puede entender la visión en profundidad como un proceso aprehendido?  
¿Podrías darnos ejemplos de experimentos científicos que den cuenta de esta dimensión de aprendizaje en el proceso de la visión?

**J.C.L.** La visión de que el sistema nervioso construye el mundo, es más complicada, pues tiene que ver la acción. Entonces, en el sistema nervioso, todos los organismos están en una danza infinita que no se pueden salir: la percepción genera acción y la acción genera percepción. Entonces, si no hay acción no hay muchas cosas interesantes que pasan. El sistema nervioso requiere, para estabilizar estos trucos y estas invariantes, requiere que las personas actúen, que uno actúe. Por ejemplo, todos encontrarían perfectamente normal, que un niño, empiece a caminar alrededor del onceavo de mes de vida, practicando. Si no hay esa práctica en el caminar, todos dirían bueno no camina. No es un proceso espontáneo ¿me explico? Nosotros necesitamos practicar para caminar bien. Lo más increíble es que parece que nosotros necesitamos practicar para ver bien. De ahí hay varios experimentos bien interesantes y yo querría citar uno que debiese ser parte curricular de todas las personas que estudian artes, el experimento de Richard Held y Alan Hein. Este experimento fue hecho en 1963. En él se toma una camada de gatitos que viven 23 horas al día en oscuridad, y toma dos gatitos que lo vamos a llamar gato A y gato B todos los días y les da una hora de experiencia visual. Pero con un truco bien especial, bueno este les da la hora de experiencia visual después de que han abierto los ojos. Ustedes saben que los gatos, los primeros 10 días de vida tienen los ojos cerrados. Entonces, después de eso les da una hora de experiencia visual. Pero a un gato, que le vamos a llamar el gato A y que siempre es el mismo gato, lo pone en un canastito y el gato no puede moverse durante esa hora. Él solo tiene la cabecita afuera del canastito y ve la pieza del experimento. Y el otro gato le ponen como que fuera un caballo un carromato, y le ponen un arnés que arrastra el canastito del otro gato. Por lo tanto, hay un gato que solo ve y que no se mueve y el otro gato ve, pero además se mueve, porque él es el que arrastra el gatito pasivo. Entonces, resulta que los dos gatos en promedio ven lo mismo, están en

la misma pieza. No ven exactamente lo mismo, pero en promedio ven más o menos lo mismo, en un largo de un mes.

Entonces, está el gato pasivo, que es el gato A que está en el canastito y está el gato caballo por así decirlo, que se mueve activamente y hace coordinaciones visumotoras. Porque el gatito, como está arrastrando al otro, tiene que ver, etc. Y después de un mes se hacen unas pruebas psicofísicas muy simples para ver las capacidades visuales de los dos gatitos. Y resulta que, bueno, el gato caballo, que se movía también es un gato normal. Pero el gato que era pasivo, o sea, que nunca pudo hacer viendo coordinaciones sensomotoras, ojo: le hago notar que ese gato hacía coordinaciones sensomotoras en la oscuridad en la caja en donde lo tienen 23 horas al día, porque los dos gatitos juegan ahí. Pero el gatito que no veía luz, que no veía imagen, no tiene noción de profundidad. No es capaz de distinguir si un objeto es grande o chico. Entonces, este experimento se hizo famoso porque demostró que en cierta manera algo tan simple como ver, en realidad requiere de la acción. Hay otro experimento que es muy interesante que tiene que ver con la miopía. Para demostrar qué es lo que es la acción. En el mundo de la biología, las cosas pueden ser no tan claras como uno quiere inicialmente, pero la miopía no es un problema de que falle la óptica del ojo. En la miopía la imagen no se forma exactamente en foco en la retina, lo que ocurre es que el ojo crece, hay un procedimiento de biología del desarrollo que el ojo que comenzó chiquitito y durante los primeros años creció y crece de una manera descontrolada y es por eso que la imagen se forma al frente de la retina. Y es porque el ojo creció hacia atrás. Increíblemente se tiene bastante entendido que el procedimiento que forma el ojo, que hace que crezca pero por otra parte depende de la imagen visual que uno ve todo el tiempo. Y aparentemente, una de las teorías que hay es que la lectura es un estímulo visual muy especial, porque la lectura solo se ve, la percepción interna que uno tiene es distinta, pero la hoja que uno ve, uno sabe que lo único que está en foco es lo único que uno está viendo en ese momento, es la palabra. Todo lo demás está fuera de foco, aunque uno adentro construye otra imagen. Pero entonces, este estímulo visual, en que solo hay una pura cosa en foco y todo lo demás esta desenfocado, parece ser el estímulo que mantiene el crecimiento del ojo. Ahí tenemos un ejemplo de cómo la visión, la calidad de la visión, o sea el objeto de la visión interfiere ya no en un proceso de construcción de algo metafísico como lo es color, sino que interfiere en un proceso de biología del desarrollo. Entonces ese es otro ejemplo muy interesante respecto de la visión de profundidad. Bueno, primero hay una observación básica y es que hay muchos tipos de noción de profundidad. Cuando todo el mundo dice que “yo tengo visión de profundidad porque tengo dos ojos”, yo le voy a decir a todo el mundo que haga este experimento: cierre un ojo y se va a dar cuenta que tiene bastante visión, que queda mucha visión de profundidad. Aún con un ojo cerrado, yo sé que este objeto está más adelante que el otro, pero eso es aprehendido y eso se sabe que es aprehendido. Ahí tenemos un ejemplo de lo aprehendido. Lo más interesante es que se sabe que la construcción de la estereopsis, o sea, la visión de profundidad es debido a que tenemos dos imágenes. O sea, en nuestra visión de profundidad, si no hay acción eso no se crea. Porque necesito que mi niño vea y agarre la taza y aprenda

a ver la correlación entre lo que ve y que es lo que me dice. Si eso no lo tengo él no lo va a poder crear. Por lo tanto la estereopsis es también algo aprehendido, algo que se tiene que actuar. En ese sentido sería muy bueno que uno pudiera hacer el catálogo de todos estos experimentos clásicos de la neurociencia y uno pudiera enseñarlos, siendo fundamental el trabajo de Held y Hein del 63.

**V.F.** - En este sentido la visión en profundidad parece ser el resultado de un largo proceso de aprendizaje. En el cine 3D, se promete un mundo de apariencia táctil, pero no podemos actuar en ese mundo. ¿Es posible re-aprender a mirar, en este contexto, y con los años, acostumbrar el ojo humano a estas nuevas formas de visualización tridimensional?

**J.C.L.** Primero, la tecnología 3D en el cine es nueva, pero hago notar que en imágenes 2D es bien antigua. A principios del siglo XX se vendían todas estas tarjetas postales estereoscópicas. Los seres humanos más o menos entendemos, o sea, no entendemos bastante bien como las imágenes ligeramente distinta generan esta construcción de 3D, que en un estereoscopio son dos superficies 2D que generan la ilusión de profundidad. Ahí tienes un ejemplo de construcción de algo, que no es objetivo en ese sentido, porque yo tengo dos tarjetas postales que las pongo en el estereoscopio y se ve muy bien la percepción de profundidad. Entonces el problema primero en el cine en 3D está en que, uno se construye el cine. Hay algo bien artificial, porque el creador de la imagen, fija el punto donde todos deberían estar viendo. Fija como la disparidad que se debería tener y eso es artificial, porque toda la gente en el cine no puede tener la misma visión del mismo objeto. Entonces primero, dependiendo de donde están en el cine, la imagen va a ser un poco extraña para los distintos tipos de personas porque, no va a corresponder en realidad a la disparidad que se espera. Yo creo que el primer detalle en el sistema nervioso, porque se vuelve un poco fatigante, es que el sistema ahí ya se da cuenta que no es la tridimensionalidad normal. Lo otro, al no haber acción, es algo muy pasivo. Eso está inserto en el esquema de que el sistema nervioso es una máquina que detecta cosas afuerinas, externas. Les recuerdo que lo que hace el sistema nervioso es construir dimensiones internas. Entonces, esta construcción del 3D en que yo alimento a un público con un 3D objetivo es realmente esa visión objetivista del sistema nervioso que no es la que yo comparto. Entonces confrontado con una imagen en 3D y el cine 3D, tenemos que darnos cuenta que la imagen es imperfecta en su biología, por así decirlo, en cómo fue generado. Entonces, cómo es que el sistema adentro construye estas dimensiones, no es inmediato. Podríamos decir que hay leyes de la neurodinámica de las poblaciones neuronales que hay que respetar. Entonces si, por ejemplo, en el cine se hace una transición entre dos imágenes muy rápidas, algo raro se va a detectar en mi sistema neuronal, es que, tiene que ver con la imagen. Porque se va a ver una transición que no se ha visto nunca antes. Y eso en algo le debe afectar al sistema. Hay que cuidar mucho las velocidades de cambio entre una imagen y la otra. Porque hay que darse cuenta de que adentro, nuestro sistema, es un sistema mecánico, con leyes. Las neuronas no son infinitamente poderosas. Las neuronas actúan, hacen su margen, porque son muchas, recuerden que el cerebro tiene

100 mil millones de neuronas. Son muchas neuronas que actúan de forma sinérgica, pero como son muchas, tienen una cierta inercia en el actuar. Entonces, si yo hago las cosas demasiado rápido o voy violando una cierta regla, por ejemplo, que la imagen contenga cosas que nunca se han visto antes, estas cosas, estas disparidades artificiales que se tienen que imponer en el cine, provocan algo...

**V.F.** imperfecciones, disparidades de color o de luz..

**J.C.L.** En las imperfecciones. Porque ahí estoy violando el método interno de cómo se calculaban antes las cosas. Pero yo estoy seguro que el sistema nervioso es infinitamente plástico que, si yo tomara un niño chico y lo alimento en un mundo de todas estas imperfecciones, va a resultar que voy a aprehender algo. Ese niño chico va a poder construir regularidades, porque el sistema nervioso, les recuerdo, no es que detecte algo objetivo en el mundo, sino que construye regularidades. Y el sistema nervioso, si antes opinaban que la naturaleza le tenía horror al vacío, el sistema nervioso le tiene horror al vacío de las interpretaciones. Entonces, el sistema nervioso interpreta. Entonces, si yo estoy en un mundo muy artificial, interpreto. Y voy a generar algo. Si no hay movimiento, no lo voy a poder hacer. Entonces, yo creo que efectivamente a futuro, si yo pudiera construir un mundo 3D, donde además la gente pudiese operar. En donde podría inventarme unas nuevas dimensiones, un nuevo color de las cosas, como un color o colores 3D y distintas maneras de tener 3D. Entonces, yo tendría una manera normal 3D y la manera 3D artificial, que tiene ciertos problemas, pero que tiene seguramente muchas otras ventajas. Le hago notar que los colores son una dimensión que se opone a la intensidad de la luz. Yo puedo ir en un mundo de puros grises y el color le da algo más. Entonces, tal vez sobre la estereopsis convencional, yo podría ponerle colores, ¿me explico? O sea, tipos de estereopsis, pero para eso tengo que actuar.

**V.F.** - Si quisiéramos saber más acerca de cómo se vinculan la percepción visual y la percepción sonora en este formato 3D, ¿de qué manera crees que podría estudiarse científicamente, desde la perspectiva de la neurobiología que practicas, la percepción concreta en espectadores de cine 3D?

**J.C.L.** Hay que saber neurociencia, primero saber cómo funciona el cerebro, que es lo que nos distingue entre todos los demás animales y la base de nuestro lenguaje, hay que saberlo. Ese es el primero punto. Segundo, todos los que están metidos en este negocio de la imagen, deberían también saberlo aún más. Y de eso hay que empezar a aprehender, como le digo, están estas leyes de la neurodinámica, de los grupos neuronales que actúan que tienen una inercia. Están las leyes que dicen que el sistema no está separado, hay una interacción modal en que la percepción visual y la percepción auditiva. Todo esto existe y, seguramente va a venir un gran director 3D que va a entender todo esto. Que va a entender cómo hacer las buenas transiciones de la imagen teniendo una cultura neurobiológica bastante grande.

V.F. Para poder ajustar la estética, la narrativa el ritmo, no? De este artificio a estas reglas, o tener conciencia de estas reglas digamos, los tiempos de adaptación, no?

J.C.L. Para que el cine 2D, blanco y negro, entendiésemos algunas de estas reglas de cómo tenían que hacer las transiciones de imágenes y cómo tenían que ser la presentación de los objetos, eso costó. De hecho, sería muy interesante de que la gente que quiere aprender 3D viera con estos ojos las películas tipo 1901, 1902 para que entendieran cuáles son los errores que ellos hacían, para entender que son los errores que nosotros haríamos con respecto al 3D y hacer la analogía.

Así que es fundamental entender el funcionamiento del sistema nervioso. Y una de las cosas invariantes que hay que conocer es el experimento de Held and Hein, haber leído "action and perception", entender que adentro nosotros somos sistemas mecánicos hechos con moléculas y células. Pero somos sistemas mecánicos, o sea que, todos los sistemas mecánicos tienen como un tiempo de preparación, un tiempo de acción, un tiempo para acelerar y un tiempo para parar. Eso es propio de todo sistema mecánico. Entonces, esto también nos pasa, por lo tanto tenemos que respetar esas velocidades internas. Y en el caso del sistema nervioso debe ser mucho más complicado. Y la puesta de todos estos experimentos de enmascaramiento demuestra cómo están estas interacciones insospechadas que tienen entre uno y otro.

V.F. - Para terminar, desde una perspectiva en que concebimos la visión como un largo proceso de aprendizaje basada en la experiencia, ¿qué rol podría jugar la memoria en este proceso de aprender a representar el mundo con el uso de artificios estereoscópicos tales como el cine 3D, los videojuegos o los simuladores de realidad virtual?

J.C.L. En general uno puede decir que la memoria es una de estas leyes neurodinámica. Sabemos que está basada en el hipocampo. No sabemos cómo funciona, pero sabemos los detalles. Entonces, una de estas leyes de la neurodinámica que nosotros le pusimos el nombre de memoria, permiten que yo recuerde algo. Nuestra memoria no es una memoria analógica, allí todo es reconstruido. Es como una sintonización que hago en cada momento del sistema y que, por lo tanto, cambian las propiedades del sistema. Mi memoria y la suya no son iguales, pero es porque esta sintonización de las neuronas tiene que ver también con la vida de cada uno. Porque la memoria funciona también porque hay acción, son mecanismos donde sintonizo estas poblaciones neuronales y las dejo como una marca indeleble y eso las hace funcionar de una manera y no de otra. La memoria es esencial dado que el sistema nervioso es increíblemente plástico, o sea, lo único que quiere es construir significados.

V.F. O sea que las visualizaciones en este hábito humano de construir regularidades en el fondo podrían generar nuevos contextos o interfaces de pre visualización de datos que al generar nuevas puertas de acceso a la información, genera nuevas invariantes

J.C.L. Claro, genera nuevas perspectivas en función de eso, voy a generar nuevas invariantes que van a parecer ser nuevos objetos.

V.F. O sea, que si aplico un poco esta idea al tema de lo que podríamos llamar la creación de audiencias para estas nuevas formas de 3D, consistiría en eso, en crear nuevos ambientes, nuevas representaciones y los nuevos futuros públicos de estas nuevas... van a ir construyendo formas de...

J.C.L. Claro, pero para que la cosa funcione uno no tiene que ser pasivo. Sino que deberían tener un control, o sea, imagínese que quisiéramos obtener, hacer algo, transformar los archivos de textos en objetos visuales para encontrar ciertas regularidades. Eso solo va a funcionar si la persona que está viendo pueda modificar lo que está viendo. Es necesario tener en cuenta los procesos de sustitución sensorial. Los experimentos de la lengua de Bach y Rita que hace qué una persona que es ciega, si yo le estimo la lengua con algo que tiene algo que ver con la imagen, la persona al cabo de un tiempo tiene la percepción de que ve. Aprende hasta a ver en profundidad. Aunque la traducción entre la imagen y el estímulo que ve en la lengua es completamente arbitraria. Lo único que tiene que ser es que sea regular y que la persona pueda actuar, porque se mueve sobre lo que le pasa. Esto va a cambiar mucho en los próximos años. Si estamos en el 3D, que es como si estuviéramos en el año 1905 Al inicio, entonces si alguien le hubiera dicho a otra persona que iba a existir 2001 odisea en el espacio o no sé, tantas películas ¿me explico?

V.F. Exacto. Pueden pasar demasiadas cosas

J.C.L. Claro. Porque se van a descubrir nuevas reglas. Seguramente en la edición de una película 3D. Nadie todavía ha escrito la obra fundamental en cómo se edita en para el 3D.



**IV. PERSPECTIVAS**  
*IV. PERSPECTIVES*

## *Un espacio para los jóvenes investigadores. A Space for Young Researchers*

Alfredo T. Cid Jurado

La Federación Latinoamericana de Semiótica a través de su principal instrumento, la revista *Designis*, ha trazado desde sus inicios, múltiples objetivos para garantizar el diálogo, el intercambio, el conocimiento del quehacer semiótico en la región. Uno de ellos ha consistido, ya en sus orígenes, en ofrecer un espacio al producto académico, resultado del proceso de formación de los investigadores emergentes. Si la ciencia se ha visto cobijada por el trabajo realizado en las universidades, en los centros de investigación, en los diversos foros creados para su divulgación, la semiótica no se encuentra ajena a tales procesos. Los productos son varios y desarrollados a distintos niveles, aún en sus etapas iniciales, sin importar su generalidad, su especificidad o su carácter formativo. Por lo tanto, algunos de ellos merecen ser divulgados, conocidos, destacados.

En la coyuntura de los cambios evidentes que motivan el presente número de la revista *Designis*, no se encuentran sólo la digitalización y una mayor circulación en las redes. El número que ahora se presenta trae consigo una innovación, la cual consiste en reservar un espacio específico de la revista a aquellos trabajos que por su calidad, su tema, su rigor teórico y metodológico, su contribución a la semiótica, deben ser mostrados a la comunidad académica.

La tarea consiste entonces en ir estableciendo los criterios para elegir esos trabajos realizados en las cátedras, en los seminarios, en los procesos de obtención de grado. Se trata de seleccionar aquellos que aportan, que muestran destreza, habilidad, rigor, amplio conocimiento pero sobre todo una potencial contribución a la disciplina semiótica. Muchos de ellos inician su camino en los coloquios, en los congresos locales, nacionales para llegar a los internacionales, pasando los filtros de selección y los procesos de evaluación adecuados. Ese camino marca una ruta que desembocará en protagonizar el avance disciplinario.

Sin embargo, es necesario subrayar la tarea innovadora que ahora se inicia en cuanto a su formato explícito no es reciente en su existencia. Desde 1999, la Federación y la Revista *deSigniS*, han sido cuidadosos en mantener abiertos y vitales esos espacios. La historia de la revista es fundamentalmente la historia curricular de sus autores; en sus inicios, en su madurez, en su consolidación, en su contribución al estudio, a la formación, a la consolidación de la semiótica en la región. Muchas historias son testimonio de tales procesos.

La presencia de los investigadores emergentes, jóvenes, es requerida e indispensable en toda disciplina que se preocupa por consolidar las linfas de una vitalidad requerida. El espacio en la revista garantiza dar a conocer novedades temáticas, aperturas al planteamiento a nuevas preguntas y desde enfoques no tradicionales. Los descubrimientos “revolucionarios” capaces de cambiar un paradigma científico obedecen, como señala Umberto Eco, a diversos procesos, los cuales desde nuestra perspectiva, se realizan de manera colectiva y circunscrita al espacio de aprobación, de reconocimiento y de calificación. Y eso se debe a que el planteamiento de nuevas preguntas, de procesos de metaforización creadores, las perspectivas de encuadre, la creatividad transformadora, aparecen con mayor naturalidad en la reflexión temprana, no circunscrita a las redes de la producción científica. Pareciera que los procesos de formación y de expresión primaria fueran en su capacidad de inventiva, una prerrogativa de las nuevas generaciones en formación.

Es así que podemos constatar un nuevo logro de nuestra revista, al presentar esta sección como muestra de la preocupación y la tarea continua de *Designis* y de la Federación Latinoamericana de Semiótica. Es sin lugar a duda un resultado de años de experiencia en ofrecer los foros necesarios para introducir a los nuevos semiólogos; bienvenidos sean entonces a éste su nuevo espacio.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ECO, U. (1990[2000]). *Los límites de la interpretación*, Barcelona, Lumen, 264  
 KUHN, T. (1962 [2004]). *La estructura de las revoluciones científicas*. México, Fondo de Cultura Económica, 102-122.

# colección deSignis 23

## NUEVOS IMAGINARIOS. CINE 3D, VIDEOS JUEGOS, MUSICA, SERIES

Transformaciones es el nombre de esta tercera serie de deSignis, la revista de semiótica y comunicación en forma de colección que inicia con ella su momento digital. Por que *Transformaciones*? Una palabra que hace referencia a un pasaje entre estados, a una correlación entre objetos, transformaciones complejas que pueden articular dos estados cualitativamente distintos, lo que implicaría el intercambio, la base de la dinámica cultural. Tres grandes áreas donde aparecen puntos de transformación: el paso del broadcasting al netcasting, la gamificación de la sociedad, la evolución del espacio público incluyendo una esfera global. Este número doble dedicado a los NUEVOS IMAGINARIOS presenta artículos sobre la transformación de la cultura de masas -cultura del control sobre el emisor- a una post cultura de masas, convergente y expresiva, y la transformación de la sociedad del tiempo libre, con la creación de nuevos públicos y nuevos contenidos. Series globales, nuevas identidades musicales, transformaciones también en la forma de hacer política, son algunos de los temas de este número sobre los nuevos imaginarios.

### NUEVAS CULTURAS, NUEVOS IMAGINARIOS Lucrecia Escudero-Chauvel ESCENARIOS

Percepción, Cine 3D y Videos Juegos

*Claude Bailble · Evelyn Campos Acosta / Rafael del Villar Muñoz · Victor Fajnzylber /  
Jorge Iturriaga · Luis Perrillan Torres · Manuel Velasco*

Historietas y Rap: resistencias e identidades

*Marcello Serra · Ricardo Araujo · Lorena Anteaiza Barrios · Carmen de la Peza ·  
Charo Lacalle / Alfredo Cid Jurado*

Transformaciones de una serie global

*Francois Jost · Lothar Mikos · María Pia Pozzato · Charo Lacalle*

Transformaciones de los imaginarios

*Alfredo Tenoch Cid Jurado · Hugo Santander · Javier Gomez Brito · Sandy Guzman*

### PUNTOS DE VISTA

*Silvia Tabachnik*

### DISCUSIÓN

*Juan Carlos Letelier*

### PERSPECTIVAS

*Alfredo T. Cid Jurado*

deSignis, una revista de la FELS (Federación Latinoamericana de Semiótica)  
Editada por la UNR Ediciones

**FELS** deSignis *online* ENERO - JUNIO 2015