

00466 1



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO 2c

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES
DIVISION DE ESTUDIOS DE POSGRADO
CIENCIAS DE LA COMUNICACION

SEMIOTICA DEL CONSUMO

**ANALISIS DE SEIS ANUNCIOS TELEVISIVOS
QUE PROMUEVEN HABITOS DE AHORRO Y
CONSUMO EN NIÑOS DE BAJOS RECURSOS**

T E S I S

PARA OBTENER EL GRADO DE:
MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION

P R E S E N T A :

MARTHA LUCIA ARANGO AMAYA

LIBRO CON
FALLA DE ORIGEN

MEXICO, D. F.

NOVIEMBRE 1989



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

I N D I C E

INTRODUCCION.....	1
1. MARCO TEORICO	1
1) Teoría de la Comunicación	1
* Naturaleza de los Emisores y Receptores	4
* El Universo de la Comunicación	7
* Situación Fundamental de Comunicación	8
2) Teoría de la Ciencia General de los Signos	13
* Desarrollo Histórico de la Semiótica	13
* Antecedentes Históricos del Discurso	14
* Los fundadores de la Semiótica	16
* Concepto de Semiosis en Peirce	17
* Planteamiento de la Semiología como Ciencia General de los Signos.....	20
* Planteamiento Teórico de A.J.Greimas	31
- Estructuras Semionarrativas	38
- La Componente Discursiva	62
- Nivel Profundo, La Organización Semántica : Isotopías.....	70
- Modelo Generativo : Simulación Textual	75

2. SEMIOTICA DEL CONSUMO.....	79
1) Análisis Semiótico de seis anuncios televisivos que pro mueven hábitos de ahorro y consumo en niños de bajos re cursos.....	79
* Análisis Semiótico del Anuncio Comprando por Amor ..	80
* Análisis Semiótico del Anuncio Pesca.....	112
* Análisis Semiótico del Anuncio Uso del Dinero	131
* Análisis Semiótico del Anuncio Ahorrar es el Verdade ro Truco.....	163
* Análisis Semiótico del Anuncio Cuidado con lo que nos pertenece.....	187
* Análisis Semiótico del Anuncio El Hombre de las Nie ves	205
2) Descripción Visual de los Anuncios	221
* Comprando por Amor	221
* Pesca	225
* Uso del Dinero	230
* Ahorrar es el Verdadero Truco	234
* Cuidado con lo que nos Pertenece	238
* El Hombre de las Nieves	240
CONCLUSIONES	243
ANEXO 1 : Corpus	252
ANEXO 2 : Story Board	258
BIBLIOGRAFIA	294

INTRODUCCION

La motivación para realizar el presente trabajo, "La Semiótica del Consumo", surgió de la inquietud de obtener un mayor conocimiento sobre la significación implícita en los mensajes que recibimos cotidianamente, y que tienen el propósito conducirnos hacia el cambio de opinión, hábito o acción.

En algún momento de nuestras vidas, hemos sentido la influencia de cierto contenido; en especial aquél que nos lleva a desear un objeto, o un personaje ficticio. Nos hemos maravillado por las ideas de una personalidad política o artística, o hemos modificado nuestra manera de vivir después de "encontrar" la verdad en un texto científico o religioso.

Aunque recibimos mensajes, de toda la sociedad, consideramos de especial influencia, aquellos que expresamente se nos imponen diariamente, desde que los Medios de Difusión hicieron su aparición.

La Comunicación a través de los Medios, se sirve cada día de una mayor capacidad tecnológica para impactar a través de una combinatoria de lenguajes, sonoros y visuales y una red de telecomunicaciones, que hacen llegar hasta los hogares de miles de receptores, los mensajes, teniendo como principal objetivo inducir, hacia el consumo.

Los Medios Masivos de Difusión, desde su introducción en la vida actual, han formado parte integral de nuestro modo de vida, y han generado en todos nosotros una manera de ver el mundo mediada por contenidos que aparecen de forma "natural" y "verdadera", obligándonos a valorar lo que dichos mensajes destacan y a pensar y actuar sobre los modelos que nos muestran o imponen.

Los signos que tienen la finalidad de promover determinada acción o cambio de opinión, generalmente están "valorizados", "inflados de sentido" -como lo expresa Barbero cuando habla de la ideología implícita en los medios- en especial, en las producciones publicitarias, en las que se utiliza el lenguaje visual escrito y sonoro, con el fin último de impactar al receptor través de operaciones que exaltan de manera sutil lo que el emisor quiere transmitir.

Estos postulados consisten en "hacer-creer" al destinatario sobre lo que se le presenta, enaltecen un objeto o mercancía, una manera de vivir o de pensar sobre la realidad y una forma de interpretarla. Todo esto se realiza a partir de un lenguaje -el discurso publicitario- mediado por la sociedad, que utiliza tales contenidos como puente entre la producción y el consumo.

Partiendo de la comunicación de mensajes en una sociedad como la

que acabamos de describir, nos llamó la atención encontrar otros signos generados por ésta que proponen todo lo contrario: el no-consumo, contenidos que en apariencia, se oponen radicalmente a los principios que la sociedad favorece: el consumo de mercancías.

Los anuncios oponentes utilizan, las mismas estrategias para convencer, de las producciones publicitarias que vemos a diario en nuestras pantallas televisivas, con ingeniosas maneras de atraer la atención sobre ideas, marcas y productos; en una lucha competitiva permanente para estar en el mercado, y en última instancia vender más.

Los anuncios que nos conciernen también compiten en el mercado de los mensajes para impactar a quienes los reciben, y así contrarrestar la "carga" de comerciales "consumistas". El contenido cambia, la forma se mantiene; se exalta la acumulación vs. la dilapidación y el mensaje se adapta al gusto infantil con el uso de personajes fantásticos: marionetas con figuras de animales que se "humanizan" a partir del lenguaje.

Estos anti-mensajes, por así llamarlos, están hechos con la misma capacidad e ingenio, que emplean los otros; diferenciándose únicamente por el tipo de actuación que se promueve en el receptor: convertirlo en "ahorrador".

Los mensajes oponentes se presentan ante el público como el modelo del "deber ser", niños que no consumen a los que se premian, en contraste con niños destrozados, glotones compradores de objetos "inútiles" que representan lo indeseable.

Por este motivo, el objeto de nuestro análisis estuvo compuesto por los anuncios de la asociación civil mexicana denominada UNICO (Unión Nacional Independiente de Consumidores) desligada de cualquier institución del estado, que tiene la intención de comparecer ante el auditorio infantil a través de los anuncios que integraron el corpus de la presente tesis.

Los anti-mensajes de Unico como tales, pretenden representar y defender los derechos de la masa de receptores-consumidores frente a la imposición de los valores consumistas. Con especial interés en hacer llegar estos contenidos, al auditorio infantil ya que se le considera un público altamente receptivo hacia la publicidad y la valoración de los objetos.

Dicha asociación, exhibe una lucha contra el enemigo, la consumición -acción de consumir- y genera una comunicación que busca realizar una operación de "conversión" del destinatario: de consumidor a ahorrador y en base a esta oposición, invertir los valores que fundamentan el consumo, modificando el deseo del receptor, para que se apropie de otro valor diferente: el ahorro.

Pretende además, exaltar los valores positivos para él: "lo útil" vs. "lo superfluo", "el ahorro" vs. "el consumo", "la conservación de las cosas" vs. "la destrucción de las mismas", plantea que el receptor aprenda, adquiera estos valores y cambie de opinión o actuación.

La campaña de Unico contiene al mismo tiempo, una motivación altruista, por tanto, su interés está centrado en niños de bajos recursos a los que quiere enseñar a no consumir. Estos niños puede obtener otras recompensas diferentes al consumo, valores como el afecto, lo divertido del ahorro, la posibilidad de trabajar menos, o simplemente evitar el castigo de estar habrientos por haber gastado en cosas inútiles.

En resumen Unico, sería un emisor de signo contrario que utiliza las técnicas y el formato de los anuncios publicitarios que lleva en apariencia un contenido diferente, el no consumo.

Finalmente la campaña a la que nos referimos, fué el resultado de una adaptación de mensajes norteamericanos educativos al servicio de la comunidad, adquirida por el patrocinador, para utilizarla como plataforma de lanzamiento de la Unión Nacional Independiente de Consumidores y a partir de ésta, constituirse en la "única" y verdadera institución defensora de los derechos de los consumidores en México.

A partir esta reflexión, fué como surgió la inquietud por dilucidar, lo que intuitivamente se captó en una primera instancia al descubrir los mensajes a los que nos referimos, se buscó en ellos estudiar el procedimiento de la significación, y entender la forma en que influyen en el receptor para que "no gaste".

En resumen, se trata, de comprender a través del análisis de los mensajes, el modo como los relatos-anuncios expresan lo que dicen:

¿Cómo dicen que se ahorre?. ¿Cuáles son las condiciones internas de su significado?.

¿Qué relaciones se mantienen dentro de estos textos para finalmente convencer al destinatario sobre la "verdad" que se plantea y hacer que el "otro" se apropie de ésta ?.

Tomando en cuenta estos interrogantes, consideramos que la presente tesis puede ser una valiosa aportación al Proceso Comunicativo ya que permita acercarnos al estudio del mensaje, en vista de que lo ideológico trabaja en el ámbito de los procesos y sistemas de codificación de la realidad, y es en el mensaje donde el emisor vierte su visión del mundo y la llena de significado.

En relación al receptor, le podemos proporcionar una herramienta que le permita descubrir la estructura subyacente, develar lo que

se le presenta y decidir que hacer frente al mensaje.

Por otro lado, este análisis puede ser de considerable interés para la teoría del significado, ya que se trata de evaluar un género de mensajes sobre los cuales no se han realizado estudios sistemáticos que permitan comprender el procedimiento que conlleva la significación de un discurso publicitario-educativo, de uso poco común en nuestros países.

Para la realización de esta tesis, se tomaron en cuenta dos disciplinas :

a) La Teoría de la Comunicación, que nos permite caracterizar el tipo de mensaje pertinente para el análisis.

b) La Teoría del Significado que posibilita la desarticulación y rearticulación del discurso publicitario y de este modo, encontrar la estructura profunda.

Nuestro análisis está inscrito en el carácter estructural de los Procesos de Comunicación, dado que cualquier mensaje generado dentro del proceso comunicativo puede ser susceptible de una lectura ideológica. Esta lectura asimismo, nos remite a una sistema compuesto de relaciones y transformaciones que dan cuenta de la organización y finalmente del sentido del discurso.

Por otra parte, en lo que se refiere a la utilización de una teoría del significado, fue necesario circunscribirnos al método estructural, para develar el modo de operar y los mecanismos de selección y combinación que la lingüística estructural ha descubierto como las dos operaciones que dan lugar a la significación.

Lo que se busca son las reglas semánticas que rigen la organización latente de los mensajes es decir, las reglas semánticas a partir de las cuales se generan las proposiciones, los mensajes, con el fin de dilucidar el principio organizativo de la producción cultural.

Jesús Martín Barbero, cuando se refiere a la ideología como terreno de lo inintencional, considera que el análisis lo que persigue es el principio organizador, es decir, una estructura que no aparece ni se manifiesta, que por otro lado, no es accesible a la conciencia de las personas a través de las técnicas de análisis de contenido, puesto que ese principio organizador se encuentra en otro nivel : "latente", "segundo", "connotativo".

En éste sentido está orientado nuestro trabajo, intentamos acercarnos a un tipo de mensaje peculiar, en cuanto a la combinatoria de forma y contenido, para obtener esa estructura no manifiesta y descubrir el misterio disfrazado de verdad implícito en su contenido.

1. MARCO TEORICO

Para la realización del presente estudio, se revisaron fundamentalmente dos teorías :

1. La Teoría de la Comunicación, dado que el estudio pretende analizar una situación comunicativa.

2. La teoría de la Ciencia General de los Signos, que ha sido útil en los últimos años, tanto para el análisis de textos científicos, religiosos, literarios, políticos, como para el análisis de los discursos producidos por los Medios de Comunicación Masiva.

1) Teoría de la comunicación.

Este estudio se encuentra ubicado en el ámbito de la teoría de la comunicación, la cual es en esencia un enfoque estructuralista, en donde se pretende descomponer el universo en elementos, y a partir de éste construir un repertorio, volviendo a componer un modelo, o imitación de ese universo estudiado.

A través de los elementos se busca encontrar las leyes que rigen el conjunto, las oposiciones que se manifiestan (figura-fondo), lo que conlleva una actitud dialéctica, que opone figura-fondo, forma y mensaje, orden y desorden, señal e interferencia.

A continuación, se presenta un resumen de la teoría de la Comunicación de Abraham Moles y Claude Zeltman (1), desde una perspectiva estructuralista. Se incluyen también otras aportaciones de disciplinas como la Cibernética y la Teoría General de Información, descrita por Shannon y Meyer Eppler. Los cuales describen el modelo de la situación típica de la Comunicación.

Moles opina que la Comunicación es:

"Una teoría que explica la forma en que se establecen las relaciones del individuo y su Medio Cultural y Social. La Filosofía de la Comunicación

1. Moles Abraham, Zeltman Claude: Artículo publicado en el Diccionario "La Comunicación. Les images, les sons, les signes, théories et techniques". de N. Wiener et Shannon et M. McLuhan. Pgs.102-109. Colección "Les Dictionnaires du Savoir Moderne".- Traducción de Adolfo Chacón.

intenta descifrar el universo, al considerarse ésta como una especie de emisor global de mensajes más o menos secretos, que obedecen al código: las leyes de la naturaleza, reglas de un juego llevado con un adversario anónimo y omnipresente". (2)

La Comunicación según este autor, se ha desarrollado a partir de una distinción básica del hombre con otros sistemas biológicos. Por lo tanto, dicha disciplina se constituye también como objeto y Ciencia Autónoma.

La Sociedad se transforma en un Sistema Social, es decir, en un conjunto de partes distintas, cada una de las cuales se define por sus funciones en objetivos, vinculándose a través de la interacción. Estas interacciones que se establecen entre los elementos del Sistema Social, constituyen el objeto de la Ciencia de la Comunicación.

Para Moles, el hombre vive en un Medio Ambiente, dentro del cual, se ha creado una parte a la que se denomina Cultura. De dicho ambiente, recibe estímulos, mensajes, ante los cuales reacciona, pudiendo modificar su comportamiento, con relación a lo que recibe de su Medio Ambiente, y eventualmente actuar sobre éste y modificarlo.

El individuo es un receptor de mensajes que vienen generalmente de un universo cercano (familiar), o de un universo lejano (medio ambiente social), en el que se encuentran inscritos los Medios de Comunicación, que influyen en el individuo para modificar su conducta.

Los mensajes se dividen en 2 grupos:

- a. Estímulos Naturales
- b. Estímulos Sociales o Signos, que son producidos para otros -imágenes de lo otro- que hacen el contacto con la sociedad.

En los estímulos sociales, aparece la comunicación interindividual, en la que se intercambian los roles entre emisor y receptor, estableciéndose entre ellos, un anillo lingüístico, (Este tipo de comunicación es la más completa).

El receptor también puede participar de las experiencias que

presencia el emisor, a partir de la procuración de estas a través de lo que el autor denomina "Experiencia Vicarial". Sin embargo, para que se pueda realizar dicha comunicación se necesita que los dos elementos emisor/receptor tengan un mismo "lenguaje" a lo que se llama "repertorio" o "código".

Esto implica que, el mensaje esta constituido por una red de elementos simples, combinados, conocidos y combinados por ciertas reglas (código).

Hay que añadir además, que la Comunicación lejana o cercana tiene que ser transmitida por un canal, un soporte material de la misma, existiendo dos canales para la transmisión:

- a. Canales Naturales (Comunicación Interpersonal)
- b. Canales Artificiales (Letra, telecomunicación, teléfono)

Moles clasifica los Tipos de Comunicación que se dan en:

- a. Comunicación Próxima: Se utilizan canales naturales, se realiza en el mismo lugar, y corresponde a la comunicación interpersonal y a las esferas personales.
- b. Telecomunicación, Se utiliza un canal artificial, de un mecanismo técnico.

Además habla de:

- a. Comunicación Unidireccional, en donde el emisor y el receptor se mantienen iguales y los mensajes circulan en una sola dirección. En ella, el emisor transmite más de lo que recibe.
- b. La Comunicación Bidireccional, es donde la emisión y la recepción tienen más o menos la misma participación cuantitativa.

Existe otro tipo de clasificación de la Comunicación, la oposición entre:

- a. Comunicación Interindividual (interpersonal): Un individuo con otro individuo.
- b. La Comunicación por Difusión: Un solo emisor habla simultáneamente a un gran número de receptores.

El principal ejemplo lo constituyen los Medios de Comunicación Colectiva, los cuales a través de canales técnicos envían mensajes a millones de receptores: La radio o la televisión, envían mensajes unidireccionales.

La distinción entre los dos tipos de Comunicación: "interpersonal" y de "difusión", divide dos fenómenos los cuales son diferentes en sus fines, estrategias y técnicas.

*** Naturaleza de los Emisores y Receptores.**

Los emisores y receptores se pueden clasificar a su vez en diferentes categorías:

- a. El ser humano individual
- b. La persona moral (grupos humanos reunidos según una "razón social": firma, organismo de difusión).
- c. La máquina o el organismo artificial (computadora, teletipo, grabadora).
- d. El animal a cuyas emisiones y recepciones se les denomina zoc-semiótica.

Por lo que existirán múltiples combinaciones de los pares emisor/receptor.

A continuación se presenta una síntesis de lo expuesto anteriormente.

- a) Individuo en relación con su Medio Ambiente:
 - Estímulos lejanos/cercanos
- b) Individuo en relación con la Comunicación:
 - Comunicación interindividual/experiencia vicarial
- c) Realización de la comunicación:
 - Emisor/receptor (comparten el mismo código)
- d) Mensaje
 - Elementos simples

- Combinados y conocidos
- Secuenciales

- e) Canal
 - Natural/artificial

- f) Tipos de comunicación
 - Próxima/lejana
 - Bidireccional/unidireccional
 - Interindividual/difusión

- g) Clasificación de emisores/receptores
 - Ser humano individual
 - Persona moral
 - Máquina
 - Animal

Y las combinaciones posibles que se puedan realizar entre estos cuatro elementos, que forman 16 categorías de Comunicación.

Enseguida mostraremos las tablas, en las que se clasifican los diferentes tipos de mensajes.

TABLA I
MENSAJE VISUAL

SIMBOLICO : LENGUAJE ESCRITO	UTILITARIO	DATO DE UN MENSAJE ORDEN DECISION
	IMAGINARIO	FICCION
ICONICO (GESTALT)	IMAGEN FIJA	REALISTA: FOTO IMAGINARIA: PINTURA, ESCULTURA.
	IMAGEN ANIMADA	CINE TELEVISION

TABLA II
MENSAJE SONORO

SIMBOLICO	REALISTA	IMAGINARIO
LENGUAJE	SONIDOS ARTIFICIALES	MUSICA
HABLADO	IDONEOS A LA ACCION QUE ACOMPAÑAN (GESTALT ANALOGICA)	GESTALT ARBITRARIA

TABLA III
MENSAJE TACTIL

CONTINUO PRESION, CHOQUES, FROTAMIENTOS, DESLIZAMIENTOS.
VIBRATORIO TREPIDACIONES.

TABLA IV
MENSAJE OLFATIVO

REALISTA OLORES DEL MEDIO AMBIENTE
SIMBOLICO LENGUAJE DE LOS PERFUMES

TABLA V
MENSAJE COMPENSATORIO

TRANSFERENCIAS DE INFORMACION CINETICAS DINAMICAS ,ETC.

En las tablas anteriores, se puede clasificar cualquier tipo de mensaje que se desee analizar dependiendo de la naturaleza del mismo.

*** El Universo de la Comunicación.**

Según Abraham Moles, en nuestra época actual, el universo de la Comunicación, se inscribe en los actos de correspondencia de la Sociedad, en la que una acción de cualquier tipo, mercantil, publicitaria, conlleva necesariamente una Comunicación. De hecho, existen empresas sociales que viven del Universo del Signo. Entre estas, se puede mencionar los Medios de Comunicación Masiva, las

Casas Editoriales o las Universidades.

Por otro lado, la Cibernética o Ciencia de los Organismos, se puede equiparar a la Ciencia de los Mensajes, en donde la sociedad puede ser comparable a un sistema en el que fluye la comunicación encontrando dos categorías:

- a. - las comunicaciones que se producen en el interior del sistema. (Conciencia colectiva o saber colectivo).
- b. - las comunicaciones externas enviadas por el sistema hacia el exterior, a través de mensajes individuales o de difusión.

La dimensión cibernética de la Comunicación toma en cuenta los mensajes que circulan dentro del sistema y los mensajes que son recibidos por el sistema.

Así pues Abraham Moles considera que :

"La teoría de la Comunicación se construye a partir del momento en que se asume una nueva actitud metodológica diferenciando el contenido de lo que contiene, el fondo de la forma, y en que por razones técnicas se han hecho esfuerzos para manipular los mensajes con la mayor eficacia posible, al menor costo, rehusando sistemáticamente interesarse en el contenido de estos mensajes". (3)

* Situación Fundamental de Comunicación.

La Teoría General de la Información, desarrolla un modelo a partir de los trabajos realizados por Wiener y Shannon quienes formalizaron el modelo de la situación típica de Comunicación, tomando como base el análisis de la experiencia vicarial mencionada al principio. Este se presenta a continuación:

TABLA VI

FORMA TIPICA DE LA COMUNICACION

EMISOR: UN ENTE GRUPO DE ENTES, UNA ADMINISTRACION, REMITENTE (JAKOBSON)

CANAL: FISICO CIRCULAN MENSAJES, SECUENCIAS DE ELEMENTOS CONOCIDOS.

RECEPTOR: RECIBE MENSAJES, COMPORTAMIENTO OBSERVABLE RESULTADO DE LA EXPERIENCIA EN LA QUE PARTICIPA.

REPERTORIO DE SIGNOS: CREACION DEL MENSAJE POR PARTE DEL EMISOR. USO DETERMINADO SIGNOS (CODIGO), DESCIFRAMIENTO POR PARTE DEL RECEPTOR.

Es frecuente que el receptor y el emisor no comparten mas que una parte de sus recepciones; esta parte es la única que sirve para la comunicación efectiva.

EL MENSAJE.

En relación al Mensaje, sólo puede existir Comunicación mientras se encuentren los elementos fundamentales de la misma: Emisor/Receptor. El mensaje se presenta como una secuencia de elementos tomados del repertorio de signos del Emisor, quien los organiza de acuerdo a las necesidades del tipo de medio, que va a utilizar para enviarlos al receptor.

El receptor por su lado, identifica los repertorios del emisor con sus propios repertorios, percibe formas y significaciones que añade a sus propias "existencias" de conocimientos.

Moles define "forma" como :

"Mensaje del mundo exterior que aparece ante el receptor, como si no fuera resultado del azar"(4)

LA INFORMACION

4. Ibid. pag. 7.

El valor del mensaje para el receptor consistiría entonces en poder participar de las experiencias que le procura el emisor y al mismo tiempo que estas experiencias, sean novedosas para él y no simplemente una repetición de elementos ya conocidos por éste. Solamente así, el receptor podría cambiar su comportamiento posteriormente.

El elemento novedoso es lo que se le conoce como información, es decir la medida de novedad que tenga cada mensaje. El mensaje sería valioso para el receptor, mientras lo elementos constitutivos del repertorio conocido para ambos E/R tuviera alguna novedad (imprevisibles), en cuanto a la manera en que se ensamblan éstos.

Por lo tanto, la Información sería una magnitud, es decir, la medición de una cantidad de originalidad por parte del receptor.

Shannon plantea que tomando en cuenta que el mensaje tiene que ser transmitido a través de un canal, en el cual el uso del tiempo es costoso, se necesita que este sea efectivo asertando al máximo encadenamiento de signos, para obtener la mayor originalidad, al menor costo.

La finalidad del mensaje consistiría en hacerse comprender por sus interlocutores. Se busca que en la emisión, el receptor pueda entender (percibir) lo que el receptor emite, así como, asegurar el máximo de interacciones en relación al mensaje.

Para que la emisión sea efectiva tendrá que transmitir algo novedoso al receptor (original) y al mismo tiempo deberá ser comprendido por éste (inteligibilidad). El receptor debe participar, de la experiencia del emisor, el cual intentará utilizar al máximo los signos para hacerlo comprensible.

Los mensajes se encontrarán así en 2 extremos:

- El mensaje totalmente inteligible, sin ninguna originalidad.
- El mensaje totalmente imprevisible, con el máximo de originalidad sin estructura interna.

La eficacia del mensaje depende del equilibrio entre la originalidad y la redundancia.

En el caso de un mensaje publicitario (repetición) en donde se es totalmente previsible; la inteligibilidad está vinculada con la banalidad, por lo tanto, la consecuencia necesaria es la reducción de la información.

De este modo, la comprensión del mensaje está en relación proporcional a su redundancia, la que a su vez va en sentido inverso a la información, siendo máxima en un mensaje BANAL y mínima para un mensaje totalmente original.

Por lo que la teoría del mensaje conlleva dos oposiciones fundamentales, las cuales se muestran en la siguiente tabla:

TABLA VII

CONCEPTOS GENERALES:	BANAL	<----->	ORIGINAL
	INTELIGIBLE PERCIBIDO		ININTELIGIBLE RECIBIDO
CONCEPTOS METRICOS:	PREVISIBLE		IMPREVISIBLE
(Se pueden medir)	REDUNDANTE		INFORMATIVO
	ESTRUCTURADO		COMPLEJO

MENSAJE SEMANTICO Y ESTETICO

El mensaje puede también ser visto desde dos puntos de vista:

- El Semántico
- El Estético

El primero se refiere al sentido de las palabras, es denotativo, está restringido por el código en la construcción de los signos.

El segundo, constituye la fuente de la creatividad, de la imaginación, de la fantasía.

Es la forma de expresar el mensaje el estilo.

De tal manera, que el mensaje estético, proporciona información independientemente de su soporte. La forma más original en que el emisor hace uso de éste campo de libertad, es lo que conforma un mensaje en sí mismo.

Como consecuencia, el mensaje puede ser descriptivo, denotativo, y a su vez, connotativo (estético), en donde se trata de provocar reacciones en el receptor a partir de la "Experiencia Vicarial".

APROXIMACIONES AL ESTUDIO DEL MENSAJE

Moles considera que existen dos maneras de estudiar el mensaje:

- a. Analizando la cadena: EMISOR-CANAL-RECEPTOR-REPERTO---RIO, que sería un estudio del campo social de la - Comunicación.
- b. Analizando el mensaje que se transfiere del emisor al receptor por un canal físico (sonido-imagen-escritura), que constituye el objeto material.

Estas dos aproximaciones constituyen los dos aspectos fundamentales de la teoría de la Comunicación.

Por último, cabe señalar que la teoría de la Comunicación que se acaba de presentar, parte de una visión estructuralista, en la cual se puede distinguir el fenómeno de comunicación (mensaje)-pertinente para este trabajo.

2) Teoría de la Ciencia General de los Signos.

A continuación presentaremos una revisión general de la Ciencia General de los Signos Semiología o Semiótica, que a partir de los estudios de Ferdinand de Saussure, se ha venido desarrollando, conformándose como una Ciencia autónoma, cuyo objeto es el estudio de los signos incluidos el lingüístico.

Por tanto, se hará un recuento de los principales representantes de esta disciplina para alcanzar un conocimiento adecuado de sus proposiciones teóricas y a la luz de éstas aplicar el modelo de análisis que nos concierne en este trabajo.

Empezaremos por presentar el desarrollo histórico de la Semiótica y sus principales representantes.

* Desarrollo Histórico de la Semiótica.

A continuación, haremos un recorrido histórico de la semiótica a partir de la recopilación realizada por Jimenez, O.R.

En la antigüedad, la semiótica formaba parte de la medicina, como el área que interpretaba los signos de las enfermedades:

- a. La diagnosis (examen de los síntomas)
- b. Prognosis (pronóstico de enfermedades)

Por otro lado, en la antigüedad, ya se reconocía la importancia de la teoría de los Signos, y se asociaba ésta con la Filosofía los sofistas (Platón y Aristóteles), los estoicos y empiricos.

En la Edad Media, cultivaron la Semiótica, lógicos, gramáticos especulativos, y cultivadores de la llamada "sciencia sermocinalis".

En la época Moderna, Leibniz y Locke, consideraban a la Semiótica como la teoría de los signos verbales y como parte equivalente a la Lógica. Johann H. Lambert, denominó semiotik a un sistema primario (metafísico) de signos que constituye de todo sistema lingüístico, incluyendo los sistemas de los lenguajes naturales.

Actualmente, los iniciadores de la Semiótica fueron el axiomático Charles Sanders Peirce, Ogden y Richards, Charles W. Morris que formaron la escuela anglosajona.

De aquí en adelante, se desarrolló la Semiótica o Semiología como la "Ciencia general de los Signos". La escuela Francesa, utilizó el segundo término generando toda una corriente lingüística a partir de Ferdinand de Saussure junto con los lingüistas rusos y

la escuela italiana.

* Antecedentes Históricos del Discurso.

Jiménez (5) señala que para los sofistas la Retórica tenía una intención declaratoria e intervenía en los asuntos de la ciudad.- "El bien decir", era corregido por un intenso estudio de los "lugares comunes" o "tópicos".

En Platón y Sócrates, a diferencia de los sofistas, la retórica se subordinaba a la filosofía. Para Platón la Filosofía era un saber riguroso que aspiraba a la verdad absoluta, no susceptible de manipulación retórica y ni de comunicación a la mayoría.

Estos filósofos por lo tanto, definían el Discurso contrapuesto a la intuición. Para ellos, el proceso discursivo era un pensar que proporcionaba el contenido de la verdad, el discurso daba la forma a ese pensar.

Aristóteles fué el primero en dar una presentación sistemática a la Retórica, definiéndola como la contraparte de la Dialéctica, aunque ambas relacionadas con el saber. Las dos, se fundamentaban en verdades aunque en verdades de opinión comunes.

Pero mientras la Dialéctica exponía, la Retórica persuadía o refutaba, siendo ésta el "cuerpo de persuasión", o el cuerpo de la "creencia". Para Aristóteles, la Retórica era la posibilidad de descubrir teóricamente lo que puede producir en caso de persuasión. Todas sus definiciones se basaban en la premisa de persuasión.

En resumen, entre los sofistas y aún después en Descartes y Spencer se consideraba el discurso como la simple intuición mientras que para Aristóteles y Sto. Tomás, el discurso hacía referencia al curso (cursus) de un término a otro.

Aristóteles definió el discurso (oración, locución, frase) como un sonido vocal o una serie de sonidos vocales que tenían un significado convencional y cada una de cuyas partes, tomada por separado tenía un significado como dicción mas no como afirmación o negación.

Los estoicos consideraban a la Retórica y a la Dialéctica como

5. Jiménez O.R. "Nacimiento de la Semiótica Occidental". Material Mimeografiado. Seminario de Semiología de la Cultura del Instituto de Investigaciones Sociales. UNAM. México. Pgs. 102-109.

las dos partes en que se dividía la Lógica. La Retórica era la Ciencia del bien hablar y la Dialéctica, la ciencia del bien razonar.

La Retórica consistía en la inversión de argumentos, su expresión en palabras, la ordenación de éstas en el discurso y la comunicación del discurso al oyente. La Dialéctica se ocupaba de lo verdadero y lo falso.

Para los empíricos, la Retórica se basaba en argumentos probables entresacados de los signos. El método era la conjetura, contrapuesta a las ciencias exactas. La Retórica era un conjunto de reglas sacadas de la experiencia, un decir afectado por varios grados de probabilidad. La Semiótica guardaba relación con la retórica en los sofistas como Platón, Sócrates, Aristóteles, así como con los estoicos.

En la Edad Media, la Retórica, la Gramática y la Dialéctica formaban parte de las ciencias liberales. La Retórica era considerada como el arte de la persuasión y abarcaba todas las ciencias mientras fueran consideradas materia de la opinión.

Ya en el siglo XII la Retórica aparece como una de las dos ramas de la Lógica (lógica disertiva). En su aspecto literario, la Retórica tenía poco interés, en cambio era más importante en su aspecto lógico, como lo fue para San Agustín.

En el caso de los escolásticos, la idea de discurso fué separada en dos áreas: el discurso perfecto y el discurso imperfecto. El primero se refería al discurso que completara la sentencia, el que diera a la inteligencia un significado completo, por ejemplo: "el hombre bueno es bondadoso". El segundo se refería al discurso que no completara la sentencia.

Liebniz aparece después (1646-1716) con su cálculo infinitesimal y la teoría de las Mónadas las cuales formaban los principios constitutivos de las cosas. El conocimiento para Liebniz se conjugaba en la dicotomía percepción/apercepción.

Locke, (1632-1704) contribuyó con su "Ensayo acerca del Entendimiento Humano". El entendimiento para él, no tenía conocimiento innato; gradualmente el entendimiento iba adquiriendo ideas, con las cuales el hombre podía ejercitar su facultad discursiva.

Para Locke todo fenómeno mental podía ser de: sensación, reflexión, de experiencia externa y de experiencia interna. El conocimiento era para él la percepción de la conexión y acuerdo o desacuerdo de nuestras ideas. En su ensayo consagrado a la división tripartita de las ciencias, en su capítulo final, concentró sus esfuerzos en la cuestión del signo y de los signos y propuso llamar simeiotiki (en griego) a la "Doctrina de los Signos", considerando los más usuales a las palabras, ya que, según él, para poder comunicar nuestros pensamientos son también

necesarios signos de nuestras ideas. Los que los hombres han encontrado como más útiles y los que por lo general se usan los sonidos articulados. Concede a las palabras la categoría de "los grandes instrumentos de la cognición".(6)

Posteriormente, Jean Henri Lambert (1728-1777), con su obra "New Organon" desarrolló una teoría del conocimiento dividida en dos: el Arte de Pensar, y la Doctrina de la Verdad. En la primera examinaba, los conceptos simples y en la segunda, la diferencia entre lo falso y lo verdadero. Apareció el término Semiótica como la doctrina de los caracteres exteriores de lo verdadero y Semiología como la teoría de la distinción de lo falso y lo verdadero. Lambert se vio fuertemente influenciado por Locke y a él le debe el uso del término, así como su tema de investigación sobre: "La Pesquisa de la Necesidad del Conocimiento simbólico, del Lenguaje Particularmente", ya que, según él, el conocimiento simbólico es un medio auxiliar del pensamiento, que no es para nosotros en forma alguna superfluo.(7)

Una vez desarrollada esta breve reseña histórica se hablará con más detenimiento, de los principales representantes de la Semiótica o Semiología, ofrecen una visión sobre los antecedentes modernos de la Semiótica y su conexión con el planteamiento teórico de A.J.Greimas acerca del discurso.

* Los Fundadores de la Semiótica.

Para iniciar una investigación en Comunicación, en la cual el objeto es el discurso, (televisivo), tendremos que empezar por estudiar los marcos teórico-metodológicos en los que se inscribe.

Con este propósito, será fundamental hacer una breve revisión de la llamada "Ciencia de los Signos", la Semiótica o Semiología.

Cabe destacar como la tradición francesa hace poca referencia a uno de sus fundadores, el primero que introdujo el término "Semiótica".

Para este efecto revisaremos a Carontini y Peraya que consideran a Peirce uno de los iniciadores de esta disciplina.

6. Jakobson, Roman: Versión libre por Villegas, Uribe Oscar.Seminario Lingüística para Sociólogos."Ojeada sobre el desarrollo de la Semiótica". Instituto de Investigaciones Sociales. U.N.A.M. 1978. Pgs. 1-15.

7. Ibid., pgs. 3 - 4.

Entre los límites de dos siglos (1839-1914), fué cuando éste pensador utilizó el término semeiotik, e inició sus estudios sobre la "Naturaleza Esencial y las Variedades Fundamentales de Semiosis Posibles", además de su definición de la doctrina de los signos, en donde se muestra influenciado por Locke.

Según los autores (8), el axiomático Charles Sanders Peirce, fué el primero en introducir el término moderno de Semiótica. Este autor trataba de elaborar una doctrina formal de las condiciones que un discurso debía satisfacer para tener sentido.

Para Peirce, la ciencia de la Semiótica se dividía en tres ramas distintas:

- a. - La Pragmática, que implica el sujeto parlante.
- b. - La Semántica, que estudia la relación entre el signo (representamen) y la cosa significada (denotatum).
- c. - La Sintaxis, que tiene por objeto las relaciones formales entre los signos.

Este autor al igual que Ch. Morris concentraron sus estudios semióticos en el área de la Pragmática, siendo esta la orientación principal de las escuelas anglosajonas.

* Concepto de Semiosis en Peirce.

Carontini y Peraya consideran que la principal aportación de Peirce a la Semiótica es su concepto de Semiosis, que consistía en una relación entre tres términos, de tal manera, que esta relación triádica, en ningún momento puede resolverse en una relación bilateral.

"El signo, en cuanto tal tiene tres relaciones: es, ante todo, un signo en relación con un pensamiento que lo interpreta; en segundo lugar es un signo para un objeto para el cual tiene el mismo significado de ese pensamiento; en tercer lugar, es un signo bajo un punto de vista o por una cualidad que lo coliga con aquél objeto".

8. Carontini Enrico, Peraya Daniel. "Elementos de Semiótica General". El proyecto semiótico. Ed. Gustavo Gili, S.A., Barcelona 1979, pag. 17, 18, 19.

[Peirce 1868/1967, 198].(9).

Este autor utiliza tres conceptos fundamentales para la teoría del signo :

- a.-Prioridad
- b.-Secundariedad
- c.-Terciaridad.

a. Prioridad: Es el modo de ser de aquello que es como es, positivo sin relación con ningún otro.

b. Secundariedad : Es el modo de ser de aquello que es en relación al segundo, pero sin tener en consideración a un tercero.

c. Terciaridad: Es el modo de ser que es como es en el sentido que pone en relación al segundo con un tercero.[Peirce 1904/1965] (10).

Para Peirce una verdadera triada se definiría:

- a. Los miembros singulares no pueden poseer su función independiente de la existencia y de la función de otros miembros.
- b. Una relación diádica entre un conjunto cualquiera de miembros no puede existir independientemente de la existencia y de la función del tercer miembro.

Si se aplica este concepto a la relación del signo se podría deducir de ahí que:

- a.- Los tres miembros de la Semiosis, el signo en sentido estricto (los vehículos materiales de la función del signo) los objetos designados (denotata y designata) y los interpretantes son los que son, sólo a causa de la semiosis como unidad de función triádica.
- b.- Las tres posibilidades relacionales diádicas en el ámbito de la función del signo se basan

9. Schilieben Lange, Birgite. "Convergencia de Tradiciones en la Pragmatolingüística". Seminario de Semiología y Política de la Cultura. Instituto de Investigaciones Sociales. UNAM. México.- 1981. pag.4.

10. B.Schilieben, op.cit. pag.5.

en un tercer miembro que falta de vez en vez; es decir, la relación entre signo y objeto designado por medio de los interpretantes, la relación interpretante (por ejemplo la conciencia humana) y el objeto a través de la mediación del signo, y finalmente la relación entre el signo y su interpretante por medio de la existencia del objeto y los objetos, que determina el valor general del signo en el ámbito extencional. [Apel, 1970, 86] (11).

Carontini y Peraya (12), concluyen explicando cómo para Peirce su sistema se organiza a tres niveles, o tres polos que determinan la significación: el significado de un signo tiene una relación con el signo que representa, que no es sino aquél al que se refiere.

Lo que consideran dichos autores como aportación importante de éste teórico es cómo el objeto denotado, el referente, no interviene, ni siquiera como residuo en el proceso de significación; por eso es tan importante la noción de interpretante, se aventuran a decir los autores, que el interpretante, podría ser en un sentido amplio, nada más que el sentido del signo. Por otro lado, creen que un mejor acercamiento al entendimiento de esta teoría sería considerar al "interpretante" como una representación referida al mismo objeto.

Es decir que el "interpretante" sería otro signo que a su vez debe poseer otro interpretante nombrable a través de otro signo hasta el infinito.

En palabras de Peirce :

"Un signo no es signo a menos que pueda traducirse en otro signo en el que resulte más plenamente desarrollado". (13).

Para Umberto Eco (14), el "interpretante" sería el significado de un significante, a condición de que sea considerado como una unidad cultural, poniéndose ésta última en evidencia a partir de otro significante.

11. B.Schlieben.op.cit.pag.6.

12. E. Carontini, D.Peraya.op.cit. pg.22

13. E.Carontini,D.Peraya. Op.cit.pag.22,23

14.Citado por E.Carontini,D.Peraya.pag.23.

Por último Peirce clasifica la variedad de los signos a partir de su esquema triádico y los pone en tres relaciones: El signo consigo mismo, en relación con su interpretante y por último en relación con el objeto.

En cuanto a la relación referencial distingue tres variedades de signos :

- a.-El icono:"Es el signo que se refiere al objeto que denota en virtud de sus características propias".(15)
- b.-El índice:"Es el signo que se refiere al objeto que denota en virtud de estar realmente atañido (affected) por éste".(16).
- c.-El símbolo:"Es un signo constituido como signo por el hecho de ser comprendido y utilizado como tal".(17).

La mayoría de los escritos semióticos de Peirce no fueron publicados sino hasta la tercera década de este siglo; es decir, veinte años después de la muerte del autor. De la herencia de Peirce quedan muchas partes sin editar, lo cual retardó la comprensión exacta de sus trabajos y aportaciones a la ciencia de la Semiótica.

Por otro lado, se han presentado confusiones sobre las teorías de Peirce, especialmente en lo relacionado a la distinción entre "intérprete" e "interpretante" a pesar de que él mismo definió claramente estos dos aspectos : al intérprete lo designa como receptor y decodificador del mensaje y al interpretante, como la clave de la que se sirve el receptor del mensaje para comprenderlo. Es decir, todo lo que hay de explícito en el signo mismo, si se hace abstracción de su contexto y de las circunstancias de su enunciación.

De acuerdo con ésta aclaración, el signo no exigiría mas que la posibilidad de ser interpretado incluso en ausencia de un destinatador.

* Planteamiento de la Semiología como Ciencia General de los Signos.

15. Ch.S.Peirce.Vol.II.p.247.Citado por E.Carontini, D.Peraya.Op.cit.pag. 25, 26, 27.

16. E.Carontini.D.Peraya.íbidem,pag.26.

17. E.Carontini.D.Peraya.,íbidem.pag.27.

Uso de los Términos Semiología y Semiótica.

Carontini y Peraya señala cómo el término "Semiología", se amplió mucho más en francés que en otras lenguas, a causa principalmente del gran lingüista Ferdinand de Saussure. Como expresamos anteriormente, el término Semiótica sobrevivió más ampliamente entre los teóricos anglosajones especialmente en Bacon, Dalgarno, Wilkins, Locke y por haber sido utilizado en el siglo XIX por Mallery y en el siglo XX por Peirce.

Según lo autores Saussure propone designar a la Semiología (o a veces signología) la ciencia que estudiaría los signos en el seno de la vida social, lo cual, tendría que pasar necesariamente por el campo de otras ciencias como el de la Psicología Social, la Psicología General, en la que se estudiarían los signos y las leyes que los rigen.

Por lo tanto, la Lingüística quedaría limitada a ser parte de esa Ciencia General de los Signos, y las leyes que descubriera, podrían ser aplicadas a la Lingüística, estando vinculada ésta al dominio de los hechos humanos.

Por lo cual, Saussure subordina la Lingüística a la Semiología, al atribuir a ésta el estatuto de modelo instrumental.

Y así lo dice :

"La lengua es un sistema de signos que expresan ideas y, en cuanto a tal, comparable a la escritura, al alfabeto de los mudos, a los ritos simbólicos, a las fórmulas de cortesía, a las insignias militares, etc. Sólo que es lo más importante de este sistema".
[F.de Saussure.Cours de Linguistique générale, Payot.Paris p.33,34] (18).

"La lengua, el más complejo y extendido de todos los sistemas de expresión, es también el más característico de todos; en este sentido, la lingüística puede convertirse en el patrón general de toda la Semiología, por más que la lengua sea tan sólo un sistema particular de ésta".[F.Saussure ,op.cit.p.101.](19).

18.E.Carontini,D.Peraya.Ibidem.pag.31.

19. E.Carontini.D.Peraya.Ibidem,pag.31,32.

Por lo tanto, el lenguaje para Saussure, no es más que un caso particular de la teoría de los signos, ya que Saussure opone la naturaleza compleja del lenguaje a otras instituciones semiológicas.

De acuerdo con su doctrina, éstas emplean signos que, por lo menos tienen un rudimento de vínculo evocador entre el significado y el significante, son "símbolos". El símbolo es un signo, pero jamás es completamente arbitrario. Por el contrario el lenguaje es un sistema de signos independientes. Los signos independientes, por otro lado, no tienen ninguna especie de vínculo visible con el objeto que designa.

Roman Jakobson señala otros principios fundamentales de la teoría de Saussure; sus dos principios: La arbitrariedad del Signo, y la Concepción Estática del Sistema, los cuales consideró en el desarrollo de la "Semiología General". (20).

Saussure considera que todo signo, y especialmente el lingüístico está formado por una relación de dos caras, el significante y el significado:

"El signo lingüístico es pues la unidad psíquica de dos caras...ambos elementos están íntimamente unidos y se requieren mutuamente... llamamos significante a la combinación del sonido y la imagen acústica...Nos proponemos conservar la palabra signo para designar el total de ambos, reemplazando concepto, e imagen acústica, por significado y significante respectivamente; dichos términos tienen la ventaja de marcar la oposición que los separa tanto entre sí como del total del que forman parte." (21).

Por otro lado, Saussure define la oposición entre la lengua y el habla, en donde destaca lo que es social de lo que es individual.

A éste respecto, considera que la lengua sería un producto social cuya existencia permitiría al individuo el ejercicio de la facultad del lenguaje.

El habla sería la parte individual del lenguaje. El uso de éste cuando el individuo se comunica utilizando las reglas combinatorias lexicológicas que constituyen la lengua.

20. Jakobson, Roman: Versión libre: Uribe Villegas, Oscar. "Ojeada sobre el Desarrollo de la Semiótica". Instituto de Investigaciones Sociales. UNAM. 1978. pag. 30, 31, 32.

21. F. de Saussure, "Cours de Linguistique Générale", Payot, Paris. 1972. Pag. 99. Citado por Carontini y Peraya, ibidem, pag. 46.

Saussure establece otra diferenciación : la Semiología de la Comunicación y la Semiología de la Significación, donde la primera, se dedicaría a estudiar los Sistemas de Comunicación a través de las señales o de los signos conocidos como tales, mediante el aprendizaje social explícito.

La segunda, postularía que todos los fenómenos socioculturales, pueden ser índices y funcionan como signos. Los fenómenos socioculturales tienen una significación, es decir un significado y un significado, y por tanto son signos que constituirán los sistemas de signos o "sistemas significantes".

Todos éstos fenómenos socioculturales, se plantean como mensajes, con un emisor y receptores. Por lo cual, se trataría de transcribir los códigos: Aislar las unidades de los códigos, y las reglas de combinación de éstas unidades, entre sí para formar mensajes.- (22)

Con esto Saussure considera, que la lengua está lejos de ser el único sistema de signos. Existen muchísimos otros, como: "la escritura", "las señales marítimas visuales", "las trompetas militares", "los gestos de cortesía", "las ceremonias" y "los conjuntos de ritos". Por lo cual las costumbres tienen un carácter semiológico.

La lengua para Saussure, es ante todo, un fenómeno colectivo, el único hecho de Comunicación acerca del cual pueda emplearse el término "Comunicación de Masas": la lengua, se encuentra dentro de las masas, que en todos los momentos de su vida la utilizan y la emplean. Cuando la lengua se convierte en un instrumento de comunicación en ese momento ésta entra en el circuito de circulación de la palabra y se vuelve algo común para todo el mundo. Por lo tanto, afirma que la lengua es un producto de las fuerzas sociales, y en consecuencia un producto de la historia.

Otra noción que maneja Saussure, en relación a la lengua es la noción de VALOR, la cual define como la relación que une al Significante y al Significado, en donde el signo (la relación de esos dos elementos), es también la contrapartida de los demás signos de la lengua. Por lo que en la lengua existen dos relaciones semánticas: la significación y el valor, que aunque se encuentren estrechamente relacionados no pueden confundirse.

Con lo que concluye Saussure diciendo, que la lengua es un sistema cuyos términos son solidarios y en la que el valor de uno

22. Mounin, G. "La semiología y las Semiologías". Versión libre de Ruiz de Chávez Leticia. "Semiología de la Cultura". Seminario. Instituto de Investigaciones Sociales. UNAM. 1980.

es el resultado de la presencia simultánea de los demás.

"El valor, no es la significación, sino que proviene de la relación recíproca de las piezas de la lengua". [Ferdinand de Saussure, citado por Godel, op. cit., p.143] (23).

Con respecto a ésta noción de valor, Saussure, ejemplifica la misma con el juego de ajedrez en donde se pueden presentar simultáneamente el orden diacrónico, imperativo y dinámico, y el sincrónico es decir, un estado de equilibrio del sistema, momentáneo. Por lo cual, las piezas del tablero, se pueden comparar con las piezas de la lengua, ya que el valor respectivo de las piezas depende de su posición en el tablero, así como en la lengua, cada término posee un valor con respecto a todos los demás términos del sistema. Desde el punto de vista dinámico o diacrónico, el desplazamiento de una sola pieza sobre el tablero transforma fundamentalmente la configuración de conjunto del sistema y opera el paso de un estado de equilibrio a otro; al igual que en la lengua. Existen también reglas básicas del juego que no resultan transformadas después de cada una de las jugadas, que corresponderían a los principios constantes de la Semiología, como el principio de la arbitrariedad, por ejemplo.

Además no es tan importante el material del que están hechas las piezas del ajedrez, su valor dentro del seno del sistema, no tiene nada que ver con él :

"Lo que de idea o de materia fónica hay en el signo importa menos que lo que hay en torno a él en los demás signos". [Ferdinand de Saussure, op. cit., p.166] (24).

Por último, el modelo lingüístico, para Saussure se caracteriza por la dicotomía lengua/habla, además de otra característica a la que este denominó el doble eje del lenguaje. Es decir, que las relaciones que unen entre sí a los términos lingüísticos pueden desarrollarse sobre dos planos o ejes, cada uno de los cuales engendra sus propios valores.

Al primer plano lo denominó el plano de los sintágmata. El sintagma es una combinación de signos que tiene como soporte la extensión en el lenguaje articulado; ésta extensión es lineal e impide la pronunciación de dos elementos a la vez y se alinean

23. E.Carontini, D.Peraya. Ibid, pag.64.

24. E.Carontini. D.Peraya. Ibid., pag.64.

unos tras otros en la cadena hablada.

El segundo plano, lo llamé el plano de las asociaciones. Son las palabras que presentan algo en común y se asocian en la memoria, formando grupos en los que aparecen toda clase de relaciones que tienen algo en común.

Estos dos planos se encuentran estrechamente relacionados entre sí y constituyen la articulación del discurso.

Hasta aquí hemos desarrollado los principios fundamentales de la llamada Ciencia de los Signos o Semiología. A continuación, se expondrá brevemente los adelantos de esta Ciencia en otras áreas mas allá de la lingüística. Las cuales llevan a cabo una verdadera "lectura" de la Cultura como fenómeno del Lenguaje.

Entre los teóricos que han realizado estudios al respecto se encuentran Roland Barthes, L.Hjemslev y A.J.Greimas, presentados por Carotini y Peraya. A continuación aparece un resumen de sus teorías:

Después de la importantísima aportación de Ferdinand de Saussure, la escuela francesa continuó desarrollando la Ciencia del los Signos y fundó en 1960 el Centre D'Etudes des Comunications de Masse: CECMAS de la Ecole Practique de Hautes Etudes de Paris convertido recientemente en Centre d'Etudes Transdisciplinaires: Sociologie, Antropologie, Semiologie (CETSAS). El CECMAS fue fundado por George Fredman y sus colaboradores, Roland Barthes, - Morris, Metz y Neron.

Roland Barthes fue el primero en dicho centro que empezó desarrollar la Semiología como ciencia generalizadora de los signos, recibió, principalmente influencias de Saussure, Marx y Freud. - Sus trabajos principales: "Les Mitologies, Rhétorique de l'Image y Elementos de Semiología.

Los estudios de Barthes, se concentraron entonces en desarrollar la investigación semiológica reconstruyendo el funcionamiento de los sistemas de significación referentes a la lengua, sin perder de vista en ningún momento el modelo lingüístico.

Para Barthes, la Semiología tiene por objeto todos los sistemas de signos, cualquiera que sea la sustancia y los límites de estos sistemas: "Las imágenes", "los gestos", "los sonidos melódicos", "los objetos" y los conjuntos de estas sustancias que pueden encontrarse en la vida cultural como en "los ritos", "protocolos" y "espectáculos". Todos ellos, según el autor constituyen "lenguajes" o por lo menos sistemas de significación.

También señalan que todos los sistemas de signos van acompañados por el mensaje lingüístico.

Percibe a la Lingüística como perteneciente la Ciencia General

de los Signos, aunque no corresponden a su parte privilegiada. Según él, la Semiología es el área de la lingüística que se encarga de las grandes unidades significantes del discurso.

Postula el principio de Pertinencia en donde el objeto de investigación se elige a partir de una definición del mismo: se interroga al objeto sólo desde el punto de vista de las relaciones de sentido que tienen entre sí, sin hacer intervenir, otros determinantes del objeto, hasta que no se haya reconstruido éste.

Esta situación, produce en el semiólogo una "situación de inmanencia", lo que quiere decir que se estudia el sistema desde dentro; ya que se trata de reconstruir el sistema semiológico: "la inmanencia" sólo podría realizarse sobre un conjunto de hechos definidos arbitrariamente por el investigador. A este conjunto de hechos Barthes le denomina el corpus.

"El corpus es una colección finita de materiales, determinada de antemano por el analista, dentro de una cierta arbitrariedad (inevitable) y sobre la que va a ponerse a trabajar."
[R.Barthes.op.cit.,p.170](25).

Barthes plantea que el corpus debe ser lo bastante amplio para que sus elementos conformen un sistema completo de similitudes y diferencias. Por otro lado, considera que el corpus debe ser lo más homogéneo posible, tanto por la sustancia como por la temporalidad. Un buen corpus debe tener un sólo tipo de documentos. Sin embargo, en Semiología el corpus a estudiar, por lo general, presenta muchas sustancias mezcladas como en el caso del cine, que combina imagen másica y palabra, en ése caso, Barthes menciona que se deben aceptar corpus heterogéneos afirmando que sería indispensable, estudiar atentamente la articulación sistemática de las sustancias implicadas.

Expone también que, el corpus debe eliminar al máximo los elementos diacrónicos; los cuales debe coincidir más bien con un estado del sistema, con un corte sincrónico de la historia, y lo expresa del siguiente modo:

25. Barthes, Roland. "Système de la Mode", Editions du Seuil, Paris. 1967. Citado por : E.Carontini, D.Peraya, ibid, pag.73.

"Estas elecciones iniciales son puramente operatorias y, en parte, forzosamente arbitrarias: no puede juzgarse a cerca del ritmo de cambio de los sistemas, puesto que sin duda el fin esencial de la investigación semiológica es precisamente el descubrimiento del tiempo propio de los sistemas, la historia de las formas."
[R.Barthes.op.cit.,p.172](26).

La noción de lengua/habla, también es para Barthes de vital importancia para el análisis de cualquier investigación semiológica. Retomando a Saussure, esta dicotomía se puede hacer extensiva a los sistemas semiológicos, aunque no necesariamente a todos ellos, ya que, en su estudio de la moda por ejemplo, ésta aparece como un lenguaje sin habla, en contraposición al estudio que realizó en relación a la alimentación, en el que se podía extender esta dicotomía. Sin embargo, parece estar conciente que dicha distinción resulta bastante difícil de aplicar a sistemas semióticos mas complejos, en los que se incluyen sustancias diversas. Tal es el caso de las distintas técnicas en que se apoyan los llamados Medios de Comunicación de Masas, como la televisión, el cine, la radio, el teatro, la publicidad, etc.

En cuanto a la dicotomía lengua/habla, considera importante revisar éste concepto de Saussure y cree pertinente introducir un nuevo elemento presignificante (ya sea materia o sustancia) que actúe como soporte de la significación, como intermediario entre lengua y habla. Por lo tanto, indica que, en sistemas semiológicos no lingüísticos, se tendría que considerar este elemento, que formaría parte de la significación; tres planos en vez de dos, como lo planteaba Saussure, en donde la lengua, como sistema de diferencias no podría ser capturada sino a través del habla. Los planos propuestos por Barthes serían:

- a) el plano de la materia
- b) el plano de la lengua
- c) el plano del uso.

Esta propuesta afecta por lo tanto su definición de signo semiológico, aunque de base lo considera también compuesto de un significante y un significado. Pero, según la sustancia, el signo tendría dos regiones a partir de ésta.

La región del signo propiamente dicha, en donde la sustancia es inmediatamente significante.

Las funciones signo, en donde la sustancia no es necesariamente significante sino, que es utilizada por la sociedad para un "uso" determinado de origen utilitario o funcional, a la que a su vez se le adjudica una significación derivada.

Por consiguiente, cuando un uso se convierte en signo, la sociedad lo puede volver a re-funcionalizar, generando la naturalización y el disfraz del sentido simbólico y cultural de la función original del objeto.

El signo semiológico ya que está situado entre lo natural y lo cultural, plantearía un conflicto entre un estrato motivado y otro inmotivado. Barthes define la motivación como una relación no arbitraria, entre el signo y el referente; la naturaleza de esta relación dependerá de una analogía física (motivación por continuidad), o por una contigüidad existencial. En el primer caso, se podrá asociar con el signo icónico y en el segundo caso con el índice.

Según Ch. Morris, (27) el signo icónico es un signo semejante, en ciertos aspectos a lo que denota. Por lo tanto, la iconicidad sería cuestión de grados.

Por último, los conceptos de Barthes en relación a la connotación y denotación los desarrolló del lingüista Hjelmslev (28), para el cual, sustancia, forma, contenido y expresión pueden describir cualquier lenguaje. Para Hjelmslev el significante y el significado poseen ambos una forma y una sustancia.

La significación se puede representar, según éste autor, como la relación entre el plano de la expresión y el plano del contenido. El signo está constituido por un "Sa" y un "Se", en donde el plano del "Sa", constituye el plano de la expresión y el "Se", el plano del contenido. Es este sentido, se basa en las mismas premisas de Saussure y su aportación principal a la semiología se fundamenta en una distinción suplementaria, que puede ser aplicada a una Semiótica General.

Además subraya que cada plano se divide a su vez en dos estratos diferentes: la forma y la sustancia. La forma es lo que puede

27. Morris Charles, "Signs, Languages and Behavior", Prentice Hall, Nueva York, 1946, cap.VII, p.2. Citado por Carontini y Peraya, ibid, pag.81,82.

28. Hjelmslev, L : "Le langage". Les Editions de Minuit, Paris, 1969. Citado por Carontini y Peraya, 48.49,50,51.

ser descrito por la lingüística de manera coherente sin tener que recurrir a premisas extralingüísticas; en cambio, la sustancia es la que cubre los aspectos extralingüísticos, para que puedan ser descritos.

Por consiguiente, se tendrán cuatro clases distintas:

- a. La sustancia de la expresión: que sería la sustancia articuladora, no funcional del dominio de la fonética.
- b. La forma de la expresión: que estaría constituida por reglas paradigmáticas y sintácticas. Es la organización posible realizada por los "Sa" en un enunciado.
- c. La forma del contenido: representa la organización formal de los significados en un enunciado dado.
- d. La sustancia del contenido : se trata de todos los aspectos semánticos, emotivos, ideológicos, fenomenológicos, nocionales de los significados.

En el caso del relato, se puede ver claramente la clasificación del lingüista. (Ver tabla VIII)

TABLA VIII
PLANOS DE LA SIGNIFICACION

	SUSTANCIA	FORMA
EXPRESION	novela, film, comics.	discurso narrativo (retórica, estructuras narrativas)
CONTENIDO	universo imaginado o ficticio, fantasmas, fragmento de ideología.	el relato propiamente dicho tal como se nos da a leer.

Quando el sistema Expresión-Relación-Contenido se convierte en elemento simple de un segundo sistema, es entonces cuando se encuentran dos sistemas articulados o enganchados, el uno del otro. Este enganche puede ocurrir de dos maneras:

En el primer caso el sistema: expresión-relación-contenido se convierte en el plano de la expresión o significante, del segundo sistema: (E-R-C)--> R-C; a este caso se le llama semiótica connotativa: el primer sistema constituye el plano de la denotación y el segundo el plano de la connotación.(29)

Barthes, concluye que un sistema connotado es un sistema cuyo plano de la expresión está a su vez constituido por un sistema de significación.

En el segundo caso el sistema: expresión-relación-contenido se convierte en el plano del contenido, significado del segundo sistema: E-R--> (E-R-C). Como como ocurre en todos los metalenguajes.

Por lo que, el metalenguaje sería un sistema cuyo plano del contenido está a su vez constituido por un sistema de significación, o es una semiótica que trata de otra semiótica. Al ser la connotación un sistema significante, comprende a su vez significantes y significados y el proceso que los liga entre sí.

Hjelmslev, precisó la noción de metalenguaje como una operación. La Semiología sería un metalenguaje, ya que es un sistema secundario cuyo contenido o sistema primario es a su vez un lenguaje ("lenguaje-objeto") de otro metalenguaje.

Cada vez que un sistema significante toma como contenido otro sistema significante, se constituiría por lo tanto, en metalenguaje, como en el caso de la revista de modas, que "habla" de lo que significa el vestuario.

En resumen, éste lingüista distingue dos niveles: el nivel de la expresión (en donde se percibe la discontinuidad, discriminando muchos significados) y el nivel del contenido (donde los significados están identificados). No existe generalmente isomorfismo entre el nivel de la expresión y el nivel del contenido. Es decir, la manifestación en poesía, relato, etc., sería la combinación de una cierta forma (organización) al nivel del contenido, con una cierta forma, cuya sustancia correspondiente añade sus propias posibilidades y restricciones (la linealidad para el lenguaje y la organización plana para la pintura).

29.Hjelmslev, L. "Prolégomènes à une théorie du langage". Les Editions de Minuit, Paris, 1963, p.144 ss. Citado por Carontini y Peraya, op. cit. pag.86.

* Planteamiento Teórico de A.J. Greimas.

Hasta aquí hemos presentado, el recorrido histórico, de los principales representantes de la Semiótica o Semiología que de alguna manera influyeron en los planteamientos teóricos del lingüista francés A.J. Greimas el cual, fundamentó su teoría hace aproximadamente unos veinte años a partir del encuentro crucial entre las escuelas lingüísticas europeas de F. Saussure y L. Hjelmslev, (escuela de Copenhague), así como, en los trabajos de la sintaxis estructural de Tesnière y la morfología del estructuralista ruso Vladimir Propp sobre el cuento popular.

Los estudios de Propp, le proporcionaron la clave de las regularidades y restricciones subyacentes en la narrativa, es decir, le dieron cuenta de cómo es construida una narración significativa.

El análisis semiótico se benefició por tanto, de los estudios de éste lingüista, especialmente en cuanto a descubrir las diferencias que caracterizan a los sistemas significantes, que son manifestados en un texto como cambios en los estados de actores diferentes.

Vladimir Propp estudió un corpus de cien cuentos rusos, y demostró que a pesar de la gran diversidad de actores involucrados, la temática es relativamente simple por el tipo de roles que se repiten. Por ejemplo, en el caso de los cuentos sobre "héroes", el héroe ejecuta una tarea, que generalmente consiste en restaurar un orden desestabilizado por un villano. Por otro lado, el "objeto" está representado por el "riesgo" en la lucha entre el héroe y el villano, y el "rey", o alguien poderoso, que representa la capacidad de saber lo que es bueno y es malo.

Más adelante, dicho autor demostró que cada rol está caracterizado por cierto tipo de funciones (los actores que representan un rol determinado realizan un tipo de acciones más que otras).- Propp distinguió treinta y un funciones, que Greimas logró organizar en homologías, limitando su número, además de crear algunos modelos para los cambios de estado de los actores. (30)

La teoría de Greimas tiene pues su soporte, en éstas escuelas y es a partir de ellas que pretende romper con las concepciones de una Semántica "universal", y del lenguaje como nomenclatura. Lo que busca es: trabajar el lenguaje como emergencia del sentido, no sólo de manifestación sino de inmanencia, de constitución, de producción de sentido. (31) De ahí que Greimas no tenga miedo a

30. Bastide, Françoise: "El Análisis Semiótico del Discurso" Fotocopias en Inglés. Traducción de Martha L. Arango. 1988.

31. Barbero, Jesús Martín. "Comunicación Masiva". Discurso y Poder. Editorial Epoca. Quito, Ecuador. 1978. Pg. 75.

plantear, la necesidad de una previa teoría del sentido, puesto que cualquier proyecto de Semántica involucraría esta teoría. Así como, el hecho de traer a la problemática del sentido, el de la percepción, porque las diferencias de que está hecho el lenguaje, no corresponden exactamente al ser del mundo.

La Semiótica de Greimas es por tanto, un nuevo acercamiento al Análisis del Discurso, y su elaboración se encuentra todavía en desarrollo: El discurso tiene que ver con el estudio de los sistemas significantes. Un sistema significante es considerado como todo lo que hace sentido, o todo lo que tiene sentido. El significado, no está arraigado en cosas o fenómenos: la aprehensión del significado tiene lugar en la mente. Por lo tanto, cualquier fenómeno natural, o las prácticas de la vida cotidiana, cuya intención no es la de comunicar, pueden ser significativas para alguien que decida interpretarlas.

Esto quiere decir, que los límites de un sistema significativo son mucho más amplios, que un sistema significativo de comunicación intencional. Se entiende por Comunicación Intencional, la Comunicación en la que el espectador reconoce la creación de un objeto, por un autor-creador; como es el caso de los textos, discursos, poesía, pintura, música, fotografía, o la combinación de muchos significados, como en una película o en la ópera. Aún aquí, el espectador participa entendiendo los resultados de su percepción, la cual tiene sus propios obstáculos, al deshacer la continuidad de lo que es visto u oído en signos.

Definiciones de sentido.

En Greimas, la palabra sentido, cubre tres acepciones diferentes:

- a. Aquella que se refiere a los órganos de los sentidos, es decir, a lo sensible. Esta acepción plantea ya algo más que una simple relación (contacto, entre el ojo y el objeto visto), plantea una interacción sujeto-objeto. En donde lo sensible, no es una cualidad o propiedad ni del sujeto ni del objeto, sino una operación, un producido.
- b. Sentido que se refiere a "dirección" orientación -el sentido de una flecha o de una vida-intencionalidad, finalidad.
- c. Sentido que se refiere a la constitución de

la significación de una frase, de una novela, de una pintura o de un film. (32)

Es así, como la teoría de la Semiótica considera que un signo aislado, generalmente no lleva ningún significado. Tiene que ser ubicado en un sistema de signos. Esta fue la principal aportación de Saussure : El significado aparece donde la diferencia es percibida. Muchos signos se establecieron por el uso, y se conformaron como palabras de una lengua dada, que indica cosas precisas, como por ejemplo, las letras escritas, que se refieren a sonidos particulares. El inmediato reconocimiento de las letras escritas no debería hacernos olvidar, que sólo son reconocibles porque éstas de alguna manera son diferentes de otras letras que también son conocidas por el escucha o el lector.

Esta hipótesis general de un sistema de diferencias, va a aparecer en Greimas en el "Efecto de Sentido", que da cuenta del nuevo uso de los signos ya conocidos, así como también de signos que son creados directamente en el discurso, por una convención inmediata, como en los textos matemáticos o en los juegos de los niños : "ahora esta silla, es un jet".

La hipótesis Saussuriana de que los signos hacen sentido como parte de un sistema tiene otro interesante resultado: La cuestión del referente es dejado de lado por parte de los lingüistas europeos. Ya que la relación entre signo y referente puede ser de cualquier naturaleza, no tendría mucho que hacer en el "efecto de sentido". Aunque pueda suceder, que el signo imite o evoque al referente, como en el caso de los signos visuales, o cuando se estudian las pinturas. Sin embargo, un signo propiamente dicho puede designar cosas las cuales no existen en el mundo o conceptos abstractos.

En relación al "Efecto de Sentido" Greimas, retoma para su explicación las categorías de Hjelmslev, para el cual, como explicamos anteriormente, un significado atribuido a un actor en el plano del contenido, puede ser manifestado por muchos niveles de la expresión, como es el caso de la música o la pintura, y aún dentro de ésta misma, una sustancia, el lenguaje.

La palabra "aburrido" por ejemplo, como significado puede ser convenido ya sea por la misma palabra "aburrido", -que ya en sí misma está significando- o de otra forma, como por ejemplo describiendo la postura o la conducta del actor, o aún más describiendo el contexto que lo rodea. Por lo cual, el efecto de sentido puede aparecer de una unidad del nivel de la expresión mas amplia que una palabra o una frase, y puede ser estudiada en

sustancias de expresión diferentes al lenguaje.

Otra noción básica del análisis semiótico es que el "Efecto de Sentido", producido por una manifestación particular, está enlazada de manera generativa a un significado subyacente del sistema significativo. En una manifestación particular se puede ver, uno de muchos significados posibles, dentro de un sistema significativo.

El "Efecto de Sentido" se describe entonces, como resultado de selecciones, articulando unidades elementales por relaciones de contraste y organizándolas en una jerarquía en la base de una estructura semántica profunda.

En el caso de la palabra "aburrido" por ejemplo el "Efecto de Sentido" se describe como resultado de una selección de este término entre la pareja que contrasta el estado de un actor aburrido con uno entusiasta, o simplemente con uno sereno: de hecho, hay dos tipos de diferencias entre las dos calificaciones, "aburrido" vs "entusiasta" y entre la presencia y la ausencia de una calificación "aburrido" vs "sereno".

Para obtener la "revelación" de la operación se tendría que contrastar el estado del actor "aburrido" con otro, en el nivel de la manifestación, o también comparar el estado presente del mismo actor con un estado precedente o posterior, dándole así una "historicidad" a los estados, por lo que el siguiente paso consistirá en describir el "estado de ánimo" o contar la historia a partir de un cambio de estado de ánimo del actor. Por tanto, las posibles diferencias que se desarrollen, son presentadas a partir de una vía generativa.

Hay que tener en cuenta, que en un texto diferente se puede usar otro contraste por ejemplo, "romo" vs "agudo" y por la jerarquía de relaciones, este contraste podría ser sobredeterminado por otro, como sería el caso de comparar la mente humana a un cuchillo, ambos siendo sujetos de aburrimiento o entusiasmo o inclinados a cambiar de un estado a otro.

Con el modelo de la estructura semántica profunda, y unos pocos modelos narrativos, Greimas hizo factible la reconstrucción de una manifestación específica de un sistema significativo subyacente. Por lo que es, hasta ahora, el mejor método operativo para analizar textos cortos, textos visuales así como pinturas y anuncios.

Por otro lado, hay que aclarar, que este método y la reconstrucción del sistema significativo subyacente, que fundamenta el Efecto de Sentido, no debe ser tomado, según el autor, como un método interpretativo, de hecho, la Semiótica no se adjudica la facultad de que por la vía generativa, desde la estructura profunda a la manifestación, se pueda llegar a la producción "real" del autor, así como tampoco se puede afirmar que lo que se

reconstruye sea el sentido "original" o "intencional" del autor.

Por lo tanto, la Semiótica está en desacuerdo con métodos de análisis de textos que aspiran interpretar a través de eventos de la vida del autor, o del medio cultural, en el cual el trabajo fue producido. Mas aún, aunque puede ser aplicado en principio a un fenómeno natural, el resultado del análisis semiótico, no interesaría a un investigador, preocupado por explicar la manifestación como un resultado de interacciones entre "verdaderos" actores (agentes) naturales. La reconstrucción del sistema significativo, es básicamente una forma comunicable que explica cómo un "efecto de sentido" puede ser evocado. Por lo tanto, el método semiótico provee una base a la interpretación más sólida que la pura intuición, especialmente cuando la interpretación depende en gran parte del medio cultural en que se encuentra inmerso el lector.

La Semiótica logra obtener el "Efecto de Sentido" a través de un elemento del texto, haciendo que las otras relaciones que lo unen con los demás elementos "vibren" una contra otra, generando una red de nuevas posibilidades de interpretación, que el lector ingenuo probablemente pasaría por alto, eliminado así otras interpretaciones, ya que éstas no serían coherentes con el sistema del texto. Por ello, la Semiótica posibilita, un método flexible para estudiar manifestaciones de culturas ajenas al lector, o trabajos de arte muy personalizados. De todas maneras, la interpretación es del dominio del lector, y él se verá involucrado en dar sentido, a la producción de un texto específico, a través de sus propios patrones de conocimiento.

El Análisis Semiótico de Greimas, ha sido importante, no sólo por la utilidad de la descripción del "Efecto de Sentido", sino también por que brinda, la posibilidad de poder describir la Persuasión. La teoría semiótica plantea como hipótesis, que el discurso además de hacerse entendible, contiene en sí mismo, elementos dirigidos a la valorización de lo que se comunica; estos para el caso de la comunicación intencional.

En primera instancia, el progreso de la Semiótica en cuanto a la descripción del Efecto de Sentido, aparece con el análisis de los cuentos, mitos, y novelas, el paso siguiente fue dado hacia la descripción del análisis de textos bíblicos o religiosos discursos políticos, publicidad y textos científicos, sin que se pretenda decir, que éstos discursos son los únicos que puedan transmitir una visión del mundo, pero lo que sí es claro, es que están dirigidos abiertamente hacia el convencimiento del receptor con el fin de provocar un cambio de conducta, o por lo menos, un cambio de pensamiento u opinión.

La teoría de Greimas, por lo tanto considera el discurso como autosuficiente para evocar el "efecto de significado" y el "efecto de valorización": La persuasión. Esto sin necesidad de recurrir a un referente externo para verificar la "realidad" o la "verdad" de lo que ha sido dicho en el discurso : De éste modo,

no pretende proporcionar las herramientas para calcular la verdad de una proposición, sino que empieza explorando y clasificando los diferentes procedimientos, los cuales, en el discurso pueden ser reconocidos como elementos dirigidos a convencer implícita o explícitamente.

Entre estos, aparece el "Efecto de Verdad", como uno de los aspectos más importantes en nuestros días, puesto que nuestra sociedad actual, ha cambiado sus valores y la regulación de la misma, por valores científicos; así como en el pasado, lo hacían los cuentos y los mitos. Por otro lado, tanto Barthes como Greimas consideran que la "mentira" es una posibilidad inscrita en el lenguaje, y no simplemente un modo de usarlo. Al contrario de U. Eco que ha escrito:

"La Semiótica, en principio es la disciplina que estudia todo lo que puede ser usado para mentir entonces no puede ser usado para decir la verdad y de hecho no pueda ser usado para nada". (33)

En el párrafo anterior se nota claramente como el autor, sigue pensando la significación desde una concepción puramente instrumental.

Por último, en relación a la descripción del "Efecto de Valorización" éste, puede ser considerado como una herramienta de doble aplicación: ayudaría a las Agencias de Publicidad, en cuanto a revisar la coherencia e impacto de sus anuncios, pero también le sería útil al espectador para analizar friamente cómo el efecto deseado fué producido, y por lo tanto, decidir por sí mismo, qué actitud tomar ante el mensaje.

Modelos para el análisis del Discurso.

Una vez terminada esta breve revisión sobre la teoría semiológica planteada por Greimas, expondremos ampliamente las nociones conceptos y modelos para el análisis del discurso los cuales forman parte del marco teórico metodológico de la presente investigación, ya que es a partir de éste autor, y la aplicación de sus conceptos que se tratará de obtener el efecto de sentido producido por los seis anuncios televisivos, que nos conciernen.

33. Eco, Umberto. "Tratato di semiótica generale". Ed. Studi Bompiani, Milano, 1975. pag. 17. Citado por J.M. Barbero. Comunicación Masiva : Discurso y Poder. pag. 76,77.

Esta revisión está basada en la traducción que realizó la autora de esta tesis sobre la teoría del discurso de la lingüista francesa Françoise Bastide y en las anotaciones realizadas en el Seminario Ideología y Comunicación dirigido por el Dr. Rafael Resendiz (1984).

A continuación se presenta la tabla que condensa el recorrido generativo de la significación, de donde se partirá, hacia la exposición en detalle de cada uno de sus conceptos.

TABLA IX

RECORRIDO GENERATIVO DE LA SIGNIFICACION

(RECORRIDO GENERATIVO DE LA SIGNIFICACION)

COMPONENTE SINACTICA		COMPONENTE SEMANTICA	
ESTRUCTURAS SEMINARRATI- VAS.	NIVEL PROFUNDO	SINACTICA FUNDAMENTAL	SEMANTICA FUNDAMENTAL
	NIVEL SUPERFICIE	SINACTICA NARRATIVA DE SUPERFI- CIE	SEMANTICA NARRATIVA
ESTRUCTURAS DISCURSIVAS	SINTAXIS DISCURSIVA	SEMANTICA DISCURSIVA	
	DISCURSIVIZACION -Actorialización -Temporalización -Espacialización	TEMATIZACION FIGURATIVIZACION	

- Estructuras semionarrativas.

El discurso para A.J. Greimas consiste en un producto de una práctica social, que permite al individuo interactuar respecto a

otros. Estas prácticas se inscriben en un todo cultural, en donde cada individuo proyecta su propia representación del mundo y de lo que lo rodea.

El objetivo de la Semiótica es por tanto, analizar el proceso de significación, que se genera partiendo del discurso producido.

Se puede partir solamente del discurso, puesto que este constituye el único objeto mensurable, fuera de éste, no existe ninguna información que de cuenta de lo que se dice.

El discurso se considera como un conjunto de enunciados que producen una significación. Dichos enunciados conforman a su vez un estado dentro del discurso.

El enunciado más simple, que podemos encontrar en un discurso, es el Enunciado de Estado, el cual se define como la relación de un Sujeto con un Objeto. Esta relación se puede presentar de dos maneras: como una relación conjuntiva o como una relación disjuntiva.

Los sujetos y los objetos son "roles" que juegan diferentes papeles dentro del discurso.

El Enunciado de Estado se puede representar así:

(S - O)

(S A O)	(S V O)
Conjunción	Disjunción

Esto indica que, un Sujeto está en relación con el Objeto, y otro Sujeto está sin el Objeto.

Greimas, considera que el significado aparece de la "diferencia", por lo que, el significado mínimo que se puede expresar dentro de una narración es la acción, ya que ésta produce la diferencia: La acción se representa como el traspaso de un objeto, entre dos sujetos.

El Objeto por tanto, es un rol que tiene valor para dos sujetos, los que a su vez están en estado de conjunción o disjunción con el mismo. Un solo Sujeto puede cubrir dos roles: representar al Sujeto que realiza la acción, (Sujeto operador) o ser el Sujeto cuyo estado fué cambiado de conjunción a disjunción con el Objeto (Sujeto de Estado).

Así, el Programa Narrativo, pone en relación tres roles actanciales: El Objeto, el Sujeto de Estado y el Sujeto Operador.

En el Programa Narrativo, se muestra la transformación principal del discurso. Existen también programas narrativos de Base y de Uso, donde los primeros son una especie de resumen del argumento,

mientras que los segundos, programas que permiten la transformación principal. Cabe aclarar que, dentro de un discurso existe más de un Programa Narrativo de Uso.

En cuanto a los Enunciados de Estado se pueden representar así:

Estado 1 $(S1 \wedge S2) \circ (S1 \wedge O \vee S2)$
 $(S2 \vee S2)$

Estado 2 $(S1 \vee S2) \circ (S1 \vee O \wedge S2)$
 $(S1 \wedge S2)$

Sin tomar en cuenta por ahora el rol que juega el sujeto operador la transformación del Estado 1 al Estado 2 se pueden transcribir del siguiente modo:

$F (S3) \text{ ---} \rightarrow [(S1 \wedge O \vee S2) \text{ ---} \rightarrow (S1 \vee O \wedge S2)]$

En esta representación de estado, (F) se muestra como un Objeto que puede estar unido a dos sujetos; al ser perdido por uno, es adquirido por otro. Se constata entonces, que la transformación de los estados es igualmente una transferencia del Objeto de Valor, una comunicación de objeto entre dos actores.

El Objeto de Valor por lo tanto es así "valorizado", a partir de su relación entre dos sujetos. Paralelamente se puede constatar en los textos, que la relación entre los personajes siempre está mediatizada y significada por los objetos que son transferidos de un sujeto a otro.

a. Desdoblamiento del programa narrativo: Carácter polémico del relato.

Toda transformación narrativa, puede organizar alrededor de ella un programa narrativo.

Después de observar el desdoblamiento de los enunciados de estado, se puede decir, que todo programa narrativo proyecta como su sombra un programa correlativo. Es decir, que toda transformación conjuntiva corresponde a una transformación disjuntiva para otro: En dos programas posibles, se puede contar el mismo

relato desarrollando uno u otro de los programas. Se introduce así, un punto de vista en el relato, según se manifieste un programa antes que otro.

Cuando cada uno de los sujetos considerados, se establece dentro de una conjunción con el objeto, la realización de uno corresponde al fracaso de otro (a su virtualización). Esta particularidad es la que da cuenta del carácter polémico de toda transformación narrativa o de todo relato.

En cada programa narrativo se puede encontrar un Sujeto Operador Competente. En la transformación narrativa hay un enfrentamiento entre dos sujetos operadores, y la transformación realizada corresponde a la dominación de un sujeto operador sobre otro.

En los cuentos el héroe debe enfrentar y vencer al dragón para recuperar a la princesa. Cada uno de los sujetos operadores constituye para el otro un adversario, llamado opositor o anti-sujeto.

En el análisis, cada vez que un Programa Narrativo se desarrolla, éste se establece en relación con un programa narrativo inverso, o anti-programa. La correlación de los dos programas permite definir de manera simétrica los roles de los actores sobre cada uno de ellos.

Como se presenta enseguida:

PN	ANTI-PN
(S1 \wedge O)	(S2 \vee O)
(S1 \vee O)	(S2 \wedge O)
Sujeto Operador	Anti-Sujeto
Anti-Sujeto	Sujeto Operador

A éste primer programa narrativo, se le denomina "performancia" (adquisición o privación); en el texto por tanto se puede encontrar la performancia inversa que le corresponde, (privación adquisición) entre los personajes, lo que permite construir poco a poco un sistema de oposiciones (PN, Anti-PN; Sujeto, Anti-Sujeto) es decir, de "diferencias" que son la responsables de la creación del sentido.

En el análisis de los textos, es importante tener siempre presente dos principios fundamentales:

- a. - Un Principio de Oposición: Todo elemento proyecta un elemento simétrico. Este es, el principio de organización paradigmática.

- b. - Un Principio de Sucesión: todo elemento de un FN lógicamente llama a los elementos que le preceden o le siguen. Este es el principio de organización sintagmática.

b. Tipos de comunicación del objeto: La comunicación de un objeto entre dos sujetos.

La correlación de Programa y Anti-Programa es una aportación fundamental del análisis narrativo. Esta puede tomar la figura de lucha, en ciertas situaciones que se desarrolla, cuando se toma en cuenta al sujeto operador en una transformación compleja.

Un enunciado narrativo complejo incluyendo al Sujeto Operador se escribe:

$$F (S3) \text{ ---> } [(S1 \wedge O \vee S2) \text{ ---> } (S1 \vee O \wedge S2)]$$

-Performancia conjuntiva (adquisición)

$$S3 = S2$$

La performancia conjuntiva se presenta cuando un mismo actor asume el rol de Sujeto operador y de Sujeto de Estado disjunto en el estado inicial y conjunto en el estado final.

En éste caso, el actor se atribuye así mismo el objeto de valor. A esta operación reflexiva, se le denomina Apropiación.

Es importante mencionar que se necesita distinguir claramente entre un "personaje" y un "rol", ya que un mismo personaje puede asumir varios roles, y un mismo rol puede ser tomado por sujetos diferentes.

$$S3 \neq S2$$

En este caso, el sujeto operador está representado por otro actor diferente al sujeto de estado conjunto en el estado final. Se trata entonces de hacer adquirir el objeto a otro. Esta transformación transitiva, se denomina Atribución.

-Performancia disjuntiva (privación)

$$S3 = S1$$

En la performancia disjuntiva, un mismo actor asume el rol de Sujeto Operador y de Sujeto de Estado conjunto en el estado inicial, y disjunto en el estado final. Para el actor, se trata

de disjuntarse él mismo del objeto. Esta operación reflexiva se denomina Renunciación.

S3 ≠ S1

Por otro lado, cuando el sujeto operador de la transformación es un actor diferente al sujeto conjunto del estado inicial, este último se disjunta del objeto por otro: dicha operación transitiva se denomina Desposesión.

Prueba y Don.

A partir de distinguir las constantes y las variables dentro de un texto, se pueden prever las diferentes manifestaciones de una misma organización significativa, y mantener la descripción en un nivel determinado. (El nivel de la pertinencia de la descripción).

En lo que se refiere a la performance conjuntiva y disjuntiva a pesar de que fueron presentadas sucesivamente con fines explicativos, se sabe con anterioridad, que éstas son correlativas. Por otro lado, las formas de transformación descritas arriba deben estar asociadas, en pares como es el caso de la "Adquisición" y la "Privación".

En cuanto a la prueba y el don, se denomina Prueba a la concomitancia de la Apropiación y Desposesión; y Don a la concomitancia de Renunciación y Atribución.

En el caso de la Prueba, el relato reviste un carácter polémico y la transformación corresponde a una lucha.

La tabla que aparece a continuación presenta un resumen de estos elementos:

TABLA X

	ADQUISICION	PRIVACION
PRUEBA	APROPIACION	DESPOSECION
DON	ATRIBUCION	RENUNCIACION

El intercambio.

Anteriormente se presentó un tipo de Comunicación simple, es decir, cuando un sólo objeto es transferido entre dos sujetos.- Sin embargo, en los textos existe también un tipo de Comunicación mas compleja, como es el caso de dos objetos que se encuentran en comunicación con dos sujetos. A ésta operación se le denomina Intercambio.

Cuando hay dos objetos, el sujeto debe estar en relación con éstos dos objetos O1 y O2. Por lo tanto, el enunciado de estado se escribe: (O1 \wedge S1 V O2) o (O1 V S1 \wedge O2).

La fórmula de transformación narrativa es:

$$F(S) \text{ ---} \rightarrow (O1 \wedge S1 V O2) \text{ ---} \rightarrow (O1 V S1 \wedge O2)$$

Si el sujeto se encuentra conjunto a O1 y disjunto a O2 llega a ser disjunto de O1 y conjunto de O2.

Hay que tener en cuenta que el Objeto está aquí definido únicamente por su relación con el Sujeto. Por lo tanto, no existen mas que dos objetos posibles: El objeto conjunto y el objeto disjunto, cualquiera que sea la figura tomada por ese objeto en el texto.

En la componente discursiva, se tomará en cuenta las figuras, en la componente narrativa únicamente las posiciones.

Cuando la comunicación se establece entre dos sujetos, cada sujeto está en doble relación con O1 y O2 los estados transformados de S1 y de S2 se describen así:

$$\begin{array}{l} \text{ESTADO 1} \quad \{ (O1 \wedge S1 V S2) \\ \quad \quad \quad \{ (O1 V S2 \wedge O2) \end{array} \quad \text{ESTADO 2} \quad \{ (O1 V S1 \wedge O2) \\ \quad \quad \quad \{ (O1 \wedge S2 V O2) \}$$

La operación de intercambio equivale a una doble performancia de DON, tal como se describió antes. A partir de éste modelo, pueden producirse varias figuras de intercambio haciendo variar la posición del sujeto operador y de los sujetos de estado, como se hizo para la comunicación simple. En el Intercambio, S1 y S2 sujetos de estado y a su vez sujeto operador de la transformación.

Aquí se puede observar, que todos los elementos se definen en relación a otros, y ninguno tiene valor por sí mismo. Los objetos se definen por los sujetos, entre los cuales circulan y los

sujetos se definen por los objetos, por la mediación de los que entran en relación.

Al igual, que hay que distinguir entre el personaje y el rol, es necesario distinguir el Objeto Valor, los Objetos Figurativos que son "personajes" y los Objetos Valores que son los valores, que los diferentes sujetos asignan a estos objetos figurativos.

El análisis semiótico de Greimas se dedica por tanto, a distinguir el nivel figurativo, el nivel de los roles de las figuras, y el nivel de los valores que ellas aportan.

El contrato fiduciario.

La operación de intercambio realizada entre dos objetos presupone que existe acuerdo sobre el valor de los objetos intercambiados.

Se denomina Acuerdo Fiduciario a un cierto acuerdo entre los compañeros de intercambio. Cada sujeto debe adquirir un "saber" sobre el valor relativo de los objetos del intercambio. Esa transformación narrativa, presupone otra operación, del orden del saber, que se llama operación cognositiva, es decir, el término por el cual un valor es propuesto y/o reconocido a los objetos. Esta operación no siempre está manifestada en los textos.

Comunicación participativa.

Existe una excepción en el caso del principio de intercambio, en relación a que hay objetos tales, que su atribución a un sujeto no es correlativa a su renunciación.

En este caso la transformación en vez de escribirse así:

$$(S2 \wedge O V S1) \text{ ---> } (S2 V O \wedge S1)$$

Se escribe:

$$(S2 \wedge O V S1) \text{ ---> } (S2 \wedge O \wedge S1)$$

Al término de la transformación, el objeto no está perdido para la persona. Eso caracteriza un tipo particular de objeto, como por ejemplo, el saber que no se pierde cuando se atribuye a otros.

Balace.

Anteriormente se definió la transformación desde el punto de

vista de los sujetos de estado y de su relación con los objetos-valores, sobre la base de dos relaciones elementales -conjunción disjunción- se intentó prever las posibilidades de combinación que ellas ofrecen, sea en el orden sintagmático o paradigmático y de reconocer en los relatos la realización de éstas combinaciones. Lo que se presenta corresponde a las combinaciones de base y a las transformaciones más simples. Pero sobre ésta base se podrán construir modelos de transformaciones más complejas.

Para el análisis de los PN, no es suficiente designar la operación principal, o el actor que aparece como sujeto operador, es necesario registrar todos los elementos constitutivos de la performancia: El estado inicial, el estado final, los sujetos de estado, el sujeto operador y el tipo de transformación.

Hasta ahora, se ha descrito la performancia, insistiendo sobre los tipos de estado que ella transforma, es decir, desde el punto de vista del sujeto de estado, y de las diferentes relaciones que él puede mantener con el objeto. Pero en tanto, transformación, la performancia es una operación que depende del Hacer. Ella debe ser entonces considerada desde el punto de vista del sujeto operador que actúa, que hace. Se trata de alguna manera de describir la relación que el sujeto operador mantiene con su propia acción. Es el problema del sujeto operador, o al menos de las modalidades del Hacer.

c. Las modalidades de los enunciados del hacer: La competencia del sujeto operador.

El primer paso para el análisis narrativo consiste en distinguir lo que depende del Hacer y lo que depende del Estado, en otras palabras, se trata de reconocer en los textos los enunciados de estado y los enunciados de transformación.

Se puede describir la transformación como el Hacer y estudiar las relaciones del sujeto operador con su propia acción (Su hacer).- Al igual que el sujeto de estado está para situar su relación con un objeto, el sujeto operador está para situar su relación con un hacer.

Se llama Modalización del Hacer, a la modificación de la relación del sujeto operador con el Hacer. Generalmente se manifiesta por verbos modales (o sus equivalentes), de los cuales proviene el nombre de modalización.

-Operación sobre el sujeto operador.

En la lectura de textos, se encuentra también enunciados modalizados (Enunciados de transformación modificados por una modalidad del Hacer). En el análisis narrativo, se describe cómo interviene

ésto en la organización de los roles actanciales.

La modalización es una operación en "segundo grado" ya que ella transforma al sujeto operador de la transformación narrativa. Por lo tanto, se deben reconocer ahora dos planos de Transformación:

- a. - La transformación por un sujeto operador, de las relaciones de un sujeto de estado con su objeto.
- b. - La transformación de las relaciones de un sujeto operador con su propio hacer.

La segunda transformación o transformación Modal, presupone lógicamente -como toda transformación- la exigencia de un sujeto que transforma, se trata de un sujeto modalizador. Más adelante se llamará Manipulación a las operaciones del sujeto modalizador. Se dice que éste sujeto es jerárquicamente "superior" al sujeto operador ya que él opera sobre éste último las transformaciones. Se llama Destinador al sujeto Modalizador es decir, al que comunica la obligación del Hacer.

Por lo tanto podemos constatar, que la modalización del hacer del sujeto operador corresponde a la adquisición de la Competencia que permite realizar la performance (querer y/o deber y/o poder y/o saber-hacer). Esto muestra, que la modalización inscribe una cierta calidad del hacer del sujeto (hacer según el deber, o el querer no es lo mismo). Gracias a esta noción, la descripción semiótica llega a ser más "fina", ya que ésta registra no solamente el hacer del sujeto, sino igualmente la calidad de ésa hacer (a esto se le denomina el Ser del Hacer) y la relación del sujeto con su propio hacer.

-Modalidades y valores modales.

Los Objetos Modales en los textos pueden ser extremadamente variados; esto se puede apreciar con más Claridad en los cuentos maravillosos, donde los objetos mágicos representan el valor modal del /poder-hacer/. El carácter del objeto modal, no está directamente ligado con tal o cual objeto figurativo, que se encuentra en los textos; todo objeto figurativo puede llegar a ser objeto modal, es una cuestión de posición en el programa narrativo: el Objeto Modal, es el objeto cuya adquisición es necesaria para el establecimiento de la competencia de un sujeto Operador para una transformación principal.

La transformación se escribe según la fórmula habitual:

$$F(S) \text{--->} [(S1 \wedge Om) \text{--->} (S1 \vee Om)]$$

Para el análisis, se distinguen las figuras de la modalización con los verbos "poder", "querer", o con los objetos figurativos y los valores modales que éstas representan. Estas figuras se

representan "entre / /" (por ejemplo, al verbo "poder" correspondería el valor modal /poder-hacer/). Se puede ver, que la adquisición de los valores modales está siempre en relación con una operación particular del hacer : Es siempre un Querer-Hacer o un Saber-Hacer, ni el querer ni el poder son valores universales. En el análisis se debe siempre precisar qué operación (qué hacer) está así modalizada.

En este punto de la presentación de la componente narrativa, ya se pueden retener dos niveles, donde se representan las transformaciones.

Transformación del sujeto de estado (relación de sujeto de estado con su objeto).

Transformación del sujeto operador (relación del sujeto operador con su hacer).

Cada uno de éstos niveles ubica un tipo de objeto particular:

- a. -Transformación de los sujetos de estado : objeto valor
- b. -Transformación de los sujetos operadores: objeto modal

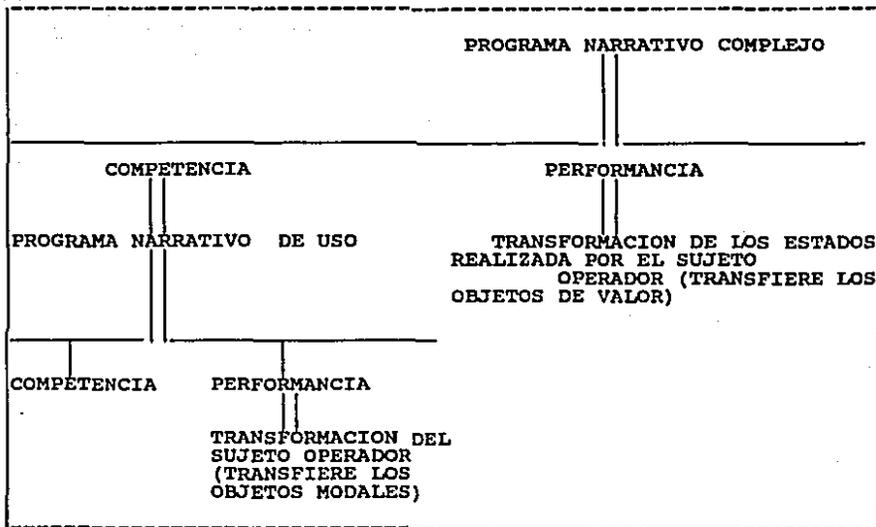
Por lo tanto, en el análisis de los textos se deben distinguir un nivel de transformación donde se registran las performances que tiene el objeto valor, y un nivel de transformación donde se registran las performances que tienen por objeto la Competencia del sujeto operador.

-Modalidades en la sucesión del relato.

La modalización de los enunciados del hacer corresponden a la adquisición de la competencia por el sujeto operador (adquisición de los valores modales o de los objetos modales). Los diferentes valores modales pueden ser descritos siguiendo el desarrollo de los programas narrativos. Es por la adquisición de los diferentes valores modales que se constituye la competencia del sujeto operador.

En los relatos, en unión con un programa narrativo principal de transformación de los sujetos de estado, se reconoce un cierto número de programas narrativos anexo, centrados sobre la adquisición de la competencia por el sujeto operador, y donde se encuentran los componentes del programa narrativo, a éstos, se les denomina programas narrativos de uso. Un relato se constituye por una jerarquía de programas narrativos (Ver Tabla XI).

TABLA XI



Este cuadro indica la estructura conectada de los programas narrativos en el análisis de los relatos. Al nivel del programa narrativo complejo como al nivel del programa narrativo de uso, se encuentran los mismos elementos constitutivos, las mismas fases pero inducidas sobre objetos diferentes (objetos de valor vs objetos modales). En éstas conexiones, se pueden ver también, cuál puede ser la utilización de un modelo elemental para la descripción de un fenómeno complejo. No se trata jamás de "hacer entrar el texto en el modelo" sino de aplicar el modelo al texto descomponiendo (analizando) éste último en tantos niveles como sea necesario : el modelo es, por tanto, un instrumento de descripción y de análisis.

Clases de modalidades del hacer.

Hay tres clases de modalidades del Hacer, las cuales corresponden a tres aspectos de la competencia del sujeto operador.

Modalidades de la Virtualidad : /DEBER-HACER/ y /QUERER-HACER/

Estas son las modalidades de instauración del Sujeto Operador. A partir del momento en que un actor quiere o debe hacer algo, se puede hablar de un sujeto operador. Se habla de virtualidad en la medida en que la "actividad" (el hacer) del sujeto se pone en perspectiva sin que nada sea hecho todavía para su realización.

La transmisión de éstos valores modales al sujeto operador coloca un nuevo actante, aquél que comunica el /DEBER-HACER/ o el /QUERER-HACER/ es el Destinador en la fórmula de comunicación de los valores modales.

F(S2)---> [(S1 V Om) ---> (S1 A Om)]

(Om) es el valor modal, (S1) el Sujeto Operador que adquiere éste valor, (S2) el Destinador que opera la comunicación. La performancia de Atribución de las modalidades de Virtualidad, corresponde en el relato a la fase del Contrato o de Manipulación.

Hay Comunicación Reflexiva cuando un mismo actor es Destinador y Sujeto Operador, Comunicación Transitiva cuando diferentes actores comparten éstos roles.

Existen dos modalidades de la Virtualidad, el /DEBER-HACER/ y el /QUERER-HACER/ que definen dos tipos de relación del Sujeto Operador con el Destinador.

Modalidades de la Actualización : /PODER HACER/ y /SABER-HACER/

Son las modalidades calificantes, ellas determinan el modo de acción del Sujeto Operador, su capacidad de Hacer. El /SABER-HACER/ es una capacidad de prever y de programar las operaciones necesarias para la realización de un programa narrativo, por ejemplo, el "saber-hacer" del artesano. /PODER-HACER/ y /SABER-HACER/ representan dos cualidades o calificaciones diferentes del Hacer. Según la modalidad, el sujeto Operador se engancha en un tipo de hacer particular que lo caracteriza. Se habla de Modalidades de la Actualización, pues con la adquisición de esos valores modales, el Sujeto actualiza su operación, se puede decir que hay progreso narrativo cuando se pasa de la virtualidad a la actualización.

En la Comunicación de éstos valores modales, se hace aparecer una determinación del Destinador. En los relatos, la adquisición del /PODER-HACER/ o del /SABER-HACER/ corresponde a una fase llamada Performancia Calificante. Los cuentos maravillosos proveen

numerosos ejemplos.

La Performancia Calificante es lógicamente necesaria para la realización de la transformación principal.

Modalidad de la Realidad : HACER

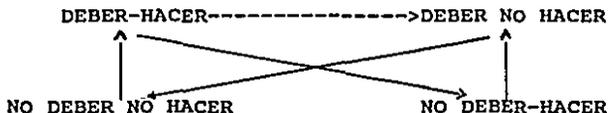
Es la realización del Sujeto Operador, la puesta en obra de la Competencia, el HACER en "estado bruto". Se puede hablar también de una "Demodalización", correspondiente en el relato a la desaparición de los sujetos jerárquicamente superiores al sujeto operador (los destinadores) y la aparición de un sólo anti-sujeto. Es la fase de performancia principal donde el sujeto operador transforma los estados.

Sistema de modalidades.

Hay varios valores modales constitutivos de la competencia del sujeto operador. El rol actancial del sujeto se describe a partir de la combinación de éstas diferentes modalidades (y de su negación). Las figuras construidas por la combinación de éstas modalidades permiten dar cuenta de la inmensa diversidad de sujetos operadores que manifiestan los relatos.

Aquí se presenta un ejemplo de éstas combinaciones, a partir de las conexiones posibles de la relación Contractual, es decir, de la combinación de un sujeto operador del /DEBER-HACER/ y del /QUERER-HACER/.

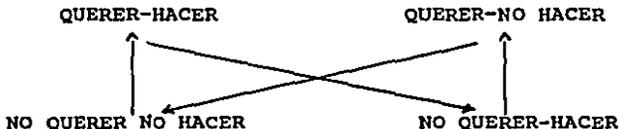
A partir del /DEBER-HACER/ se engendra el sistema siguiente:



Cada uno de éstos valores modales engendra un sistema de variables, ya que se le puede negar la modalidad (Querer vs no Querer, que opone la presencia y ausencia de la modalidad) y el Hacer, sobre el cual se aplica (Hacer vs no-Hacer).

En la representación de este sistema, en forma de cuadrado, cada diagonal corresponde la negación de uno de los elementos constitutivos de los valores modales: por ejemplo, /DEBER-HACER/- vs /NO DEBER-HACER/. Se trata del mismo Hacer, pero la obligación presente en el primer caso está ausente en el segundo.

Así mismo a partir del /QUERER-HACER/ se obtiene:



Si a cada posición del sistema del /DEBER-HACER/ se hace corresponder una de las posiciones del sistema /QUERER-HACER/, se realiza el sistema de las definiciones modales de un sujeto operador en la fase Virtualidad. Las posiciones de éste sistema corresponde a tipos de sujetos reconocibles en los textos.

Por ejemplo :

/DEBER-HACER/ mas /QUERER-HACER/ representa la Obediencia Activa.

/NO DEBER NO HACER/ mas /NO QUERER NO HACER/ representa la Voluntad Pasiva.

/DEBER-HACER/ mas /QUERER NO HACER/ representa la Resistencia Activa.

Estas diferentes posiciones, fáciles de construir, son útiles de reconocer, cuando se quiere seguir la progresión narrativa de un sujeto operador particular, sobre todo en los relatos que ponen el acento sobre la adquisición de la competencia, por ejemplo en los relatos de persuasión, de conversión, seducción, etc.

En resumen, la modalización del Hacer manifiesta, en el plano narrativo, la relación del sujeto operador con su propio Hacer. Al descubrir la modalización del hacer en los textos, se dan los medios para dar cuenta de la competencia del sujeto operador.

Se pueden describir sistemáticamente las modalidades del hacer y prever el conjunto de las combinaciones entre ellas. Se obtiene así un gran número de posibilidades que pueden corresponder a los sujetos operadores efectivamente manifestados en los textos. Las diferentes posiciones modales pueden jalinear un recorrido narrativo donde se continuará la progresión de un personaje.

Calificación de los enunciados de estado.

La evaluación del paso de un Objeto a un Sujeto se puede situar en un nivel más o menos verdadero o más o menos falso. Por lo cual, se necesita ubicar la situación real del Sujeto y determinar el nivel de "veridicción" de la relación Sujeto Objeto, aunque no necesariamente el nivel de veracidad.

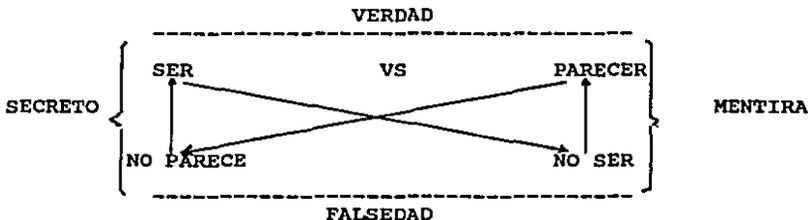
Se puede sancionar por el ser vs el parecer, y esta situación se define según sea manifiesta o immanente en el relato.

La inmanencia sería la relación entre el ser y el no ser del sujeto en relación con el objeto. La manifestación es la relación entre el parecer y no ser del Sujeto en relación con el Objeto y determina el nivel de veridicción, la cual es una modalidad que evalúa el enunciado de estado.

La calificación se produce después de la transformación y es esta la que genera un efecto en el discurso, la apariencia de verdad o "veridicción", en la relación Sujeto-Objeto.

La Veridicción se presenta a partir de dos resultados:

El de la inmanencia (ser) y el de la manifestación (parecer). A partir de éstos dos elementos se puede saber si el discurso es verdadero, falso, mentiroso, o secreto, como se aprecia en el cuadrado:



El discurso utiliza esta modalidad para hacer aparecer al enunciado como si fuera real. La doble relación (Inmanencia - Manifestación) conduce a que el enunciado se modalice según el ser o según el parecer. Se califica al ser como verdadero y al parecer como su opuesto, lo falso. Al parecer + no ser se le denomina mentira, a la relación ser + no parecer se le llama secreto.

Dichas relaciones no son valores en sí mismos, sólo representan juicios que se hacen a partir de ellos. Son modalidades del enunciado de estado circunscritas en la estructura del relato. El discurso mismo dice cómo calificarlo.

El hacer-hacer y la Persuasión.

La componente narrativa se compone de cuatro fases como podemos observar en la siguiente tabla:

TABLA XII
DESTINADOR
FASES DE LA SECUENCIA NARRATIVA.

MANIPULACION Acto Persuasivo	COMPETENCIA Capacidad	PERFORMANCIA Trasformación	SANCION Evaluación Hacer Interpretativo
HACER-HACER	SER DEL HACER	HACER-SER	SER DEL SER
RELACION DESTINADOR/ SUJETO OPERADOR	RELACION SUJETO OPERADOR/ OPERACION	RELACION SUJETO OPERADOR/ ESTADOS	RELACION EVALUACION SUJETO OPERADOR RELACION SUJETO DE ESTADOS

El término Manipulación no debe tener la connotación que se le adjudica comúnmente : significa solamente una operación: /HACER - HACER/.

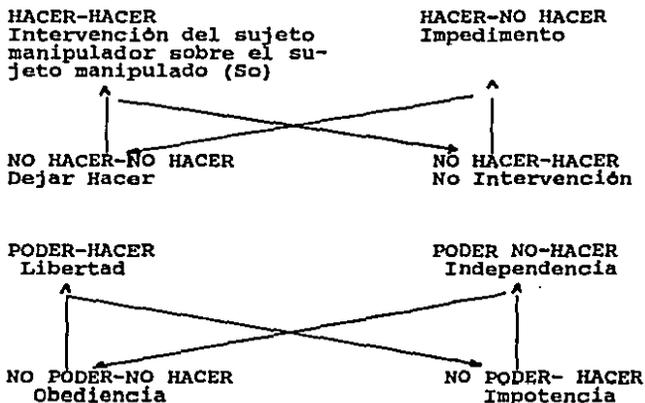
El conjunto de operaciones que conducen hacia un /HACER-HACER, es la puesta en relación entre un destinatario y un sujeto operador de la manipulación (Destinatario de la manipulación).

El hacer persuasivo de un Destinatario hacia un destinatario será la de un /HACER-SABER/ o /HACER-CREER/ es una puesta en circulación de un programa narrativo, es decir que se ubica a un Sujeto

Operador para que realice ciertas performancias o bien, se presentan ciertas performancias u objetos de valor a través de las cuales se persuade a alguien de que es necesario realizarlas.

La Performancia y la Competencia son relaciones que pertenecen a una dimensión pragmática, la Manipulación y la Sanción pertenecen al nivel cognositivo. El Sujeto Operador realiza la performancia y la Competencia, el Sujeto Manipulador (Destinador) la Manipulación y la Sanción.

Los dos niveles (pragmático y cognositivo) permiten dos tipos de manipulación la cual se caracteriza por la acción que un hombre ejerce sobre otro hombre haciéndolo ejecutar una acción determinada.



La Manipulación puede estar dirigida hacia un objeto de un eventual programa, en éste caso se trata de convencer al Destinatarío del valor de los objetos. Esta persuasión puede hacerse a través de la tentación-seducción o de objetos negativos, como la amenaza o la intimidación.

La Manipulación sobre la capacidad del Destinatarío como Sujeto de un programa eventual en el que se va a juzgar la capacidad del mismo, aparece entonces como un juicio mas o menos relacionado con la competencia del sujeto Operador.

La Manipulación también puede resultar en el /HACER-NO HACER/
En general, las leyes, incluyendo aquellas que prohíben los robos

por ejemplo, son las manipulaciones más comunes del /HACER-NO HACER/.

En resumen, los roles actanciales del Destinador en los Cuentos Maravillosos pueden ser realizados por un actor en particular (el Rey en los cuentos maravillosos), un colectivo (la sociedad) una institución abstracta (la justicia las leyes), o en otros textos por la Verdad, la Ciencia o la Caridad.

Resumiendo.

Se expuso anteriormente que el relato es una concatenación de enunciados, en donde se relaciona un Sujeto con un Objeto, por lo que, el Objeto Valor es lo que busca el Sujeto modalizador que adquiere a su vez la capacidad para la transformación.

La modalización es la capacidad de adquirir los objetos modales como querer y poder, la performance sería entonces la comunicación de los objetos entre los sujetos, es decir, la transformación, adquisición o pérdida comunicativa entre los mismos.

Existen tres tipos de performance:

- a. -Performance Conjuntiva : Apropiación o Atribución
- b. -Performance Disjuntiva : Despojo o Renunciación
- c. -Performance Participativa: Saber

También se planteó que el modelo narrativo de adquisición-privación no tenía en cuenta la continuidad y los cambios de colocación en las estructuras discursivas, sino que por el contrario, toma en cuenta las demoras y la continuidad de las transformaciones, las cuales muestran tener un principio y un final. El desplazamiento de un fenómeno será mejor entendido al considerarse como un movimiento en el espacio; por ejemplo, un Sujeto Operador tiene la tarea de llevar al Objeto de un lugar a otro, el actor correspondiente puede ser representado en su camino cerca o lejos de su lugar de partida o de su lugar del llegada, o en un nuevo encuentro que puede tomar lugar en un sitio intermedio o en un tiempo intermedio, ya que de todas maneras el viaje, toma tiempo.

Sin embargo, la representación de un paso intermedio del proceso, por ejemplo los viajes, presuponen, que aunque los textos no lo mencionen, deberá haber un principio del viaje, que corresponde a que el Sujeto dejó su punto de partida con el Objeto, y que por lo tanto habrá un final, cuando él alcance su meta y "deposite" el Objeto.

En vez de un movimiento progresivo y parejo, de un lugar a otro, el Desplazamiento, pueda ser representado por un movimiento cíclico, entre los dos lugares (en caso de que el Sujeto realice muchos viajes para trasladar un objeto poco a poco).

Deberá tenerse en cuenta que el Desplazamiento tiene consecuencias especiales en los roles actanciales (algunas veces se trata de desplazamiento de actores, junto con desplazamientos temporales y espaciales).

Por ejemplo, el Objeto es trasladado de su lugar original y depositado en otro sitio, por lo tanto, el Objeto debe ser desplazado de un actor y entregado a otro: (el Sujeto Operador), el cual, inicialmente, obtiene o toma el Objeto de un "origen" (del Sujeto de Estado,) después mantiene el Objeto durante el desplazamiento, y lo entrega a una "estación": (el Sujeto de Estado). A éste último se le denomina Destinatario en éste modelo. El sujeto operador acompaña a la sucesión a dos programas elementales opuestos: la adquisición y la privación, ésta es característica del desplazamiento, pero no significa que el Sujeto Operador, a la mitad del camino en el relato, cambie de rol para convertirse en Anti-Sujeto de un Anti-Programa.

Como se estableció anteriormente, introducir un proceso de desplazamiento, en vez de una acción perentoria significa retrasar la realización del hacer; éste retraso, es una invitación virtual, a toda clase de "incidentes", los cuales pueden ser incluidos dentro de uno más grande. Estos relatos a su vez pueden poner un final definitivo al Hacer del Sujeto Operador, que estaba con el /DEBER-HACER/ de acuerdo al deseo del Destinador.

La Sanción.

En éste de modelo, el resultado de la transformación debe ser revisada por el Destinador, a ésta última fase de la componente narrativa se le denomina Sanción.

Los incidentes en un cambio de estado pueden partir de un error, por ejemplo obtener un objeto equivocado del sujeto de Estado y entregarlo al destinatario.

También se pueda ser que se cambie el objeto real y se entregue al destinatario equivocado.

Puede suceder también, que el sujeto operador haya obtenido el objeto después de una difícil lucha; y sea obstaculizado por alguien (el traidor), que se apodera del objeto, lo entrega al destinatario y reclama haber conseguido todo.

La Sanción por tanto, es la modalización de un sujeto y un

objeto, es una calificación de la transformación.

El modelo de la SANCION es mas o menos sencillo : Consiste para el Destinador (generalmente definido como un Destinador-juez, para no confundirlo con el Destinador del proceso de la Manipulación), en verificar que el Objeto faltante al principio de programa, ha sido devuelto al final a su lugar de origen. Esta opinión pone fin al modelo de búsqueda.

Sin embargo, el Objeto en vez de ser devuelto, puede ser reemplazado en algunos relatos, por su equivalente, en éste caso la tarea del Destinador-juez es más complicada, ya que tiene que evaluar la correspondencia entre los dos objetos.

Otra manera en que los modelos interfieren es la situación donde el mismo actor juega el rol de anti-Sujeto operador y Sujeto Operador, atravesando los límites dentro de los modelos; el Sujeto Operador puede dar el Anti-Objeto al Destinatarío o el Objeto al Anti-Destinatarío. Si lo hace intencionalmente es un Fraude, si no es un Error. Tal situación se encuentra generalmente en los textos científicos.

En el caso mencionado anteriormente, la Sanción para el Destinatarío-juez consiste en decidir si se realizó o no el Hacer y si es consistente con el Hacer que él planeó para el Sujeto Operador; de ser así, el actor recibe un premio, o por lo menos una expresión de gratitud. De lo contrario, el actor juega el papel de el anti-Sujeto Operador y por lo tanto, es castigado.

En ésta última parte, en la etapa de la sanción, pueden existir dificultades que se presentan, para la evaluación del estado transformado, de parte del destinador.

En un programa narrativo, donde se desconoce la naturaleza del objeto, o no se ha especificado desde antes, y se envía al sujeto operador en su modelo de búsqueda sin saber qué realizará la necesidad; el destinador - juez debe tomar una decisión en cuanto a los diferentes objetos que se le proporcionan o, entre varios sujetos operadores competentes que llegan ante él.

Existen otras situaciones más complicadas, es el caso de dos sujetos diferentes que surgen ante el destinador, reclamando su lugar como realizadores del hacer. En este caso, el destinador - juez tiene que decidir, sobre cuál de los dos sujetos es el verdadero sujeto del hacer.

Generalmente, el Destinador comparará sus respectivas habilidades enviándolos a realizar una tarea equivalente bajo una estricta observación. Esta situación podría surgir en el análisis como un segundo programa narrativo seguido por el primero. El primer modelo se relaciona con un objeto pragmático. El segundo con la búsqueda de las circunstancias en las cuales el objeto pragmático fué adquirido, es decir, con un Objeto cognoscitivo.

La Sanción o el problema relativo a la función del Destinador--juez es la parte más complicada del modelo porque de hecho está compuesta de dos elementos:

-La evaluación de los estados de los Sujetos de acuerdo con la cualidad de los Objetos ("bueno" o "malo"), con el que ellos están conjuntos o disjuntos.

-La recompensa o el castigo de los Sujetos Operadores, quienes han provocado los cambios de estado de los Sujetos.

Es relativamente fácil evaluar a los objetos, cuando la decisión ha sido tomada por comparación con un determinado Objeto que se perdió con anterioridad (identidad o equivalencia); es más complicado cuando la referencia es una necesidad, que un Objeto apropiado debe llenar : Cabe destacar que la necesidad y la aptitud se compaginan dentro del sistema general de valores. Este punto se desarrollará más adelante.

La función del Destinador-juez, en todo caso, tiene lugar al principio del modelo de búsqueda, poniendo en su lugar al Destinador-manipulador, quien distribuye el /DEBER-HACER/ y el /DEBER-NO HACER/. En la evaluación final de los estados, el sujeto-juez trae la búsqueda del objeto eventualmente, a un final, donde todo es como "debería de ser", o por lo menos en las historias de final feliz.

Sin embargo, la evaluación puede tener lugar dentro de todo el texto, especialmente durante el proceso de desplazamiento, en varias etapas (programas de uso). Lo más común, es en el estado final, cuando puede haber dos o más sujetos operadores en competencia, o cuando la evaluación es del tipo de aptitud del de Objeto, el Destinador-juez toma en cuenta la competencia del Sujeto Operador (ya sea la habilidad, o los programas de uso, o los motivos y/o la naturaleza de ese Destinador).

En el análisis surge como una revisión de las circunstancias del Hacer (o como una nueva búsqueda); produciendo un Objeto de Conocimiento, el cual a su vez puede ser evaluado. En los textos científicos, en los que se describen descubrimientos, la evaluación del estado final es enteramente dependiente de la evaluación de la competencia del Sujeto Operador ; esto es fácilmente entendible puesto que en una situación de descubrimiento, el Objeto al que eventualmente se llega por la búsqueda no es conocido de antemano.

Como se mencionó anteriormente, la segunda función de la Sanción, consiste en la distribución de recompensas o castigos dentro de los sujetos operadores.

Como ejemplo, podemos tomar algunos cuentos en los cuales el héroe tiene que matar al dragón que se robó a la hija del Rey, el

castigo (pena de muerte) ya está proporcionado de antemano.

En este caso, se presenta al anti-sujeto operador como al culpable del "mal-hacer".

El castigo es administrado por un héroe delegado por el Destinador. Por el contrario, la recompensa para el "buen" sujeto operador, tiene lugar al final del modelo de búsqueda como parte de la evaluación del destinador-juez, cuya función se representa con la "boda del héroe con la hija del Rey".

Sin embargo, esto no hace más fáciles las cosas. La cuestión de la recompensa y el castigo puede ser manejada adecuadamente si se toma la posición entre el hacer "bueno" y "malo"; las recompensas y los castigos son Objetos; los roles que empujan el /DEBER-HACER/ y /DEBER NO-HACER/ deberán ser sujetos operadores que representan a un actor colectivo: La sociedad. Así, el rol del Destinador, en este caso, es prevenir cualquier cambio hacia el mal e impulsar cambios hacia el "bien".

El rol del Destinador finalmente consistirá en promover el /QUERER-HACER/ generalizado, hacia el "buen" hacer y /QUERER NO HACER/ hacia el "mal" hacer; más que forzar al sujeto operador hacia un determinado /DEBER-HACER/ (entregar el objeto definitivo al destinatario definitivo).

La distinción que se hizo entre el Destinador de la manipulación y el Destinador-juez es prácticamente una; hay que tener en cuenta que ambos, son dos aspectos del mismo rol actancial del Destinador, útiles para poder describir separadamente la manipulación y la sanción en el modelo de la búsqueda. De hecho, la sanción de una acción puede servir como manipulación de una nueva. Por ello, como regla conveniente, la función del Destinador de la manipulación está orientada hacia el futuro a saber :

Planeación de acciones, incluyendo la delegación del hacer al Sujeto Operador, y la designación de un Objeto requerido para promover el cambio de estado en algunos de los Destinatarios.

Por el contrario, la función del Destinador-juez está orientada hacia el "ahora":

¿ Está todo como debería ser ? pregunta, que puede implicar un regreso al pasado: se hizo todo lo que se debería haber hecho ?

El tomar en cuenta el pasado para evaluar el ahora, por parte del Destinador-juez es continuar con la idea que se presentó al principio: En el análisis narrativo, un estado tiene que ser considerado como resultado de la transformación (el estado no es una unidad pertinente para el análisis).

Sin embargo, hay dos casos donde el programa narrativo y estado son más o menos similares :

- a. Cuando un intento de cambio de estado fracasa y el estado permanece igual.
- b. Cuando un estado es visto en la estructura de un programa de desplazamiento y no cambia de estado, mientras otros estados están cambiando (un texto puede poner dos desplazamientos de diferente duración, un proceso de larga vida o uno mas corto).

En ambos casos el Destinador puede ejercer su función no solo al principio y al final, sino también durante el desplazamiento de la búsqueda , y en este caso, la diferencia entre manipulación y sanción no es tan obvia.

También se puede adivinar que el análisis de diferentes funciones realizadas por el Destinador (ya sean actores o valores abstractos) en un texto, proporciona un acceso conveniente para encontrar la ideología subyacente. Si el análisis de las acciones de los programas narrativos en algunos textos parecen estar lo suficientemente detallados para que cuente como manifestación, es útil por tanto, hacer explícitos los pasos de la manipulación y la sanción, siempre implícita, o siempre incluida en la narración.

Aún más, hay que tener en cuenta el modelo completo de la búsqueda ya que resulta de gran utilidad, cuando se describen muchas acciones. El modelo ayuda a organizar las diferentes unidades narrativas en una jerarquía, puesto que ambas la manipulación y la sanción pueden surgir como programas narrativos, manifestados así como lo hacen los modelos de búsqueda.

- La Componente Discursiva.

Las estructuras discursivas son articulaciones mas "finas" a cerca de lo que pasa en la acción o alrededor de ésta. Con los modelos correspondientes se pueden acercar al texto manifiesto (tal como lo escribe el autor). En el caso de que el texto sea una historia o un cuento se desarrollan los motivos y las consecuencias de los actos. Comparado a los programas narrativos, las estructuras discursivas son mas ricas, ya que, toman en cuenta un mayor número de roles actanciales con sus competencias correspondientes, teniendo en cuenta procesos para desdoblarse el tiempo incluyendo viajes de un lugar a otro.

El examen de la Composición Discursiva, permite colocar una red de operaciones y de relaciones propias para generar la organización narrativa del discurso.

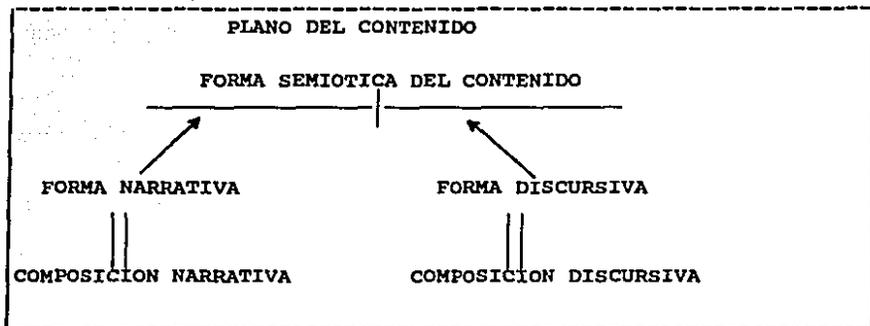
La serie de estados y de transformaciones de éstos organizados en programas narrativos, sus relaciones, tipos de programas y roles actanciales definen la composición, la distribución y la posición de los roles en los programas. El análisis narrativo se propone señalar éstos elementos.

Para medir las formas narrativas se cuenta con los elementos del discurso. Esta estructura gramatical toma sus contenidos específicos según los discursos y los relatos. Por lo tanto, es necesario enunciar las formas que asumen éstos contenidos y su organización.

El análisis narrativo superficial completa el estudio del significado: es decir, el plano del contenido busca dilucidar la forma y al mismo tiempo hacer un examen de las formas discursivas. En éste primer nivel, del nivel superficial, encontramos dos tipos de formas:

- Las formas narrativas que generan la composición narrativa.
- Las formas discursivas que generan la composición discursiva y se representan en la siguiente tabla:

TABLA XIII



El análisis de un relato comienza habitualmente por el exámen de la composición narrativa. Su organización es compleja y sus mecanismos numerosos. En los textos, las estructuras narrativas se toman en cuenta y ordenan los contenidos ofrecidos por la lengua. El análisis discursivo trata de descubrir el estatuto y la forma de éstos contenidos.

a. Las figuras.

Las figuras son las unidades de contenido que califican a los roles actanciales y las funciones que éstos representan.

El análisis discursivo opera sobre los mismos elementos del análisis narrativo, pero retoma lo que en el primero se había dejado de lado. El análisis discursivo es el que toma en cuenta los razgos de estas figuras, las cuales al ser seleccionadas y retenidas por el trabajo del relato contribuyen a forjar la significación particular del mismo.

b. Figuras lexemáticas.

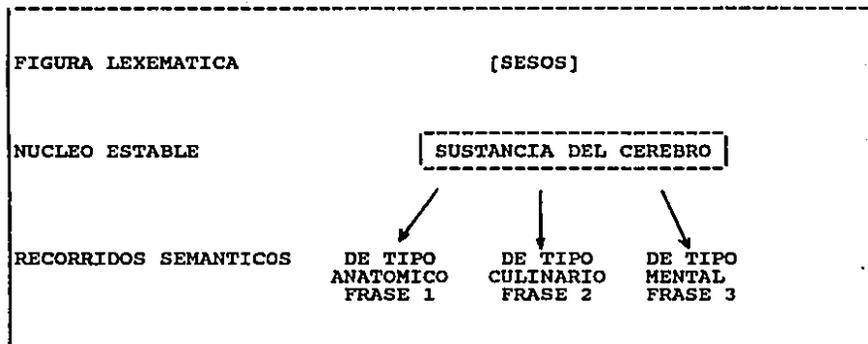
Para comprender el funcionamiento de las figuras en el relato se empieza por los elementos más simples como son los lexemas, es decir, las palabras que en el léxico de una lengua se utiliza para definir (el diccionario de la lengua). Por lo tanto, la figura posee un contenido estable y uno variable que se puede analizar.

A partir del núcleo de contenido, muchos tipos de realización son susceptibles de desarrollar alrededor de ésta figura. Es decir, son recorridos semejantes que muestran distintas posibilidades de repetición.

Por consiguiente, una definición de figura es una unidad de contenido estable, definida por un significado permanente, realizado diversamente en las virtualidades según los contextos.

La figura "cerebro", tiene una definición permanente de significación, susceptible de entrar en conexión con diferentes contextos y realizar recorridos diferentes.

TABLA XIV



La figura lexemática se puede considerar como una organización de sentido virtual de una realización diversa, según los contextos. Permite visualizar las figuras según su doble aspecto:

El repertorio:

Una figura puede describirse en todas sus significaciones posibles, como un sistema organizado de significaciones. Este trabajo lo hace el diccionario de una lengua o idioma. La figura se considera entonces, en su aspecto virtual.

La utilización:

La figura se considera, según la explotación de sus posibilidades de empleo. Pertenece a los enunciados y a los discursos seleccionar y explotar una de sus posibilidades. La figura es entonces considerada de acuerdo a su aspecto realizado. Así, el aspecto virtual remite a la "memoria" y el realizado a una puesta en el discurso, su aspecto realizado.

c. Las figuras en el discurso.

El análisis de las figuras se asemeja al trabajo de análisis --lexicológico: Se revela a un lexema y se hace la evaluación de su significado, a partir de su utilización en los enunciados frasísticos.

Cuando muchos enunciados continúan, no forman más que frases, pero estas frases forman después un discurso o un relato.

Muchos análisis lingüísticos muestran la correlación entre diversos lexemas y dibujan relaciones de identidad, de oposición de asociación, etc. En ésta etapa, se trabaja sobre los campos lexicológicos y semánticos.

Se llama Campo Lexicológico, al conjunto de palabras que agrupa una lengua: para designar los diversos aspectos de una técnica, de un objeto, de una noción: esas son puestas por correspondencia con el examen del aspecto virtual de estas figuras.

Se llama Campo Semántico, al conjunto de empleos de una palabra en un texto dado. Este puede corresponder al examen de las partículas semánticas de una figura o a sus aspectos realizados.

En estos dos tipos de análisis, se constata también las relaciones que se establecen entre las figuras, diseñando toda una red: este fenómeno señala ya el campo atribuido al objeto de dicha -exploración lingüística.

El encadenamiento de figuras es lo que interesa a la semiótica de los textos. Puesto que leer un relato, no es repetir las fi-

guras aisladas, que no significan por ellas mismas, sino que va más allá. Busca localizar las relaciones entre las figuras y evaluar los resultados figurativos.

El conjunto de figuras es el resultado de figuras lexemáticas compuestas para hacer una verdadera figura de discurso.

Es quizás este fenómeno, el que permite comparar el relato a un tejido: Un tejido en donde se agita una red, en que sus diversos hilos se entretajan y forman la figura del discurso.

Los pasos seguidos, se comparan a la investigación temática, que en la literatura explora los diversos y múltiples resultados que se establecen en el discurso; es también compatible a los pasos de la investigación de motivos, que se da en el dominio de los cuentos populares y de los mitos. Se trata de dar un estatuto a esos motivos, que se encuentran de un relato a otro, en las funciones narrativas diversas o iguales.

d. Recorrido figurativo, Configuración discursiva.

Las figuras del discurso aparecen como una red de figuras lexemáticas entrelazadas. A esta presentación de figuras y a su red de relaciones se le da el nombre de recorrido figurativo.

a) Recorrido Figurativo.

Un recorrido figurativo describe el lugar del narrador. En el relato se suceden distintos recorridos, los cuales "visten" de -- cierto modo a los programas narrativos.

b) Configuración Discursiva.

En el examen de las figuras lexemáticas se planteó, que muchos recorridos semánticos realizados en diferentes contextos, se pueden agrupar en un solo lexema al interior del diccionario.

Si se le consideran varios relatos, pueden señalar semejanzas, puntos comunes entre los distintos recorridos que realizan los relatos. Es a partir de esto, que los podemos agrupar en una configuración discursiva.

Se ha visto, que en el relato varias figuras se reúnen para formar un recorrido figurativo. Este recorrido puede mostrar una -- configuración discursiva más amplia, que no es más que una de las realizaciones posibles.

La configuración discursiva aparece como un conjunto de significaciones virtuales, susceptibles de realizar por el discurso y los relatos en los recorridos figurativos.

Se pueden hacer señalamientos, tomando como ejemplo, el recorrido figurativo en relación a la educación de un niño. Para ello, se realiza una configuración discursiva de su vida familiar. Varios recorridos figurativos constituyen el desarrollo y la realización de las posibilidades de esta configuración, en las cuales, se pueden describir del siguiente modo:

- Los juegos de los niños
- Los niños difíciles que manifiestan alguna desventaja.
- Las relaciones padres-hijos.
- La vida cotidiana de una familia.

En el cuadro de un universo determinado es posible considerar un inventario de configuraciones discursivas para formar un diccionario discursivo.

El diccionario frasiológico (el de Robert o Larousse, por ejemplo) es una provisión de figuras lexemáticas. Para cada una de ellas, se señalan los diversos empleos de los recorridos de esa figura.

El diccionario discursivo podrá presentar una provisión de temas y de motivos; es decir, de configuraciones discursivas. Para un dominio cultural determinado cada configuración será susceptible de describirse con la ayuda de diversos recorridos figurativos que la caractericen.

El diccionario discursivo es menos cerrado que el diccionario frasiológico. Todo relato extrae ciertamente de la lengua y explota recorridos figurativos, ya realizados en otros relatos, pero traza también nuevos recorridos que vienen a enriquecer la configuración discursiva. El relato toma prestados ciertos recorridos y devuelve otros frente al diccionario discursivo, que juegan entonces el papel de memoria cultural. Estos nuevos recorridos son también susceptibles de actualizarse y crear recorridos inéditos.

Así, las nociones de configuración discursiva y de recorridos figurativos definen los dos aspectos, según los cuales una figura del discurso es considerada:

- El aspecto virtual, constituido por la configuración discursiva.

- El aspecto realizado, constituido por el recorrido figurativo.

TABLA XV

	PLANO DEL DISCURSO	PLANO LEXEMATICO
ASPECTO VIRTUAL	CONFIGURACION DISCURSIVA (TOMADO DE UN DICCIONARIO DISCURSIVO)	FIGURA LEXEMATICA (TOMADO DE UN DICCIONARIO FRASISTICO)
ASPECTO REALIZADO	RECORRIDO FIGURATIVO (SE REALIZA EN LOS DISCURSOS)	RECORRIDO SEMANTICO (SE REALIZA EN LAS FRASES)

Roles temáticos.

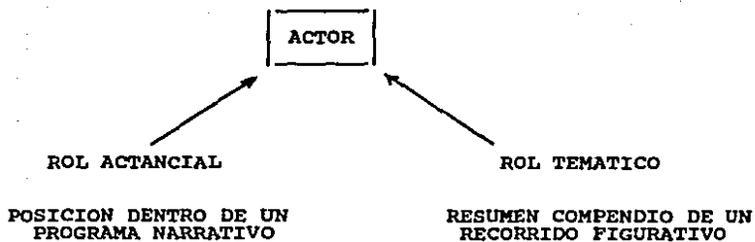
Terminando el análisis narrativo, podemos definir un conjunto bien organizado de roles actanciales: sujeto de estado, sujeto operador, etc. Estos papeles corresponden a posiciones precisas en la trama de relaciones construidas por el programa.

Sin embargo, falta afinar otro componente del personaje: el que le proporcionan las figuras del texto.

Esto puede lograr si se reducen los recorridos figurativos a unos roles discursivos a los que se le denominan Roles Temáticos.

El rol temático se une al del rol actancial que se definió en el marco de la estructura semio-narrativa.

Por tanto, la definición de ACTOR sería el punto de encuentro de por lo menos un rol actancial y un rol temático.



Es así, como se entrecruzan los dos planos: el narrativo y el discursivo.

- Nivel Profundo.

La organización semántica: Isotopias.

En los apartados anteriores se trabajó con una larga escala de diferencias que tenían una base semántica en el nivel discursivo; se mostraron los temas, los roles temáticos, los tiempos, lugares y actores, dentro de la construcción de los modelos de Búsqueda y de Comunicación. De aquí en adelante, se debe considerar el análisis semántico, a un nivel más lejano que el texto manifiesto, para poder describir, de acuerdo a la teoría semiótica del discurso, la organización de las unidades elementales del significado.

Las figuras son vistas como arreglos de semas (Muchas de ellas al igual que los temas, han sido arreglos de acciones especiales). Los semas están organizados dentro de una jerarquía y a su vez están conectados entre sí (articulados), bajo la forma de unidades elementales, semánticas de significado, tal como los roles actanciales y de transformación se mostraron como partes constitutivas de la unidad narrativa elemental de significado, en el programa narrativo.

Los semas, o las partes constitutivas del significado de una palabra, pueden ser encontrados en el diccionario, pero como acciones de un tema especial, no pueden todos ellos ser usados con el fin de articular, el significado de una palabra en una historia especial. Aún más, interesan aquellos semas que permiten una comparación entre objetos listados con anterioridad.

La comparación implica que algunos semas son comunes entre sí en tanto que otros son diferentes.

En el nivel profundo, se toma del universo del enunciador, los valores, que se vacían a través del discurso, mostrando lo que ocurre en el nivel semántico, y manifiestándose en unidades mínimas de significado. Estas constituyen redes de relaciones o separaciones diferenciales que aparecen en el discurso por los recorridos figurativos y que vienen siendo, las estructuras profundas, es decir, la textualización de las redes de relaciones.

Las unidades llamadas semas, representan los elementos mínimos de significación, los cuales revelan los rasgos sémicos de los significados en su forma más elemental. En consecuencia, se presentan constituidos por paquetes, que, producen a su vez, los efectos de sentido.

La palabra "esperanza" significa algo favorable y deseado, y está constituida por tres semas diferentes: El temor, que tiene a su vez, algo común con la esperanza, ya que son las ideas son

orientadas a hacia el futuro, por lo que se consideran dos aspectos de la palabra: sentimiento, y orientación hacia el futuro, pero además existe un tercer sema, lo favorable y lo desfavorable en relación al temor. Se aprecia mejor en el siguiente esquema:

TABLA XVI

S E M E M A

L E X E M A

ESPERANZA	=	[FAVORABLE] /SENTIMIENTO/ + /FUTURABILIDAD/
TEMOR	=	[DESFAVORABLE] /SENTIMIETO/ + /FUTURABILIDAD/

S E M E M A

Como se puede observar, dentro de los semas existe un núcleo estable y uno variable. Al primero, se le denomina sema nuclear o núcleo sémico, al segundo, clasema. Los semas nucleares, están definidos siempre por la cantidad de semas que surjen de un concepto.

El Lexema es la configuración discursiva, que abarca todo el significado, presenta varios recorridos figurativos, los cuales a su vez conforman otros que pueden ser opuestos o contrarios.

El discurso, repite elementos que acomoda, ya que éste organiza aspectos semejantes (se repiten semas nucleares, y clasemas que corresponderían a los semas contextuales). Con los semas nucleares se produce la redundancia, con los clasemas la información.- En un discurso, la redundancia es necesaria para que pueda haber secuencia.

Un semantema está conformado por los semas nucleares y variables. Los semas son los huesos del recorrido figurativo, el cual correspondería al lexema. En el discurso, los semas nucleares van a estar dados por el significado mismo del recorrido figurativo y los clasemas estarán dados por la contextualización del discurso, el cual permite observar a los clasemas, como la historia del discurso, y a los recorridos figurativos como el contexto. Los semas nucleares constituyen el nivel semiológico de la significación y los clasemas el nivel semántico.

En resumen, en los relatos se obtienen articulaciones de semas

que se necesitan para contar como figuras que representan los distintos valores en las diferentes búsquedas. A éstos semas, como se dijo antes, se les denomina semas nucleares; son intrínsecos a las figuras, puesto que se diferencian entre sí, tienen en común el caracterizar algo, y se relacionan con la isotopía semiológica.

La isotopía semántica, tiene que ver con los semas contextuales, del mismo modo, como las isotopías semiológicas se relacionan con los semas nucleares. Los semas contextuales aseguran la homogeneidad del significado de todo el texto, conectando figuras diferentes entre sí, que tienen en común los antecedentes de las relaciones de un sujeto con su medio ambiente.

Las isotopías semánticas pueden ser descubiertas por la forma como el texto organiza sus figuras, las denominaciones que se le dan a los semas son claramente de sentido común, se dejan a la intuición del analista, quien trata de encontrar un término general, que tenga la suficiente capacidad para transmitir el carácter distintivo de las diversas figuras y al mismo tiempo, que sean lo suficientemente sugestivas, con la capacidad de expresar las diferencias que parecen pertinentes.

Habrà por lo tanto, (a partir del progreso de la investigación semiótica) un listado de las isotopías más comúnmente encontradas, en un texto producido en una cultura determinada. Esta lista puede ser revisada en el trabajo de Levi-Strauss en los mitos de los indios Americanos, en los que se encuentran isotopías /culinarias/, /sexuales/ o /cosmológicas/.

Las figuras relativas a la circulación del Objeto, pueden ser lo suficientemente representativas de ambas isotopías (semiológicas y semánticas), pero claro, también otras palabras son figuras, y se deben tomar en cuenta para su identificación, como es el caso de los adjetivos y los verbos. La selección de un sema es de hecho, realizada a través de un constante juego entre una figura en particular y las otras figuras con las que se relaciona en el texto, las cuales parecen estar en la misma isotopía.

En resumen, la isotopía garantiza la homogeneidad de un mensaje, es un común denominador que hace posible la coherencia del discurso o de un propósito. Este común denominador debe entenderse como la permanencia de algunos rasgos mínimos del significado.

La isotopía da coherencia al conjunto de sememas que constituyen una frase. Las relaciones que establecen los recorridos figurativos, se forman por la permanencia de rasgos similares que van repitiéndose a lo largo del discurso, produciendo una o varias isotopías, las cuales dan coherencia a las figuras que el texto escenifica o describe. A continuación aparece un cuadro resumen de lo expuesto anteriormente:

TABLA XVII

NIVEL SUPERFICIE	"EFECTOS DE SENTIDO" SEMEMAS ORGANIZADOS EN RECORRIDOS FIGURATIVOS	
DESCOMPOSICION EN RASGOS SEMICOS		
NIVEL PROFUNDO	SEMAS NUCLEARES REDUNDANCIA DE SEMAS NUCLEARES ISOTOPIA SEMANTICA	CLASEMAS REDUNDANCIA DE CLASEMAS ISOTOPIA SEMIOLÓGICA

Se pueden resumir las observaciones de las isotopias en la siguiente tabla:

TABLA XVIII

SUPERFICIE	PROFUNDIDAD
<p>RECORRIDOS FIGURATIVOS DESPLIEGUE DE FIGURAS LIGADAS ENTRE SI Y DEPENDIENTES DE TEMAS DISCURSIVOS.</p>	<p>REDUNDANCIA DE CATEGORIAS SEMICAS NUCLEARES. ISOTOPIA SEMIOLOGICA, FACTOR DE COHERENCIA DE LOS RECORRIDOS FIGURATIVOS.</p>
<p>TEXTO COMO TEJIDO DE VARIOS RECORRIDOS. CRUZAMIENTO Y ENCADENAMIENTO DEL RECORRIDO FIGURATIVO.</p>	<p>REDUNDANCIA DE CATEGORIAS CATEGORIAS SEMICAS Y CLASEMICAS ISOTOPIA SEMANTICA, FACTOR DE COHERENCIA Y HOMOGENEIDAD DE TODOS LOS RECORRIDOS.</p>

Cuadrado semiótico.

A continuación se describe el cuadrado semiótico, el cual constituye una manera conveniente de resumir, en un modelo organizado, los semas y las figuras encontradas dentro del análisis, y que además permite, en ciertos casos, predecir los semas y las figuras ausentes.

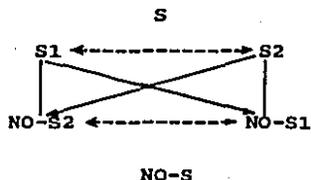
Al extraer los semas, se encuentran dos tipos de diferencias entre las figuras :

- La ausencia de un sema en el par de las figuras
- La presencia de un sema diferente en cada uno de los pares de figuras.

El cuadrado semiótico se designó a partir de la hipótesis de que la organización del significado resumido, tiene que tomar en cuenta en un modelo sincrético, ambos tipos de diferencias. Las diferencias basadas en dos tipos de semas generan una pareja de

contrarios (o términos contrastantes), mientras que las diferencias basadas en la ausencia de un sema en uno de los términos genera una pareja de contradictorios.

En este ejemplo, tenemos los semas S1 y S2, el cuadrado semiótico se presenta de la siguiente forma:



Existe una relación de contradicción: NO-S1 es la negación de S1, al igual que para NO-S2 y S2.

Existe una relación de contrariedad: S2 es el contrario de S1 y viceversa.

Por otro lado, también hay una relación de SUBCONTRARIEDAD entre NO-S2 y NO-S1, éstos términos permiten una tercera posición: o S1 o S2, representada por el eje semántico S.

Entre NO-S1 y S2, así como también entre NO-S2 y S1 existe una relación de "implicación narrativa".

A la relación entre los contradictorios, se le denomina "esquema" y "diexis", al conjunto compuesto por los términos que se hallan en relación de presuposición: S1 y NO-S2, S2 y NO-S1.

El cuadrado semiótico es ante todo, un modelo de organización del significado, permite representar la "forma" del "contenido".

Por otro lado, retener los resultados obtenidos y verificar su coherencia. Además, permite prever y descubrir qué operaciones asumirán el paso de un valor a otro.

- Modelo generativo: Simulación textual.

Abstracto y Figurativo.

Figurativo, se refiere a los discursos (textos manifiestos) o elementos del discurso que contienen ítems reconocibles (o imágenes), como objetos, acciones o fenómenos los cuales se pueden encontrar en el mundo real.

Abstracto, se refiere a discursos que contienen representaciones esquemáticas, modelos, sentimientos o ideas que la mente puede crear.

Anteriormente se distinguieron éstos conceptos, cuando se habló del Destinator figurativo, representado en una historia como un actor individualizado, investido con las capacidades de la manipulación y de la sanción hacia otros actores, y del Destinator abstracto, como la justicia, o el interés personal; presencia que se manifiesta en el texto como sentimientos o disposiciones de ánimo de un actor, o los motivos que inspiran sus acciones.

Del mismo modo, la competencia de un Sujeto, puede ser expresada como una cualidad (abstracta) o como un objeto, o bajo la forma de otro actor, como puede ser el Ayudante (figurativo).

En resumen, el término abstracto será usado para distinguir operaciones lógicas, como negación, implicación, afirmación, y operaciones cognitivas, que salen de operaciones "materiales" y que contienen transferencia de objetos, a los cuales se les llama figurativos.

Los límites entre lo abstracto y lo figurativo es muchas veces difícil de mostrar, por ejemplo, un juicio abstracto en relación a una conducta adecuada de un actor, puede también aparecer como una división figurativa entre dos grupos :

Los juicios justos a la derecha, y los pecaminosos a la izquierda.

Sin embargo, define lo mas abstracto, el nivel de los semas y los modelos en los cuales están articulados éstos, por las relaciones lógicas; mientras que el nivel superficial, podría consistir en una historia con muchos actores y descripciones de tiempos y lugares, donde cada rol actancial tiene a su correspondiente actor, cada valor, está invertido en el objeto, y cada Objeto forma un modelo de búsqueda (el cual es más superficial que el modelo de comunicación); donde la sanción negativa generalmente se expresa en los cuentos, -no sólo reprochando al anti-sujeto- sino llevándolo a la muerte, y la sanción positiva representado en la boda, como premio.

En medio de todo esto, se encuentran una serie de rangos que van desde lo mas profundo a lo mas superficial: Estados, programas narrativos, modelos de trasmisión de comunicación, como consideraciones de lo narrativo, y modalidades, figuras roles temáticos y temas como consideraciones de lo semántico.

El modelo generativo, estructura procedimientos de conversión desde el nivel más profundo, al más superficial. Los niveles más profundos son general y potencialmente ricos en cuanto a las posibilidades de inversión que se puedan hacer, mientras que a el nivel superficial más alto, hace selecciones, algunas veces drásticas, pero que al estar más articuladas, se puede decir que son más ricas en relación al significado, ya que éste nace de la articulación de diferencias.

Lo que intenta el modelo generativo, es simular la producción del discurso, si se siguiera el modelo paso por paso, el discurso producido terminaría siendo un cuento.

Habría que cuestionar, si, los teóricos de la semiótica piensan que un cuento es más convincente que un discurso abstracto. Ya que la ideología subyacente en ellos, pasa sin haber sido abiertamente expresada. Esta es una cuestión discutible, posiblemente, las historias cortas, de ciencia ficción, estarían reemplazando a los cuentos fantásticos de otros tiempos y de otras culturas.

Pero claro, un discurso puede manifestar cualquier nivel de modelo generativo, desde el más abstracto hasta el más figurativo.

El modelo generativo supone que lo que es comunicado en cada discurso es, en lo narrativo, un disfraz o una unidad elemental de significado, es decir, el cuadrado semiótico orientado, el cual constituye un microuniverso de valores.

Se tomará esta hipótesis como punto de partida para imaginar todas las posibilidades de un autor que quiera comunicar a sus lectores las oposiciones del cuadrado semiótico. Este proceso recuerda al mensaje del modelo de comunicación del objeto por lo que, se designará al autor - escritor, como el enunciador y al lector, como el enunciante, el mensaje será el texto manifiesto, es decir el discurso.

El enunciador por su lado, puede posicionarse en el cuadrado Sujetos y Objetos particulares, (figuras y roles temáticos) en vez de referirse a personas y cosas en general, por esto, puede utilizar tres posibilidades:

1. El cuadrado semiótico orientado, tiene bases generales tanto para el enunciador como para el enunciante, por esto el cuadrado es usado para clasificar figuras especiales como eufórico (utilidad o tranquilidad) o disfórico (sin uso o peligroso). La clasificación puede tener que ver con nuevos objetos, (este es el caso de los textos científicos que describen descubrimientos), o con el cambio de la clasificación de los objetos ya conocidos.

2. El enunciador en una situación polémica quiere cambiar la orientación del cuadrado por un enunciado que él conoce (o sospecha), no suscribe a la misma orientación aquella que ya

conoce.

3. El enunciador puede tratar de reorganizar la unidad de significado proponiendo una nueva selección de S2 o creando una nueva unidad de significado, haciendo una nueva distinción o aboliendo la distinción previa. Es especialmente en éste caso, donde una selección cultural provee la selección de los contrarios y es útil para jugar con las homologías o las figuras pertenecientes a diferentes isotopías o roles temáticos de diversos temas, lo cual permite cambiar hacia otra figura de valor eufórico o disfórico, que el medio cultural ha construido dentro de una figura particular.

El enunciador puede mostrar en el relato el microuniverso que él favorece, pasando del nivel lógico semántico, al nivel semio-narrativo, el cual será un paso más, que representa la unidad narrativa de significado (programas narrativos).

Los procedimientos de conversión entre el nivel lógico-semántico, y el nivel semio-narrativo se pueden observar en la siguiente tabla, que representa el recorrido generativo de la significación:

TABLA XIX

<p>ESTRUCTURA PROFUNDA</p>	<p style="text-align: center;"> a b \ / no b no b ↓ ↓ Modelo de Modelo de operaciones relaciones </p> <p style="text-align: center;"> (Valores semánticos y semiológicos) ----- Sememas construidos </p>
<p>ESTRUCTURA SUPERFICIAL</p>	<p style="text-align: center;"> Efectos de sentido ----- Programas Conjuntos narrativos figurativos </p>
<p>Manifestación</p>	<p style="text-align: center;"> Un texto en su materialidad y sus efectos estilísticos </p>

2) SEMIOTICA DEL CONSUMO

1) Análisis de seis anuncios televisivos que promueven hábitos de ahorro y consumo en niños de bajos recursos.

A continuación se presenta el análisis de los seis anuncios televisivos que se utilizaron para el estudio Semiótica del Consumo.

El objetivo del estudio consistió en explicar la manera como se produce el efecto del significado en los anuncios estudiados. Se quiso observar el el efecto de valorización de los relatos.

El corpus elegido se realizó de manera arbitraria y consideramos que el mismo, fué lo suficientemente extenso además de comprender temas similares, relacionados con el Consumo.

El corpus estuvo compuesto por los siguientes anuncios:

- a. Comprando por Amor
- b. Pesca
- c. Uso del Dinero
- d. Ahorrar es el verdadero Truco
- e. Cuidado con lo que nos pertenece
- f. El hombre de las Nieves (Ver Anexo)

El patrocinador de los anuncios fué la Unión Nacional Independiente de Consumidores, (U.N.I.C.O.) una asociación civil que pretendía darse a conocer frente al público a partir de enviar estos mensajes por los canales y tiempos del Estado Mexicano.

La duración de cada anuncio es de 20 segundos la sustancia de la que están compuestos es la imagen, el sonido y la palabra.

Se realizó únicamente el análisis semiótico del texto escrito, aunque se efectuó una descripción visual por secuencias, de cada uno de lo anuncios distinguiéndose a su vez las otras sustancias.

El método que se utilizó fué el Modelo Generativo de la Significación de A.J.Greimas, que como vimos anteriormente, es el método que mas se adecúa en textos cortos audiovisuales.

El análisis incluye los siguientes pasos metodológicos: A nivel superficial, se distinguieron las estructuras semionarrativas y discursivas, a nivel profundo las isotopías semiológicas y semánticas, hasta formar el cuadrado semiótico por cada uno de los anuncios-relato.

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

ANALISIS SEMIOTICO DEL ANUNCIO "COMPRANDO POR AMOR"

Iniciaremos aquí el análisis en base a las secuencias, que presenta este relato, inicialmente se distingue el nivel semionarrativo para detectar a los actantes así como los programas, posteriormente se revelan las figuras, las isotopías semánticas y semiológicas para finalmente organizar las figuras obtenidas dentro de la estructura profunda en el cuadrado semiótico.

A continuación presentamos el análisis del relato : "Comprando por Amor.

SECUENCIA 1

Osito : A dónde vas Mamá ?

Osa : Al mercado...

En cuanto a los personajes representados en el anuncio, podemos observar las siguientes características distintivas.

LENGUAJE VISUAL : ANIMALES (NO HUMANOS)

LENGUAJE ESCRITO: HUMANOS (NO ANIMALES)

Los animales representan a dos osos Koala, los cuales son oriundos de Australia; pertenecen a una especie de mamíferos poco común, que vive en los árboles y que cargan a sus crías con ellos. Tienen como característica física unas orejas muy grandes en relación al resto del cuerpo.

En esta primera secuencia, podemos observar, un desplazamiento de lugar. S3, representado por Mamá, va camino a otro lugar diferente en donde pretende realizar un cambio de estado. Este cambio disjuntaría al sujeto del Objeto (dinero), y lo intercambiaría por otros objetos de igual valor (comestibles).

CASA O LUGAR DE PARTIDA = U GASTO

 ATESORAMIENTO

MERCADO O LUGAR DE LLEGADA = A GASTO

 DILAPIDACION

Se inicia así el programa de búsqueda del objeto de valor. Este se va a realizar por S3 (sujeto operador) que al mismo tiempo juega el rol de sujeto en conjunción con el objeto.

El Destinator Dinero facilita la realización virtual de la tarea a través de S3 que se prepara para realizarla.

En esta primera secuencia, podemos observar una práctica cognoscitiva de parte de S2, (Oso niño) que consiste en adquirir la capacidad para obtener de S1 un saber, que se encuentra conjunto con él.

Este saber consiste en conocer el destino al que se dirige S1. Por lo tanto, se actualiza la transformación:

S3=> (S1 A O U S2) --->(S1 A O A S2)

Con lo que tenemos una transformación de comunicación de un objeto entre dos sujetos, en donde el sujeto que atribuye el objeto de valor continúa conjunto a este, ya que es un objeto cognoscitivo: El Saber.

A este primer programa, de uso se le puede denominar Programa Narrativo de Curiosidad, que se actualiza cambiando el estado de S2 de disjunción a conjunción.

Sin embargo, es importante aclarar, que probablemente esta capacidad de saber adjudicada a S1, emerge desde su posición de sujeto superior, en términos del rol temático de "Madre". Este rol implica, que el sujeto como tal, es superior en todo sentido, en relación a un "Niño".

Al primero, se le adjudica en su rol social, el conocimiento, y la experiencia. Al segundo todo lo contrario, como se observa en la siguiente tabla:

TABLA I

MADRE	vs	HIJO
Conocimiento	<--->	Desconocimiento
Desplazamiento	<--->	Permanencia
Independencia	<--->	Dependencia
Superioridad	<--->	Inferioridad

Se puede interpretar, que por el rol temático de "Madre" y por su posición de sujeto conjunto con el objeto, se le adjudiquen cualidades de:

- Sabiduría
- Superioridad
- Independencia
- Poder
- Realidad

Mientras que al sujeto que está disjuncto del Dinero, en su rol temático de hijo, se le adjudiquen cualidades de:

- Ingenuidad
- Inferioridad
- Dependencia
- Impotencia
- Fantasía

Por último, podemos descubrir un PN de Curiosidad el cual, se actualiza en esta primera secuencia. También distinguimos los actantes S1, S2 y S3 y el objeto de valor "Saber".

En el caso de los roles temáticos se observan : Madre e Hijo con sus cualidades y haceres.

SECUENCIA 2.

Osito: ¡Qué bueno! ...Quiero donas, helados, pasteles, refrescos
y cinco cajas de caramelos de colores.

En esta frase, podemos apreciar la instauración del objeto de valor y de búsqueda de parte del actante osito. Si describe las cualidades del objeto.

El objeto está representado por varias figuras de diferente naturaleza :

Donas : Pan dulce

Helados: Leche congelada dulce

Pasteles: Pan dulce con crema

Refrescos: Bebida dulce con gas

Caramelos: Dulces o chocolates

El común denominador de las figuras aquí enumeradas, es el adjetivo "dulce", que algo de sabor agradable a los sentidos. La otra característica que se repite se relaciona con "pan". Las demás son diferentes :

- Un sólido - frío,
- Un sólido cristalizado,
- Y un líquido gaseoso.

Por lo tanto, el objeto de valor está compuesto por otros objetos cuya cualidad consiste en su ser "dulce".

También en esta secuencia, se puede observar la instauración del Objeto como tal, entre S1 y S2 ya que, para el primero de los sujetos representa algo positivo, (qué bueno!...) y para el segundo, corresponde al hacer, (el cual, significa el desplazamiento hacia el lugar, que está representado por el Mercado).

Podemos inferir, que el objeto representado por Mercado, para

Si representa la adquisición de algo "dulce" y por lo tanto valioso.

Continuando en el nivel semionarrativo, S2, manifiesta la necesidad de conjuntarse con el Objeto que virtualmente estaría conjunto con S1.

Por otro lado, S1 se conjunta con el objeto modal /Deber/, en donde podemos distinguir a un sujeto manipulador "Consumo" que trasmite la competencia al sujeto operador /Poder + Deber/: Ir al Mercado para obtener el objeto, y realizar un programa de intercambio.

El Objeto modal /Poder/ está representado por Dinero, cuya función sería la de un "ayudante" que permitiría la obtención del Objeto. En los cuentos populares se representa por un artículo mágico, que facilita la adquisición del Objeto de valor.

En relación a S1, en el programa de búsqueda y en el rol temático de "Madre", se le adjudicarían obligaciones de sujeto del hacer en cuanto a suministrar (alimento) a sus crías (animales o humanos) frente a la incapacidad de estas hacia proveerse de lo necesario para subsistir.

HACERES DE LOS SUJETOS

Sujeto 1 : /Deber/ hacer = /Deber/ Proveer (virtual)

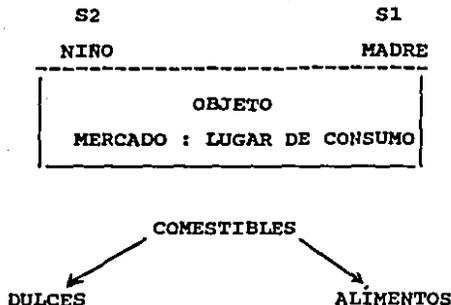
Sujeto 2 : /Querer/ hacer = /Querer/ Pedir (virtual)

Desde el punto de vista de S2, el objeto de valor es el mercado, en donde se encuentran los objetos eufóricos para el sujeto, ya que es donde se realiza el gasto o consumo.

La dilapidación aparece en términos del consumo de "muchas cosas dulces" ya que el objeto está representado, por varios artículos (cinco) que tienen la misma función: Son comestibles, en una cantidad considerable y tienen un sabor agradable al paladar.

El sujeto manipulador en este estado, es la "avidez" o "la codicia", que hace competente al sujeto operador con el Objeto modal /Querer/ "obtener el Objeto Dulce".

El objeto de valor será deseable, en la medida en que corresponda a los valores adjudicados por la Sociedad (destinador social) y al rol temático de niño, quien cumple un papel específico dentro de la misma. A diferencia del papel desempeñado por la madre, como se observa a continuación :



En el diccionario Larousse aparecen las definiciones en relación a los usos de éstas palabras:

DULCE : De sabor agradable, que halaga a los sentidos. Sinónimos: Confite, Golosinas Opuestos :salado, amargo.

GOLOSINA : Manjar agradable, caramelos, bombones . "No se debe dejar que abusen los niños de las golosinas". Sinónimo Dulce. Deseo, antojo por una cosa. Cualquier cosa mas agradable que útil.

Los "dulces", como vemos que son artículos que se pueden encontrar en el mercado, y se asocian con objetos no alimenticios o inútiles: Superfluo vs. necesario.

En cuanto a **MERCADO** tenemos:

MERCADO: Reunión de comerciantes que van a vender en determinados sitios y días. Sitio destinado en ciertas poblaciones a la venta y compra de mercancías.

Tomando en consideración el sentido en que se entiende la palabra mercado en la ciudad de México; se puede interpretar de dos formas:

a. El mercado establecido en un lugar físico permanente, en donde se realiza el intercambio del mercancías.

b. El mercado sobre ruedas o "tianguis" que se desplaza en determinados sitios (colonias) y días, en donde a su vez se realiza la compra - venta de productos.

Ambas figuras se asocian con el mercado tradicional rural, diferente al supermercado urbano y moderno.

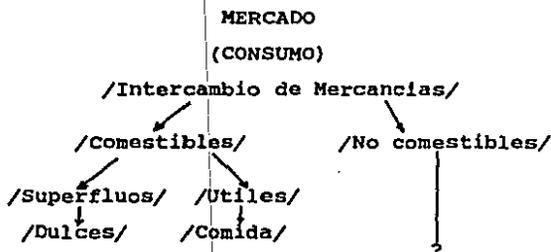
Podemos inferir, la presencia de un elemento común que es:

El lugar en donde se realiza el
Consumo intercambio de Mercancías.

Como elementos distintivos se encuentran:

- a. Fijo vs. Móvil.
- b. Rural vs. Urbano.

A continuación mostramos la figura Mercado y sus componentes del significado:



Para S1 el Objeto de valor está relacionado con lo que se puede intercambiar en el mercado, es decir comestibles útiles. S1 considera al Mercado como el sitio en donde se obtienen bienes de consumo (alimentos).

La obtención de bienes de consumo se /puede/ realizar a partir de contar con otro objeto que es el "dinero", que permite el intercambio y a su vez está conjunto con S1.

El actor "Madre" conjunta con el objeto modal /deber/ se prepara para desplazarse al lugar en donde va a realizar la transformación de intercambio, en donde se apropiará de otros objetos de valor : Alimentos útiles desde el punto de vista de S1.

A continuación presentamos el PN de Consumo o Gasto que se mantiene en estado virtual, y que presenta la intención de S1:

Distinguimos dos objetos y dos sujetos:

Objeto de valor 1 =>	Dinero
Objeto de valor 2 =>	Comestibles
Sujeto 1 =>	Mamá
Sujeto 2 =>	Vendedor

ESTADO 1 : S3 => [(O1 \wedge S1 U O2) --> (O1 U S2 \wedge O2)]

Mamá => [(Dinero \wedge Mamá U Comestibles) -> (Dinero U Vendedor \wedge Comestibles)

ESTADO 2 : S3 => [(O1 U S1 \wedge O2) --> (O1 \wedge S2 U O2)]

Mamá => [(Dinero U Mamá \wedge Comestibles) -> (Dinero \wedge Vendedor U Comestibles)

Esta transformación de intercambio, se encuentra en estado virtual, ya que el relato se desarrolla en un tiempo "Antes" de la realización de la misma.

En caso del PN del Niño, al que denominamos Codicia tenemos:

S3 => [(S1 \wedge O U S2) --> (S1 U O \wedge S2)]

Niño => [(Mamá \wedge Dulces U Niño) --> (Mamá U Dulces \wedge Niño)]

Lo que correspondería a un tipo de transformación de apropiación, es decir una transformación de Prueba. S2 /Quiere/ obtener el objeto de valor que posee S1. Como se verá, ésta performance tampoco se realiza, una vez que el relato concluye.

En este programa, S3 es el niño-hijo, que funciona como Sujeto Operador para el programa Codicia, ya que adquiere la competen

cia de /querer/ pedir. La "Codicia" es la que toma el rol de Sujeto Manipulador en este programa.

A su vez el actor niño-hijo es el Sujeto Manipulador para el programa de Consumo que realiza S3 "mamá", aunque en este programa el hacer-traer los Dulces o Golosinas nunca se logra ya que S3 no acepta el contrato.

SECUENCIA 3

Osa : No voy a comprar todo eso ...

La presente secuencia nos muestra cómo S1 /Puede/ pero /No Quiere/ disjuntarse del objeto. Es decir, muestra la negación del don de parte de S1. El PN de "Gasto" o "Consumo" se realizará en un futuro cercano, mientras que en el ahora, se niega la posibilidad de obtener para el "niño" la demanda.

S1, /Debe/ realizar un intercambio, de mercancías útiles para la sobrevivencia pero no /Quiere/ realizar un gasto de cosas inútiles como "dulces". (Objeto que satisface otro tipo de necesidades que son "superfluas" y se relacionan con el espíritu, como el placer, el antojo o el deseo).

Además del sentido que observamos en la secuencia 3, la frase: "Todo eso", se refiere también a la cantidad de objetos en los cuales S2 /Quiere/ realizar el "derroche" en su programa "codicia".

En relación al lexema "eso...", encontramos una devaluación de parte de S1 en relación al objeto. Cambia el estatuto de Objetos que tenían un nombre: Dulces o Golosinas, al nivel de objetos sin nombre o "cosas" de poca importancia.

En este caso, S2 es sujeto del deseo /Quiere/ hacer que S1 entregue su Objeto convertido en Golosinas, ya que S2 tiene el /Poder/ de realizar esta acción, puesto que, está conjunto con el Dinero y /Puede/ desplazarse al lugar en donde se obtiene el Objeto.

La competencia del sujeto operador (S3) se presenta de la siguiente manera:

S3 => (S1 U Om) ----> (S1 A Om)

S3 => /Poder/ - hacer = /Poder/ - gastar

En donde el Destinador Consumo envía a S1 a que realice la transformación. S1 se encuentra en unión "natural" con el dinero, lo posee como algo que existe en sí mismo y su existencia, es la que atribuye la capacidad de realización de una acción: gastar.- Aquí se puede observar un estado de conjunción con el objeto sin

que se realice un cambio de estado. Continuando con la secuencia, observamos, que el Anti-sujeto S3 cuestiona al Sujeto Operador niño-hijo en cuanto a la realización del Derroche. Según el actor "mamá", se puede realizar un gasto moderado, en cuanto a la cantidad. El Sujeto Manipulador en este caso el mismo actante "mamá" provee del /Querer + No Deber/, es decir se automisiona hacia la realización virtual. Esto finalmente impide a S2 realizar el gasto o "derroche" o hacer un gasto indiscriminado.

Se distinguen dos términos contrarios :

AHORRO VS. DERROCHE

En el diccionario Larousse encontramos la definición sobre

DERROCHE :

Malgastar, dilapidar. Contr. Ahorrar, aprovechar.

AHORRO : Guardar una parte de lo que se gana. Sinónimo. Economizar, atesorar , guardar, reservar. Contr. Gastar, derrochar.

La frase ...No voy a comprar "todo eso... ", nuevamente se remite al gasto moderado.

El adjetivo TODO según el diccionario arriba citado define:

Lo que se toma por entero, con sus diferentes partes. Expresa el exceso de cualquier calidad o circunstancia.

Por esto, que en el programa de gasto de S1, se debe gastar solamente parte de lo que se dispone y esa parte deberá destinar comestibles útiles que resuelvan necesidades esenciales.

El derroche del Niño-Hijo, satisface únicamente su Avidez y Paladar por lo tanto, corresponde al tipo de objetos Comestibles Superfluos.

La conjunción con el objeto modal representado por la figura "dinero" resuelve dos tipos de necesidades :

- a. - Del estómago necesaria.
- b. - Del estómago superflua.

El impedimento del derroche está dado posiblemente en relación

al estado, en cuanto a su ser conjunto con el objeto de valor; únicamente tiene lo suficiente para intercambiar mercancías necesarias.

El Sujeto Manipulador Consumo, envía a S1 a realizar su programa de gasto es decir a intercambiar los objetos.

Podemos observar que existe un Destinador Social, que promueve el no gasto en S1, que sería una situación económica de un limitado poder adquisitivo, que impide el derroche y promueve el ahorro. Tenemos:

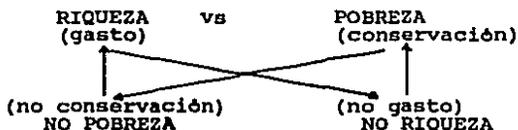
RIQUEZA VS. POBREZA

En el diccionario encontramos:

Rico: Que posee gran fortuna acaudalado opulento.

Pobre: Desprovisto o mal provisto de lo necesario. Pobreza: escasez, falta.

Por lo tanto, el Destinador Pobreza ejerce su hacer persuasivo para que S1 acepte como verdaderas las determinaciones de su ser.



En cuanto a la evaluación que se realiza entre el Destinador Social Economía, y el sujeto operador Mamá, se lleva a cabo una operación cognoscitiva. En el cuadrado de la verificación corresponde a la mentira /parecer + no - ser/, ya que en el estado de conjunción con el objeto, S3 "parece" que tiene "dinero" para realizar el programa de gasto, tiene la capacidad para realizar la tarea.

Sin embargo, no se llega a la realización del programa, (no-ser) y este finalmente queda en su estado virtual. En donde el sujeto operador únicamente va a adquirir la capacidad sin cambiar su estado.

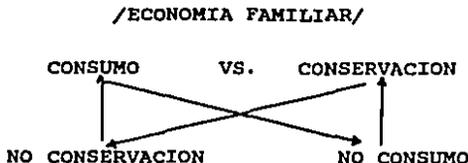
Encontramos dos destinadores sociales :

El "consumo", en el sentido que implica la dilapidación : Enviar

al sujeto operador a que se desplace al lugar del intercambio (mercado).

El Destinator Juez : La Economía familiar que corresponde a la no opulencia, la escasez. La imposibilidad de realizar el programa derroche, que el Sujeto Operador y Manipulador niño-hijo, está promoviendo, para obtener el objeto de valor Dulces o Golosinas.

Enseguida se descubre un cuadrado en relación a la figura Economía Familiar :



Hasta el momento podemos decir, que han fracasado los intentos de realización de las performacias tanto para el programa de Consumo, como para el programa de Codicia. En ambos casos, los sujetos operadores para cada programa no aceptaron el contrato del Sujeto Manipulador para realizar sus respectivas búsquedas.

SECUENCIA 4

Osito : (Llora) Como eres, ya no me quieres ...

Como vimos arriba, el actante S2, en el programa "codicia",/Quiere/ adquirir el objeto de valor. Por otro lado, el Anti-sujeto, del que se pueda adjudicar los Dulces lo niega.

El fracaso del Programa narrativo de "codicia", trae como consecuencia, un cambio de estado. En donde el Anti-sujeto, "mamá" toma el rol de Sujeto Manipulador que "hace" que cambie el estado del actor niño-hijo de no-llorar a llorar. La acción del sujeto operador al mismo tiempo se asocia, con el paso del estado de "afecto" a "no-afecto".

La transformación que se realiza se puede observar a continuación:

(S \wedge O) ---> (S U O)

S3 => [(S1 \wedge O U S2) ---> (S1 U O \wedge S2)]

Hijo-Niño => [(Hijo-Niño \wedge Afecto U Mamá) --> (Hijo-Niño U Afecto \wedge Mamá)]

En el estado inicial, el Actor "Mamá", le había adjudicado el Objeto "afecto" al hijo-niño. Se puede apreciar como el sujeto entrega el objeto y renuncia a éste provocando su propio cambio anímico de estado : De eufórico a disfórico. Es una operación de Renunciación, en donde el actante S3 y/o S1 realiza la transformación, y entrega el objeto de valor que se encontraba conjunto consigo mismo.

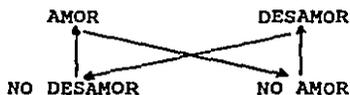
S1 adquiere la capacidad para realizar su Hacer con el objeto modal /Saber + Poder/ llorar, a partir del sujeto manipulador "capricho", que se asocia con la naturaleza perteneciente a rol temático de "niño".

El objeto, desde el punto de vista de S1, representa a su vez el objeto "afecto". Se observa cómo de parte de este actante existe una confusión sobre el valor de los objetos, que se aclara, más adelante, cuando S1 y S2 se ponen de acuerdo en cuanto al saber de los mismos.

Al programa que acabamos de describir, le llamaremos "desamor", y muestra los estados afectivos de los personajes:

Pudiéndose obtener una categoría Afectiva, en donde se oponen dos términos representados por el objeto : "Amor", al cual se le puede oponer el "Desamor".

/AFECTIVO/



La práctica del Sujeto Manipulador Capricho, hacia el Sujeto Operador, consiste también en una práctica persuasiva para que el sujeto acepte el contrato del programa Desamor.

La persuasión consiste, en hacer creer al sujeto operador sobre el estado del anti-sujeto en cuanto a que Parece + No es; que en el cuadro de la veridicción corresponde a la Mentira.

En cuanto a la actividad interpretativa del Sujeto Operador, éste acepta como Verdadero el cuadro de realidad que le presenta el Sujeto Manipulador, y como consecuencia, acepta el contrato y es sujeto competente para la realización del programa "Desamor".

Por otro lado, la expresión en el relato del personaje hijo-Niño : "Como eres ..."; estaría mostrando también una evaluación de parte del S3, que completando la frase significaría : "Como eres mala".

Se evalúa así, a un sujeto de estado conjunto con el objeto Maldad. El Sujeto Manipulador "Capricho", muestra a S3 ésta realidad y lo convence para que realice el cambio de estado.

A su vez, en la secuencia se observa el fracaso del Sujeto Operador como sujeto competente para el programa "codicia".

Finalmente, S3 es un sujeto competente para el programa Desamor
 ---> Amor.

Se puede decir que hasta el momento, las figuras que representan el objeto en los diferentes programas de uso son: Dulces y Amor.

SECUENCIA 5

Osa : No digas eso ... si no te compro todo lo que deseas
no quiere decir que no te quiera.

En este programa podemos encontrar otra transformación, el objeto que se había disjuntado de S1 ahora se conjunta nuevamente con ésta y S2 funciona como Sujeto Operador del cambio de estado.

Así mismo, Mamá está conjunta de un "saber", de una información que está representada por una explicación, que adjudica al S1.

Podemos observar la transformación :

(S1 U O) ---> (S1 A O)

S3 => [(S1 U O A S2) ---> (S1 A O U S2)]

Mamá => [(Hijo-Niño U Afecto A Mamá) ---> (Hijo-Niño A Afecto U Mamá)]

El sujeto operador, por tanto, atribuye el objeto Afecto a S1, que en la secuencia anterior, se había disjuntado del mismo. El sujeto manipulador que convence a S3 para que realice la transformación es la "compasión", con la que S3 adquiere la competencia a través del Objeto Modal /Querer + Poder/ consolar al Hijo-niño.

Por otro lado, existe una evaluación del estado anterior por parte del destinatario cuyo rol es el de Mamá. Este sujeto "interpreta" la realización anterior, a través de la cual observa cómo el estado de S1, disjunto del Objeto es un estado de No Ser + No Parecer. Es decir, es un estado Falso.

Con lo que Mamá, también toma el papel del destinador Juez, y se inicia el programa en donde se transmite el Objeto Saber.

En el programa anterior, el hacer interpretativo del Hijo-Niño, que a su vez era sujeto manipulador y destinador juez del estado de conjunción con el objeto Dulces, juzga, por un lado, su propia incompetencia como sujeto manipulador, por la no adquisición del /Poder/, ya que el sujeto manipulador Codicia le

comunica únicamente el Objeto modal /Querer/.

El hijo-niño, con el rol de Sujeto Manipulador, en el contrato con el sujeto operador Mamá imposibilita el hacer-hacer, ya que no logra convencer, desde su microuniverso de valores, al sujeto operador Mamá para que realice la tarea y le adjudique el objeto. Dichos valores están representados a partir de objetos comestibles superfluos y a su vez placenteros.

Dentro de la etapa de la Sanción, se genera también otro intento de parte de S3, através de un nuevo programa, en donde S3 se autocomisiona siendo Sujeto Manipulador del programa Enfado que transforma el estado del sujeto anímicamente : No llorar ---> llorar.

Este sujeto se convierte nuevamente en sujeto manipulador a través de su programa Enfado e "intimida" al sujeto Mamá bajo la amenaza de continuar "enfadado" o "llorando".

En el sujeto operador Mamá, opera una práctica interpretativa, la cual fue descrita anteriormente, en donde se Sanciona el estado del Hijo-niño, desde el punto de vista de la Falsedad, y nuevamente, se niega a realizar la tarea de obtención de Dulces, pero se lleva a cabo una transformación en donde se entrega un objeto diferente al pactado al inicio del relato.

El objeto que se transmite es el "Saber", y éste a su vez restituye el objeto "Afecto".

Esta operación se aprecia enseguida:

S3 => [(S2 A O U S1) ---> (S2 A O A S1)

Mamá=>[(Mamá A Explicación U Hijo-niño)---> (Mamá A Explicación A Hijo-niño)]

La explicación que ofrece S1, la transmite el Sujeto Manipulador Compasión por la acción de "llorar" del niño; ya que es un objeto del saber, S2 al atribuirlo no lo pierde.

El actante Compasión, comunica el Objeto modal /Saber/ explicar, a S2 con lo que se actualiza la transformación.

La explicación se presenta del siguiente modo: "Si no te compro todo lo que deseas... no quiere decir que no te quiera"

En la primera parte de esta frase encontramos, la no aceptación del contrato por el sujeto operador, en cuanto a la realización de la Compra o gasto. El actor "recuerda" o hace presente en el relato la razón por la que no acepta el contrato.

En tanto, el sujeto manipulador Hijo-niño, ha intentado dos veces "convencer" al sujeto.

La primera, a partir de una "petición" en donde la relación familiar entre los actores "hijo-madre", es la que permite la persuasión. La segunda, a través de la "intimidación" a partir de la Tristeza, representado por la acción de "llorar", asociado al rol temático de niño, ya que es un hacer típico de éste rol social.

Sin embargo, no se obtiene el objeto que inicia el modelo de búsqueda, solo se reemplaza por otro, que se creía perdido, en el hacer interpretativo que realiza el Hijo-niño.

La interpretación sobre el "amor" por parte de S3 tiene un valor mercantilista de intercambio, asociado con la acción de Compra:

" Si me compras lo que deseo quiere decir que me quieres "

(S Λ O)

(Mamá Λ Compra=Amor)

Esta es la verdad conjunta con el Sujeto, en relación al Objeto, es la representación que se hace a partir de un aprendizaje anterior que no se manifiesta en el relato.

Por lo tanto, podemos distinguir un destinador que muestra esta realidad y que hace-crear al Hijo-niño sobre la veridicción de la misma. El destinador es la Sociedad de Consumo, y "convence" al Hijo-niño. El convencimiento consiste en poder "obtener todo lo que se desea", sin límite, "es el lugar del derroche", "del impulso irreflexivo."

El hacer interpretativo de S3, en el cuadrado de la veridicción equivalente al: Ser + Parecer, que constituye la evaluación del estado Verdadero.

Mientras que, el sujeto Mamá dice: "Si no te compro..." que afirma la virtualidad del programa que al inicio de relato se concretó: "No voy a comprar ... en donde el Sujeto Manipulador Responsabilidad le comunica la modalidad al actor Mamá sobre el /Deber - no hacer/ (Comprar) el Objeto.

El Objeto, en esta secuencia toma otra figura, que se representa por "todo lo que deseas".

Esta figura se compone de dos elementos principales:

TODO : RELACIONADA CON EXCESO

LO QUE DESEAS: RELACIONADA CON IMPULSO DE POSESION DE ALGO,

SE ASOCIA CON UN SENTIMIENTO.

Por lo tanto tenemos :

EXESO VS. MEDIDA

SENTIMIENTO VS. RAZON

En la segunda parte de la Explicación, "No quiere decir que no te quiera ...", se presenta la transformación de la atribución del objeto : Afecto, que en la secuencia anterior, se creía perdido.

Y en donde la Mamá hacer-saber, al Hijo-Niño, sobre la realidad de esa afirmación.

SECUENCIA 6

Osito: ¿ a no ?

La respuesta del Hijo-niño : " ¿ a no ?", demuestra el cambio de estado de llorar hacia no-llorar. En donde se puede apreciar la recuperación del objeto perdido en el programa Desamor.

Se cambia el estado anímico del Hijo-Niño de Triste a No-Triste, a través de un hacer interpretativo, en donde se acepta la realidad que le presenta el destinador : Parecer + Ser que corresponde a lo "verdadero".

Esta transformación es juzgada por el destinador de la Sanción que como acabamos de ver, está representado por el mismo sujeto Hijo-Niño, el cual evalúa la correspondencia entre el contrato y la obtención del objeto.

El destinador-juez, evalúa positivamente el estado de conjunción con el objeto Afecto del sujeto operador, demostrándolo pragmáticamente con el cambio anímico del personaje.

El destinador-juez, que es el sujeto hijo-niño, reconoce el valor del objeto Afecto, y Acepta la no-conjunción con el objeto Dulces. Esta evaluación, muestra la importancia del Afecto, además de hacer clara la diferenciación de los objetos.

Aquí concluye el intento de búsqueda del Objeto Dulces por parte del sujeto operador del programa Codicia.

SECUENCIA 7

Osa : Claro que no ... Nadie tiene todo lo que Desea ... y todo lo que deseamos no siempre es bueno.

La realización anterior genera, un nuevo programa virtual, al que denominaremos Convencimiento, en el que a través de la persuasión, el sujeto manipulador hace-saber al sujeto hijo-niño sobre la verdad de su conducta, y a su vez /Quiera/ ser sujeto operador del programa Gasto Medurado y Racional en contra de la intención del hijo-niño sobre la Compra Excesiva y no Razonada.

En la frase : "Nadie tiene todo lo que Desea...", se puede reconocer un hacer interpretativo del destinador Juez sobre un estado en el que el sujeto "nadie" está disjunto del objeto "todo lo que Desea".

(S U O)

(Nadie U Todo lo que desea)

El sujeto "nadie" se refiere a un sujeto colectivo, quiere decir que "ninguna persona" de la Sociedad, /Puede/ obtener todo lo que desea.

El objeto "saber", que estaba conjunto con el sujeto colectivo Sociedad fue atribuido al Sujeto Mamá, con lo que se realizó una comunicación participativa, que no se manifiesta en el relato.

A partir de esta transformación anterior, el sujeto Sociedad, que en este caso, es una Sociedad Conservadora y Normativa, que expone sus postulados a través de generalizaciones o verdades "colectivas" (no necesariamente verdaderas), persuade a S3 a través del Objeto modal /Deber + Querer/ Informar o Transmitir la "verdad popular".

S3 acepta el contrato a partir de su hacer interpretativo en donde evalúa la "veridicción" del postulado, considerándolo "verdadero": Parecer + Ser.

Con lo que S3 adquiere la competencia para realizar la tarea

de Transmitir el objeto del saber: Información-Educación que le encomienda el destinador Sociedad Normativa. El destinador Sociedad Normativa, funciona como Sujeto Operador en el programa Transmisión, ya que "habla" a través de la figura Mamá, la cual cambia su lenguaje directo y personalizado, a un lenguaje impersonal y generalizado.

Finalmente, la frase: "Todo lo que deseamos no siempre es bueno..." presenta claramente la etapa de la Sanción.

Aparece nuevamente un hacer interpretativo de parte de S3, frente al Sujeto Manipulador hijo-niño, en donde definitivamente S3 se niega a aceptar el contrato, ya que en el hacer persuasivo del Sujeto hijo-niño, que consiste en hacer-crear a S3 sobre la verdad del postulado: "Lo que se desea es bueno"; S3 rechaza esta "realidad" calificándola de Mentirosa.

A continuación podemos observar la calificación del postulado:

(S A O)

(Objetos Deseados A Son buenos)

En el cuadro de la veridicción se puede ubicar el estado: Parecer + No ser, lo que significa una Mentira. Por lo que desde el punto de vista de S3, se confirma el rechazo hacia /Querer/ ser sujeto operador del programa Compra de Muchos Dulces.

Nuevamente el Destinador Mamá a partir de su contrato con el Destinador Sociedad Normativa, realiza otro programa de Transmisión donde Informa o Educa sobre la "Verdad" social-colectiva.

Este es un programa virtual, ya que el sujeto operador está modalizado por el /Deber + Querer/ Informar - Educar.

Por último, en relación a la etapa de la Sanción, la valoración que se hace de la intención del /Querer/ Desear se evalúa negativamente a través de un castigo: la no obtención del Objeto de valor.

EL destinatario de este saber es el hijo-niño, que no se sabe si finalmente aceptará este contrato para ser sujeto operador del programa gasto útil. El otro destinatario es el público receptor, el cual decidirá aceptar o no como verdadero, el postulado del relato-anuncio.

RESUMIENDO:

En cuanto a los programas del presente relato tenemos :

PN1 : CONSERVACION

PN2 : GASTO

El programa del Gasto, no se actualiza permanece en estado virtual.

Se da otro programa paralelo, actualizado al que denominamos :

PN1 DESAMOR

PN2 AMOR

Finalmente, encontramos un último programa de uso al que denominamos Informativo, el cual se mantiene en estado virtual, y representa la etapa de la sanción.

PN1 EDUCACION

PN2 IGNORANCIA

El Programa Narrativo principal es el programa AMOR, DESAMOR. El programa de Conservación es un programa de uso que permite la adquisición de la Competencia para la realización del programa principal.

El programa Informativo, pertenece a la dimensión cognoscitiva, en donde se deja a criterio del lector-receptor, la adquisición de la competencia y la Sanción sobre la veridicción que propone el anuncio.

En relación al programa de Gasto, Conservación y Desamor, Amor encontramos un paralelismo entre estos programas, en cuanto al Sujeto operador hijo-niño:

SUJETO OPERADOR

GASTO (Superfluo)	=	AMOR
CONSERVACION (Gasto Util)	=	DESAMOR

El programa virtual de Gasto adjudica la competencia al Sujeto Operador para que realice el programa Desamor.

En el programa Educativo se asocia nuevamente el programa Afectivo siendo el sujeto operador Mamá :

SUJETO OPERADOR

EDUCAR (No satisfacer todos los deseos)	=	AMOR
--	---	------

NO EDUCAR (Satisfacer todos los Deseos)	=	DESAMOR
--	---	---------

EL COMPONENTE DISCURSIVO

Tomando en consideración el componente discursivo del contenido estudiado anteriormente, podemos distinguir las figuras del presente relato:

En cuanto a los programas.

Podemos distinguir configuraciones discursivas como:
El Desamor, definido como la no obtención del objeto Dulces.

La Conservación definida como: obtención de objetos comestibles útiles.

La Educación : definida en términos de mostrar al Niño la verdad, sacarlo de su confusión o ignorancia.

En cuanto al ambiente.

Se puede decir, que sólo existe una alusión al lugar en que se desarrolla el relato y ésta se manifiesta al inicio en donde el Mercado resulta ser un lugar eufórico para los sujetos: Representa el sitio donde se va a realizar el gasto pero como pudimos observar, el sujeto Mamá nunca llega hasta él.

Además, se manifiesta otro espacio, que corresponde al lugar de partida, en donde se desarrolla toda la trama, y es probablemente la Casa, a la que se le puede asociar con el programa de Conservación, ya que nunca se parte de allí para el programa de Gasto o intercambio.

En cuanto a los personajes.

Mamá.

Podemos observar que los personajes asumen diferentes roles temáticos, según el desarrollo del relato. El rol de Mamá, resume los valores de la sociedad: figura Educadora (Informa sobre los valores de Sociedad). Dichos valores incluyen la educación sobre las normas "verdaderas", que se establecen de común acuerdo entre los miembros de la misma, las cuales deben ser Obedecidas (Autoritaria).

El rol temático de Mamá también se define por un conjunto figurativo relacionado con una calidad Afectiva: La mamá es Compasiva, Consoladora y Protectora, distribuye el afecto lo entrega; aunque también puede disjuntar el Afecto para convertirlo en Castigo; Por lo menos eso fue lo que interpreté el hijo-niño, cuando no pudo obtener el Objeto.

Hijo-niño.

El hijo-niño será presentado desde el inicio del relato con dos figuras :

Hijo en cuanto a relación familiar asociado a Mamá.

Y Niño, para distinguirla de Hijo, en la que se establece que es un no-adulto, ya que un adulto también puede encontrarse en el papel de hijo.

Su comportamiento lo podemos asociar a la figura de "niño" en relación a los Estados de Animo: "Exige" o "Pide", "Deseoso", "Caprichoso", "Irreflexivo" e" Impulsivo". Todas estas características se asocian con el Sentimiento, y son las de mayor peso.

Se le coloca también dentro del tema Ignorancia, asociada con falta de Conocimiento o Experiencia, o con Ideas falsas, propias de los infantes. Dichas características forman parte del tema relacionado con la Razón.

En cuanto al objeto.

El Objeto se representa al inicio por un lugar : El Mercado, en donde se pretende realizar la Compra o Consumo. Es un lugar de intercambio de valores: "Dinero por Comestibles". El Objeto Dinero es entonces, un valor pragmático, con el cual se obtienen objetos iguales, que resuelven necesidades, como los comestibles útiles.

El objeto hace otro recorrido en su dimensión afectiva: La relación de la Compra con el Afecto, consecuencia de la confusión del actor hijo-niño, al interpretar que Afecto y Compra representan al mismo objeto.

Por último, el objeto se representa en cuanto a Deseo (Todo lo que deseamos), generalizando a : Muchos Dulces. Diferenciándose de dos calidades del Objeto:

- a. EXCESO
- b. DESEO

Desde el micro-universo de valores del Sujeto hijo-niño, esta correspondencia equivale a su verdad. Sin embargo, el relato termina desmintiendo la realidad, calificándola con la Mentira.

La distinción que el relato hace de las figuras : Afecto y Compra tienen que ver con las características Afectivas del Actor Mamá.

Dichos valores están unidos al sujeto de estado Mamá: El afecto se dona, y la compra se priva.

El primero, tiene una definición sentimental; el segundo, una definición pragmática mercantilista. Sin embargo, el actor Mamá es el que se encuentra relacionado con éstos valores, y es el actor que adquiere la Competencia /Poder + Saber/ para atribuirlos.

RESUMIENDO LA FIGURAS :

PN1 DESAMOR	PN2 AMOR
No Don de deseos la Mamá	No Don de Deseos Don de Afecto

Finalmente, podemos observar que el peso del relato, se le da a la adquisición de la Competencia de parte del actor hijo-niño, que finalmente adquiere uno de los valores: el Afecto, el cual le hace cambiar de estado anímico : Tristeza vs. Alegría.

También, se adquiere la Competencia para realizar el programa Educativo-Informativo, que se deja a la disposición del lector--receptor del mismo.

PN (naturaleza)	PN (cultura)
PN1 DESAMOR	PN1 AMOR
Conjuntos Figurativos	Conjuntos Figurativos
"Codicia"	"Desprendimiento"
"Consumo"	"Conservación"
"Tristeza"	"Alegría"

Las estructuras profundas.

Hasta el momento, hemos analizado a Nivel Superficial : el componente narrativo y el componente discursivo.

Ahora entraremos al Nivel Profundo del relato. Es importante entonces descubrir la lógica que rige el nivel superficial.

En el anuncio encontramos tres isotopias semiológicas :

La isotopia de lo Económico.

La isotopia de lo Afectivo y

La isotopia de lo Educativo.

/ECONOMICA/

GASTO VS. CONSERVACION

EXCESO VS. MESURA

/AFECTIVA/

DESAMOR VS. AMOR

/EDUCATIVA/

INFORMACION VS. IGNORANCIA

/ANIMICA/

TRISTEZA VS. ALEGRIA

/ESPACIAL/

ADENTRO VS. AFUERA

Se propone la Isotopia semántica que resume a estas isotopias :

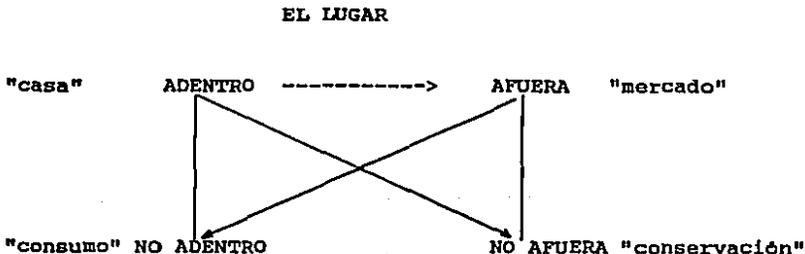
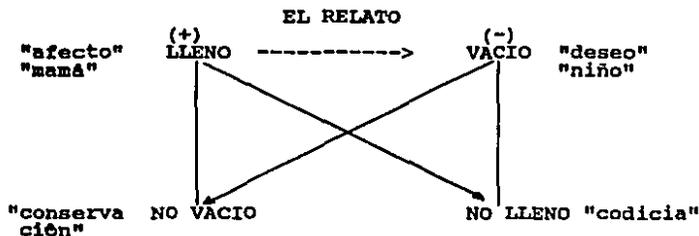
ILLEN0 = + Afectivo = Amor
 Alegría
 Mamá

+ Económico = Conservación
 Comestibles Utiles
 Mercado
 Dinero
 Mesura
 Sociedad de Consumo

+ Educativo = Información
 Cultura
 Razón
 Saber

			Norma
VACIO =	+ Afectivo =		Desamor Tristeza Hijo-Niño Deseo Naturaleza
	+ Educativo =		Ignorancia Irreflexión Desorden
	+ Económico =		Gasto Comestibles Inútiles Casa Exeso

Con estos elementos podemos organizar el cuadrado semiótico que da cuenta de la organización lógica de las isotopías.



En conclusión se puede decir, que el valor eufórico corresponde a Lleno, y el valor disfórico a Vacío. Lleno se asocia con Alegría, vacío con tristeza.

El mercado sigue siendo un lugar eufórico que se asocia con el Consumo. La figura Mamá también representa este valor, ya que se encuentra "llena" de Afecto, y es otro lugar del que se obtienen objetos que proporcionan Alegría, como el Amor, y los objetos comestibles superfluos deseados.

ANALISIS SEMIOTICO DEL ANUNCIO : "PESCA"

SECUENCIA 1

Abominable : ¡Huummm ! ¡Qué rico vamos a comer pescado !!

Flamingo : ¿Porqué estás tan seguro? ...

En el presente enunciado de estado distinguimos a un actante, Abominable, conjunto con pescado:

(S A O)

(NOSOTROS A PESCAO)

Con la frase "Huummm ! ¡qué rico vamos..." se establece la modalidad del /Querer/ comer pescado, cuyo sujeto manipulador es el mismo sujeto del hacer, es decir el sujeto Nosotros. Corresponde una manipulación reflexiva.

Este sujeto intenta transformar la relación de disjunción a conjunción. El paso de vacío a lleno, en relación al estómago del actante.

El lenguaje visual completa el relato: se aprecia una caña de pescar, manejada por dos manos peludas y un río o lago en donde se pesca. El lenguaje visual nos demuestra que el hacer "comer" no se ha realizado todavía, sino que se encuentra en estado virtual.

La imagen del "Agua" o "Río" indica el hacer, que en este caso no es "comer" sino "pescar". Así, podemos distinguir al actante Agua como donador virtual de la pesca.

Aparecen dos actantes : el agua (río) conjunta con los peces y el sujeto "Nosotros", que se encuentra disjunto de los pescados.

El /hacer/ del sujeto "Nosotros" es Pescar, y el objeto modal que adquieren es /Querer/ hacer. Lo que motiva la pesca, es el Hambre representada por /querer/ comer. El /hacer/ de Abominable "pescar" es un valor eufórico, ya que el sujeto finalmente se va a "comer" el objeto y considera la posibilidad de la transformación, que hasta ahora se presenta en estado virtual.

EL /poder/ pescar, está relacionado con el sujeto "Nosotros", como una modalidad intrínseca, un "saber" pescar del sujeto.

Por lo que la representación de la transformación, es la siguiente:

$$S3 \Rightarrow \{(S1 \wedge O \cup S2) \rightarrow (S1 \cup O \wedge S2)\}$$

$$\text{Nosotros} \Rightarrow \{(\text{Agua} \wedge \text{Peces} \cup \text{Nosotros}) \rightarrow \{ \text{Agua} \cup \text{Peces} \wedge \text{Nosotros} \} .$$

Sin embargo, la transformación no se realiza. La consecuencia de la realización en caso de llevarse a cabo, es el Don.

De aquí en adelante, distinguimos a un nuevo actante, Flamingo, el cual, pone en duda la capacidad de /poder/ hacer del sujeto operador, que está conjunto del objeto modal /querer/. Flamingo demuestra la virtualidad del hacer.

La modalidad /poder/ hacer, se transforma en /no-poder/ hacer.

Antes de que se realice la acción, S2 renuncia a la posibilidad de obtener el objeto de valor, por considerar "lenta", en función del tiempo que se requiere para obtener el objeto.

El actante Flamingo, /hace/ saber, al sujeto operador, de la "lentitud" de la acción (pescar). El sujeto operador interpreta este saber, considerándolo verdadero, se prepara para la obtención del objeto.

El actante Agua, S1, está unido con el objeto modal /poder/-hacer: donar y este poder es adquirido por "naturaleza".

El agua [como elemento de la naturaleza], puede brindar el alimento, pero S2 debe trabajar para obtener el objeto de valor.

El cuestionamiento de Flamingo: ("porqué estás tan seguro?") se asocia con la competencia de S2 en relación a su /poder/ hacer /poder/ pescar, y equivale a una práctica cognoscitiva en donde el actante, hace-saber al sujeto sobre la dificultad para obtener el objeto.

Flamingo, en este sentido, juega el papel de anti-sujeto manipulador, intentando cambiar los valores, que expone el sujeto

manipulador "Oso", tales como, tener Paciencia para realizar la transformación.

Se presenta un modelo de comunicación, en donde el anti-sujeto manipulador cuestiona la competencia del sujeto operador para realizar la tarea, en dicho modelo la realidad es: parece fácil pescar + es difícil.

Hasta el momento el actante Flamingo ha jugado el rol de sujeto disjunto de los peces (nosotros), y también toma el papel de anti-sujeto manipulador.

Por otro lado, el anti-sujeto "Agua", representa a un sujeto que /pueda/ donar el objeto de valor. La obtención del objeto depende de la competencia del sujeto "Nosotros", en cuanto a "saber" pescar, ya que según el lenguaje visual, el sujeto operador está conjunto con el Objeto modal, representado por la Caña de pescar que corresponde al Ayudante para la obtención del Objeto Peces.

SECUENCIA 2

Abominable : ¡Es que tengo tanta hambre, que quiero comerme todo lo que veo !... ¡no tengo paciencia para esto!...
...Vamos a comprar refrescos y dulces...

El enunciado presenta al sujeto de estado disjuncto con el objeto Peces; en la secuencia anterior era colectivo (nosotros), ahora es "Yo".

La frase: "tengo tanta hambre" establece una relación de estado entre el sujeto Yo conjunto del objeto Hambre. El objeto está calificado por "tanta".

(S A O)

(Yo A Tanta Hambre)

El estado de hambre se refiere a un estado somático de vacío; por el cambio de estado correspondería al "llenado" del espacio somático. Hay que tomar en Consideración que este estado está calificado con la intensidad: Se encuentra muy vacío. Además, se refuerza también, en otro sentido con el "ser" del sujeto: (estar hambriento).

La "espera" para la obtención del objeto, es interpretado por el sujeto operador en términos de aumento del vacío el cual se debe cambiar rápidamente; esto modifica la axiología del sujeto operador y se conjunta con /Querer/ todo eso.

Se establece también la modalidad del /Deber/ con el sujeto Nosotros que se auto misiona, siendo esta una manipulación reflexiva. La obtención del Objeto modal, se adquiere a partir de la figura que denota intensidad "tanta hambre", que hace que el sujeto quiera cualquier cosa.

Por lo que el sujeto de estado "Yo", acepta el contrato sobre el cambio de estado, para obtener el Objeto "mágico" (Comida) que puede hacer el cambio de vacío a lleno, y de este modo, disjunctarse del Hambre.

El objeto que anteriormente llenaba la necesidad tomaba la figura de "Peces" y en esta secuencia toma la figura de "todo lo que veo".

(S U O)

(YO U TODO LO QUE VEO)

En este sentido, la intensidad es la que obliga al sujeto a satisfacer la necesidad de inmediato, ya que el tiempo intensifica la "necesidad" y el vacío se expande.

"Todo lo que veo", es una operación cognoscitiva del sujeto, que revela la intensidad del hambre, en donde valora a "todo", en el sentido de cualquier cosa, aunque ésta sea el objeto que requiere el propio sujeto manipulador. Con este enunciado se enfatiza y concreta el Objeto modal /Deber + Querer/ comer.

Para el Diccionario Larousse, Hambre significa: Necesidad de Comer// Deseo ardiente : hambre y sed de justicia//Gana de comer extraordinaria// Deseo violentísimo. Vemos como la definición comprueba lo que acabamos de exponer.

En el enunciado : "no tengo paciencia para esto..." el sujeto Yo está disjuncto del objeto paciencia:

(S U Om)

(YO U PACIENCIA)

La Paciencia, en el diccionario Larousse se define como: Virtud que hace soportar los males con resignación : la paciencia es mas útil que el valor.//Cualidad del que sabe esperar con tranquilidad las cosas que tardan//Perseverancia : todo se alcanza con paciencia.

Cabe aclarar que, la segunda definición es la que se actualiza en la presente secuencia.

Por lo que encontramos dos términos opuestos hasta el momento paciencia y no paciencia o impaciencia.

Además, descubrimos, una evaluación del estado de parte del mismo sujeto Yo. El sujeto se auto-contrata queriendo pescar y ahora se des-contrata pasando del /Querer/ hacer al /Querer-no hacer/ se nota como al inicio del anuncio se encontraba conjunto con querer y ahora cambia su competencia a no querer la primera calificación se relaciona con la paciencia, la segunda con la impaciencia.

Se atraviesa la modalidad del /Querer/ a la modalidad de /No-Querer/ pescar. El no querer lo genera la "Pereza" o "La impaciencia".

Al inicio del relato vimos cómo, el sujeto manipulador "Hambre" comunicaba el objeto modal /Querer/, más adelante este mismo

actante comunica el /Querer + Deber/, y finalmente, el destinador transmite el /No Querer/ realizar el programa pesca. La situación anterior se debe a que la figura Hambre, es una figura dinámica relacionada con la isotopía de la temporalidad, en donde se intensifica o aumenta a medida que pasa el tiempo.

Observamos como, hasta el momento el sujeto operador ha fracasado en su intento de realizar el programa Pesca, permaneciendo estado virtual y se inicia el siguiente programa que denominaremos Consumo.

Este último, permite realizar, el programa narrativo principal basado en la búsqueda del objeto "Comida", que hasta ahora ha fracasado, ya que el sujeto operador, no adquiere la competencia para realizarlo. El Programa Narrativo Principal está basado en el siguiente cambio de estado:

INSATISFECHO ----> SATISFECHO

Con la frase "Vamos a comprar refrescos y dulces..." se inicia un nuevo programa, que tiene como objetivo la obtención del objeto Comida.

El sujeto operador nuevamente es colectivo; arriba anotamos la singularidad del sujeto, ahora de nuevo es "Nosotros". El sujeto manipulador sigue siendo "Hambre", que comunica el objeto modal /Querer + Deber/ comprar.

El estado está representado por el sujeto "Nosotros", que se encuentra disjunto del objeto refrescos y dulces:

(S U O)

(NOSOTROS U REFRESCOS Y DULCES)

El hacer está representado por la figura de Compra, en donde se requiere de la modalidad del /Poder/ (dinero) para realizar la performance de intercambio.

El sujeto manipulador en ambos programas, Pesca y Consumo sigue siendo el Hambre. En el primer caso, el sujeto operador no es competente, ya que no se conjunta con el /Poder/ de la modalidad Paciencia. En el segundo programa el sujeto si es competente, ya que está conjunto con la modalidad de /Poder/, adjudicada por el dinero, que le va a permitir realizar la compra.

Para el primer programa, el modelo fué la virtualidad de la de apropiación; para el segundo, el intercambio.

Este último tiene una facilidad: Se puede obtener el objeto

rápídamente, ya que sólamente requiere un desplazamiento al lugar de consumo: la tienda. Y por otra parte, el sujeto manipulador estaría satisfecho de encomendar esta tarea al sujeto "Nosótro".

Se muestra la oposició:n:

NATURALEZA VS SOCIEDAD

El conjunto figurativo, que abarca la Pasca, trae las figuras de : instalación, desplazamiento, paciencia, lentitud, extensión, y crudo.

El conjunto figurativo de Consumo, comprende: El desplazamiento, el intercambio o compra, impaciencia, rapidez, reducción, lo cocido y empacado.

SECUENCIA 3

Flamingo : Qué te pasa, Abominable, eso no te hará ningún bien...

El enunciado "qué te pasa..." podemos observar esta expresión en el diccionario Larousse sobre el significado de Pasar, que entre sus múltiples definiciones tomaremos la que se actualiza para este enunciado.

Pasar: Suceder// Verbo imperativo. Ocurrir, acontecer, suceder:
¿qué pasa ?

Cuando se refiere a una persona como nos muestra la frase de Flamingo significa "¿qué te ocurre?", no en cuanto a la curiosidad de "saber" sino una manera de juzgar la actitud consumista de Abominable : "estás mal..., cómo puedes pensar así..., estás loco..., etc". Este enunciado por tanto muestra la sanción que lleva a cabo Flamingo ante el estado que presenta el Oso en su intento por consumir golosinas.

Además surge nombre del Oso; se "bautiza" al actor con: Abominable el actante responsable del nombramiento es Flamingo, que en esta secuencia tiene el rol de sujeto manipulador, en donde intenta convencer al sujeto operador de no realizar el hacer "consumo".

El término Abominable encierra un valor disfórico, como podemos observar en el Diccionario Larousse :

Abominable : Que excita aversión, crimen abominable// Detestable gusto abominable// Sinónimo. Excecrable, aborrecible, vituperante, incalificante, condenado, maldito, odioso. Por consiguiente, se puede decir que la calificación que el texto da a la figura del Oso es negativa.

La persuasión del sujeto operador se realiza a partir de una amenaza : "eso (dulces y refrescos), no te hará ningún bien...".

El papel de sujeto manipulador consiste en convencer al sujeto operador de cambiar de objeto modal de : /Querer/ a /No Deber + No Querer/ comprar "eso".

La amenaza se concreta con un castigo que corresponde a la posibilidad de enfermedad, que traería consigo el "malestar" o dolor.

El objeto, (golosinas) sería el responsable del castigo, ya que "ser" industrializado significa : tener un bajo nivel nutritivo y se opone al primer objeto (pescado) que inicia el relato, dado que son de naturaleza diferente:

PESCADO VS. REFRESCOS Y DULCES

ANIMADO VS. INANIMADO

NATURAL VS. PROCESADO

CRUDO VS. COCIDO

En el nivel discursivo, el desarrollo de la secuencia, en términos de la temporalización ocurre en el "antes" del cambio de estado, lo que significa que es un texto que enfatiza su acento en la adquisición de la competencia del sujeto operador.

El tiempo del anuncio ocurre a nivel del lenguaje visual, principalmente durante la Pesca.

En cuanto al espacio en el que se realiza la acción, se puede decir que, hasta el momento es en un espacio Abierto vs. Cerrado. La orilla representa el punto de fusión entre dos espacios: Tierra vs. Agua.

Hemos podido observar, un conflicto entre el sujeto manipulador Hambre y el anti-sujeto manipulador Flamingo, quien, como veremos más adelante, hace-que-no-realice la transformación del Consumo.

SECUENCIA 4

Abominable: Pero es que no hemos pescado nada...

Encontramos aquí una evaluación del estado de Abominable, en donde el sujeto manipulador "Hambre", adquiere el rol de sujeto sancionador y evalúa el estado de disjunción continúa siendo un sujeto de estado disjunto del objeto Pescado.

(S U O)

(ABOMINABLE U PESCADO)

El sujeto manipulador califica el estado de abominable como "hambriento". Esta cualidad trae consigo la "expansión" del hambre: Esta se acrecienta, a medida que pasa el tiempo.

El Hambre, continúa impulsando al sujeto para que obtenga el objeto Comida. Abominable es competente en cuanto a que /Quiere + Debe/ comer y continúa la búsqueda.

Por otro lado, se presenta el fracaso definitivo del programa Pesca, ya que Abominable deshace el contrato con el sujeto manipulador y decide no atribuirse el objeto Pescado.

No hay cambio de estado, esto ocurre debido a que el sujeto operador resultó ser un sujeto incompetente frente al anti-sujeto "Agua", que requería de la Paciencia (poder) para realizar la transformación. Este contrato finalmente es rechazado por el sujeto.

El anti-sujeto "Agua" por tanto, queda en el estado inicial, conjunto con el objeto de valor Peces.

SECUENCIA 5

Flamingo : ...no te preocupes, mamá tiene cereales, carne, verduras, y frutas muy sabrosas ya verás ...

En esta secuencia encontramos un cambio de estado, una transformación emocional, en donde Abominable que hasta ahora se encontraba animado, despreocupado, contento; pasa a al estado, desanimado, preocupado, triste.

A continuación observamos la transformación:

(S A O) ----> (S U O)

(ABOMINABLE U PREOCUPACION)---->

(ABOMINABLE A PREOCUPACION)

El cambio de estado, se realizó a partir de la incompetencia del sujeto, representada por la Impaciencia, que hizo fracasar el programa Pesca.

Así, el sujeto manipulador que establece el contrato para realizar el cambio anímico del actante es "el Hambre", que comunica la modalidad de /Poder/ preocupar al sujeto. El cambio anímico del actante, tiene que ver con la amenaza implícita a permanecer en el estado "hambriento".

Por tanto, el actante hambre evalúa el estado del sujeto operador convirtiéndose a su vez en sujeto-juez que realiza la sanción. Este interpreta el estado del sujeto como verdadero, y valora negativamente la actuación del sujeto Abominable que se encuentra aún disjunto del objeto.

Podemos distinguir el inicio de otro programa que denominamos Consumo Nutritivo. Este programa se inicia con el sujeto manipulador Flamingo, que quiere convencer a Abominable de conjuntarse con el objeto Comida.

Por tanto, Flamingo toma el rol de sujeto manipulador y realiza su hacer persuasivo a través de hacer-saber a Abominable de la verdad de su postulado con: "mamá tiene..."

Por otro lado, ofrece una gratificación, que consiste en la

adquisición del objeto Comida representado por : "...Cereales, carne, verduras y frutas..." junto con la promesa de que el objeto Comida tiene una cualidad : "Es sabroso".

Esta cualidad del objeto, que al inicio del relato se asociaba con el objeto Pescado: "Hummm! qué rico...!", (sabroso) aparece nuevamente a través de Flamingo, que quiere hacer-crear al sujeto que el Objeto es sabroso.

Por último la frase "ya verás..." termina con el hacer persuasivo de Tentación, donde se afirma la promesa sobre el valor eufórico del objeto : sabroso.

Se inicia un nuevo programa y encontramos a un nuevo actante que hasta el momento se desconocía, el sujeto Mamá.

Mamá se encuentra conjunta con el objeto Comida:

(S A O)

(MAMA A CEREALES, CARNE, VERDURAS Y FRUTAS)

Por tanto, es el sujeto, al que Abominable debe disjuntar del objeto :

S3 =>[(S1 U O A S2) ---> (S1 A O U S2)]

Abominable=>[(Abominable U Comida A Mamá) --->
(Abominable A Comida U Mamá)]

La performance sería de Don, que corresponde a la "Apropiación" del objeto por parte de Abominable. La realización es paralela a la que distinguimos al inicio del relato, en donde se desarrolla un programa narrativo virtual, en el que el anti-sujeto es "Agua" y en este caso es "Mamá".

Nuevamente se trata de un programa que no se realiza. Hasta el momento, FLamingo hace que Abominable /Quiera/ realizar el programa Consumo Nutritivo. El relato pone su acento en la adquisición de la competencia de parte del sujeto operador para que realice el programa Consumción (acción de consumir).

En los programas virtuales: "Pesca" y "Consumo Nutritivo", los anti-sujetos se relacionan con lo natural; en el programa Consumo con lo artificial.

Se observa como el objeto ha tomado diferentes figuras : Pescado, Refrescos y Dulces, Cereales, Carne, Verduras y Frutas y la oposición que encontramos anteriormente:

NATURAL VS. ARTIFICIAL

El nivel de la obtención del objeto se halla en dos espacios diferentes:

AFUERA VS. ADENTRO

Afuera está representado por el lugar o espacio abierto. Adentro por el Agua : Dentro del agua están los peces.

El objeto Comida No-natural, se encuentra Afuera, y la comida nutritiva está con Mamá Adentro (casa).

Esta distinción se ve claramente en el lenguaje visual, en donde a partir de la imagen se dividen los espacios, delimitando el espacio de Afuera por el viento, los árboles, el río o lago y el de adentro por una Casa que se encuentra atrás de los personajes.

El punto de fusión de los espacios agua, tierra es la orilla, En el espacio abierto (bosque) y el espacio cerrado (casa) otro punto de fusión es el camino, que se encuentra visualmente al cierre del relato.

Los refrescos y dulces están cerrados, cocidos, los alimentos naturales son abiertos y crudos : Pescado, carne, verdura, cereales, fruta.

SECUENCIA 6

Abominable: ¿Cosas como pollo, pescado, frijoles y papa...aaya!?

Flamingo : ¡Siiii, y arroz, tortillas y berros, zanahorias, lechuga, tomate y naranjas y ...

Abominable : ¡Hummm!... Ah {...Mmmm! (simultáneamente a la enumeración)

Flamingo : ¡...mí.i.ra!

En ésta última secuencia vuelve a cambiar el auto-contrato del sujeto Abominable, con el sujeto manipulador, esto ocurre a partir de la evaluación del estado del sujeto conjunto con el Objeto :

(S A O)

(ABOMINABLE A PREOCUPACION)

Una vez que la modalidad del sujeto correspondía a la calificación de /No Querer/ hacer, en este momento se va establecer a partir de la Preocupación, en el paso al /Querer + Deber/ hacer.

El sujeto manipulador Abominable, hace que S3 /no-quiera/ obtener el objeto Golosinas y ahora hace que /quiera/ el Alimento Nutritivo que llevaría a cabo la performance de conjunción.

Todo esto a partir de la interpretación realizada en su práctica cognoscitiva, en la que ha aceptado como verdaderos los postulados que propone el anti-sujeto manipulador Flamingo.

La práctica del sujeto Flamingo consiste en hacer-saber al sujeto sobre el valor de los objetos.

Es una operación de la dimensión cognoscitiva, en donde Abominable acepta como verdadero el postulado del sujeto manipulador en su hacer interpretativo, acepta el contrato y cambia la modalidad.

Esto se demuestra con la frase: "cosas como..." En las que se aprecia el paso de /no-querer/ a /querer/.

La desanimación de la secuencia anterior se representaba con la

figura : "nada", "no hemos pescado nada..."
 Ahora aparece con la promesa de obtener "todo", con figuras de cantidad con diferentes alimentos, que a medida que se desarrolla la trama va en aumento, se expande. Se puede observar el paso de no pescar "nada" o tal vez "un pescado" por la dificultad que representa esta acción, a la promesa de comer mucho, rápida y fácilmente varias comidas, que satisfacen la necesidad "mucho hambre".

El hacer persuasivo del sujeto manipulador, en la primera frase, está logrando su objetivo: convencer a Abominable de obtener el objeto comida de Mamá.

Sin embargo, la respuesta, se pone en duda todavía, ya que el sujeto está constatando la veridicción, en correspondencia con su propio universo de valores. Es decir, compara entre lo que el sujeto juzga en cuanto al valor del objeto; y la promesa de Flamingo sobre el objeto a obtener.

Como se pudo ver anteriormente en la Secuencia, la condición para que se realice el contrato entre Flamingo y Abominable, es el "ser" del objeto, que en esencia es la cualidad de "rico" o "sabroso" en contraposición con desagradable o insulso.

La secuencia termina con la frase de Flamingo afirmando la verdad de su postulado y haciendo "saber" al sujeto las múltiples posibilidades de objetos "sabrosos" que obtendría como premio por la realización de la tarea : disjuntar al anti-sujeto del objeto comida.

Esta búsqueda en última instancia, es la que permitiría la realización del programa principal de Consunción, que hasta el final del relato no se pudo realizar.

En cuanto al objeto que Abominable promete, se representa por las figuras:

ARROZ, TORTILLAS, BERROS, ZANAHORIA, LECHUGA
 TOMATE Y NARANJA.

La cantidad sigue en aumento, y a la cualidad del objeto se compone por un conjunto de figuras que podemos denominar "naturales" o "nutritivas", que se siguen contraponiendo al objeto "artificial" "cocido" y "cerrado".

La respuesta de Abominable termina como al inicio del relato con la expresión : ¡Hummm! que establece la aceptación del contrato modalizándose con el /Querer/ comer.

Por último, la expresión de Flamingo: ¡mi..ira ! demuestra la virtualidad del programa Consunción y la continuación sobre la

persuasión a través de la tentación.

En el lenguaje visual, el significado se complementa, iniciándose el desplazamiento hacia el lugar donde se va a realizar la acción, ya que se ve un camino frente a los personajes.

En conclusión, el relato que analizamos, se centra sobre la adquisición de la competencia por parte del sujeto operador. El acento se da en la etapa de la Manipulación y no en la Performancia o realización.

En las secuencias de la búsqueda del objeto, hay un enfrentamiento entre los destinadores, (Flemingo y Abominable) que se relacionan en la dimensión cognoscitiva, cambiando sus roles en cuanto a la persuasión o interpretación de las axiologías de cada uno de los actantes. El esfuerzo por parte del destinador Flemingo consiste en hacer-saber al sujeto sobre el valor del objeto.

Al comienzo, el valor representado por Pescado se cambia a otro objeto: Flemingo la hace-saber a S1 la imposibilidad de la obtención, ya que se requiere del Objeto modal "Paciencia", que el destinador Hambre no comunica al sujeto operador.

El cambio hacia el objeto Golosinas, que permite iniciar el programa consumo, a partir del Objeto modal Dinero, atribuido por el destinador Hambre, se suspende nuevamente por Flemingo, que hace-saber a éste sobre la peligrosidad del objeto.

Por último la posible adquisición del objeto "Comida" o "alimentos nutritivos" se relaciona con el hecho de que el destinador Flemingo hace-saber al sujeto sobre la "bondad" del objeto aunado a la "sabrosura" del mismo.

Con base en lo dicho anteriormente, la búsqueda del objeto, contratada por el sujeto manipulador Hambre, se debe orientar según el microuniverso de valores de Flemingo hacia la obtención de una Dieta Balanceada, que contenga alimentos "naturales", con la ganancia para el sujeto operador de obtener "bienestar" y y "gusto" (que es grato al paladar).

En el caso contrario, desde el punto de vista del microuniverso de valores de Abominable, la búsqueda del objeto Golosinas (refrescos y dulces), proporciona, placer pero asociado con "malestar".

Los estados que detectamos durante las secuencias se pueden resumir de la siguiente manera:

Abominable está hambriento

Abominable es impaciente

Abominable está preocupado

El estado que se transforma finalmente, es la transmisión de un saber, de parte del sujeto Flamingo al actante Abominable.

Ese saber consiste, en la valoración de "Alimentos Nutritivos".- En esta transformación de un objeto del saber, encontramos un tipo de comunicación participativa, en donde el objeto no se pierde por ninguno de los sujetos:

S3-> [(S1 U O A S2)--->(S1 A O A S2)]

COMPONENTE DISCURSIVO

Una vez concluido el análisis narrativo, continuaremos con la componente discursiva que manifiesta el relato.

En cuanto a los conjuntos figurativos que se distinguen podemos observar varias isotopias semiológicas:

/SOMATICA/

VACIO VS. LLENO

SALUD VS. ENFERMEDAD

/ESPACIAL/

INSTALACION VS. DESPLAZAMIENTO

AFUERA VS. ADENTRO

TIERRA VS. AGUA

BOSQUE VS. CASA

ABIERTO VS. CERRADO

/COMESTIBLE/

NATURAL VS. ARTIFICIAL

ABIERTO VS. CERRADO
 CRUDO VS. COCIDO
 DELEITE VS. DESAGRADO

/TEMPORAL/

LENTO VS. RAPIDO
 ACRECENTAR VS. DISMINUIR
 ANTES VS. DESPUES

La isotopia semántica que utilizaremos para explicar la orientación del significado es:

LLENO VS. VACIO

Ubicando esta isotopia con las isotopias semiológicas que utilizamos tenemos:

LLENO + temporal = Después, disminuir, rápido.
 + espacial = Adentro, cerrado, desplazamiento, agua casa.
 + somática = Salud
 + comestible = natural, crudo, deleite.

VACIO + temporal = Antes, acrecentar, lento.
 + espacial = Afuera, abierto, instalación, tierra, bosque.
 + somática = Enfermedad
 + comestible = artificial, cocido, desagrado.

ANALISIS SEMIOTICO DEL ANUNCIO: "USO DEL DINERO"

SECUENCIA 1

JIRAFÁ : Oye, Magnolia ...

AVESTRUZ: ¿ Sí, Rafa ?

JIRAFÁ: ¿ Me prestas dinero para comer ?

En esta secuencia podemos observar, un simple diálogo entre dos sujetos. Uno de ellos, se encuentra conjunto con el objeto de valor, y es el caso de Magnolia; mientras que el otro, Rafa, se encuentra disjunto del objeto de valor. Distinguimos además el objeto de valor Dinero, y al mismo tiempo, otro objeto, que está disjunto de Rafa que es la Comida.

A continuación se puede observar la transformación virtual:

$$S3 \Rightarrow [(S1 \wedge O \cup S2) \rightarrow (S1 \cup O \wedge S2)]$$

$$\text{Rafa} \Rightarrow [(\text{Magnolia} \wedge \text{Dinero} \cup \text{Rafa}) \rightarrow (\text{Magnolia} \cup \text{Dinero} \wedge \text{Rafa})]$$

Por lo que tenemos un programa narrativo virtual de Apropiación, que hasta el momento no se realiza. El cambio de estado o transformación, simplemente se plantea.

Rafa, se encuentra disjunto simultáneamente de dos objetos de valor : Dinero y Comida, uno de los cuales, el dinero, es el que permite el intercambio /poder/ (comer), por un objeto más importante para el sujeto operador: "la comida".

En consecuencia, el sujeto operador Rafa tiene "hambre" mientras que el sujeto pasivo, Magnolia, -no tiene hambre- y está conjunta con el Dinero.

Podemos distinguir tres actantes:

Sujeto 2 (Magnolia), Sujeto 1 (Rafa), (que también es el sujeto operador (S3),) y por último el Objeto de valor (Dinero).

Asimismo, dentro de éste programa narrativo, encontramos otro programa virtual, que se relaciona con otro actante: "La Comida", la cual, es también un objeto de valor, que configura el programa de apropiación del objeto comida. A continuación, presentamos la la siguiente transformación virtual:

S3=> [(S1 A Ov U S2)-->(S1 U Ov A O2)]

Rafa => [(Magnolia A Comida U Rafa)-->
{Magnolia U Comida A Rafa}]

Desde esta secuencia, se observa cómo, ya existe una diferencia entre los sujetos. Por un lado, la necesidad, representada por Rafa, en cuanto a tener hambre, o no tener dinero para comer.

Por otro lado, un sujeto que es: "no necesitado", tiene dinero, y además, cuenta con la capacidad de adjudicar o no el objeto. Este caso se representa por Magnolia (en cuanto a "prestar" o no prestar el objeto de valor).

Además, se puede apreciar, el caso Sujeto operador, el cual se conjunta con el objeto modal /deber/, es decir, que a nivel discursivo, -tiene que- obtener el objeto de valor, a través del verbo /pedir-prestado/.

Reconocemos desde este momento al sujeto manipulador, quien envía en su tarea a Rafa para la obtención del objeto "Dinero". Este es el caso del sujeto "Hambre", que califica al sujeto operador con el objeto modal /poder+ deber-pedir/, representado por la "amistad" con la cual se adjudica esta modalidad.

Una vez que Rafa se prepara para la búsqueda del objeto, empieza a realizar su práctica persuasiva, en el modelo comunicativo, para obtener el objeto. Aquí también podemos distinguir al actante "Rafa", en su rol de sujeto manipulador; ya que intenta (hace) que Magnolia le entregue el objeto, a través de la práctica persuasiva.

En el diccionario Larousse, encontramos las siguientes definiciones:

Pedir: Rogar a uno que le haga una cosa : pedir uno un favor. (Sinnónimo Solicitar). El término opuesto es dar.

Prestar : Ceder por cierto tiempo una cosa, con obligación de devolverla.

En ésta secuencia aparece también otro modelo comunicativo; en donde el actante Rafa es el remitente y Magnolia el destinatario.

rio. Rafa intenta convencer a Magnolia de que le preste su dinero. El término "prestar", como se expuso anteriormente, presenta una "realidad" al destinatario en cuanto a la promesa obligatoria de reposición, en un lapso relativamente corto.

En el Diccionario Fundamental del Español de México la palabra Amistad quiere decir: relación de afecto, conocimiento y confianza mutuos entre personas.

Esto significa que la promesa de reposición del objeto está basada en la relación de confianza y "amistad" de los actores. De este modo, es como Rafa pretende "convencer" a su interlocutor y en última instancia, obtener el objeto.

Como parte complementaria de la práctica persuasiva, que Rafa utiliza hacia Magnolia se encuentra:

En primer lugar, el llamar la atención de Magnolia mostrándole su situación de hambriento, y generando en ésta "compasión".

En segundo lugar, mostrando el destino que va a dar al objeto: La compra de comida.

SECUENCIA 2

Avestruz :¿Qué hiciste con el tuyo ?

La respuesta de Magnolia en relación a la interpelación de Rafa implica, que, en su práctica interpretativa, y por un conocimiento anterior sobre Rafa, -que no se manifiesta en el texto-, no ha /querido-ser/ el sujeto operador en el programa de atribución del objeto.

Esta no-respuesta hacia el remitente, tiene que ver con la "amistad", que desde el punto de vista de Magnolia se representa por la "desconfianza". El avestruz considera que el remitente, le está mostrando una realidad falsa, tanto en relación a la devolución del objeto de valor, como al destino que se le dará a éste. El posible intercambio del objeto de valor por un valor diferente a la comida.

Según Magnolia, la interpretación sobre la realidad que le presenta Rafa, correspondería en el cuadro de la veridicción al /parece + no es/ es decir, a la "mentira". En esta frase, el destinatario desea evaluar la realidad de la conducta del remitente y se da inicio al programa narrativo en el que Rafa explica el proceso de disjunción con el objeto de valor.

La interpelación de Magnolia conlleva implícitamente el hecho de que el sujeto "Rafa", que se encontraba conjunto con el objeto de valor dinero, en la actualidad, se encuentra disjunto del mismo. Antes, era un sujeto "no necesitado" y ahora, esta disjunto del objeto. Por lo tanto, se actualiza una transformación anterior al tiempo presente del relato, la cual se presenta a continuación:

ANTES: (S2 A Ov) --> AHORA: (S2 U Ov)

(Rafa A Dinero) --> (Rafa U Dinero)

Esta transformación se va a presentar más adelante con los actantes del intercambio del objeto de valor (dinero), que realizan el Programa Narrativo de Gasto.

Dicha transformación se lleva a cabo en un tiempo, "antes" de la iniciación de la secuencia, y se puede oponer a un "después" de la transformación, (espacio en donde se desarrolla el relato).- Por último, encontramos un "durante" en el que se desarrolla el tiempo presente del relato con el programa narrativo de No-préstamo.

Observamos oposiciones en los tiempos de la secuencia como se puede ver a continuación:

Antes vs. Durante vs. Después

En donde el "antes", está representado por el Programa Narrativo del Gasto, el "durante" por el Programa Narrativo de No Gasto (No Préstamo), y el después por la consecuencia de la transformación del programa Gasto, es decir, la no-obtención del objeto dinero, y la disjunción con el objeto de valor : la comida.

Por otro lado, no se encuentra ningún indicio del lugar, a nivel del lenguaje escrito. Por las referencias de la Secuencia 1 y 2, podría pensarse, que al inicio del anuncio se realiza una detención cuando Rafa aborda a Magnolia y la encuentra. También se puede interpretar que los sujetos simplemente, se encontraban juntos, detenidos, entablando el diálogo.

Sin embargo, el lenguaje presentado por la imagen del anuncio, concreta la posición de los actantes: sabemos que la acción se realiza con un diálogo acompañado del desplazamiento lento de los sujetos, y por una detención final, en donde Rafa hace intentos de comerse la gorra.

Por otra parte, el cuestionamiento por parte de Magnolia, en relación al destino del objeto (dinero) disjunto de Rafa, implica, que el Sujeto Operador estaba conjunto con su propio objeto, (dinero) y que realizó una transformación en la cual se disjuntó del mismo. Esto también nos lleva a inferir que los dos sujetos en apariencia se encontraban en la misma situación en relación al objeto: ambos en el "antes" estaban conjuntos con el objeto :

(S1 A Ov), (S2 A Ov).

En el "durante", se presenta a su vez el "antes", que explica la disjunción del objeto de valor por parte de la Jirafa.

Si comparamos los tiempos, se aprecian las siguientes oposiciones:

Es claro cómo hasta el momento, Magnolia, impide que se realice la tarea, en la que, el actante Hambre (sujeto manipulador) "obliga" al sujeto operador a realizar la búsqueda del objeto, modalizándolo con el /deber-hacer/.

SECUENCIA 3

JIRAFÁ : Lo gasté en los pasajes

AVESTRUZ : ¿ No traías para el pasaje ?

JIRAFÁ : Lo usé en una libreta

AVESTRUZ : ¿ Y el dinero de la libreta ?

JIRAFÁ : ¡Me compré esta gorra de beisbol!...

La secuencia anterior ejemplifica lo que pasó "antes", del anuncio. La actualización del programa Gasto Rafa se describe enseguida en el siguiente modelo:

Estado 1 : (S1 A Ov) --> (S1 U Ov)

S3 => {(S1 A Ov U S2) --> (S1 U Ov A S2)}

Rafa => {(Rafa A Dinero U Pasaje) --> (Rafa U Dinero A Pasaje)}

Este modelo, es aplicable para cada uno de los sujetos, hacia los cuales, el Sujeto Rafa adjudica el objeto de valor. El modelo de transformación corresponde a la "Renunciación", en donde el sujeto operador, adjudica él mismo el objeto a "otro".

El S2 está compuesto por diferentes figuras las cuales, están representadas por:

S2: Pasaje, Libreta, y Gorra de Beisbol.

Encontramos un problema a nivel de la producción del anuncio-rato, y es el hecho, de que en la transformación que acabamos de observar, cuando se realiza el intercambio por el objeto pasaje, Rafa, queda disjunto del objeto de valor dinero, quedando imposibilitado para realizar las atribuciones posteriores : libreta y gorra de beisbol.

Por lo tanto, hay un inconveniente en cuanto a la traducción y el doblaje que puede hacer que el anuncio se preste a confusiones y pueda perder impacto frente al auditorio.

Aún así, el mensaje en conjunto es comprensible: Rafa tenía dinero, que podría intercambiar para obtener "Comida" sin embargo, se desvía de su tarea y "derrocha" en otros objetos; Ninguno de los cuales, resolvía la necesidad generada por el sujeto manipulador "Hambre", en el caso de la búsqueda del objeto.

Encontramos un sujeto manipulador, que inicia dos programas: el de Gasto, en cuanto a la búsqueda del objeto "comida"; el programa de Gasto actualizado en objetos no-comida: Pasaje, libreta y gorra de beisbol.

Además se da inicio a otro Programa que denominamos "Préstamo" el cual se mantiene en estado virtual.

Podemos resumir nuestro análisis en relación al modelo de búsqueda del objeto, que se ha dado hasta el momento.

Para la realización del programa narrativo de Gasto, encontramos la temporalidad "antes" del relato. El sujeto operador realiza la operación transformando el estado :

Tener ---> No Tener (Dinero)

Encontramos otra oposición importante dentro del relato:

Lleno vs. Vacío

Estas oposiciones se generan a partir de los objetos modales adjudicados por el destinador. En el caso de "Tener", se transmite al sujeto operador a través de /Poder/ representado por Dinero, que a la vez es objeto de valor.

En el caso de No-Tener el destinador Consumo transmite el objeto modal /Poder/ gastar, que hace disjuntar al sujeto operador del objeto de valor, y realizar un programa de Gasto o Despilfarro.

Esta última situación en la que se encuentra el sujeto operador es la que inicia el programa que denominamos 'Préstamo', en el cual el sujeto manipulador "Hambre" envía a Rafa a realizar la tarea de obtención de comida.

El sujeto manipulador "contrata" a la Jirafa para que realice la tarea : Obtención de comida, estableciéndose una relación vertical -adentro vs. afuera- como apreciamos a continuación:



En oposición, podemos observar otra relación vertical:



El objeto modal /Poder/ es el que permite la conjunción con el objeto comida en el estómago representado por la figura Boca, que permite al sujeto operador Jirafa realizar la búsqueda del objeto.

Este nivel de descripción es importante, ya que en el relato-anuncio, la imagen lleva a cabo el cierre del relato, mostrando la figura Boca intentando ingerir un no-comestible, que en este caso es la Gorra de Beisbol.

Lo que quiere decir, que en la imagen, aunque el sujeto manipulador "Hambre" modaliza al sujeto operador, con el /Poder/, este no puede llevar a cabo la tarea, ya que va a entregar un objeto equivocado a su destinador : "Estómago"; por lo tanto, la sanción en relación a su "Hacer", se juzgará de manera negativa, ya que se va a permanecer en el estado de Hambre y de Vacío, puesto que el objeto con el que se va a llenar al Sujeto Estómago, no es el que satisface la necesidad.

En resumen, el actante "Hambre" opina sobre su propio estado, es decir : El estar vacío; a partir de esta reflexión, "hace" que Rafa busque el objeto "comida" para adjudicárselo y llenar el espacio vacío del mismo, (estómago). De esta manera, se adquiere la competencia : /Deber/ comer.

El organismo de Rafa realiza la manipulación a través de la amenaza implícita : "La muerte", la permanencia con el vacío.

Por lo que, distinguimos al sujeto manipulador, "Organismo Vivo", representado por "Estómago" de un animal, mamífero, que /Debe/ estar en permanente conjunción con el objeto de valor "comida" que asegura su sobrevivencia. Esta conjunción con la comida se pueda visualizar en las siguientes oposiciones:

ESTOMAGO

VACIO VS. LLENO VS. VACIO

Dado que la Jirafa corresponde a la categoría de Ser Viviente, /Debe/ permanecer como tal, el tiempo que el ciclo de vida le permita : Nacer, crecer, reproducirse y morir.

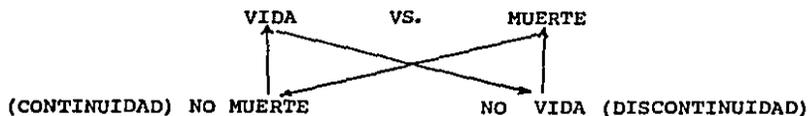
Lo que se intenta es, alargar el periodo de Vida, o permanencia, que está determinada por el objeto "Comida" ya que sin ésta, se detendría el ciclo natural del Ser Viviente.

La conjunción con el objeto Comida, tendría también otro papel: Ser el sujeto operador, que adquiere la competencia de /Poder/ mantener con vida al organismo o animal vivo.

Encontramos aquí otras oposiciones en relación al relato que nos concierne :

COMIDA

SER VIVIENTE VS. SER NO VIVIENTE



Continuando el análisis del programa Gasto actualizado, "antes" distinguimos a un sujeto operador, al que se le encomienda la tarea de búsqueda, en la que el sujeto manipulador juega un papel determinante.

Al comienzo del programa, hay un modelo comunicativo en el que Rafa, en su hacer interpretativo, en cuanto a la transmisión del

"saber" sobre el valor del objeto Comida, considera a dicho objeto, como algo que no debe ser tomado en cuenta, una vez que explora dentro de su microuniverso de valores. Existe además otro destinatador, que le ofrece objetos sujeto operador: La sociedad de Consumo.

Por tanto Rafa, aunque está obligado por el sujeto manipulador "Hambre", considera, que el objeto de valor "Comida" no representa un valor.

En el recorrido que realiza Rafa, hacia la búsqueda del objeto se encuentra con otros objetos que considera mas valiosos. El destinatador, Sociedad de Consumo, otorga la competencia de /Poder/ intercambiar o comprar través del objeto de valor Dinero. Finalmente el sujeto se conjunta con ellos.

Asimismo, podemos observar, que el sujeto operador es competente para la realización del programa Gasto ya que obtiene su /Poder/ "hacer" a través de la figura Dinero, otorgada por su destinatador "Sociedad de Consumo", y de hecho realiza la tarea correspondiente a este programa, en la cual, el sujeto operador obtiene tres objetos de valor representados en las figuras:

"Pasaje", "Libreta" y "Gorra de Beisbol"

Cabe destacar como, los tres objetos son de naturaleza diferente:

El primero, es un recibo con el cual puede tomar un vehículo y desplazase de un lugar a otro; el segundo, es un objeto también de papel y cartón, sobre el cual puede realizar anotaciones. El tercero, es un objeto con el cual se puede proteger la cabeza, además forma parte de una "vestimenta" o "uniforme" que se utiliza para jugar el beisbol, deporte muy popular en E. U.

Como se puede apreciar, los dos primeros objetos, no son objetos sin finalidad, sino que por el contrario, son necesarios. El primero, para transportarse, el segundo probablemente para la escuela: Podemos considerar que sólo la gorra, representa un objeto sin utilidad, o superfluo.

En cuanto al programa que nunca se realiza, es el de Consumo Alimenticio, o Gasto Necesario.

En este punto, de donde se parte para la realización del segundo programa narrativo. El sujeto operador queda disjunto de su competencia /Poder/ representado por el objeto de valor dinero, ya que con este realiza la "compra" de otros objetos diferentes al objeto que tenía la obligación de entregar al destinatador "estómago vacío". Esto quiere decir, que rechaza el "contrato"

para obtener la comida.

Con la finalidad de llevar a cabo el programa de gasto, el destinador Sociedad de Consumo funciona como sujeto manipulador que hace "gastar" a Rafa, a través de la persuasión, convencién-dolo del valor de los objetos.

En este sentido, le hace creer que son objetos útiles, ya que cubren las necesidades "superfluas", como el caso de la Gorra, que satisface necesidades del espíritu, de la mente, o la cabeza, en oposición al objeto Comida, que satisface necesida-des del "estómago", imprescindibles para la sobrevivencia.

De toda maneras, encontramos en este relato, que el sujeto operador desde el principio es un sujeto competente en cuanto a /Poder/ realizar la tarea de Gasto que le encomienda el destina-dor social, "Sociedad de Consumo", la cual le adjudica el objeto modal /Poder/ gastar, a través de una figura que tiene ese poder: el Dinero. Con este último, Rafa logra realizar su tarea de Gasto o Consumo, tal como fué determinado por su destinador social.

Lo que ocurre es, que el sujeto manipulador "Sociedad de Con-sumo", facilita a través de su objeto modal /Poder/, la obtención de dos tipos de objetos:

NECESARIOS VS. INECESARIOS

Por tanto, encontramos que la tarea que le encomienda el destina-dor social, al sujeto operador Rafa, se relaciona con la obten-ción del objeto "Comida" como elemento imprescindible para la realización del consumo, a partir de un hacer comunicativo, atribuyéndole en primer término, el /poder-hacer/ (Dinero) y además utilizando la amenaza :("estómago vacío" igual a "muerte") con lo que le otorga el /deber-hacer/ es decir, la obligación para mantener su "continuidad" como ser vivo.

Sin embargo, en el modelo comunicativo, el sujeto manipulador contrata al sujeto operador y le adjudica el objeto modal/poder/ a través de la figura comida.

El contrato se lleva a cabo, en contraste con otros objetos alterativos: "El pasaje, la libreta y la gorra".

Las figuras anteriores, representan la modalidad del /Poder-Hacer/ que tienen que ver, con la satisfacción de otras necesida-des: El "juego" y la "diversión". Desde el punto de vista de la sanción, se juzga esta transformación de manera negativa, ya que el cierre del relato muestra como Rafa continúa "hambrien-to", implicando que en un futuro cercano podría interrumpir su ciclo de vida y llegar a la muerte.

Podemos distinguir otras figuras que representan al objeto:

OBJETOS DE LA REALIDAD VS. OBJETOS DE LA FANTASIA
 OBJETOS NECESARIOS VS. OBJETOS INNECESARIOS
 OBJETOS PARA EL SUSTENTO VS. OBJETOS PARA EL ESPARCIMIENTO
 OBJETOS DEL ESTOMAGO VS. OBJETOS DE LA MENTE

Ahora, en cuanto al hacer interpretativo del Sujeto Operador, es posible reconocer los siguientes puntos:

- a. Rafa, en su experiencia pasada, ha reproducido este tipo de transformaciones y se encuentra familiarizado con el Gasto.
- b. Conoce el poder, que otorga el dinero : Obtener objetos que satisfacen necesidades relacionadas con el esparcimiento.

Por lo tanto, el destinador, "Sociedad de Consumo", con el cual realizó un contrato anterior en un tiempo pasado, puede persuadir nuevamente a Rafa en cuanto a /querer/ ser sujeto operador del programa "Gasto" para la obtención de objetos no-necesarios.

Retomando el Anti-Programa que analizamos, en el "ahora", el Destinador "Hambre", envía un mensaje a Rafa, en donde le pide que cumpla con su función, y traslade el objeto que se le encomienda, "la comida", con una promesa de doble implicación: La prolongación de la vida como "recompensa" y la interrupción de la misma, como "castigo".

La respuesta a este mensaje por parte modelo comunicativo, implica un cambio de estado : De /querer-no ser/ a /querer-ser/ sujeto operador, sin embargo, el destinatario del mensaje permanece en silencio, y se niega a contestar la proposición. Por consiguiente podemos decir que no existe un sujeto operador competente para la realización de éste programa.

En oposición al programa anterior, aparece otro destinador: "Sociedad de Consumo", el cual presenta un cuadro de "realidad" a Rafa, que se acaba de mencionar en el modelo.

La promesa consiste en adquirir la competencia para obtener objetos para "el esparcimiento", "la fantasía", etc., y en consecuencia, innecesarios para el sustento. Así pues, surge un actante más persuasivo, que logra cambiar el estado de Rafa :

(S1 U Om) ---> (S1 A Om)

(Rafa U Querer) ---> (Rafa A Querer)

Resumiendo el modelo comunicativo que acabamos de describir, vemos cómo, Rafa, no llega a ningún acuerdo con el Destinatador "Hambre", aunque la perspectiva futura que éste le presenta le resulte amenazante.

Rafa por el contrario, actúa por convicción propia, utilizando un "saber" anterior, en relación al destinatador Sociedad de Consumo, saber que consiste en interpretar el "engaño" del destinatador como algo verdadero. Y a la inversa, el engaño que es igual a lo verdadero, desde el punto de vista del destinatador, consiste en mostrar una sociedad "libre", donde sus integrantes cuentan con múltiples oportunidades para obtener lo que desean, en la cual, la preocupación por la sobrevivencia o el sustento, no es uno de los problemas fundamentales.

Programa Narrativo de Préstamo.

En el punto anterior, finalizamos la descripción del modelo comunicativo. Enseguida, se analizará el Programa Narrativo de "Préstamo", que se presenta en el relato dentro de un espacio : El parque ó bosque; y en un tiempo : El ahora.

Diferenciamos a los actantes, que entran en relación.

En primer lugar, tenemos a Magnolia, que desde el comienzo del relato, es un sujeto pasivo (S1), conjunto con el "Dinero", (objeto mágico) y/o ayudante que comunica la modalidad de /Poder/, para la búsqueda del objeto "comida".

En segundo lugar, vemos que Magnolia, es un sujeto operador disjunto de un saber conjunto con el sujeto Rafa. Se manifiesta también el actante "Curiosidad", en la función de sujeto manipulador de la búsqueda del objeto "saber".

En tercer lugar, observamos la transformación actualizada:

S3 => (S1 U Ov) ---> (S1 A Ov)

S3 => [(S1 A Ov U S2) ---> (S1 A Ov S2)]

Magnolia=> [(Rafa A Saber U Magnolia) --->
(Rafa U Saber A Magnolia)]

El sujeto manipulador, "Curiosidad", comunica el objeto modal /Querer/ saber a S3. S1 atribuye el objeto "saber", al sujeto operador, con las respuestas que conforman la transformación correspondiente al programa de gasto, como se observa a continuación:

- "Lo gasté en los pasajes"
- "Lo gasté en una libreta"
- "Me compré esta gorra de beisbol"

Según el modelo arriba citado, aunque S1 adjudica el objeto de comunicación a S3, no quiere decir que Rafa quede disjunto del objeto, puesto que no es un objeto que al adjudicarse a otro, implica que la pérdida del mismo.

Las respuestas de Rafa conforman, lo que en el relato es el programa narrativo de "Gasto", en donde se puede distinguir un programa narrativo de uso, que no aparece manifestado en el relato.

Diferenciamos varios actantes:

- a. El sujeto Rafa (S1) conjunto con el objeto de valor Dinero
- b. El objeto de valor (Ov), y
- c. Tres sujetos operadores que se encargan de disjuntar a S1 :

El chofer, la Papelería y la Tienda de Deportes.

Dichos actantes (S3) fueron enviados por el Sujeto Manipulador Venta, hacia la obtención del objeto.

El sujeto Manipulador otorga el objeto modal /Deber/, representado por la "venta" de mercancías; los vendedores de los objetos están conjuntos con el Objeto modal /Saber/ se realiza la performance de Intercambio:

Estado 1

{(O1 A S1 U O2)
{O1 U S2 A O2}}

Estado 2

{(O1 U S1 A O2)
{O1 A S2 U O2}}

(Dinero A Rafa U Gorra de beisbol)
 (Dinero U Tienda de Deportes A Gorra de Beisbol) ---->

(Dinero U Rafa A Gorra de beisbol)
 (Dinero A Tienda de Deportes U Gorra de Beisbol)

Se cumple con el programa narrativo de Gasto en el que el Objeto dinero, quedó definitivamente disjunto del sujeto pasivo Rafa, quien lo intercambia por objetos que también considera valiosos.

Estas transformaciones ocurren con cada uno de los objetos que Rafa incluye en sus respuestas a Magnolia, la cual por su parte, como S1 conjunto del objeto en el programa de préstamo, pasa a jugar el rol de sujeto sancionador: Juzga a través del conocimiento que obtiene S3 Rafa, para decidir si es un sujeto digno de la donación del objeto.

Se genera un modelo comunicativo entre dos sujetos:

Rafa intenta persuadir a Magnolia hacia la disjunción, sólo que la operación resulta al revés, Magnolia antes de disjuntarse con el objeto /quiere/ saber sobre los cambios de estado, que trajeron como resultado la situación actual de Rafa: "Sin dinero" y "con hambre".

En el cuadro resumen se presenta el proceso en que se lleva a cabo el análisis de las estructuras semionarrativas, que hemos encontrado en el relato:

ANTES---	Actante Magnolia	Actante Rafa
	(S A Ov)	(S A Ov)
	Transformación PN	Transformación PN
	Gasto	Gasto
vs.		
	Disjunción parcial	Disjunción total
	con el Objeto	del Objeto
	DINERO	DINERO
DURANTE --->	Obtención del Objeto	Obtención del Objeto
	Comida	Pasaje, Libreta, Gorra
vs.		
	Conjunción parcial	No obtención del Objeto
	con el objeto	Comida
	DINERO	
DESPUES --->	Iniciación del PN	Iniciación del PN
	Curiosidad	Préstamo

SECUENCIA 4

 Avestruz : Si gastaras tu dinero prudentemente, no tendrías tantos problemas...

Jirafa: Si tienes razón ... ya entendi...

Una vez que se realiza el programa Curiosidad en donde, el actante Magnolia obtiene el objeto Saber, a través del cuestionamiento del Hacer de Rafa; encontramos una no-transformación para este último, en su rol de sujeto operador para el programa:

Préstamo, en el que la intención de S3 consiste en apropiarse del objeto conjunto con S1.

Ocurre una transformación virtual en el cual el objeto "dinero" no es adquirido por Rafa ni donado por Magnolia:

PERFORMANCIA CONJUNTIVA DE PRESTAMO

$$S3 \Rightarrow [(S1 \wedge Ov \cup S2) \text{ ---} \rightarrow (S1 \cup Ov \wedge S2)]$$

$$\text{Rafa} \Rightarrow [(Magnolia \wedge \text{Dinero} \cup \text{Rafa}) \\ (Magnolia \wedge \text{Dinero} \cup \text{Rafa})]$$

(VIRTUAL)

Dicha transformación resulta, de la incompetencia del actante Rafa ante el sujeto pasivo.

En el modelo comunicativo encontramos que para el remitente (S3) es imposible persuadir al destinatario.

El remitente presenta la versión real de lo que ocurrió que en el cuadro de la veridicción corresponda a lo verdadero: /ser + parecer/. Rafa muestra el cuadro de realidad correspondiente a su hacer y a partir de ésta, S3 intenta transmitir el objeto modal /querer/, a S1 con el fin de que /quiera/ prestar el objeto de valor y /poder/ conjuntarse con éste.

El hecho de que Rafa en su rol de Remitente, /quiera/ perder prestado el objeto, se logra por una práctica interpretativa anterior, en donde el sujeto se encontraba en el papel de

destinatario y a su vez estaba conjunto con el /saber/ sobre S1 el cual consistía, en encontrarse en una situación similar a la de Magnolia : tener el objeto de valor. Otra faceta del saber de Rafa sobre Magnolia, se relaciona, con la posición de "amigos" en que se instauran los personajes.

S1 "conocía" a Magnolia y por lo tanto había adquirido un "saber" sobre su comportamiento.

Magnolia según Rafa es una persona No-consumista, es decir:

- a) Utiliza el dinero en objetos necesarios
- b) Realiza un programa de gasto racionalizado
- c) Se encuentra conjunta con el objeto dinero.

Este conocimiento o "saber" sobre Magnolia permitió a Rafa conjuntarse con el objeto modal /poder/ para actuar como remitente en el modelo comunicativo, e iniciar el programa Préstamo. Debemos recordar que esta tarea fue impulsada por el sujeto manipulador "Hambre" (estómago vacío).

En la práctica comunicativa intersubjetiva surge un nuevo actante, la Amistad, que funciona como objeto modal para la realización del programa préstamo /poder + deber/ pedir prestado, permitiendo a Rafa en su rol temático de "amigo", la obtención del objeto de valor dinero, en el sentido de "préstamo".

El anti-sujeto manipulador para Magnolia en el programa de no-préstamo es la Prudencia, la cual adjudica el objeto modal /No querer/ prestar representado por el rol temático de "Amiga" el cual desde el punto de vista de Magnolia significa:

Censurar el consumismo o despilfarro es decir la "Imprudencia" cuyo significado (insensatez, estupidez) se asocia a Rafa. (Estas características fueron las que llevaron al mismo a la realización del programa despilfarro).

Por otro lado, el hacer de Magnolia, se presenta como el modelo de acciones a seguir en el tema "Ahorrativa" que como venimos explicando, que se deriva del actante "Prudencia".

Dado que, el sujeto manipulador, que hace que Rafa realice la tarea Despilfarro, es el actante "Imprudencia", que al final de cuentas, es el que lo disjunta del objeto. del "Despilfarro" si no del Gasto "racionalizado" el sujeto manipulador "Prudencia" la envía a realizar el programa "Gasto", logrando de este modo, mantenerse conjunta con una parte del objeto Dinero, y ser sujeto de estado conjunto con el objeto "Comida".

La connotación del programa despilfarro, es negativa puesto que el cambio de estado corresponde a un castigo que consiste en la disjunción con el objeto Comida.

Encontramos dos programas, en los cuales el sujeto operador es Rafa:

1. Programa Despilfarro en un tiempo Antes.
2. Programa Préstamo en el Ahora.

PROGRAMA NARRATIVO DE PRESTAMO (AHORA)

A partir de este momento, podemos describir el segundo programa narrativo, que se realiza en el Ahora.

Encontramos un programa virtual, en donde Rafa (S3) se prepara para realizar la tarea de búsqueda del objeto (Dinero). El Sujeto Manipulador (Estómago Vacío); lo califica a S3 con la modalidad (Om) /Querer + Deber/ comer representando por la figura "Hambre".

En la búsqueda del objeto "Comida" Rafa necesita un "ayudante" que le otorgue la modalidad del /Poder/ para lograr obtenerlo. La Comida está representado por el Dinero, el que a su vez es un objeto de valor, que S3 debe obtener para cumplir la performance.

En el Estado a del programa que citamos, el objeto Dinero se encuentra conjunto de Magnolia (S1) y es con ella que se tiene que establecer la lucha o el contrato para obtener el objeto.

En el enfrentamiento, con el actante Magnolia, se realiza un modelo comunicativo en el que Rafa es Remitente y Magnolia es Destinatario.

En el diálogo entre los actantes, Rafa /quiere/ convencer a Magnolia de disjuntarse del Objeto. Presentándole un cuadro de realidad relacionado con el "estómago vacío".

El argumento utilizado por Rafa en su práctica persuasiva, es el actor "Lástima" con la finalidad de que Magnolia /quiera/ prestar el objeto de valor.

Como se mencionó anteriormente, Rafa estaba seguro de realizar esta práctica persuasiva por el previo conocimiento que tenía sobre la "amistad" de Magnolia.

Pero no lo logra, Magnolia en su práctica interpretativa "conoce" a Rafa a través de la información que obtuvo cuando estaban en su posición de destinatario. En la cual observó el cambio de Estado en el programa de Gasto a través del intercambio.

Al terminar esta práctica el actante Magnolia cambia de rol; de sujeto de Estado S1 se convierte en el actante de la sanción: "Destinador Juez", cuya función consiste en censurar el hacer del sujeto. En este relato la censura es negativa ya que S3 entregó a su destinador un objeto equivocado.

Por otro lado, Magnolia, en su rol de sujeto de estado conjunto con el objeto, niega al sujeto operador la donación del objeto convertida en la figura de Préstamo (de dinero). Con lo que nos encontramos con un programa virtual en donde la transformación no se actualiza. (Se hubiera realizado si los objetos que obtuvo Rafa no fueran considerados por Magnolia innecesarios o inútiles).

Otro actante que distinguimos es el sujeto manipulador: "Insensatez", que comunica a Rafa la modalidad /Querer + No Deber/ gastar en objetos innecesarios.

Magnolia, funciona como anti-sujeto para el programa de "Préstamo" pero a su vez es el Destinador juez, que considera a Rafa sujeto operador "incompetente" en la realización de la tarea. El castigo correspondiente frente a la actitud Imprudente de Rafa consiste, en la no adjudicación del préstamo.

El Sujeto Manipulador que la califica como sujeto operador del programa "Gasto Inteligente" es el "Ahorro" que transmite el objeto modal /Poder + No Deber/ gastar en objetos "innecesarios".

SECUENCIA No. 5

 Avestruz : ¿Qué estás haciendo?

Jirafa: ¡Me como esta gorra ... chispas ! tengo mucha hambre ...

Esta secuencia, representa en definitiva la transformación virtual. No se actualiza la performance.

El Actante Magnolia realiza otro programa de uso actualizado. El programa Curiosidad.

S3 (Magnolia) /quiere/ obtener una respuesta sobre el hacer de Rafa. La interpelación de Magnolia a S1, conjunto con el objeto (saber), muestra nuevamente al sujeto manipulador "Curiosidad" que envía a S3 a obtener el objeto "conocimiento", iniciándose el nuevo programa : Comer, en el cual sujeto operador es Rafa.

En resumen, la secuencia anterior plantea cómo el sujeto operador, en el programa Préstamo, es incompetente según el destinatario juez, no califica para la obtención del objeto "comida".

La incompetencia, para el actante, Estómago vacío, en el programa de uso Comer, se relaciona con el hecho de no poder cambiar su estado de vacío a lleno.

Esto quiere decir, que el sujeto operador, enviado por el anti-sujeto manipulador "Insensatez", realiza el intercambio y obtiene un objeto equivocado, que entrega al sujeto manipulador (estómago vacío). El objeto, es una gorra de beisbol, (un objeto no-comestible por su materialidad tela, piel). Lo que trae como consecuencia la no satisfacción de la necesidad.

En oposición, en el programa de "gasto" o "consumo", los objetos "gorra", "libreta" y "pasajes" cumplen con la tarea del anti-destinatario "Insensatez".

El sujeto operador en éste caso se representa por el mismo actante "Rafa" que se auto-castiga, ya que la amenaza del sujeto manipulador (estómago vacío) es inminente, se representa por la frase de la Jirafa : ...tengo mucha hambre.

La situación anterior implica, que la necesidad aumenta haciendo que el destinador conjunte a Rafa con el objeto modal /Querer + No Deber/ comerse la Gorra, y entregar a su estómago un objeto equivocado diferente del Objeto "Comida", lo que concluye con el castigo aplicado por el sujeto manipulador.

Ante el hacer de S3, Magnolia expresa su asombro (aunque sabe lo hace el actante ya que lo está viendo) preguntádonle sobre su comportamiento.

Podemos distinguir nuevamente el rol de Manolia como destinador juez, al demostrar desconcierto ante el hacer "insensato" de Rafa frente a su incompetencia por obtener el objeto.

La figura "Insensatez", aparece nuevamente como parte de las características del sujeto Rafa: a pesar de que es enviado por el destinador "hambre", existe un no-saber del sujeto en cuanto a la utilización de los objetos, tanto en el programa Gasto Insensato, como para el programa Comer, en el que se consume algo no-consumible ya que no puede pertenecer a la categoría comida o alimento (orgánico: vegetal, animal) sino a la categoría de lo no-orgánico (material textil).

Aparece de nuevo otro programa de uso, en el que el sujeto se encontraba disjunto del objeto Comida y pasa a conjuntarse con un objeto no-comestible:

(S1 U Ov) ---> (S1 A Ov)
(Rafa U Comida) (Rafa A Gorra)

A esta performance la llamaremos "Consumo": en donde el sujeto manipulador insiste para que S3 obtenga el objeto "Comida" y al final de cuentas, la necesidad de comer algo alimenticio nunca llega a realizarse. Esto se puede observar en el modelo de performance disjuntiva virtual:

S3=> (S1 A Ov U S2) ---> (S1 U Ov A S2)
Rafa=> (Magnolia A Dinero-Comida U Rafa)
(Magnolia U Dinero-Comida A Rafa)

Ademas, por otra parte, se realiza una transformación actualizada en cuanto al Consumo, en donde el sujeto operador es "obligado" por el sujeto manipulador a realizar la tarea de llenar el "vacío" por medio del objeto, con el que se conjuntó al realizar el programa de gasto, (en el intercambio del dinero), la gorra.

Esto quiera decir, que el objeto gorra, tiene un valor adquirido por otro objeto: el dinero.

Observamos también que los objetos de valor representados en los diferentes programas, sufren una serie de recorridos en el programa de Gasto: El objeto Dinero se intercambia por tres objetos con diferentes valores en donde el último la "gorra", es el que representa claramente "el Gasto insensato".

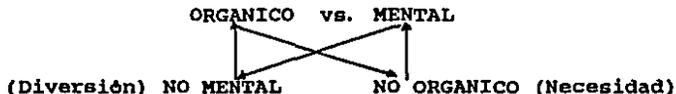
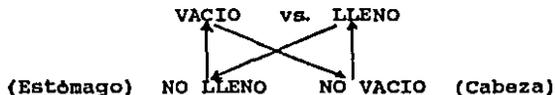
En el segundo programa de "Préstamo", aparece el objeto "Dinero", como ayudante u objeto modal del /Poder/ para obtener el objeto central del programa la "Comida".

La sanción la realiza el sujeto manipulador, el cual va a juzgar si "estómago vacío", logra obtener el objeto. El actante Público recibe el mensaje "viendo" la entrega del objeto equivocado al destinador (La gorra que se come Rafa).

Distinguimos aquí dos oposiciones, que tienen que ver con la obtención de los objetos durante el relato:

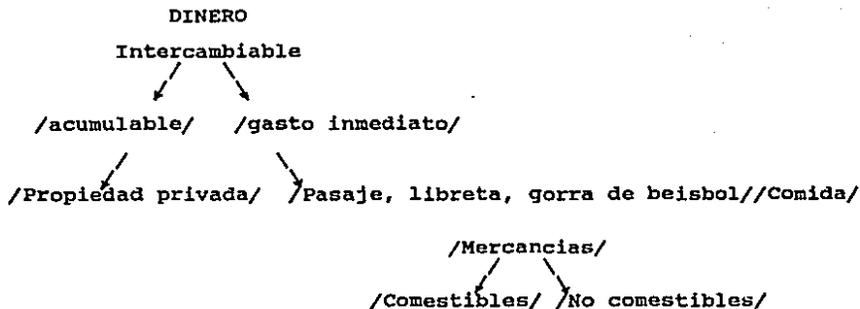
- a. Llenar lo "vacío", (orgánico) que permanece vacío, el estómago.
- b. Llenar algo que no necesita llenarse, necesidades del espíritu, la diversión la cabeza.

Observamos, en el siguiente cuadrado las isotopías:

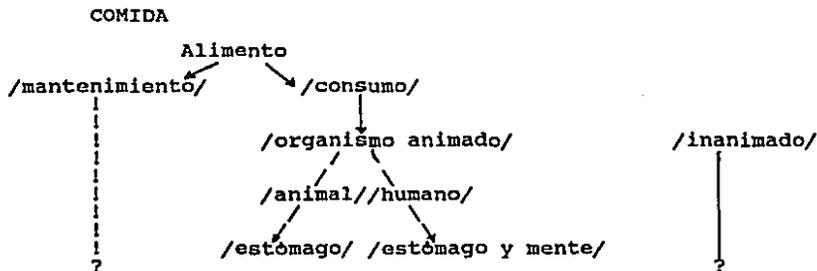


Para finalizar, resumiremos a partir de las figuras que encontramos en los programas narrativos los semas correspondientes a estos valores, que se representan en el anuncio.

Isotopias Semiológicas:



El dinero como objeto de obtención de la riqueza por acumulación o para el intercambio de mercancías necesarias o no necesarias.



En el anuncio se niega la situación de animal y se valoriza la situación de humano (objetos de la mente para la diversión).

JIRAFAS

/animal/
|
/obtiene gorra/

RAFA

/humano/
|
/inteligencia/ = /insensatez/

↓
?

En el relato se presenta a Rafa asociado a su naturaleza de animal (no - inteligente) que no /puede/ obtener el objeto comida.

MAGNOLIA

/humano/
|
/inteligente/
|
/obtiene dinero/

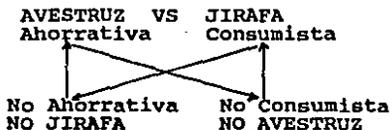
AVESTRUZ

/animal/
|
/obtiene comida/

Magnolia se representa en su naturaleza de humano en cuanto a su ser inteligente que puede solventar sus necesidades "animales" y sociales "económicas".

En el caso de los roles temáticos encontramos:

Las acciones de Magnolia la convierten en una persona ahorrativa y a Rafa representa una conducta consumista.



En relación a las isotopías semánticas encontramos, una isotopía

económica /acumulación/ vs /consumo inmediato/.

Los dos se diferencian por la "extensión" de la relación con el objeto dinero. La primera se mantiene por un tiempo, mientras que la segunda, se gasta rápidamente.

Podemos relacionar entonces, el ahorro con algo /acumulativo/ que mas tarde puede ser utilizable, similar a /conservación/ en oposición a /dilapidación/ o muerte.

Tanto los objetos comida y dinero dan cuenta de la "manutención" el primero en relación a la vida (animal) el segundo en cuanto a la vida (humana) que incluye categorías de confort, y relacionados con la mente (inteligencia) y a su vez con su naturaleza animal.

Gasto Inteligente, mantenimiento de la vida, Gasto Insensato como suspensión de la vida. Relación larga y poco repetitiva vs Relaciones cortas y repetitivas.

/Económica/

/CONSUMO LENTO Y ESPACIADO/ VS. /CONSUMO RAPIDO Y REPETITIVO/

En los que concierne a la temporalización del relato, se muestran las isotopias temporales :

/Temporal/

ANTES VS. DESPUES

Y en cuanto a las espaciales:

/Espacial/

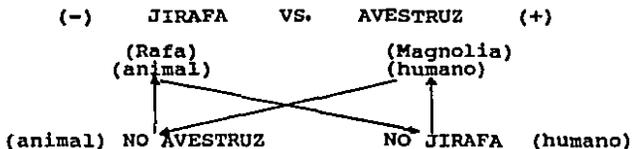
DESPLAZAMIENTO VS. DETENCION

A nivel profundo se aparece otra isotopia:

/Sobrevivencia/

VIDA VS. MUERTE

En el nivel de la manifestación, podemos formar el siguiente cuadrado semiótico:



La Jirafa investida de una valoración disfórica, ya que fué la figura responsable del gasto inmediato y no-inteligente, correspondiente por tanto, a la naturaleza animal de los personajes: Animales disfrazados de humanos.

Se presentan como seres que parecen humanos pero no son. Tampoco son animales "reales" sino, que son títeres de distintas naturalezas: ave vs. mamífero, con un común denominador, ambos personajes son terrestres.

Lo que quiere decir que, el mensaje que transmiten los personajes se presenta en forma "mentira" o "ilusión" frente al público en este caso, el infantil.

El Avestruz es una figura eufórica valorizada positivamente, la cual es recompensada debido a que logra mantener su conjunción con el objeto al no realizar el préstamo. Por el contrario, la Jirafa es castigada por su propio destinatador.

En relación a la naturaleza de estos animales podemos decir:

- a. El Avestruz es un animal muy rápido (corredor).
- b. La Jirafa es un animal lento.

Al relacionar esta oposiciones, con las que encontramos arriba vemos cómo las figuras se diferencian en sus haceres relacionados con el consumo :

- a. La jirafa es pausada y realiza acciones rápidas en cuanto al consumo.
- b. El Avestruz al contrario: apesar de ser un animal de naturaleza veloz, opera a la inversa, - acumula y ahorra.

La isotopia /Económica/ puede ser resumida de la siguiente manera:

/Económica/

Figuras de Conducta

(+) CONSUMO LENTO Y ESPACIADO VS CONSUMO RÁPIDO Y REPETITIVO (-)
 (Tener dinero disponible) (gastar el dinero en objetos innecesarios)

NO CONSUMO RÁPIDO Y REPETITIVO VS NO CONSUMO LENTO Y ESPACIADO
 (ahorrar para comprar objetos necesarios) (pedir prestado) (no tener para comer)

Las figuras en relación a la conducta de los actantes, se encuentran claramente organizadas en el cuadrado, en donde lo relacionado con el gasto y el préstamo se considera negativo, mientras que mantener una relación permanente con el objeto Dinero se considera positiva.

Dicha relación con el objeto propicia la "tranquilidad", de obtener el sustento, en especial la satisfacción de las necesidades que se relacionan con el estómago es decir, las que aseguran la supervivencia.

En el caso contrario, las relaciones con el objeto dinero cuando se dilapida (rápidamente) trae como consecuencia el deseo /querer/ por comer (rápidamente) "cualquier cosa", ya que los objetos que se obtienen del consumo precipitado no resolvieron la necesidad del estómago. Se encuentra también otro sema que se relaciona con la inteligencia, valorada también en este anuncio, y se representa por la Prudencia:

/Cognositivo/

(+) CONSUMO PRUDENTE VS CONSUMO IMPRUDENTE (-)
 (compra de objeto comida) (compra de objetos divertidos)
 (verdadero) (falso)

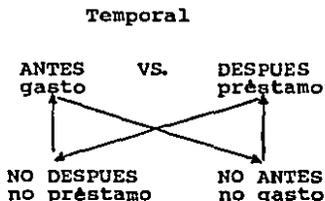
NO CONSUMO IMPRUDENTE VS NO CONSUMO IMPRUDENTE
 (no tener hambre) (tener hambre)
 (no verdadero) (no falso)

Podemos ver como la figura Prudencia es valorada, ya que significa mesura e inteligencia, cualidades que promueve el destinatario Sociedad de Consumo, en la que el objeto de valor es precisamente "el Gasto" la dilapidación automática precipitada e irreflexiva.

Cabe destacar que aunque parezca incongruente, esta misma Sociedad es la que propone la valoración hacia el objeto opuesto "Ahorro", frente al público infantil. Esto implica que el relato invierte los valores, aunque dinero y consumo sigan siendo los ejes centrales del relato.

El eje principal está representado por el Consumo de bienes tanto "superfluos" como "necesarios". Apareciendo en la evaluación valores de uso "útiles" vs "superfluos".

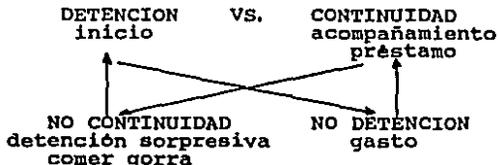
En relación al cuadrado de la de los programas "temporalización" tenemos:



En este caso podemos relacionar los temas que trata el anuncio, que se refieren al gasto y al préstamo. Aunque este último, en su estado virtual.

Distinguimos también, un término intermedio: "durante" que se asocia con la acción de los personajes cuando "caminan" o se "acompañan" dialogando.

En la espacialización tenemos:

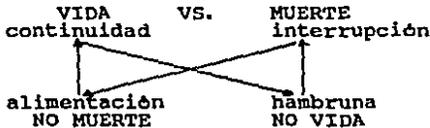


Observamos entonces, que en el relato se realiza :

- a. Una detención inicial cuando Rafa aborda a Magnolia.
- b. Un desplazamiento dentro del bosque, que llamamos continuidad (caminar), en donde Rafa intenta apoderarse del objeto y se inicia el relato sobre el gasto.
- c. Una detención final sorpresiva, cuando Rafa se detiene a comerse gorra.

Finalmente observamos la isotopia correspondiente al tema :

/Sobrevivencia/



En el cuadrado se observa cómo el destinatario Sociedad de Consumo, en el programa Consumo, que a su vez, es un objeto de valor, asemeja al Gasto con la Continuidad, con algo que existe y forma parte de la naturaleza del hombre. En contraposición con el Ahorro, que significaría la suspensión del consumo, que en el cuadrado se asocia una especie de muerte al suspenderse el intercambio o la detención por un tiempo relativamente largo.

Así mismo el Ahorro, aunque signifique discontinuidad, es a la vez la posibilidad de vida, en la medida que, permite la Sobrevivencia. En oposición a la muerte virtual o la hambruna, consecuencia de la dilapidación o Gasto.

Por último, en cuanto a la Figura Dinero podemos distinguir dos características:

- a. Es un valor que puede ser detentador de la vida. (Ahorro)
- b. Es un valor que puede ser detentador de la muerte. (Dilapidación)
- c. Esta inscrito en la clase de valores pragmáticos constituidos por objetos de intercambio y atesoramiento.

La Figura de Magnolia representa a la vez la suspensión en su tema : Ahorrativa. Lo que significa que no gasta de manera inmediata, pospone el gasto representando una especie de muerte.

En consecuencia, obtiene Vida en el tema del sustento o supervivencia, ya que está "llena" en el estómago y en opulencia.

La Figura de Rafa manifiesta todo lo contrario, en su tema Consumista, que gasta continuamente, representando la continuidad o especie de vida, asociado al estar vivo. Sin embargo, la dilapidación de Rafa trae como consecuencia la muerte, ya que se queda "vacío", hambriento sin sustento y con la probabilidad de suspender la vida.

ANALISIS SEMIOTICO DEL ANUNCIO : "AHORRAR ES EL VERDADERO TRUCO"

SECUENCIA 1

 Abominable: ...Muchachos ...¿Quieren ver un truco realmente
 fantástico ?

En este anuncio-relato iniciaremos describiendo los programas narrativos que podemos distinguir dentro de las diferentes secuencias en las que segmentamos el texto.

En una primera etapa se hablará de los estados y las performancias que aparecen en los modelos de búsqueda y comunicación.

En la secuencia 1, podemos distinguir los siguientes actantes: por un lado, al sujeto Muchachos (S1); Abominable (S2) que al mismo tiempo juega el rol de sujeto operador (S3) y se encuentra conjunto con el objeto de valor "Truco" (Ov).

El rol temático de Muchachos consiste en su /ser-estar/ en conjunción con el objeto Espectáculo. Son espectadores de la acción que realiza Abominable la cual presencian de manera pasiva.

Aquí mostramos un primer modelo de Adquisición, con la respectiva distinción de los actantes:

$$S3 \Rightarrow [(S1 \cup Ov \wedge S2) \rightarrow (S1 \wedge Ov \cup S2)]$$

Abominable => [(Muchachos U Truco \wedge Abominable--> (Muchachos \wedge Truco U Muchachos)]

Vemos una operación de adquisición, performancia de Atribución, que implica que el sujeto operador atribuye a otro (Muchachos), un sujeto colectivo, el objeto de valor Truco.

Esto quiere decir, que Abominable se encuentra conjunto con el objeto modal /Saber/ hacer, que en este relato se concreta en el /Saber-hacer/ trucos.

El saber fué adquirido por el sujeto operador a través de su calidad (figura) de "mago", naturaleza que le permite al actante Abominable, planear el "truco" y entregarlo al público. El sujeto operador es el mismo Sujeto Abominable, que adquiere el objeto modal /querer + saber/ hacer magia. La competencia sobre /querer/ hacer la tranfiere el sujeto manipulador Espectáculo, que "contrata" a S3 para llevar a cabo el Programa narrativo de "entrega": atribuir al público el objeto Truco.

Encontramos también en esta secuencia, una práctica comunicativa en relación a los actantes que denominaremos remitente y destinatario.

El remitente, está representado por Abominable, que intenta convencer al público infantil o adolescente para /querer/ ser sujeto operador y realizar el hacer. Este hacer del destinatario consiste en presenciar el Truco, que hasta el momento, se presenta a manera de promesa: la conjunción con un objeto muy especial.

Los adjetivos que acompañan al objeto Truco son: "realmente" y "fantástico" que funcionan, como adjetivos reforzadores de la práctica persuasiva, que realiza el sujeto operador hacia su auditorio.

En cuanto a la práctica interpretativa del destinatario encontramos que, hasta el momento el actante Público o Auditorio no puede responder, aunque en este caso sabemos, que el público es competente en cuanto a su capacidad para "ver", ya que está con el Objeto modal /Poder/ ver.

Observamos a un destinatario "silencioso" pero aún así se realiza el contrato entre el Sujeto Operador y el público; ya que de alguna manera, éste se encuentra "cautivo" frente al espectáculo.

Debemos aclarar, que el relato que nos concierne, complementa su significación con el lenguaje visual, ya que en el plano de la expresión pertenece a la categoría del anuncio televisivo.

Para sintetizar: Existe un sujeto manipulador Abominable, que quiere establecer un contrato con el sujeto operador auditorio, proporcionándole el objeto modal /querer/ ver-saber. Abominable a su vez, establece una recompensa que consiste en conjuntarse con el objeto Truco.

Con el propósito de comprender mejor el significado de "la recompensa", nos remitimos al Diccionario Larousse, en el que encontramos lo siguiente:

Realmente: De un modo real.

Fantástico: Creado por la fantasía o la imaginación: visión fantástica. (Sinónimo Imaginario)//Dícese de aquello en que entran seres sobrenaturales : los cuentos fantásticos de Hoffman. (Sinónimo Inverosímil)//Fam. Increíble : lujo fantástico (Sinónimo-Raro)// Contr. Real, verdadero. La recompensa consiste, entonces, en obtener un objeto "realmente fantástico". Como plantea en la definición anterior, corresponde a un objeto inverosímil, contrario a real.

El sujeto operador por lo tanto, es un actor calificado por el objeto modal /saber/ hacer, que le transmite su rol temático de Mago.

En el mismo diccionario aparecen las siguientes significaciones:-

Magia: Arte fingido de producir por medio de operaciones extraordinarias y ocultas, efectos contrarios a las leyes naturales.

Mago: El que ejerce la Magia.

El cuadro de realidad que ofrece el Sujeto Manipulador en su práctica persuasiva, corresponde a un objeto (truco) que toma la forma de "mentira": parecer + no ser.

En la práctica interpretativa, del destinatario se acepta el contrato de /querer/ ser el espectador de una "ilusión" o "fantasía".

En lo que se refiere al objeto, Truco significa, para el Diccionario Larousse: Apariencia engañosa hecha con artes. Sinónimo-Ardid trata, artimaña, astucia, trampa.

Vemos entonces, como el objeto de valor, es algo no-real, que, corresponde a un /saber/ hacer, un arte que finge /poder/ realizar fenómenos no-reales.

El objeto de la búsqueda es algo no real es un arte, una apariencia de realidad, finalmente un espectáculo.

Hay tres oposiciones entre el objeto y sus adjetivos:

TRUCO	VS	REALMENTE	VS	FANTASTICO
-----		-----		-----
NO REAL		DE UN MODO REAL		NO REAL

En el público, se representa por la figura Muchachos, que es un sujeto colectivo, un auditorio de personas jóvenes.

El hacer del sujeto Muchachos, es pasivo. Su hacer, consiste en observar, atender, ver y escuchar, lo que Abominable les promete presentar.

El Sujeto Muchachos es un sujeto de estado conjunto con el Objeto espectáculo. Se puede definir al sujeto como:

- Pasivo
- Sujeto de Estado
- Espectador

En contraste con el otro sujeto, Abominable tendría las siguientes características:

- Activo
- Sujeto del hacer
- Artista

Abominable se encuentra conjunto con el /saber/ hacer "magia".

Finalmente la realización del "truco", consiste en que el sujeto espectador (muchachos) se sienta afectado ante el /Saber/ hacer del artista (mago).

La persuasión por parte del sujeto operador corresponde a la dimensión cognoscitiva y pretende crear Curiosidad en el auditorio, sobre el saber-hacer del artista.

El artista, por otra parte promete satisfacer la Curiosidad del auditorio que él mismo está generando. El actante "Curiosidad" es un sujeto manipulador enviado por Abominable, para que se apodere del objeto "Atención" del auditorio.

SECUENCIA 2

 Abominable : Miren esta alcancía completamente vacía...

Se observa como, el sujeto Muchachos, aparece nuevamente como sujeto pasivo y el sujeto Abominable propone nuevamente que "miren". Es una operación cognoscitiva, que comunica al otro sujeto el objeto modal /querer/ mirar.

La comunicación se realiza a través del sujeto manipulador Curiosidad, que intenta convencer a S3 (Muchachos), para que esté atento, pueda presenciar la transformación y adquiera el Objeto Truco.

Abominable, es un Sujeto de estado conjunto con el objeto Alcancía, que realiza la acción de "mostrar" el objeto, iniciándose de este modo el programa Espectáculo, ofrecido en la secuencia anterior.

Podemos descubrir una primera isotopia relacional:

VACIO VS. LLENO.

La expresión de Abominable sobre el Objeto, "completamente", enfatiza el estado del objeto alcancía : "estar vacía".

El Objeto calificado por vacío, representa únicamente un objeto decorativo, ya que el "ser" de "Alcancía" se define por su función de "llenado" paulatino de otro objeto, "el dinero". La alcancía, representa al valor "Ahorro".

SECUENCIA 3

Abominable : Ahora voy a meter una moneda...

El Sujeto Abominable, inicia un cambio de estado, con la palabra "ahora", es decir es en este momento en que se inicia el "llenado" de la alcancia.

La figura "una moneda" representa al objeto dinero, que va a ser el responsable de la transformación. Es importante destacar, que existe una diferenciación en cuanto a la cantidad: La figura "moneda" se presenta en cuanto a una sola, en oposición a dos, tres, o muchas monedas.

MONEDA

/CANTIDAD/

UNA VS. MUCHAS

Abominable, además a partir del Ahora, continúa en su rol de sujeto manipulador, para que el sujeto Muchachos, "vea" el desarrollo del "truco", que representa al objeto. El objeto en este relato, es una acción, una destreza que va a demostrar el Sujeto Abominable /Poder + Saber/ hacer. No se presenta ningún oponente en relación a este sujeto.

En el programa de uso "llenado", podemos distinguir otros actantes:

Abominable toma el rol de S1 conjunto con el Objeto Moneda; Alcancia toma el papel de S2 disjunto del objeto. El sujeto que realiza la performance es a su vez Abominable (S3). A continuación podemos observar la transformación.

$$(S U O) \text{ ---> } (S \wedge O)$$

$$S3 \Rightarrow [(S1 \wedge O \cup S2) \text{ ---> } (S1 \cup O \wedge S2)]$$

Abominable [(Abominable A Moneda U Alcancia) --> (Abominable U Moneda A Alcancia)

El sujeto Abominable se disjunta de "Una moneda" atribuye el objeto al sujeto alcancia, el cual queda conjunto con el objeto.

Se distingue, una transformación de Renunciación, en donde S1 se disjunta del objeto y lo entrega a otro sujeto. El sujeto manipulador de esta realización es el actante Truco, que transmite a S3 la capacidad de /saber/ meter la moneda. El objeto modal, se refiere al saber-hacer del actor Mago.

SECUENCIA 4

Abominable: En seguida mi hermosa ayudante la cubrirá con esta
tela...

En esta secuencia, se continúa describiendo el hacer de S3. El hacer se explica en la medida en que se realiza la acción: El sujeto operador se convierte en narrador de la acción que va a realizar otro sujeto, que hasta el momento no se había manifestado en el texto.

El otro personaje, que presenta S3, es un sujeto que tiene el rol temático de "ayudante", un sujeto de estado conjunto con el objeto "hermosura".

(S A O)

(Ayudante A Hermosura)

El narrador anticipa la transformación que se llevará a cabo en poco tiempo.

Es así, como el narrador adquiere el rol de sujeto manipulador, que convence al sujeto operador, "Ayudante" para que realice el programa Ocultamiento. Modaliza al sujeto operador a partir del /saber/ cubrir, ya que el Ayudante, también está conjunto con el saber, puesto que forma parte de su "ser" (ayudante del mago).

A continuación podemos observar la realización del programa ocultamiento:

El sujeto alcancia, se encuentra disjunto del objeto tela, que se encuentra conjunto del sujeto "ayudante" (Avestruz).

S3 => [(S1 A O U S2) --> (S1 U O A S2)]

AYUDANTE => [(AYUDANTE A TELA U ALCANCIA) --> (AYUDANTE U TELA A ALCANCIA)]

Se da una transformación de atribución. Es un programa de uso, que forma parte del hacer del Programam Narrativo Principal, que consiste en la atribución del Truco al sujetos Muchachos.

S3 realiza el cambio de estado:

Alcancia Descubierta ----> Alcancia Cubierta

Podemos distinguir otra isotopía relacional:

DESCUBIERTO VS. CUBIERTO

A través de esta acción, se sigue promoviendo la Curiosidad frente al sujeto Muchachos. Toda la secuencia que representa el hacer, apunta a la creación de la expectativa del público, en términos de constatar el resultado de lo desconocido y extraordinario: "el truco".

El verbo cubrir, para el diccionario Larousse significa: Poner una cosa sobre otra para ocultarla o protegerla /ocultar, disimular una cosa/.

El ocultamiento del sujeto "alcancia" es lo que permite que éste pueda realizar su "hacer", que hasta el momento, no se sabe en qué consiste pero que ya se vislumbra, una vez que la "alcancia" tiene el objeto Moneda y está cubierta por una tela.

El ocultamiento, del sujeto "alcancia" es el que produce el efecto del "truco" o "la magia".

Por lo que descubrimos un hacer "oculto" que presenta el texto y que trabaja por si mismo cuando no se ve.

Hasta el momento, hemos encontrado los siguientes actantes con sus características :

SUJETO MUCHACHOS

SUJETO ABOMINABLE

ESPECTADOR <-----> ARTISTA

PASIVO	<----->	ACTIVO
RECEPTOR	<----->	TRANSMISOR
MIRAR	<----->	HACER
NO DECIR	<----->	DECIR

En cuanto a los otros actantes tenemos:

ALCANCIA	VS.	ABOMIMABLE
PASIVO	<----->	ACTIVO
RECEPTOR	<----->	TRANSMISOR
VACIO	<----->	LLENO

	ALCANCIA	
DESCUBIERTO	<----->	CUBIERTO

SECUENCIA 5

Abominable: "Si hago esto cada vez que me sobran algunas monedas
miren lo que sucede al fin del año ... "

Esta frase del relato, muestra la consecuencia del hacer, a partir de lo que se realizó en la Secuencia 3 y 4.

Además reitera el hacer con la frase : "cada vez", en el sentido de realizar la acción "Poner una moneda en la alcancía". Este mensaje lo envía S3 al público "Muchachos", realizándose el "desenbrague" que convertía a S3 en "el Narrador", y ahora es nuevamente el sujeto operador quien habla en primera persona.

Abominable expresa, la virtualidad del hacer con "si hago"; él mismo se convierte en sujeto manipulador de su propio hacer, a partir de adjudicarse el objeto modal /Querer/ el cual cambia a /Poder/ obtener el objeto una vez realizado el cambio de estado.

Así mismo Abominable enfatiza la repetición del hacer, con "cada vez que me sobran unas monedas...". Por lo que podemos encontrar, un hacer, que se tiene que realizar repetidamente "cuando sobran unas monedas", para que ocurra el cambio de estado.

Lo que significa que el programa de "llenado" : Introducir una moneda en la alcancía, se convierte en sujeto manipulador que establece el contrato para que se realice el cambio de estado del programa que descubriremos mas adelante : "El ahorro".

Además se distingue en la componente discursiva, una temporalidad en relación la repetición del hacer, que puede representarse por la figura "hábito", en el sentido de costumbre: Disposición adquirida por actos repetidos.

El objeto "monedas" que "sobran", significa: Cuando algo está de más, cuando existe más de lo necesario, un excedente del objeto: lo que queda después de realizada una transformación de Gasto.

Como se puede observar, después de una dilapidación, el excedente es el que se utiliza para realizar otra operación de atesoramiento o acumulación.

Por lo tanto, el cambio de estado de vacío a lleno, parte de un gasto anterior que se pueda representar de la siguiente manera:

Estado 1 : (S \wedge O) = (Sujeto \wedge Monedas)

Estado 2 : (S U O) = (Sujeto U Monedas)

Estado 1 : (S \wedge O) = (Sujeto \wedge Monedas sobrantes)

Estado 2 : (S U O) = (Sujeto U Monedas sobrantes)

Realización del programa llenado de alcancía.

El modelo expuesto anteriormente, revela la temporalidad de la narración que se relaciona con el pasado (antes) del relato.

El "pasado", consistía en estar conjunto con el Dinero. La adquisición del mismo, no se manifiesta en el relato.

"Después" se realiza una transformación de Gasto, es decir una vez que el sujeto Abominable intercambié su objeto de valor por otros objetos o mercancías, con el excedente o sobrante (unas monedas), el sujeto puede atesorar "llenar" o "engordar" una alcancía.

Se muestra cómo el objeto "Dinero" tiene una función pragmática ya que se utiliza para el intercambio o el atesoramiento.

Por otro lado, el sujeto de estado conjunto con el objeto "monedas sobrantes", es un sujeto cuya situación económica se encuentra cercana a la abundancia.

En la segunda parte de esta secuencia, podemos observar cómo se actualiza la transformación.

La actualización se lleva a cabo, nuevamente a partir del sujeto operador Abominable, que utiliza la manera directa "Miren", para dirigirse al sujeto Muchachos. Esta forma de utilización del lenguaje permite de nuevo llamar la atención sobre lo que el actor Mago realiza frente al auditorio.

Finalmente, el sujeto operador concluye la transformación con: "lo que sucede". En este relato, la manifestación del cambio de estado no se revela a nivel del texto. La transformación aparece en el lenguaje visual y sonoro.

En el lenguaje visual, el personaje Oso Blanco (Abominable), sacude la alcancía, mientras que se oye simultáneamente el sonido

de unas (pocas) monedas, lo que parece ser un problema en la producción del anuncio, ya que el efecto consiste en que se oigan muchas monedas.

La isotopia temporal aparece, en este momento, manifestándose en la frase "al fin del año", en donde la virtualidad de la transformación se actualiza en la realización del programa Truco.

Es decir, que la consecuencia de la acción se va a realizar "después" de un tiempo considerable: Un año, pero en el relato se obtiene en el "ahora", en el momento presente, ya que precisamente se trata de una ilusión.

El tiempo en que se puede realizar el atesoramiento es considerable y se tiene que obtener la costumbre de guardar el dinero sobrante. Sin embargo, en el relato, se necesita únicamente un segundo para que el actante Alcancia, obtenga "muchas monedas."

Se distingue también otra transformación, que no se manifiesta en el lenguaje escrito, sino en el visual y que corresponde al cambio de estado del programa ocultamiento.

En este habíamos visto anteriormente cómo el sujeto Ayudante "cubría" al sujeto Alcancia con el objeto "tela". Sin embargo, en el lenguaje visual se observa cómo el personaje Oso aparta rápidamente la tela y "descubre" nuevamente a la alcancia que ahora exhibe frente al público. La transformación se muestra enseguida:

(S A O) ---> (S U O)

El sujeto operador del "cubrimiento" es "Ayudante", mientras que el sujeto operador del "destape" es Abominable.

El resultado del cambio de estado a partir del "destape", es por tanto, la conjunción del sujeto Alcancia, con el objeto "muchas monedas"; por lo que la performance consiste en pasar del estado "vacío", al estado "lleno":

VACIO VS. LLENO

El sujeto del hacer-hacer, en esta transformación es "el Tiempo", que se encuentra representado por "la Tela", y que funciona como tal en el programa del ocultamiento.

El sujeto manipulador "Tiempo", es un actor que en el texto hace llenar la alcancia después de un año, para realizar la transformación.

Sin embargo, en el lenguaje visual el tiempo del llenado se representa por un segundo, mientras se cubre la alcancía con la tela.

Podemos observar también, que el sujeto Alcancía está conjunto con el objeto modal /Poder/ hacer, es decir, que es una operación reflexiva, en donde el sujeto alcancía es a su vez sujeto operador y manipulador.

El actante Alcancía, se auto-contrata para realizar la transformación de vacío a lleno. El "ser" de la alcancía va en el sentido de adjudicar el /Poder/ del ahorro o atesoramiento. Este poder consiste en la capacidad para llenar, con el objeto de valor dinero (monedas), lo que está vacío.

El actante Alcancía, por otro lado, "recibe" el objeto de valor y mientras pasa el tiempo "oculto", por la tela, acrecienta o multiplica al objeto moneda.

Esta situación tiene una similitud con los "milagros" o "trucos" en los que se descubren la hazañas de Jesucristo. Un caso similar, es la metáfora de la multiplicación de los panes y los peces.

En el relato, el actante "Jesucristo", estaba conjunto con el objeto modal /Saber/ hacer, transmitido por el actante Dios-Padre.

Además, había una canasta con un pan y un pez, que en un segundo empieza a convertirse en muchos panes y muchos peces.

El sujeto "canasta" era a su vez sujeto manipulador-operador responsable de la auto misión del llenado, o multiplicación.

Sin embargo, la diferencia entre estos dos relatos radica, que en el texto que nos concierne se requiere de un esfuerzo o hábito para que ocurra el llenado: "Meter una moneda".

En el caso cristiano, se da únicamente por la competencia del sujeto Jesucristo, respecto a su saber-hacer, el cual permanece oculto, ya que parece adquirido por su "naturaleza" divina.

La alcancía y la canasta, representan objetos mágicos que tienen el /Poder/ de realizar la transformación.

En cuanto a los sujetos, existen similitudes: Ambos son Magos que "saben" hacer magia, y en los dos casos hay un sujeto "mítico" (Jesucristo, el mago o el artista).

De aquí en adelante, encontramos el conjunto figurativo Magia. A nivel profundo se puede detectar la isotopia de la realidad :

en relación al tema de la magia:

VS.

VERDADERO	<---->	FALSO
REALIDAD	<---->	FANTASIA
VACIO	<---->	LLENO

En cuanto a la temporalidad, "fin de año", corresponde a la meta de la transformación, en donde el sujeto alcanza se transforma de vacío --> a lleno.

El tiempo que propone el relato (fin del año), en la realidad corresponde a un tiempo considerable, en donde se realiza un no-gasto, a partir de la constancia o el hábito "meter monedas que sobran".

Nuevamente encontramos dos propuestas en la "ilusión" del truco: La magia permite que ocurra la transformación sin esfuerzo e inmediatez.

En la propuesta de la transformación hacia el sujeto Público, se demanda la realización de un esfuerzo (hábito), durante largo tiempo (un año).

SECUENCIA 6

Avestruz : Es divertido gastar dinero... pero más divertido es
ahorrar... ¡Ese es el verdadero truco !

En este enunciado notamos la presencia de un nuevo actor : El Avestruz, que en el programa Ocultamiento jugaba el papel de Ayudante. Ahora, toma el rol de sujeto destinador de la sanción, en donde presenta la axiología en relación al anti-programa virtual de gasto que puede realizar el sujeto Público.

Encontramos también dos enunciados de estado:

(S A O)

a. (Divertido A Gastar Dinero)

(S A O)

b. (Mas divertido A Ahorrar)

En lo que se refiere al primer enunciado, podemos observar que el objeto de valor es el Consumo, en sentido de dilapidación. El objeto modal que permite la dilapidación es el Dinero, atribuido por el objeto modal /Poder/ gastar.

Es así como el objeto Gasto se considera positivo en este relato, apoyado con el término "divertido" relacionado con el anti-programa virtual no realizado en el texto.

En este sentido el hacer (gastar) es un objeto que se valora positivamente, es decir, que el programa de gasto que se promueve en este enunciado es el consumo.

Aún así en el segundo enunciado ahorro se valora más: "pero más divertido es ahorrar"...

Su contrario el no gasto, se considera en grado mayor más agradable o divertido. La valoración está graduada y es eufórica para los dos enunciados. Pero en mayor grado para el ahorro que para el consumo.

AHORRO VS. GASTO
 MAS DIVERTIDO VS. MENOS DIVERTIDO

Por otro lado, gastar el dinero, implica un hacer placentero, que en este relato, corresponde al anti-programa, el programa de consumo por tanto es placentero, y no implica ningún esfuerzo.

El programa que propone el relato es más placentero que el anti-programa, aunque implique Constancia y Tiempo. Por lo que se tendría que suspender, por un tiempo la diversión que produce el consumo y renunciar a este por la compensación, la sobre-diversión que produce el ahorro.

Esta es la interpretación que realiza el sujeto de la sanción, que corresponde en este caso al personaje avestruz o ayudante.

También podemos distinguir al personaje "avestruz" como sujeto manipulador, que promete al sujeto Público, una recompensa ante la realización del programa Ahorro, frente al oponente menor : el gasto.

Esta recompensa corresponde al atesoramiento (lleno), para poder continuar con el anti-programa menos "divertido" el Gasto.

Podemos observar, que en el recorrido figurativo de Magia o truco existen dos posibilidades:

La realidad representada por: "Si haces esto cada vez que te sobran unas monedas..." y "mira lo que ocurre a fin de año".

La fantasía representada por el "truco" o la "magia", que se logra a través del lenguaje escrito, visual y sonoro del presente relato.

El lenguaje implícito de la fantasía es /poder/ realizar la operación sin necesidad de obtener una práctica, ni tampoco la espera de un tiempo considerable.

Aquí señalamos las isotopías de los diferentes conjuntos discursivos: Cognositiva, Temporal, Cultural y de la Realidad.

AHORRO-MAGICO VS. AHORRO-REAL

(S A O)

(Avestruz A verdadero truco)

En donde el Objeto Truco, que en la secuencia 1 era un objeto del saber, en este momento establece su veridicción a partir del sujeto de la Sanción (avestruz).

Este sujeto interpreta el valor del objeto truco, conjuntando los dos elementos que vimos anteriormente, con relación al rol temático del Ahorro, su elemento de realidad y de fantasía.

El sujeto de la sanción, retoma la "realidad" del hacer Ahorro, disjuntando la "fantasía" del mismo. Por lo que la propuesta final del sujeto-juez es convertir la fantasía, representada por el truco, sin las características culturales y temporales, que implican la "realidad" del ahorro.

Así pues, lo verdadero del truco, que es el ahorro como tal, es lo que se valoriza; sin desvalorizar el gasto virtual que ocurrió antes o que pueda ocurrir después del atesoramiento.

Los dos programas del anuncio tanto el actualizado (Ahorro) como el virtual (Gasto), tienen un común denominador: los dos tienen una valor eufórico que sólo se diferencia por el grado de "diversión" que se le adjudica a cada uno.

Lo "divertido" del ahorro se refiere a que puede ser agradable observar algo mágico, y a su vez tiene relación con la recompensa: multiplicar el objeto Monedas.

Tanto la Dilapidación como la Conservación se evalúan positivamente. La Conservación es más fuerte ya que tiene el Poder de producir más "diversión", puesto que la promesa consiste en la acumulación o multiplicación de la unidad a la cantidad:

Una moneda ---> Muchas monedas

Este último enunciado valoriza al objeto Ahorro, confirmando su "realidad", que en el cuadrado de la veridicción, corresponde a lo verdadero.

Por tanto, el hacer interpretativo del destinador de la sanción, tiene que ver en el plano del "parecer" con la relación del sujeto Mago con el objeto de valor ahorro mágico. En el plano del "ser" se relaciona con el objeto Ahorro real compuesto por objetos de valor como el hábito y la duración (tiempo).

Finalmente, el sujeto de la sanción, entrega el Objeto "saber"

sobre el Objeto "truco", que a su vez se encontraba oculto y que generaba la Curiosidad del sujeto Muchachos.

Se Observa también un cambio de actantes: Al inicio del texto encontramos al Mago como sujeto operador y a su vez manipulador, conjunto con el objeto "truco".

Cuando ocurre la realización, el sujeto de la sanción es el que juzga la operación, convirtiéndose a su vez en sujeto operador, que realiza la entrega del objeto de "saber" al sujeto Muchachos.

Podemos encontrar otra similitud entre la secuencia del programa ocultamiento y la presente secuencia, en donde también a nivel cognositivo se "descubre" el saber oculto dentro del objeto "truco", así como vimos a nivel pragmático, el descubrimiento de la alcancía con la frase del actante, "ese es el verdadero truco".

En la isotopia semiológica del ocultamiento en la dimensión cognoscitiva, también se encuentra la oposición:

CUBIERTO VS. DESCUBIERTO

OCULTO VS. VISIBLE

En cuanto al hacer interpretativo del destinatario Muchachos, (el hacer-hacer del sujeto Avestruz, que /quiere/ establecer el contrato con el sujeto Muchachos para que realice el programa Ahorro), consiste en presentarles a través de la seducción, la verdad de su postulado.

En el cuadro de la veridicción corresponde al parecer + ser. Es decir, que establece finalmente la realidad de la ilusión asociada con la "verdad" del Truco (fantasía).

La figura Diversión finalmente representa al Espectáculo, y al objeto Truco, que aquí se convierte en el Ahorro, que tiene un mayor grado de diversión, como se acaba de demostrar en la transformación realizada: el truco del ahorro, asociado con el espectáculo del Mago.

Por último, el cierre del relato se realiza nuevamente por el personaje Avestruz y a nivel del lenguaje visual. Una vez que el Avestruz termina la frase, uno de sus grandes ojos, que se encontraba abierto se cierra.

Por lo que tenemos una transformación que cambia el estado del sujeto "Ojo" que antes se encontraba abierto, ahora está cerrado.

Esta transformación, forma parte de la seducción que está realizando el sujeto operador Avestruz, sobre el contrato con el sujeto "Muchachos", para que se convierta en sujeto operador del programa virtual de Ahorro.

Por tanto, la práctica del Avestruz, es una práctica persuasiva que utiliza la seducción y que se inicia en base a la sanción sobre la transformación anterior. El actante está haciendo adquirir, a "Muchachos" el /Querer/ ahorrar, con la promesa de una mayor Diversión, tal como se acaba de realizar con el Truco.

El Avestruz, completa su figura, con su ademán seductor de "cerrar el ojo", lo cual es coherente con la situación expuesta al inicio del relato en donde se conjunta con el objeto "hermosura".

Podemos observar como, la figura femenina representada en este anuncio por Ayudante, se caracteriza por la belleza, y la capacidad de seducción que finalmente está sexualizada representándose visualmente con los movimientos "suaves" de cuerpo y las pestañas y con el ademán de "cerrar el ojo" al "cierre" del relato.

A continuación se distinguen las figuras del relato: Los actores (mago y ayudante).

MAGO	VS.	AYUDANTE
HACE MAGIA		AYUDA A HACER MAGIA
MASCULINO		FEMENINO
OSO		AVESTRUZ
FEO		BONITO
DESCUBRE		CUBRE
CUBRE		DESCUBRE

En relación a la figura Moneda se puede decir, que representa al Dinero, en este relato, es un objeto pragmático, que atribuye el objeto Modal /Poder/ hacer, esta hacer se relaciona con la realización del programa de Ahorro como para el virtual de Gasto.

El dinero representado por la figura Moneda, adquiere un valor en sí mismo, el cual es eufórico, y que puede ser utilizado tanto para la acumulación o atesoramiento, como para el gasto o dilapidación.

También encontramos otra isotopia económica relacionada con la figura Moneda:

/ECONOMICA/

ACRECENTAR VS. REDUCIR

/ESPACIAL/

VACIO VS. LLENO

Resumiendo, podemos clasificar las figuras del presente relato en diferentes isotopias semiológicas para encontrar, aquella que organice de manera lógica de las demás.

En seguida se exponen las isotopias semiológicas que presenta el texto:

/ECONOMICA/

AHORRO VS. GASTO

MULTIPLICIDAD VS. REDUCCION

/AFECTIVA/

MAS DIVERTIDO VS. MENOS DIVERTIDO

/ESPACIAL/

LLENO VS. VACIO

/TEMPORAL/

ANTES VS. DESPUES

PAULATINO VS. RAPIDO

/RELACIONAL/

CUBIERTO VS. DESCUBIERTO

/COGNOSITIVA/

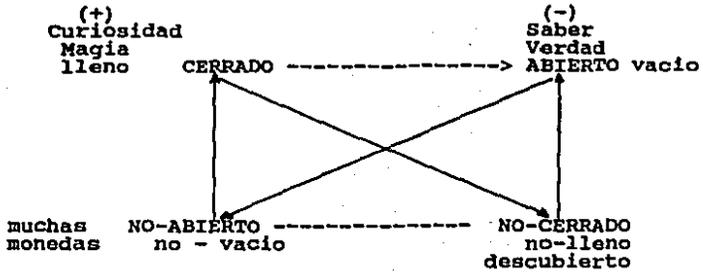
REALIDAD VS. FANTASIA

Podemos organizar estas isotopias en una isotopia semántica a la que denominaremos.

CERRADO VS. ABIERTO

ABIERTO	+	económica =	gasto - consumo
			reducción
	+	afectiva =	más diversión
	+	espacial =	vacio
	+	temporal =	rápido - después
	+	relacional=	descubierto
	+	cognositiva=	realidad
CERRADO	+	económica =	ahorro - conservación
			multiplicidad
	+	afectiva =	menos diversión
	+	espacial =	lleno
	+	temporal =	paulatino - antes
	+	relacional=	cubierto
	+	cognositiva=	fantasia

A continuación se presenta el cuadrado semiótico que organiza la significación del relato:



ANALISIS SEMIOTICO DEL ANUNCIO : "CUIDADO CON LO QUE NOS PERTENCE"

SECUENCIA 1

 Abominable : ¡Esto no sirve ...!

Flamingo: ¿Qué le pasa ?

Abominable: ¡No puede volar !

En este enunciado podemos detectar, al inicio del enunciado de estado : un sujeto "Esto" y un objeto "No sirve". El sujeto por tanto realizó en un tiempo anterior una transformación, en la cual se encontraba en unión con el objeto servir y ahora, se encuentra en desunión con este.

El sujeto "Esto", se refiere a un Papalote, que en el lenguaje visual aparece en el pasto de un lugar abierto, hay viento y a los lejos se divisan los árboles.

(S1 A O) ---> (S1 U O)

(Papalote A Servir)---> (Papalote U Servir)

El sujeto papalote se encuentra inservible.

Servir quiere decir: "Ser útil una cosa". El sujeto, a través del cambio de estado, perdió su capacidad de ser útil, es un sujeto inútil.

En los personajes podemos inferir que son dos amigos que se encuentran, o que ya estaban juntos. El personaje Oso inicia el diálogo mostrando el estado del objeto.

El personaje que interroga es un Flamingo, que funciona como sujeto operador en el programa Curiosidad, en el que /Quiere/ saber sobre el sujeto de estado conjunto con la "historia" de lo ocurrido.

El sujeto manipulador, que contrata a S3 para realizar la operación comunicativa es S2 (Flamingo), y el actor Curiosidad califica al sujeto para que inicie la búsqueda del objeto "saber".

El Oso entonces es S1 en unión con el objeto del saber. Flamingo continúa obteniendo la información a partir de interrogar a S1. Las respuestas del Oso componen la atribución del Objeto a Flamingo, sin que ocurra una disjunción con el mismo.

La segunda respuesta sobre: "no puede volar", explica, la descalificación del sujeto "Papalote", en cuanto a la pérdida de la competencia para "volar". Esto significa, que antes tenía la capacidad para volar y ahora la perdió.

El objeto modal, del que se encuentra disjunto es el /Poder/, el cambio de estado es el siguiente:

/Poder-Hacer/ ---> /No poder-hacer/

Hasta el momento no se establecido el sujeto manipulador que atribuye el objeto modal /No poder/ volar. Aquí se encuentra el modelo citado:

(S1 \wedge O) ---> (S1 U O)

(Papalote \wedge Volar) ---> (Papalote U Volar)

La adjudicación del objeto saber se realiza poco a poco en la medida que S1 responde. El saber se adquiere por partes, en lo que se va realizando el diálogo.

SECUENCIA 2

Flamingo: Con razón no vuela, está destrozado; ...¿por qué se maltraté ?

En este momento el actante Flamingo, realiza una práctica interpretativa a partir del estado del objeto papalote.

Esta se lleva a cabo porque Flamingo "mira" lo que ocurre y realiza una evaluación del estado del sujeto Papalote.

Dicha actividad la realiza con la mirada, al "ver" al objeto. El sujeto califica el estado del sujeto Papalote unido al objeto "Destrozado".

(S A O)

(Papalote \wedge Destrozado)

La evaluación del estado transformado convierte al sujeto en Destinador de la Sanción, en donde considera que el estado a nivel de la veridicción es un estado verdadero: parece + está destrozado.

La sanción se evalúa en el sentido de afirmar una verdad en cuanto a lo que se "ve".

El contrato establecido entre el sujeto manipulador y el sujeto operador "Papalote" no se cumple, por lo que el destinador-juez en la práctica interpretativa determina el incumplimiento de la tarea, al presentarse el estado actualizado de Destrucción, al que le otorga un valor disfórico.

El contrato establecido anteriormente entre el destinador y el sujeto operador "papalote" fué otorgar el objeto modal /Poder/ el cual fué atribuido por el destinador Abominable que /sabe/ hacer volar el Papalote.

Para que el sujeto operador acepte el contrato para volar requiere de su "ser" en el sentido de: completo, integrado y construido.

En consecuencia, encontramos aquí una transformación que se realizó "antes" del relato partiendo del sujeto Papalote.

Podemos observar el cambio de estado:

(Papalote U Destrozado) ---> (Papalote A Destrozado)

La temporalización corresponde a la oposición "antes" vs. "después".

-----	VS.	-----
ANTES		DESPUES
PAPALOTE CONSTRUIDO		PAPALOTE DESTROZADO

La definición de destrucción, según el diccionario Larouse es la siguiente:

Destrozar: hacer trozos o pedazos una cosa: Destrozar un libro// Deteriorar, estropear.

Destrozo: acción destrozar o romper.

Hasta el momento no se manifiesta el sujeto del Hacer-destrutivo, que contrata al sujeto Papalote para que cambie de estado.

Cuando ocurrió el fenómeno telúrico de 1985 en la ciudad de México, en el discurso de las noticias de la prensa, se podía observar claramente al sujeto manipulador que hacía cambiar el estado en los diferentes relatos: "el terremoto", "las 7 A.M.", "la intensidad del movimiento telúrico", "la mañana del 19 de septiembre", "el fenómeno natural".

El cambio de estado consistía en que el sujeto Edificios o Ciudad se encontraban "construidos" así como los habitantes estaban "vivos". El destinatario terremoto lleva a cabo el cambio de estado, es decir que los sujetos: Edificios y Habitantes pasan al estado: Destrucción y Muerte.

En el relato que nos concierne, el sujeto manipulador, que atribuye el objeto modal Hacer-volar el Papalote es Abominable.

Más adelante se explica el cambio de estado.

La pregunta de Flamingo: Porqué se destrozó? continúa siendo otro programa de uso, en donde nuevamente el actante "curiosidad" envía al sujeto Flamingo para obtener el objeto saber, representado en este momento por la "explicación" o la "historia" sobre la destrucción del sujeto Papalote.

Enseguida presentamos el modelo de comunicación participativa :

S3 => [(S1 A O U S2) ---> (S1 U O A S2)]

Flamingo =>[(Abominable \wedge Saber U Flamingo) --->
(Abominable \wedge Saber U Flamingo)

Con este modelo, se inicia el Programa Narrativo Principal
relacionado con el objeto "saber".

SECUENCIA 3

ABOMINABLE: Se atoró de un árbol, lo bajé a tirones y un camión
le pasó encima...

FLAMINGO: Oye, ¡qué pena!...

El sujeto Abominable inicia la atribución del Objeto Saber a Flamingo.

El objeto del Saber está representado por un programa que denominaremos : "Descenso" del Objeto Papalote, que en la presente secuencia toma el rol de Objeto.

La frase: "se atoró de un árbol...", puede ser observada en el siguiente modelo:

S3 => [(S1 A O U S2) ---> (S1 U O A S2)]

Arbol=> [(Aire A Papalote U Arbol) --->

(Aire U Papalote A Arbol)

De este modo podemos ver una performancia de atribución.

El sujeto manipulador corresponde, al mismo sujeto que juega el rol de sujeto operador: Aire, se auto-misiona para atribuir al sujeto Arbol el objeto Papalote. La modalidad con la que se conjunta el sujeto manipulador es la de /Poder/ atorar el objeto.

En la definición del diccionario Larousse, Atorar significa: Obstruir o Atascar. A éste programa lo denominaremos "Obstrucción".

Por tanto, encontramos dos sujetos en conflicto por el objeto de valor: El Arbol que está en unión con éste, que en su situación de "atorado", se convierte en anti-sujeto de Abominable, el cual desea apropiarse del mismo. Este modelo corresponde al Despojo.

El despojo se realiza con violencia ya que Abominable "baja a tirones el papalote".

El cambio de estado se presenta a continuación:

$$S3 \Rightarrow [(S1 \wedge O \cup S2) \text{ ---} \rightarrow (S1 \cup O \wedge S2)]$$

Abominable $\Rightarrow [(Arbol \wedge Papalote \cup Abominable) \text{ ---} \rightarrow$
 $(Arbol \cup Papalote \wedge Abominable)]$

La modalidad que permite al sujeto operador apropiarse del Papalote es /Poder/ Halar (tirar hacia sí), el objeto, es la "fuerza" física que emplea Abominable para apropiarse del objeto, de una manera súbita o brusca.

Una vez terminado este programa se inicia el tercer cambio de estado al que denominaremos "descenso", en el cual el sujeto Abominable se disjunta del objeto y es recibido por la Carretera:

$$S3 \Rightarrow [(S1 \wedge O \cup S2) \text{ ---} \rightarrow (S1 \cup O \wedge S2)]$$

Abominable $\Rightarrow [(Arbol \wedge Papalote \cup Carretera) \text{ ---} \rightarrow$
 $(Arbol \cup Papalote \wedge Carretera)]$

En este programa es el sujeto manipulador quien comunica la modalidad de /Poder/ bajar el objeto, con la figura de Halar con Brusquedad.

Finalmente, ocurre un programa de "allanamiento" en donde el Papalote es arrollado por un camión:

$$S3 \Rightarrow [(S1 \wedge O \cup S2) \text{ ---} \rightarrow (S1 \cup O \wedge S2)]$$

Camión $\Rightarrow [(Carretera \wedge Papalote \cup Camión) \text{ ---} \rightarrow$
 $(Carretera \wedge Papalote \cup Camión)]$

El hacer del sujeto operador "Camión" consiste en "allanar". El contrato se entabla entre el sujeto operador camión y el sujeto manipulador /Poder/ aplastar o allanar, representado por la frase

"pasar encima". Además el Camión se apropia de pedazos de Papalote que "desintegra". La destrucción del Papalote consiste, en separarse en pedazos, estar incompleto. El sujeto Carretera queda disjunto del objeto ya que éste queda despedazado, (muerto).

La destrucción que realiza el Camión sobre el Papalote, al igual que en el programa anterior, ocurre de una manera súbita e inesperada. El programa Obstrucción y este último, se pueden homologar.

El hacer destructivo del Arbol (atorar), Abominable y el Camión llevan consigo la figura de lo repentino (que sucede pronto) y precipitado.

Estas transformaciones son las que finalmente conllevan a la Destrucción del objeto Papalote.

El comentario de Flamingo sobre la realización de los cambios de estado en donde se recibe el objeto "saber", corresponde a una práctica interpretativa de parte del sujeto Flamingo, el cual, asume el rol de sujeto juez-evaluando con la mente, y no con la mirada el cambio final del estado.

En la sanción por tanto, se desapruueba la actuación del sujeto operador, ya que el destinador "Brusquedad" es considerado desde el punto de vista del microuniverso de valores de Flamingo disfórico y se representa por la expresión " qué pena!", en el sentido de aflicción, esta es una evaluación a nivel cognoscitivo, ya que se califica la verdad del estado final.

Sin embargo, aunque la sanción pertenezca a la dimensión cognoscitiva, el comentario de Flamingo se relaciona con una evaluación Afectiva sobre la transformación: "qué pena".

SECUENCIA 4

Abominable : Y además por olvido, lo dejé en la lluvia toda la noche...

Flamingo : ¡CHISPAS !

Esta secuencia da inicio a otra transformación, en la que el sujeto Abominable se disjunta él mismo del objeto y lo entrega al sujeto Lluvia.

Presentamos el modelo que muestra la transformación a la que denominaremos "Descuido".

S3 => [(S1 \wedge O U S2) ----> (S1 U O \wedge S2)]

Abominable => [(Abominable \wedge Papalote U Lluvia) ---->
(Abominable U Papalote \wedge Lluvia)]

El sujeto manipulador que contrata al sujeto operador para que realice la tarea es el Olvido, el cual comunica el objeto modal /Poder/ "dejar" o "entregar" el objeto al sujeto lluvia. Es así, como ocurre una realización de "renunciación".

La transformación en este caso, no es súbita como vimos anteriormente, sino que por el contrario, la destrucción hecha por el sujeto Lluvia, es lenta: se hace durante "toda la noche".

Cabe destacar que, hasta el momento, los programas que hemos distinguido, tienen que ver con el tiempo. Al inicio encontramos que la comunicación participativa, aparecía antes vs. después; ahora esta temporalización se repite en torno al programa Descuido.

La modalización del sujeto operador, se da por la comunicación del objeto modal /Poder/ mojar o deshacer un objeto, que está materialmente construido con papel y madera delgada. Por lo que, el Papalote está representado por las figuras: Frágilidad, delicadeza y ligereza.

Los elementos que operan la destrucción inician un recorrido de espacios : Aire vs. tierra y el punto de enlace o fusión entre estos es el árbol.

El programa "allanamiento" realizado por el Camión y el "descuido" se pueden puesto que la destrucción del objeto se opera por "encima": El camión que le "pasó encima" y la lluvia (que su acción destructiva la realiza por "encima").

Debemos tener en cuenta que la figura Lluvia, representa también la precipitación del hacer destructivo, ya que puede aparecer inesperadamente, de un momento a otro.

Además, la lluvia significa un hacer destructivo que desciende, tal como ocurrió con la figura del Papalote que realizó su hacer destructivo a partir de un descenso paulatino del cielo--aire a la tierra--carretera. La lluvia, también desciende del cielo a la tierra, y ejerce su hacer de manera paulatina.

Como consecuencia, distinguimos una isotopia semiológica en cuanto a la figura de la destrucción:

/DESTRUCCION/

PAULATINO VS. PRECIPITADO

Por otro lado, el tiempo, en los programas: caída, descenso y allanamiento representa a la figura precipitación: Cambios rápidos e inesperados.

La Sanción, nuevamente la lleva a cabo el sujeto Flamingo, que una vez realizada su práctica interpretativa, ante el estado final de la narración del sujeto Abominable, comenta : " chispas!". Esta representa una crítica ante la contrastación con sus propios valores.

La actividad interpretativa, corresponde en el cuadrado de la veridicción al nivel verdadero, es decir, que el estado final del programa parece + es, en cuanto a que el papalote observado por Flamingo, está destruido a raíz de todas las acciones de los diferentes sujetos durante las transformaciones.

La exclamación " chispas!" demuestra la inconformidad del sujeto en relación a las acciones que se llevaron a cabo para que se generara el estado final.

Por otro lado, la sanción se relaciona también con la entrega final del objeto del saber: La "historia" de la destrucción del papalote, que como historicidad corresponde al parecer + ser, es decir, se interpreta como una verdad por parte de Flamingo y a su vez se reprocha.

Los programas de uso revisados anteriormente, pertenecen a la dimensión pragmática del "saber" que atribuye Abominable a Flamingo. Mientras que el programa de comunicación participativa pertenece a la dimensión cognositiva, convirtiéndose en el programa narrativo principal.

SECUENCIA 6

Abminable : Voy a la tienda a reclamar mi dinero.

Flamingo: ¡No puedes hacer eso, mejor aprende a cuidar bien tus cosas !

En el enunciado de Abominable se puede observar, un programa que se va a iniciar relacionado con la acción de "ir" a la tienda, planteada únicamente como la "intención" o virtualidad de la acción:

$$S3 \Rightarrow [(S1 \wedge O \cup S2) \text{ ---} \rightarrow (S1 \cup O \wedge S2)]$$

$$\text{Abominable} \Rightarrow [(Tienda \wedge \text{Dinero} \cup \text{Abominable}) \text{ ---} \rightarrow \\ (\text{Tienda} \cup \text{Dinero} \wedge \text{Abominable})]$$

Lo anterior corresponde a la transformación virtual de apropiación o despojo, que como veremos, nunca se realiza. El hacer del sujeto para apropiarse del objeto es el "reclamo".

El sujeto manipulador, que contrata al sujeto operador es el "Enojo", que califica al sujeto Abominable con /Querer + Deber/ reclamar y obtener el dinero.

El sujeto Abominable, también realiza una práctica interpretativa una vez que observa el estado del sujeto Papalote, con el Objeto Destruído. Inicia una práctica interpretativa sobre su acción, siendo en este momento Abominable el sujeto-juez, que califica su propio hacer, como sujeto manipulador que "contrata" al sujeto operador el cual corresponde al mismo actante, en la auto-misión de la actividad destructiva sobre el objeto.

La interpretación, que realiza el sujeto corresponde, dentro del cuadrado de la veridicción a un secreto, ya que el hacer de Abominable "es" destructivo, aunque a él no le "parezca", por lo que mas adelante veremos cómo Flamingo revela la verdad de ésta interpretación.

En relación al programa virtual de Reclamo, el actante Flamingo toma el rol de anti-sujeto manipulador y descalifica al sujeto

como sujeto competente para actualizar comunicando el objeto modal /No-Deber/ reclamar. Pasa del estado /Querer + Deber/ reclamar a /No-Deber/ reclamar, que finalmente, impide la actualización del programa.

Por último, se lleva a cabo otro programa de comunicación participativa, en donde ahora Flamingo es el que está conjunto con el saber, que "revela" al sujeto Abominable : "Mejor aprende a cuidar bien tus cosas".

En este enunciado, encontramos un sujeto "tu", (tácito) que /Debe/ aprender. Por tanto, se trata de "convencer" al sujeto operador para prepararse a realizar el programa virtual de Aprendizaje a partir del antisujeto-manipulador. Este consiste en una práctica persuasiva por parte de Flamingo, quien debe hacer-aceptar el contrato, para realizar el programa de Aprendizaje sobre el Cuidado de las cosas.

Dicha práctica de Flamingo, promueve la no-destrucción, ya que en la realidad no existe la devolución del dinero una vez que la mercancía se compró. Es por esto, que el sujeto FLamingo revela la verdad al sujeto operador, quien "cree" que puede obtener el objeto Dinero, una vez que destruyó él mismo, el "cuerpo" del Papalote.

Por tanto, la figura Dinero, durante toda las secuencias está siendo representada por el Papalote, pero solo en este momento se "revela" como tal.

Es aquí en donde la Sanción a través del destinador-juez, valora negativamente la actuación del sujeto operador en cuanto a la destrucción del Dinero (papalote), e inicia su labor de convencimiento en la etapa de la Manipulación, en el rol de sujeto manipulador, para conseguir que Abominable cuide su Dinero (cosas).

En cuanto al aprendizaje, el sujeto manipulador Flamingo propone al sujeto que aprenda, es decir que "adquiera el conocimiento" sobre el "saber" que se le acaba de revelar. Y acepte sus postulados.

SECUENCIA 7

Abominable :¿Tà crees?

Flamingo :¡Por supuesto !

Abominable : Si tienes razón...

En la primera frase de Abominable encontramos un enunciado de estado: El sujeto Tà conjunto con el objeto Creer:

(S A O)

(Tu A Creer)

La calificación de este estado tiene que ver con la interrogación que indica la duda del sujeto, en relación a la aceptación del contrato que le propone el sujeto del hacer-hacer Flamingo, para realizar el aprendizaje sobre el cuidado de las cosas.

Con la interrogante todavía no se acepta el contrato entre los sujetos. La respuesta de Flamingo : "por supuesto", indica la continuación de la persuasión, dada la amenaza de la pérdida de los objetos, que son valorados por el sujeto y la imposibilidad de recuperar el dinero.

Finalmente la frase de Abominable : "Si tienes razón ...", entabla el contrato entre sujeto manipulador y sujeto operador en dar inicio al programa de Cuidado con las pertenencias, hacia el cual, se orienta todo el relato que acabamos de analizar.

En resumen, podemos decir, que a nivel semionarrativo encontramos un programa principal de comunicación participativa en donde, se transmite un objeto de "saber", el cual, encierra una serie de programas en los que se muestra el proceso destructivo del objeto y a los actantes responsables del mismo.

Además, temporalmente se realiza en el "antes" del relato y la comunicación del saber se ejecuta en el "ahora".

Por último las secuencias finales se quedan en la etapa de la manipulación en donde se promueve la actualización del programa que en este caso fué el no-realizado: el programa del Cuidado de los objetos. Como se puede observar, lo que se promueve es un hacer donde el objeto finalmente sancionado por el anuncio es el Dinero.

La etapa de la manipulación se va a realizar en un futuro, "después" del tiempo del relato que analizamos.

COMPONENTE DISCURSIVA

Nivel Profundo.

A partir de la figurativización, podemos distinguir ahora las diferentes isotopías semiológicas, que se organizan dentro del texto.

/COSMOLOGICA/

AIRE VS. TIERRA

AEREO VS. TERRESTRE

/ESPACIAL/

ARRIBA VS. ABAJO

ENCIMA VS. DEBAJO

ADENTRO VS. AFUERA

/RELACIONAL/

FUSION VS. SEPARACION

/TEMPORAL/

ANTES VS. AHORA VS. DESPUES

SUBITO VS. PAULATINO

/MATERIAL/

SECO VS. MOJADO
 CONSTRUIDO VS. DESTRUIDO
 UNICIDAD VS. DESINTEGRACION
 FUSION VS. SEPARACION

/DESTREZA/

DESCUIDADO VS. CUIDADOSO

/AFECTIVO/

ALEGRIA VS. AFLICCION (ENOJO)

/COGNOSITIVO/

IGNORANCIA VS. SABIDURIA
 ILUSION VS. REALIDAD

Ahora trataremos de establecer una isotopia semántica, que pueda explicar como se organiza la significación del relato que acabamos de ver.

Isotopia Semántica.

Tomaremos la isotopia fusión vs. separación, que va a permitir organizar el significado del relato:

FUSION + cosmológica = Aire, Aéreo. (papalote, flamingo)
 + espacial = Arriba, encima, adentro (papalote, camión, lluvia, casa)

- + temporal = Antes, paulatino (papalote, construido)
- + material = Construido, nuevo, seco, unicidad. (papalote de un papel liviano, delicado)
- + afectivo = Alegría (diversión, juego)
- + cognositivo = Ignorancia, ilusión (Papalote, Abominable)
- + Destreza = Cuidadoso (Flamingo)
- + Relacional = Fusión (Arbol, cuerda del papalote)

- SEPARACION + Cosmológica = Tierra, terrestre (no-papalote, Oso).
- + espacial = Abajo, debajo, afuera (carretera, camión, lluvia)
 - + temporal = Después, súbito, (no-papalote, destrucción)
 - + material = Destruído, usado, mojado, pluralidad (pedazos de papalote)
 - + afectivo = Aflicción, enojo (aburrimiento, no juego)
 - + cognositivo = Aprendizaje, realidad (dinero, Flamingo)
 - + destreza = Destrozón (Abominable)

A continuación presentaremos la organización de los elementos en el cuadrado semiótico:

ANALISIS SEMIOTICO DEL ANUNCIO: "EL HOMBRE DE LAS NIEVES"

SECUENCIA 1

OSO: ¡Hola !... Soy el hombre de las nieves ...

El enunciado presenta al "ser" del sujeto, auto-denominándose: "Hombre de las Nieves".

Con lo cual distinguimos un sujeto que se auto-manipula para conjuntarse con el /Querer/ presentarse ante otro sujeto, lector o auditorio. El saludo : "hola!" representa al objeto modal.

En relación al nombre del sujeto observamos un estado :

(S A O)

(HOMBRE A NIEVES)

En el diccionario Larousse se define Nieve:

Agua de lluvia helada que cae del cielo en copos blancos y ligeros// Blancura extremada//Amer. Helado// Pl. Nevada: en época de las nieves.

La actualización del uso del objeto Nieves, puede estar relacionado con un aspecto metereológico : (El cambio de líquido a sólido, la relación con lo frío), un elemento espacial continuo del cielo a la tierra, un color: (el blanco) y por último una época del año en algunos países.

Un sentido diferente a este es el uso que se da en Latinoamérica a "nieve" que significa helado. En ese caso se tendría que leer: "el hombre de los helados", o "el hombre que vende helados".

El término Nieves en este relato, se asocia con el sujeto Hombre contextualizado en una época del año que corresponde al invierno o la navidad en algunos países cercanos a los polos.

Por tanto, el sujeto Hombre es un sujeto conjunto con una época,

el invierno o las nevadas: "el hombre del invierno", o quizás, "el hombre de la navidad"?

Tomando en cuenta el lenguaje visual, el personaje que vemos en el anuncio, es un Oso peludo y blanco. Por lo tanto, el nombre se refiere a un animal el "oso blanco", que habita lo polos o los lugares frios donde permanentemente existen la nieves.

Como consecuencia, las características que se podrían aplicar al sujeto se relacionan con su esencia "animal" (oso), que se presenta como "hombre".

El objeto nieves está compuesto de los siguientes elementos:
Lugar frio, polos, blanco, acción de nevar : del cielo a la tierra, época de invierno, navidad, países con cambios de estaciones.

La figura Oso nos muestra : solitario, aislado, blanco, peludo (protegido contra el frio), animal mamífero terrestre, carnívoro, salvaje.

El hacer del personaje en su rol de sujeto operador consiste en saludar y presentarse. Esta acción la realiza el sujeto manipulador Hombre con el mismo rol del sujeto operador, que está conjunto con /Querer/ saludar y presentarse.

SECUENCIA 2

OSO : ¿ Sabían que ustedes son dueños de su propio dinero?

Es algo muy especial...

El actante Hombre está conjunto del objeto Saber, y se auto-misiona a partir del /Querer/, decir lo que sabe al sujeto Ustedes.

Distinguimos a los actantes: S1 Hombre, S2 Ustedes y un Objeto cognoscitivo : El saber.

El sujeto Hombre a su vez, toma el papel de sujeto manipulador para que el sujeto Ustedes /Quiera/ saber. Por tanto, establece un contrato persuasivo a partir de generar Curiosidad en el auditorio, la Curiosidad está representada por la figura: sabían?

Podemos observar el tipo de transformación:

S3 => [(S1 A O U S2) ----> (S1 A O A S2)]

Hombre=> [(Hombre A Saber U Ustedes)---->
(Hombre A Saber Ustedes)]

La transformación es una Comunicación Participativa, en donde el sujeto Hombre no pierde el objeto al atribuirlo a Ustedes.

El objeto del saber conforma un enunciado de estado entre un sujeto y un objeto:

(S A O)

(Ustedes A Dueños de su propio dinero)

Al referirse a que el Ustedes está conjunto con el objeto de valor Dinero, encontramos dos figuras que lo acompañan : Dueño y Propio.

En el Diccionario Larousse se definen como:

Dueño: Poseedor de una cosa, amo. (Sinónimo propietario)//Hacerse

dueño de una cosa, apoderarse de ella.//Ser muy dueño de hacer una cosa, poder hacerla con toda libertad.

Propio: adj. Que pertenece exclusivamente a una persona o cosa: carácter propio. Sinónimo Innato. Que es de la misma persona. Sinónimo Original.

El objeto de valor, consiste en hacer saber a Ustedes algo que no saben, en cuanto a la competencia de la figura Dinero que atribuye el objeto modal /Poder/. Dicha figura es un sujeto manipulador que hace-poseer y hace-ser-propietario a "Ustedes" de algo que hasta el momento no se ha manifestado.

Dueño y propio tienen en común la "propiedad". El primer término se diferencia en la posibilidad de utilización de la cosa que se posee, o en el ser del poseedor (libre).

El sentido en el relato, tiene relación con la posibilidad (libertad), de uso del /Poder/ que transmite la figura Dinero, como veremos mas adelante.

Esto significa, que el sujeto "Ustedes" no sabe lo que el Dinero implica y que ahora el sujeto manipulador Hombre lo "revela".

Lo que se quiere decir es que la figura Dinero es algo "propio" y que pertenece exclusivamente a cada uno de los individuos (ustedes), aunque no lo aparente: En otras palabras, que el actante Hombre sabe que S2, considera que el Dinero "ajeno", no se puede utilizar con libertad.

Esta calificación del estado de parte del sujeto Hombre corresponde en el cuadrado de la veridicción al ser + no parecer, con lo que podemos distinguir, que la realización del programa del relato que nos concierne corresponde a la revelación de un "secreto", que no estaba conjunto del sujeto "Ustedes" y que a partir de la realización ahora les pertenece.

Una vez realizada, la transformación, el Hombre, toma el rol de sujeto de la sanción, evalúa la acción del sujeto operador (al mismo), y considera que la tarea fué cumplida adecuadamente con el contrato que se estableció entre los actantes.

La acción de revelación del secreto es una operación que se considera, por parte del sujeto-juez positiva, el valor que le adjudica es eufórico y se manifiesta en: "es algo muy importante...", con lo que se realiza una prueba glorificante.

El sujeto "Ustedes", hasta ahora ha permanecido silencioso, aunque el silencio se puede interpretar como la aceptación implícita de los postulados del Hombre.

A partir de aquí se inicia un nuevo programa, en el cual se pretende comunicar un objeto del saber, con el enunciado "es algo

muy especial"; el Hombre como sujeto manipulador, hace que Ustedes obtengan la Curiosidad para seguir revelando las posibilidades de la figura Dinero.

Especial significa: Que se aplica a una cosa; algo particular de un aspecto.

En la siguiente secuencia el Hombre "explica" la especialidad del objeto del saber revelado en esta secuencia "ser dueños de su propio dinero", que implica la voluntad del sujeto Ustedes sobre la utilización del dinero.

SECUENCIA 3

OSO : Pueden comprar lo primero que les parezca bonito ... como este guante de beisbol...

En este momento, se inicia el contrato entre el sujeto manipulador "Hombre" y el sujeto operador "Ustedes".

El contrato se inicia con un proceso de persuasión (tentación), en donde se presentan las diferentes opciones que se pueden dar al /Poder/ que otorga el Dinero, a partir de su posesión y de la libertad de utilización (voluntad).

La persuasión de parte del sujeto manipulador toma la forma de una transformación virtual de intercambio entre el Dinero y diferentes objetos, que veremos a medida que se desarrolla el relato.

Con el enunciado : "Pueden comprar", vemos cómo, el actante Dinero obtiene el papel de sujeto manipulador, que atribuye el Objeto modal /Querer/ comprar, al sujeto operador "Ustedes".

En relación a la acción de compra o consumo, podemos observar un estado entre un sujeto: "lo primero" y el objeto "bonito".

(S A O)

(LO PRIMERO A BONITO)

La calificación de ese estado, se realiza a partir del sujeto manipulador Hombre, que impulsa al sujeto "Ustedes" a que realice un hacer interpretativo, sobre el estado arriba citado.

Dicho hacer, se tiene que realizar con la mirada: "ver" las cosas rápidamente y comprar el primer objeto que salte a la vista o llame la atención por la apariencia.

En este caso, se utiliza únicamente la mirada rápida, que puede contactar con el "parecer" bonito aunque no sea. En el cuadro de la veridicción corresponde a la "mentira".

Ya que el sujeto ustedes realiza esta operación a partir de la narración del sujeto manipulador; a su vez continúa mostrando

el ejemplo de lo que puede ser un objeto de intercambio: "como este guante de beisbol".

Se presenta otro sujeto de estado con un objeto:

(S A O)

(GUANTE DE BEISBOL A BONITO)

La interpretación que realiza el Hombre, que está poniéndose en el lugar del sujeto "Ustedes", corresponde en este caso a una apreciación "verdadera" sobre el objeto : parece + es bonito.

En el lenguaje visual, el Hombre (Oso), que antes se encontraba disjunto del objeto Guante de Beisbol, ahora se encuentra conjunto con éste.

Observamos una transformación de apropiación en donde el sujeto disjunta al sujeto Estante del objeto. Aunque no se muestra la devolución del objeto a su lugar de origen (guardado), la imagen da a entender que se retorna a su respectivo lugar.

En el mensaje visual el sujeto "Hombre" se encuentra atrás del mostrador, implicando que el sujeto es el "vendedor" de una tienda de juguetes, por lo cual, en su rol temático de vendedor no podría realizar el programa de compra, sino su contrario, la venta.

El primer objeto que se muestra, para el programa virtual de intercambio, durante la etapa de la manipulación es el "Guante de Beisbol". De este objeto podemos decir que es útil, ya que se usa para "atrapar" la pelota en un juego colectivo y especialmente popular en Norte América.

SECUENCIA 4

OSO: ...O algo que cueste menos, como éste globo...

En este enunciado continúa el Hombre ejemplificando el programa virtual de compra (intercambio), al sujeto "Ustedes".

La frase presenta a otro sujeto unido al objeto: "cueste menos":

(S A O)

(GLOBO A MAS BARATO)

Con lo que se realiza una comparación entre los sujetos:

GUANTE VS. GLOBO

Cabe destacar que el primero de ellos al calificarse con "bonito" significa "mas caro". Esto puede explicar la expresión del Hombre al referirse al que "parezca", ya que es este sentido, el parecer "bonito" incluye el "ser", "más caro".

Por lo que la interpretación que se dió al estado "bonito" se considera engañosa, en el sentido de no decir toda la verdad : lo que parece bonito se /quiere/ comprar pero es caro y no se /debe/ gastar.

En relación al estado de esta secuencia podemos decir que aparece el Costo junto con los sujetos que hasta ahora se han mencionado:

El Costo se representa en términos mensurables por "menos" o "mas".

En el enunciado anterior, el sujeto "Guante", en términos del Costo corresponde a "mas": en el caso del Globo corresponde a "menos".

Así mismo, el sujeto Globo al igual que el Guante, es menos costoso y como consecuencia lógica es mas feo.

En cuanto al lenguaje visual, se repite la escena anterior: el Hombre toma el objeto "Globo" que está guardado en el mostrador, el Globo está ensartado en un palo, el sujeto lo muestra rápidamente y se disjunta del mismo.

SECUENCIA 5

OSD: ...O que cueste más como ésta bonita muñeca...

Se establece un nuevo enunciado:

(S \wedge O)

(MUÑECA \wedge BONITA)

Se confirma la hipótesis sobre la relación entre apariencia (belleza) y costo. Se relaciona directamente el mayor costo con el objeto "belleza", representado por el mismo caso del guante.

Hasta el momento aparecen las figuras:

Guante de Baisbol (bonito)	= + caro
Globo (menos bonito)	= - caro
Muñeca (bonita)	= + caro

Tenemos entonces, las opciones que presenta el sujeto manipulador ante el sujeto Ustedes : Las mercancías-juguetes se pueden escoger según su apariencia (belleza) y costo (precio), encontrándose "variedad" de objetos que se pueden intercambiar:

Bonito	vs.	Menos bonito	vs.	Bonito
-----		-----		-----
Mas caro		Mas barato		Mas caro

Como en los casos anteriores, a nivel de la imagen, el hombre se apropia de la muñeca, que se encuentra a la vista, en uno de los exhibidores (atrás arriba del personaje). En las transformaciones precedentes, los objetos se encontraban ocultos (guardados, abajo del personaje). En este caso, se refiere a un objeto de exhibición.

SECUENCIA 6

OSO : ...O varias cosas diferentes ...

El enunciado anterior muestra ya no a un sujeto sino a varios. De la unidad de la que se hablaba anteriormente se pasa a la cantidad con el propósito de enfatizar la abundancia en cuanto a las opciones de compra.

(S \wedge O)

(COSAS \wedge DIFERENTES)

Siendo "diferente" la relación en cuanto a costo, a la belleza o a la calidad. La diferencia se asocia principalmente en dos oposiciones : Caro vs. Barato.

La otra diferencia tiene que ver con la multiplicidad o variedad de objetos intercambiables. De uno a muchos.

En la imagen, el Hombre se coloca frente al mostrador y presenta todos los juguetes que lo rodean.

SECUENCIA 7

OSO : O pueden ahorrarlo para comprar algo que necesiten adquirir después ...

Hasta este punto, el /Poder/ que el Dinero comunica al sujeto operador del programa virtual de Compra o Gasto ha sido la posibilidad de intercambio por objetos "juguetes" mas caros o mas baratos, mas bonitos o mas feos.

Lo que implica en última instancia la "libertad" de escoger a voluntad lo que se /quiere/.

En este enunciado, cambia el objetivo de la modalidad del Dinero. El /Poder/ hacer, tiene que ver con una operación contraria a la que se proponía hasta ahora : El ahorro.

El ahorro representa un valor en cuanto a que significa atesoramiento, acumulación. Sin embargo, este valor es a su vez un sujeto manipulador, que "puede" hacer-hacer al sujeto "Ustedes" realizar una compra o gasto posterior.

Sin embargo, el ahorro trae consigo otro /Poder/, que consiste en la compra de "cosas necesarias". Las cosas que se presentaron hasta el momento son cosas "innecesarias", son "juguetes" que se utilizan como elementos para el entretenimiento o esparcimiento.

Mientras que "algo que se necesite adquirir después" tiene que ver con objetos necesarios o útiles.

Encontramos dos oposiciones en relación al /poder/ hacer virtual del Dinero:

COMPRA VS. AHORRO

En el lenguaje visual, el Hombre toma una alcancía (cochinito), y la presenta con el brazo en alto, conjuntándose con el objeto "alcancía" que representa el ahorro. La alcancía aparece en forma constante hasta el final del anuncio.

SECUENCIA 8

OSO : El dinero cuesta mucho esfuerzo ganarlo, así que piensen antes de gastarlo...

El relato termina develando, el saber o la verdad sobre el Dinero, y la razón por la cual se /Debe/ utilizar "cordura", antes de llevarse a cabo la transformación de Compra.

El cierre, presenta nuevamente el elemento "Costo", que en este enunciado se actualiza en cuanto a "esfuerzo" y no como apareció anteriormente asociado al Precio.

En términos de la componente narrativa, el programa narrativo virtual de adquisición del objeto "Dinero", tiene un sujeto que es "el Hombre", cuyo sujeto manipulador es "la Sobrevivencia", que ejecuta el Objeto modal /Deber/ realizar el Hacer (trabajar) y así ejecutar la tarea de obtención.

La persuasión, que realiza el destinador sobre el sujeto del hacer, es a partir de la amenaza implícita : No poder comprar cosas necesarias o innecesarias. En otro sentido, la incapacidad para ser "libre", no poder solventar sus necesidades, conjuntarse con la pobreza.

El segundo enunciado, afirma el papel del sujeto manipulador que concluye el proceso de persuasión, que intenta normar comunicando el Objeto modal /Deber/ "pensar".

Esto quiere decir, que el hacer del sujeto operador "Ustedes" debe ser una práctica de la dimensión Cognoscitiva, en donde ya no se utiliza la mirada (los ojos) como observamos al inicio del texto, sino por el contrario es una operación reflexiva, lenta que toma tiempo y que finalmente se realiza con la cabeza, mente o inteligencia.

Por consiguiente, la tarea que el sujeto manipulador presenta ante el sujeto "Ustedes", en la fase del contrato o persuasión, consiste primero en "revelar" el secreto que encierra la "propiedad privada" del Dinero, que finalmente consiste en mostrar la "voluntad" activa del sujeto en cuanto a que "puede hacer libremente" lo que /quiera/ con el.

Por otro lado, el tipo de influencia del destinador, se refiere principalmente a las calificaciones que se le están dando al

sujeto "Ustedes", el cual es considerado por este como un sujeto incapaz de realizar el programa de Compra de una manera "inteligente".

Esta incapacidad que se le atribuye consiste en poder realizar una compra rápida, emotiva, que se lleva a cabo únicamente a partir de los "ojos" (apariciencia) y no de la cabeza.

Como consecuencia, el tipo de persuasión que realiza el sujeto manipulación consiste en desafiar al sujeto operador para que Compre "pensando".

Esto significa, que Pensar, requiere a su vez de un esfuerzo, que cambia el impulso de /querer/ a /deber/. El destinador a su vez amenaza al sujeto virtual del hacer, en cuanto a lo que puede ocurrir si no se comporta de la manera que se propone: "cuesta mucho esfuerzo ganarlo". Lo que implica "trabajar" mucho más para obtenerlo.

Otra revelación que se manifiesta en esta secuencia, se relaciona con la figura del Dinero. Hay que considerar que hasta el momento, el destinador no había expresado el "ser" del Dinero.

La aparente libertad o voluntariedad hacia el poder que otorga como se reveló al inicio, trae atrás de esta apariciencia una verdad que consiste en un programa de adquisición, en el que se demuestra que el Dinero, no llega mágica o naturalmente al sujeto, sino que se adquiere con un valor disfórico al "esfuerzo", que finalmente está representando al trabajo.

En el diccionario Larousse tenemos la definición de esfuerzo: Acción enérgica del cuerpo o del espíritu //Valor, rigor.// Empleo de medios costosos para obtener un fin.

Ganar: Conseguir un beneficio. Sinónimo Obtener//Ganarse la vida, ganar lo necesario para el sustento.// Conseguir tras una lucha.

Se define trabajo en el diccionario como: Acción de trabajar//O-bra hecha o por hacer//Sinónimo Faena, labor, negocio, obra, tarea. Ocupación retribuida: vivir de su trabajo.

La develación del "ser" del Dinero corresponde a un valor disfórico limitativo, aunque el "parecer" del mismo corresponda a un valor eufórico permisivo o libre.

Trabajo	vs.	Dinero
-----		-----
Disfórico		Eufórico

Podemos ahora, rescatar los conjuntos figurativos que representan el proceso de adquisición de la competencia a partir del sujeto

manipulador Hombre, sobre el sujeto "Ustedes" para el programa narrativo virtual de Compra o Gasto inteligente.

La práctica del sujeto manipulador la podemos resumir en que el sujeto Hombre quiere : "vender la idea de comprar con inteligencia". Esto incluye la posibilidad del ahorro antes del gasto.

A continuación se presentan los conjuntos figurativos:

Trabajo (gasto)
 dinero (gasto)
 libertad (gasto)
 limitación (no gasto)
 intercambio inmediato (gasto)
 intercambio pospuesto (no gasto)
 compra irreflexiva (gasto)
 compra inteligente (no gasto)

En relación al lenguaje podemos concluir, que la figura del Oso Blanco, y las diferentes transformaciones de apropiación indican su rol temático de Vendedor de juguetes, en donde su hacer principal corresponde a "mostrar" y "ofrecer" los objetos del programa virtual de Compra, por el sujeto operador Auditorio.

Aunque como ya expusimos, es una labor de la etapa del contrato hacia el sujeto, el mantener la Alcancia hasta el final del anuncio, implica la posibilidad de asociar el hacer cognoscitivo de "pensar" homólogo a "ahorrar".

Enseguida mostramos la isotopias semiológicas, que dan cuenta del presente relato :

/TEMPORAL/

ANTES VS. DESPUES
 LENTO VS. RAPIDO

/COGNOSITIVA/

ILUSION VS. REALIDAD

REVELACION VS. OCULTAMIENTO

RAZON VS. EMOCION

/ECONOMICA/

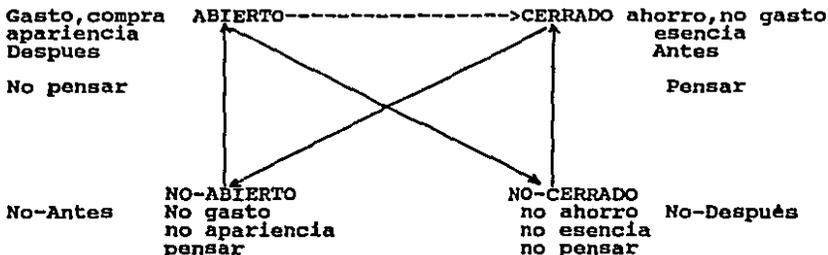
LIBERTAD VS. LIMITACION

COMPRA VS. AHORRO

A nivel profundo, podemos encontrar la isotopia :

ABIERTO VS. CERRADO

Cabe aclarar que, aunque en el presente relato no se realiza la performance del programa principal La Compra, se pueden distinguir los valores que indican el ordenamiento del cuadrado en caso de llevarse a cabo la transformación por parte del sujeto operador.



DESCRIPCION VISUAL DE LOS ANUNCIOS

ANUNCIO No. 1 "COMPRANDO POR AMOR"

DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES

Osa (madre) : Koala, gris, grande, con sombrero de flores.
 Osito (niño): Koala, gris, chico, sin sombrero.

LUGAR: Bosque, árboles, flores, pasto en colores. Presente en todas las secuencias.

Arriba copas de árboles, abajo flores y pasto, en medio tronco de árboles, adelante personajes.

SECUENCIAS

- Desplazamiento del Oso chico hacia el Oso grande que permanece estático.
- Presentación del Oso chico solo moviendo brazos y cabeza.
- Presentación de los dos personajes uno frente al otro, el grande moviendo el brazo hacia el chico.
- Presentación del personaje chico solo con brazos sobre la cara.
- Personaje grande acercándose y abrazando al oso chico.
- Personaje chico separándose del oso grande, en el fondo silueta del oso grande, adelante, personaje chico.
- Cara del Oso grande en el cuadro en donde se puede apreciar el sombrero.
- Letras sobre la parte inferior de la cara del oso grande, se lee:

UNION NACIONAL INDEPENDIENTE DE CONSUMIDORES.

- Presentan caras de los osos chico y grande de la nariz hacia arriba, estáticos en el cuadro.
- Imagen de las siglas en banderines, sostenidas por puños, se lee: U N I C O

En estas secuencias encontramos principalmente las oposiciones y las semejanzas en relación a los personajes y a las figuras de fondo de los cuadros, que en éste caso se presentan como :

Oso grande vs. Oso chico

Características similares:

Koala, de peluche, artificial, marioneta,
movilidad en los brazos y cabeza, grises,
ojos negros.

Oposiciones:

Con sombrero de flores	vs.	Sin sombrero
Femenino	vs.	Masculino
Adulto	vs.	Niño

De lo anterior se deriva que el sombrero de flores y el tamaño es lo que marca la diferencia entre los personajes, mientras que los otros elementos los asemejan para significar pertenencia, relación "biológica" entre los dos, que en este caso se representa por rasgos físicos semejantes como: "ser" el mismo tipo de oso, "tener" el mismo color y los mismos ojos.

El elemento "flores" pertenece a dos planos dentro del anuncio: por un lado, por encontrarse en la parte superior del Oso grande, y por otro (sombrero) formando parte del jardín natural, plano inferior del cuadro.

Las flores por tanto, pertenecen al sombrero del Oso grande (en la cabeza), y en el plano inferior, el bosque.

Superior	vs.	Inferior
Sombrero (cabeza)	vs.	Bosque (tierra)

Podemos observar que tanto "Bosque" como "Sombrero", son términos globalizantes.

Flores: Representa "lo femenino" y Bosque con flores "Casa".

Sombrero y Bosque Protección Proteje (cabeza) Proteje (casa)

En cuanto a los personajes artificiales (marionetas) se contraponen frente al paisaje natural de bosque.

(Adelante)-----> vs. <----- (Atrás)

Osos no-reales vs Bosque decorado real

En relación a los personajes:

OSO GRANDE	vs.	OSO CHICO
Con sombrero de flores	vs.	Sin sombrero
Femenino	vs.	Masculino
Con movimientos lentos	vs.	Movimientos ágiles

El hacer del Osito, se relaciona con las actitudes dentro del relato que son activas y concuerdan con los desplazamientos y movimientos correspondientes al diálogo.

La Osa, por su parte, tiene movimientos pausados, y sus actitudes son las de "abrazar" y "acercarse" después en especial de la secuencia en la que el oso pone los brazos sobre la cara. (Llorar).

En los desplazamientos, de los personajes durante las secuencias visuales, observamos lo siguiente: 1) juntos vs separados, 2) separados vs juntos, en donde algunas veces aparece el osito solo y otras veces acompañado de la Osa. En el cierre del anuncio se encuentran los dos personajes juntos y cercanos.

Las oposiciones aluden principalmente, a la relación distintiva similar de los dos personajes para que éstos se conecten visualmente como madre vs hijo.

Por otro lado, el enlace entre el paisaje (bosque-flores), y el (sombrero-flores) de la Osa implica, "protección" La que se relaciona con madre: casa-bosque.

Los cuadros finales, del cierre del anuncio muestran en el plano inferior: Unión Nacional Independiente de Consumidores, UNICO es el emisor de los mensajes de no consumo a los televidentes.

Finalmente, aparecen las siglas de UNICO portadas por unas manos con los puños cerrados, que sostienen las siglas, intercaladas: U adelante, N atrás, I adelante, C atrás, O adelante. Arriba banderines con letras, abajo 5 puños sosteniendo los banderines.

En relación a las siglas de UNICO, se diseñaron con los banderines (estandartes) que portan puños (de consumidores), en posiciones adelante vs atrás, creando un efecto no lienal.

En el diccionario Larousse encontramos el significado de los banderines como: insignia o pabellón. (Sinó. Bandera).

Bandera: Pedazo de tela con los colores de una nación, colocado en una asta o palo largo.//Estandarte de una iglesia o de una cofradía.

Los puños sosteniendo los banderines implicaría a los consumidores que portan los estandartes a manera de protesta.

Detallando los banderines o banderas, observamos que parecen de fabricación casera sostenidos por un palo de madera, como los que se usan para las protestas colectivas en las calles.

Los banderines del anuncio no se encuentran alineados. Esto da la impresión de una manifestación en donde la gente va caminando de una manera desordenada.

Es importante notar que no se manifiestan a los personajes que portan los banderines.

También los letreros o estandartes, -adelante vs atrás-, pueden tener un orden de presentación y simetría, como si se presentaran en un show deportivo en donde se hacen exhibiciones gimnásticas sincronizadas, para formar figuras colores o letras. En este caso, aparecerían las siglas de UNICO, una después de la otra, adelante y atrás hasta conformar el nombre.

ANUNCIO No 2 "PESCA"

DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES

OSO : Es un oso peludo y grande, color blanco cuyas características faciales consisten en: ojos grandes, blanco y negro sin nariz, boca grande, similar a la de los "mopets". La boca tiene movilidad y profundidad. Brazos y manos completas, con movilidad casi humana, puede tomar cosas y usarlas en actitudes complejas.

Una característica especial de los ojos del Oso: son bizcos, miran hacia lo que debería ser la nariz.

FLAMINGO: Especie de ave, de cuello muy largo, sin pelambre cabeza redonda, se destaca el pico curvo y grande, ojos juntos y negros. Durante el anuncio nunca se puede ver el resto del cuerpo, únicamente el cuello largo y la cabeza. No tiene extremidades como el Oso, su manera se expresa con movimientos de cabeza y el pico, que abre y cierra.

DESCRIPCION DEL LUGAR

La secuencia se inicia en un río o lago, que se encuentra en un lugar con árboles; después aparecen los personajes frente a una casa de campo frente a la que permanecen, en la mayoría de las secuencias; por último cambia el lugar y los personajes se desplazan lentamente sobre un camino bordeado de árboles.

La casa que se ve atrás es grande, con varias ventanas, blancas, probablemente se encuentre en el bosque o en el camino al bosque o lago.

Encontramos tres tipos de lugares:

Río o lago, casa con árboles, camino con árboles.

SECUENCIAS

- Manos con caña de pescar sobre río o lago (agua).
- Se presentan los dos personajes, el Oso con la caña en las manos en el cuadro, con un paisaje atrás en el que aparece una casa y un paisaje de bosque.

- Oso solo en el cuadro, sin caña de pescar
- Los personajes en el cuadro el Oso con caña de pescar
- Personajes en el cuadro, el Oso con las manos juntas
- Cara del Flamingo ocupando todo el cuadro
- Oso solo en cuadro con la caña de pescar sosteniendo la punta de la misma. Atrás aparece nuevamente la casa
- Cara de Flamingo y después la del Oso
- Por último se ve el ave (Flamingo) y el Oso en la parte inferior del cuadro saliendo hacia la derecha del mismo y atrás de ellos árboles.
- Como conclusión nuevamente aparece el letrero que ocupa unas tras cuartas partes del cuadro con:

UNION NACIONAL INDEPENDIENTE DE CONSUMIDORES

- Sigla de Unico con banderines, sostenidos por los puños que los presentan.

OPOSICIONES PRESENTADAS POR LOS PERSONAJES

OSO BLANCO	vs.	FLAMINGO
Animal terrestre	vs.	Animal Acuático-aéreo
Habitan en los bosques	vs.	Vive cerca del agua
Mamíferos-carnívoros	vs.	Ave palmípeda y zancuda
Espeso pelambre	vs.	Plumaje blanco
Cuerpo maciso	vs.	Cuerpo delgado
Oso Blanco vive en las regiones árticas.	vs.	Ave - aérea acuática.

Aspectos comunes:

OSO

FLAMINGO

Sabe pescar, come pescado vs. Se alimenta de pequeños peces
Tienen en común la alimentación a partir de la pesca.

En cuanto a los personajes presentados en los cuadros de los anuncios, encontramos a dos marionetas que representan a los animales que se mencionaron arriba, que se pueden oponer:

OSO	vs.	FLAMINGO
Grande	vs.	Delgado
Con extremidades	vs.	Sin extremidades
Manos grandes movibles	vs.	Sin brazos o manos
Con palambra	vs.	Con plumas
Con caña de pescar	vs.	Sin caña de pescar
Cabeza pegada al cuerpo	vs.	Cuello largo alejado del cuerpo
Boca redonda profunda	vs.	Pico ganchudo grande y móvil
Ojos grandes y bizcos	vs.	Ojos grandes juntos

PAISAJE

En general surgen cuatro tipos de paisajes naturales:

Agua -> Bosque con casa -> Casa -> Bosque con camino

Estos, configuran el "fondo" de los personajes mientras se desarrolla el relato. Los desplazamientos de los actores se realizan a partir de los cambios de fondo en los que aparecen enmarcados.

En cuanto a los personajes, se intercambian en los cuadros tanto el oso como el ave. La única diferencia se realiza al inicio de los secuencias (manos pescando) y al final dos últimos cuadros en donde los personajes caminan juntos.

Otra diferencia que se puede señalar, tiene que ver con el Oso, que, durante casi la mitad de los cuadros, está conjunto con el objeto "caña de pescar" mientras que Flamingo permanece desunido a éste. Además el Oso a medida que "habla" está enrollando el

carrete de la caña, a veces mira el hilo o se fija en el enrollado.

En el tercer cuadro el Oso, esta sin la caña de pescar frente al cuadro, esto parece ser un descuido del productor, ya que, en los cuadros anteriores y subsiguientes se encuentra el Oso con la caña de pescar.

No es pertinente por tanto que el Oso se encuentre de un momento a otro sin la caña, ya que ésta forma parte de su hacer.

El hacer de Flamingo consiste únicamente en "acompañar" al Oso.

La similitud entre los personajes consiste en que los personajes son masculinos (las voces son masculinas).

La caña de pescar indica una diferencia entre los actores significando el hacer: pesca vs. no-pesca, se pueda observar una no-pesca ya que nunca en la caña de pescar se muestra el "pescado".

El escenario en donde se realiza la actuación se encuentra "afuera" en la naturaleza.

Otras oposiciones encontradas en éste anuncio a partir de lo anterior, sería :

OSO	vs.	FLAMINGO
Activo	vs.	Pasivo
Peludo	vs.	Sin pelo
Movimientos ágiles	vs.	Movimientos lentos
Actitudes humanas (movim. de manos)	vs.	Actitudes menos humanas (sin manos)
Con extremidades	vs.	Sin extremidades.

A partir de la imagen, podemos encontrar la diferencia entre los personajes, por la actividad que realizan. El elemento diferenciador de la actividad es "la caña de pescar", unida al Oso y disjunta del ave.

Por último, en cuanto al significado de las siglas UNICO la interpretación en todos los casos corresponde al análisis que se realizó en el anuncio comprando con amor.

En resumen, a nivel visual, este anuncio muestra una acción de

"pescar" que no se lleva a cabo; termina con el desplazamiento de los personajes hacia otro lugar, que puede ser "adentro" ya que durante las secuencias se encontraban "afuera". La búsqueda estaría enmarcada en un objeto comestible "pescado" o en un deporte. Flamingo, que aparentemente sólo observa y acompaña.

ANUNCIO No 3 "USO DEL DINERO"

DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES

AVESTRUZ : Marioneta imitando un avestruz, con ojos muy grandes y pestañas largas, tiene un adorno de flores en el cuello como collar, y en la cabeza unas plumas también de adorno.

Cuello mas o menos largo, pico de ave, atrás se distiguen algunas plumas del resto del cuerpo. Movilidad en las pestañas, abrir y cerrar, movilidad en la cabeza, hacia los lados.

JIRAFa: Cuello mas largo que el avestruz, tiene manchas negras en el cuello, ojos chicos blanco y negro, en la cabeza cuernitos y sobre esta una gorra, a los lados de la cabeza orejas tiene dos puntitos sobre la boca imitando una nariz.

En cuanto al tamaño, mucho más grande que el avestruz.

Movilidad en la boca y la cabeza.

LUGAR

Bosque con Arboles de fondo, todas las secuencias se realizan con el mismo fondo, los personajes se desplazan horizontalmente se repite el escenario a medida que caminan: cuando avanzan, aparece paulatinamente frente a los personajes una mayor vegetación (pasto y flores).

SECUENCIAS

- Los personajes juntos durante los tres primeros cuadros caminando.
- Perfil del avestruz moviendo la cabeza.
- Jirafa de frente en el cuadro moviendo la cabeza.
- Los tres cuadros siguientes, los personajes juntos, caminando "dentro" del bosque, frente al cuadro se observa, pasto y flores.
- Cara de la jirafa de frente ocupando la mayoría del cuadro, observándose en detalle la gorra.
- Cara del avestruz ocupando la mayoría del cuadro, abriendo y cerrando los ojos, y a su vez volteando la cabeza.

- Cara del avestruz de frente moviendo la cabeza y el pico
- Cara de la jirafa con la gorra en la boca moviendo cabeza y boca.
- Por último en la parte inferior del anuncio el patrocinador :

UNION NACIONAL INDEPENDIENTE DE CONSUMIDORES

- Siglas de UNICO en banderines sostenidos por manos cerradas.

En la primera parte de las secuencias surgen los personajes de la siguiente manera: juntos, vs. separados, vs. juntos. Al final, en cuadros intercalados cada uno por separado, terminando cerrando el anuncio la Jirafa, con la gorra en la boca.

Generalmente, estos acercamientos individuales de los personajes funcionan como enfatizadores de una frase que lleva el diálogo o para puntualizar algún detalle importante durante este.

Los personajes se presentan aquí, son dos animales diferentes entre sí.

El avestruz es un ave corredora, que habita en Africa. Aunque no pueda volar corre con velocidad extraordinaria, tiene plumas muy hermosas.

La Jirafa es un mamífero rumiante de Africa, con cuello largo y esbelto, se alimenta de hojas de los árboles y hierbas.

Avestruz	vs.	Jirafa
Ave	vs.	Mamífero
Femenino	vs.	Masculino
Flores en el cuello	vs.	Sin flores
Plumas en la cabeza	vs.	Gorra y cuernos en la cabeza
Plumaje	vs.	Piel manchada
Bajo	vs.	Alto

Elementos comunes:

Habitantes de Africa.

Terrestres

Cuello largo

En este anuncio lo femenino se representa por las flores en el cuello del avestruz, las pestañas largas de los ojos y las plumas de la cabeza como adorno.

Lo masculino se representa en la jirafa con una gorra en la cabeza, y la altura (es mas alta que el avestruz)

Las flores, en este anuncio aparecen en los cuadros a la mitad de la secuencia en donde, a medida que se desplazan los personajes por el bosque, se observa un paisaje florido en el plano inferior de los cuadros, como también la parte trasera del cuerpo del avestruz, el plumaje del cuerpo, destacándose la diferencia de estatura entre los actores.

Las flores aparecen al igual que el anuncio "Comprando por amor" referente a personaje femenino: a) en el sombrero de mamá koala, b) en el collar del avestruz c) el bosque.

En este anuncio el bosque representa el lugar de paseo o de encuentro, puede ser un parque.

El "hacer" de los actores, se concreta al desplazamiento lento caminan después del "encuentro", únicamente al de final, la jirafa que antes tenía la gorra en la cabeza ahora la tiene en la boca, y la engulle.

El hacer el avestruz camina "acompañando", por lo que, la jirafa es mas activa que el avestruz.

En este anuncio, los personajes tienen algo sobre la cabeza, "está cubierta". El avestruz con un penacho (sombrero?) relativo a su naturaleza de ave, (plumas). En el caso de la jirafa, usa una gorra, que no corresponde a su naturaleza, es un objeto decorativo sin utilidad aparente. Parece parte del disfraz, o la vestimenta.

La gorra al final del anuncio cobra importancia, ya que se desplaza de la cabeza a la boca. En la boca se mueve como si se masticara. Este elemento no-natural relativo a la jirafa es anti-natural ya que la gorra no es un objeto comestible. Como vimos arriba, la jirafa se alimenta de hojas de árboles o maleza en general y en este caso, se alimenta con un objeto que no se puede consumir como alimento.

A continuación:

Podemos observar las oposiciones entre los personajes:

Avestruz	vs.	Jirafa
Cabeza (plumas)	vs.	Cabeza (gorra)
Collar de flores	vs.	Sin flores

En relación a éstas comparaciones se debe aclarar que en general por ser los personajes imitaciones de animales (marionetas) no-reales, y por lo tanto, imaginarios se disfrazan para imitar humanos, además de incluir en el audio voces humanas, y actuar como tales.

Es por esto, que lo que no corresponde a su naturaleza de animales, funciona a nivel de la imaginación como algo posible y aceptable. En el caso de los anuncios anteriores, tenemos como elementos "humanos" el sombrero de flores. La caña de pescar, en éste anuncio, la gorra de la jirafa. La gorra es significativa, ya que se presenta como algo no-natural e imposible de consumir, es decir se puede aceptar como elemento humano que la jirafa lleve una gorra pero anti-humano o anti-animal vegetariano que se la coma. Ya sea humano o animal ninguno de los dos pueden consumir el objeto gorra.

Por último, como en los anuncios anteriores, el anuncio termina con las siglas de UNICO cerrando el mensaje.

ANUNCIO No 4 "AHORRAR ES EL VERDADERO TRUCO"

DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES

OSO : Oso blanco, con sombrero de copa negro, igual a la descripción del anuncio Pesca.

AVESTRUZ: Avestruz con diadema de brillantes en la cabeza, y en el cuello un collar de brillantes, se observa parte de atrás del cuerpo (plumaje), ojos grandes con pestañas movibles que abre y cierra lentamente, al igual que mueve suavemente el plumaje trasero.

ALCANCIA: Alcancia con la forma de cochinito, decorada con flores, colocada en un cojín de seda, sobre una pequeña mesa que utilizan los magos para realizar sus artes.

LUGAR: Un escenario, que puede ser de un teatro, o un restaurante o bar. Atrás se ven unas cortinas que se mueven a veces lentamente, son plateadas o de seda ya que brillan, arriba tienen cortineros, especiales para un show.

Los personajes están durante todo el anuncio delante de éste escenario, que no cambia durante las secuencias.

SECUENCIAS

- Los personajes Oso y Avestruz en diferentes actitudes: el oso moviendo la mano con un dedo señalando, el avestruz sostiene en su pico un pañuelo de seda.
- El Oso sostiene la alcancia con ambas manos el avestruz en la misma posición que en el cuadro anterior.
- En el cuadro se ve la mano del Oso poniendo una moneda en la alcancia.
- Aparece la cara del Avestruz con la tela sostenida en el pico.
- Los dos personajes juntos, el avestruz colocando la tela sobre la alcancia.
- El Oso con su mano sobre la tela, el avestruz observando.
- El Oso arrebatando la tela y tirándola hacia atrás

- El Oso con las manos a los lados de la alcancía.
- Nuevamente el Oso con la mano haciendo indicación, el avestruz en la misma posición.
- El oso con las manos sobre la alcancía levántándola del cojín.
- Aparece la cara del avestruz sola en el cuadro, con un ojo abierto y otro cerrado.
- En la misma posición el avestruz con los dos ojos abiertos.
- El avestruz igual que en el cuadro anterior y el patrocinador en la parte inferior del cuadro.
- Banderines de UNICO sostenidos por manos cerradas.

Durante todas las secuencias salen los personajes juntos, sólo en el cierre del anuncio, el avestruz ocupa todo el cuadro y guiña el ojo.

En este anuncio, los cuadros se muestran las actitudes o "haceres" de los personajes especialmente del Oso que "actúa" todo el tiempo. El avestruz es lenta y pasiva, pero también interviene cuando coloca la tela sobre la alcancía, o cuando guiña el ojo al final del anuncio.

Podemos observar las similitudes y diferencias entre los personajes:

OSO		AVESTRUZ
Masculino	vs.	Femenino
Sombrero	vs.	Diadema de brillantes
Oso del Ártico	vs.	Avestruz del África
Pelambre espeso	vs.	Plumas
Mamífero	vs.	Ave
Mago (artista)	vs.	Ayudante (modelo)
Activo	vs.	Menos activo
Mover manos y alcancía.	vs.	Moverse suavemente, abrir y cerrar los ojos lentamente con sus largas pestañas.

OSO		AVESTRUZ
Mago	vs.	Ayudante (modelo)
Masculino	vs.	Femenino
Acción de des- tapar.	vs.	Acción de (tapar, cerrar) acompañamiento.

Este anuncio promueve la diferenciación entre lo masculino y lo femenino.

Lo femenino como "decorativo", significa la única función de la mujer consiste en "acompañar" al hombre-Oso (poco atractivo) pero habilidoso, contrastado con la mujer "ayudante" poco inteligente pero muy atractiva y femenina.

HOMBRE VS. MUJER

Por último, el cierre del anuncio como en los anteriores, muestra al patrocinador, en la parte inferior del cuadro, sobre la cara del avestruz que se queda fija mirando de frente al público.

Nuevamente las siglas de UNICO en los banderines.

ANUNCIO No 5 "CUIDADO CON LO QUE NOS PERTENECE"

DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES

OSO: Oso blanco, peludo, igual a la descripción del anuncio Pesca.

FLAMINGO: Igual a la descripción del anuncio Pesca.

LUGAR: Espacio al aire libre, con árboles que se ven a lo lejos parecen pinos. Durante las secuencias del anuncio se mantiene el decorado, los personajes están en el mismo lugar, de principio a fin.

SECUENCIAS

- Los personajes están juntos, el Oso tiene en su mano el carrete del papalote. El Papalote se ve atrás al final del cordón. Flamingo no tiene nada.
- Un papalote ocupa todo el cuadro, destrozado en varias partes.
- Nuevamente los personajes, sólo que en otra posición el Oso sigue sosteniendo el carrete del papalote.
- El Oso arrastrando el papalote, Flamingo en la esquina del cuadro.
- El Papalote ocupando el cuadro, la tablilla de madera y el papel que lo cubre está en pedazos.
- Oso con carrete del papalote.
- Personajes juntos el Oso mantiene el carrete en sus manos.
- Oso sosteniendo la punta del papalote dañado.
- Cara de Flamingo de perfil.
- Oso sosteniendo el papalote, sólo se ve parte de este en la pantalla.
- Flamingo de perfil nuevamente.
- Oso con mano cerca de la boca y con la otra sosteniendo el papalote.
- Igual al anterior sólo que se observa mas de cerca al papalote.

- Anuncio del Patrocinador en la parte inferior.
- Banderines de UNICO

Igual que en el anuncio Pesca las oposiciones entre los personajes son las mismas, lo único que cambia en el caso del Oso es el elemento papalote, o carrate de papalote que sostiene el Oso durante las secuencias.

El diálogo de los personajes se realiza en un solo espacio.

Lo que se desplaza de lugar es el papalote, al inicio del anuncio, primero verticalmente de arriba (no muy arriba) hacia abajo (el suelo), después horizontalmente sobre el pasto, y por último nuevamente hacia arriba en las manos del Oso.

PAPALOTE

ARRIBA VS ABAJO VS ARRIBA

La manera en que se desplaza el Papalote, es a partir del carrate que sostiene permanentemente el Oso y que a medida que se realiza la acción va enrollando mientras dialoga.

Mientras tanto, la actitud de Flamingo es acompañar al Oso sin realizar ninguna acción lo que nos muestra que el hacer del Oso es activo, mientras que el hacer de Flamingo es pasivo.

ACTIVO	VS.	PASIVO
FLAMINGO	VS.	OSO
HACER	VS.	NO HACER

Por último parece el patrocinador con el Oso pensando.

- Banderines de UNICO.

ANUNCIO No 6 "EL HOMBRE DE LAS NIEVES"

DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES

OSO: oso blanco, pelabre espeso, ojos bizcos, boca grande profunda y con movimiento.

JUGUETES: Casita-carrusel, carros, camiones, pelotas, canicas, muñecas, una brujita colgada, trenecito, barquito, libro, pollito etc.

LUGAR: Tienda de juguetes, frente al personaje un mostrador de vidrio con juguetes, también cuelgan algunos juguetes del techo, en un hilo transparente, atrás del personaje unas repisas con juguetes, colocados allí.

SECUENCIAS

- Oso en la tienda de juguetes un brazo levantado y otro sobre el mostrador.
- Continúa en esta misma posición.
- Cambia de movimiento, se recuesta mas sobre el mostrador y con el indice señala hacia el otro lado.
- Se voltea y se coloca un guante de beisbol en su mano izquierda y con la otra mano le pega al guante.
- Saca un globo que tiene un palo, lo sostiene del palo y el globo se mueve.
- Toma una muñeca que está sentada en la repisa de atrás la muestra con el indice y la sostiene con al otra mano.
- Pone las manos sobre el mostrador, y se ven de cerca un libro abierto, una muñeca recostada, un pollito que camina, un tren, una caja de dulces: y colgando una brujita y un muñequito.
- Toma después una alcancía en forma de cochinito decorada con una flor en el medio y la levanta, la otra mano la tiene puesta sobre el mostrador.
- Se mantiene en la misma posición sólo que ocupa la mayoría del cuadro, acercamiento de la alcancía que sostiene en una mano con la otra, señala al cochinito-alcancía.

- Igual posición, descansa un brazo sobre el mostrador y sosteniene la alcancía.
- Baja los brazos, la alcancía queda sobre el mostrador y aparece el patrocinador en la parte inferior del cuadro.
- Banderines de UNICO.

El desplazamiento del personaje se realiza de manera horizontal "dentro" del mostrador de juguetes. En general es un desplazamiento lento, y atrás o adelante no cambian mucho, únicamente en cuanto a los objetos que cuelgan del techo que a veces el personaje pasa atrás de éstos, al dirigirse a un lugar del mostrador para sacar algún juguete.

Las oposiciones que encontramos en éste anuncio a nivel visual, son las siguientes:

OSO	vs.	JUGUETES
Vendedor	vs.	Vendible
Individual	vs.	Colectivo
Animado	vs.	Inanimado
Activo	vs.	Estático

Por lo que, el hacer del vendedor-oso, consiste en "mostrar" los juguetes que se encuentran en exhibición en la tienda, mientras que el hacer de los juguetes consiste en "estar" en la tienda de juguetes, en los estantes.

Por otro lado, los juguetes cuando se conjuntan con el Oso de la siguiente manera:

Guante :	abajo vs. arriba adentro vs. afuera.
Globo :	abajo vs. arriba adentro vs. afuera.
Muñeca :	adentro vs. afuera arriba vs. adentro.
Alcancía :	adentro vs. afuera.

El Oso es un sujeto muy activo y animado que se encuentra en constante movimiento contrastado con momentos de pasividad cuando se coloca en posición descansada sobre el mostrador sin mover los brazos.

A nivel de imagen el oso representa a un vendedor de juguetes que muestra sus artículos, mientras que los juguetes son objetos pasivos susceptibles de ser mostrados.

ACTIVO VS. PASIVO

En este caso, el actor que promueve la acción es el Oso, los juguetes sólo están ahí esperando ser tomados o mostrados y el objeto que finalmente se muestran por un tiempo mayor la alcancía, que está presente durante los tres últimos cuadros, mientras que los otros juguetes se enseñan rápidamente.

Lo que nos lleva a la conclusión de que la mercancía a la que se le otorga más valor es al objeto "alcancía", que aparentemente, también se está "vendiendo" o exhibiendo.

Por último, el patrocinador, cerrando el anuncio.

CONCLUSIONES

A continuación sintetizamos las distinciones que llevamos a cabo en la aplicación de la teoría de la comunicación :

Una vez concluido el Análisis de los mensajes televisivos de Unico tomando en consideración la teoría de la comunicación de Abraham Moles, se lograron ubicar el tipo de mensajes relevantes dentro del proceso comunicativo, en los que finalmente los anuncios -mensajes-, producidos por el patrocinador, se clasificaron dentro de las categorías emisor/receptor.

En este estudio en particular, logramos caracterizar los extremos de la cadena comunicativa para obtener una mayor comprensión del fenómeno estudiado.

La comunicación, tal como la definimos en el presente trabajo, representa en primer término para el receptor, una procuración de las experiencias del emisor, es decir, una experiencia vicarial, que se lleva a cabo por un canal artificial (telecomunicación), en el que circulan los mensajes en una sola dirección, siendo esta una comunicación lejana, por difusión.

En relación a la pareja Emisor/Receptor se distinguieron los siguientes elementos :

EMISOR : Persona moral -Unión Nacional Independiente de Consumidores- "UNICO" quien a través de una empresa social que vive del signo (T.V.) envía sus mensajes, por un canal artificial en el cual se transmiten sus contenidos.

RECEPTOR : Ser humano colectivo (masa de receptores), con énfasis en auditorio infantil, predeterminado previamente por el emisor: Niños de bajos recursos.

MENSAJE : Objeto de nuestro análisis (conformado por los anuncios de Unico), cuyo autor-creador fué una persona moral: Institución Norteamericana, agena a nuestra cultura, y se adaptaron a México a través del doblaje en el que se incluyó la razón social y el jingle.

Dicho mensaje estuvo organizado por una secuencia de elementos, producidos por el emisor a partir de su propio repertorio de signos, que utilizó de acuerdo a las necesidades del medio, televisión.

Se realizaron seis spots de veinte segundos cada uno. El mensaje fué utilitario, icónico de imagen animada (t.v.), acompañado de un lenguaje sonoro imaginario (música).

En resumen, los anuncios, intentaron hacer partícipes a los niños de bajos recursos de las experiencias de Unico y buscaron que los elementos constitutivos del repertorio conocido por ambos tuviera alguna novedad.

Que fueran imprevisibles en cuanto a la manera como se ensamblan los elementos significantes para obtener un cambio de comportamiento.

El interés fundamental de este estudio se centró en :

Descifrar de la creación del mensaje : De cómo el autor-creador utilizó su repertorio de signos para significar y otorgar una herramienta al receptor, capaz de develar la estructura implícita, que no siempre se manifiesta en los relatos.

Nos parece pertinente aclarar, que el objeto del análisis no estuvo relacionado con :

- A. La medición de la eficacia del mensaje.
- B. su grado de originalidad o inteligibilidad.
- C. El grado en que el receptor comparte las significaciones del emisor para que el mensaje fuera efectivo.
- D. La medición de los efectos producidos por los anuncios en el receptor.

Sin embargo, consideramos que podría ser interesante llevar a cabo esta tarea y contrastar los resultados.

Nuestro punto de partida, se concretó al mensaje como Relato:

El relato, caracterizó a un tipo de discursos "publicitario-educativo" que conformó un sistema signifiante, en el que distinguimos el fenómeno que estructuró el significado y ejerció su acción en todo el texto.

En consecuencia, se recurrió a la Lingüística para desmontar la lengua y su proceso y de esta manera ver las operaciones que se realizaron, para que los contenidos dejaran de ser algo extraño, o mágico.

Estudiamos también el discurso en cuanto a producción discursiva. El cual nos permitió profundizar en los modos de significación con el propósito de extraer la estructura inmanente, invisible en un primer acercamiento.

Se eligió el método de A.J. Greimas que buscaba examinar el lenguaje como emergencia del sentido, no sólo como manifestación sino como inmanencia, constitución.

Con el modelo de la Estructura Semántica Profunda, Greimas hizo factible la reconstrucción de la manifestación específica del sistema significativo subyacente, de tal manera que, se ha considerado el mejor método operativo para analizar textos cortos, visuales, pinturas y anuncios.

Los anuncios de Unico, incluían el elemento persuasión, implícito en los mensajes publicitario-educativos. Estos contenían elementos dirigidos a la valorización de lo que se comunicaba, con una finalidad : Convencer al receptor para provocar un cambio de comportamiento.

Por tanto, la teoría de Greimas, nos llevó -a partir del recorrido generativo de la significación- a describir el efecto de valorización o persuasión sin necesidad de recurrir a un referente externo para verificar la "realidad" o la "verdad" de lo manifestado en el texto.

El objetivo propuesto, se logró al construir mediante la gramática narrativa, cada uno de los modelos que describían la particularidad de los relatos desde el nivel superficial hasta el profundo: dando cuenta de las diferencias que se generaron en cada plano a partir de los elementos dinámicos y estáticos los cuales permitieron la secuencialización y organización de los aspectos que daban forma a los contenidos subyacentes.

A continuación expondremos los resultados del Análisis Semiótico, las implicaciones de éste y lo que tiene que decir en relación a la "Ideología del Ahorro", que sería la contraparte del la "Ideología del Consumo".

Finalizaremos con una interpretación general de los anuncios, a fin de constatar :

A) El efecto de sentido

B) El efecto de valorización en otras palabras: cómo nos convence y qué se valoriza dentro de los anuncios publicitario-educativo de "Unico".

Los caminos de la descripción se realizaron siguiendo el desarrollo de los textos mismos. El análisis semiótico se llevó a cabo en un constante vaivén entre el texto producido y la teoría que suministró las reglas de construcción de los modelos descriptivos.

Por tanto, el análisis semiótico fué un análisis a su vez deductivo-inductivo, por el que pasamos a todos los niveles en los que se manifestó la forma en cada uno de los textos estudiados.

CONCLUSIONES GENERALES

Después de haber analizado cuidadosamente cada uno de los relatos que formaron parte del "corpus" del presente trabajo, y siguiendo los pasos del recorrido generativo de la significación, describimos el efecto de valorización generado por los anuncios de Unico haciendo una representación de dicha producción en particular.

Concluimos cómo la estructura de estos relatos televisivos, se organizó para convencer, a partir del efecto de veridicción y observamos de manera objetiva la ideología subyacente dentro de un tipo de relato educativo-publicitario.

Los hallazgos se relacionaron con el significado de la Sociedad de Consumo, cuyo objeto de valor se centró en la figura Dinero, esta, se definió en todos los textos con un valor eufórico:

- * Un objeto pragmático o utilitario, que permitía el intercambio por otros objetos-valor, tanto útiles como innecesarios.

Los primeros, contribuían a la satisfacción de necesidades fundamentales para la sobrevivencia, y los segundos eran considerados valiosos para la satisfacción de necesidades del espíritu o el esparcimiento.

En relación al Consumo como tal, el significado producido por Unico nos mostró:

- A) Una serie de figuras que ejecutaban una acción modalizada por el /Poder/, conformándose un hacer dinámico, continuo, progresivo y acelerado.
- B) A un destinador social, representado por el valor abstracto "libertad" (/poder/ hacer) el cual constituía al consumidor.

El consumidor representaba a un ser "libre", quien frente a las opciones, tenía poder de elección, permitiéndole adquirir objetos en un mundo calificado con la abundancia y satisfaciendo necesidades del estómago, de la mente o el corazón.

Sin embargo, el consumidor al ser libre y selectivo, se dejaba llevar por el impulso, convirtiéndose en un "libertino" para la obtención de objetos placenteros en actividades de esparcimiento o de alimento.

A este respecto la preferencia se relacionó con lo "dulce" o placentero, vs. lo salado:

La golosina en oposición a la comida nutritiva.

Todo esto conformó en los relatos, "la verdad", desde el punto de vista del destinador Sociedad de Consumo, en la cual, el destinador libertad contrataba al consumidor para que realizara el hacer "consumista":

Actividad continua y eufórica con la que se realizaba la dilapidación o el intercambio.

Asimismo, descubrimos a "Unico", como parte integrante de la Sociedad de Consumo. Su "ser" pertenecía a ésta.

La pertenencia de Unico promovía implícitamente el valor modal del /Poder/ hacer (libertad), que en otras palabras significaba "democracia":

"Una sociedad permisiva en la que se podía "optar" por objetos buenos o malos, o ideas adversas a las favorecidas por ésta".

El razonamiento subyacente, terminó por exaltar al destinador Consumo, aunque en apariencia se hubiera generado un signo contrario.

Unico en contraposición, se proyectó como el anti-destinador, que ejecutaba el valor abstracto de lo limitado (lo limitado tenía que ver mas bien con un Hacer-No hacer o Impedimento).

Desde el inicio, Unico pertenecía a la Sociedad de Consumo y se encontraba calificado con el /poder/ hacer. Esta sociedad democrática lo hizo "libre", por lo que Unico se convirtió a su vez, en un destinador que quería orientar la acción del consumidor hacia el no-gasto.

Por su parte, el impedimento estuvo figurado por la no-acción y se caracterizó por :

- * La discontinuidad,
- * El estatismo,
- * La lentitud,
- * El retroceso,
- * La detención de la acción.

Todas estas figuras "vistieron" al ahorro, y lo convirtieron en la acción deseada : la no-acción.

¿ Qué hizo Unico para convencer al consumidor que dejara de

realizar esa actividad, que le resultaba tan placentera ?

En primer lugar Unico se posicionó como el que "sabía", y a través de "lo que sabía", realizó una operación de "revelación:

- * Persuadió al consumidor,
- * Lo atrajo con la curiosidad
- * Le entregó el objeto de valor, representado por la "explicación"
- * Convenció al destinatario, que esperaba con ansiedad el objeto, conformado por la verdad de "Unico".

El "saber" consistió en develar la limitación del valor Libertad: La libertad de selección tenía su frontera, conformada por un valor moral abstracto :

la Responsabilidad, que finalmente correspondió a un /Deber/ u Obligación.

Sin embargo, ¿ qué hizo Unico para persuadir al consumidor que cambiara de objeto, y suspendiera su acción continua de gasto ?

Mostró simplemente lo que le ocurría a un actor "consumista", una vez que terminaba su actividad :

"Al final era castigado por cuenta propia"

Se utilizó un tipo de persuasión, centrada en la amenaza. A partir del "ejemplo" del actor y el consecuente castigo :

A) Lograba algunas veces convencer a sus propios actores, sobre el "buen" hacer.

B) Y en otras dejaba a criterio del receptor, la realización del programa virtual de no-gasto.

Se exaltó la acumulación, que consistía en una suspensión de la acción por un tiempo determinado, para posteriormente liberarse y renovarse en el consumo.

Pudimos examinar el proceso dinámico y circular, en el cual el ahorro únicamente representaba la detención de un ciclo para "llenarse", o "revivirse" y continuar con el intercambio o la dilapidación.

El Consumo simbolizaba la "vida", acción dinámica y plena (de objetos) que provee de confort, placer, y hace felices a los consumidores.

El Ahorro, representado por Unico, consideraba que esa "vida" era imposible de obtener sin realizar una "muerte", una detención:

Limitarse por un tiempo para revivirse, resucitar y volver de la muerte a la vida.

Por otro lado, Unico invirtió el valor de los objetos, aquellos que el "consumidor" percibía placenteros o satisfactorios; el destinador los convertía en objetos indeseados, ya que significaban muerte, dilapidación o destrucción irreversible.

Mientras que los objetos "buenos" permitían la vida, se acumulaban para la vida; los alimentos nutritivos permitían al organismo "renovarse".

En el mismo sentido se orientó el "cuidado" de los objetos:

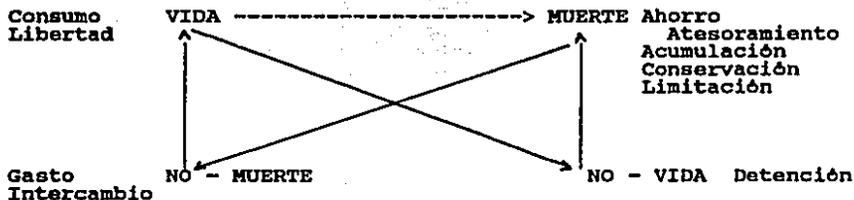
Con la conservación se prolongaba la vida y el objeto mantenía su valor : "la utilidad".

Ya sea que se trate de un objeto o de un sujeto, en los dos casos se glorificó al ahorro, entendido por :

- * Acciones de la mente como pensar o reflexionar.
- * Acciones fisiológicas como comer, y alimentarse con objetos nutritivos.
- * Acciones del individuo como la conservación.

Las anteriores representan la no-continuidad, la detención, el no gasto.

Organizamos el recorrido de la significación en el cuadrado semiótico y donde se pudo observar la isotopía vida vs. muerte, que resume el significado de los relatos que analizamos:



El Ahorro significaría, una muerte para la vida, mientras que el Consumo una vida, para la muerte. El consumo presenta la apariencia de vida, pero significa muerte, mientras que el ahorro parece una muerte pero significa vida.

La promesa del ahorro, implicaría la expansión de la vida, como ocurre en la religión, cuando se quiere convencer sobre la "eternidad".

La importancia de sacrificios o limitaciones terrenales para gozar, después de la muerte, del confort y la felicidad del "cielo" (sociedad de consumo), en una vida plena y placentera.

Para finalizar, nos referiremos a los niños de bajos recursos, público meta de estos anuncios, encontrándose en definitiva una intención poco altruista y autoritaria.

Los anuncios de Unico pretendieron desenmascarar una realidad: las limitaciones que se encuentran en las sociedades libres como la nuestra.

¿ Libre para quién?

En todo caso a nuestros niños de bajos recursos, que por definición están limitados, consideramos que de poco o nada les sirve aprender sobre las restricciones de la sociedad en la que viven.

"Unico" pretende postularse como defensor de los derechos o valores para la "vida":

El ahorro (lo que se sacrifica) pero al convertirse en el representante de los marginados, sin ser uno de ellos, presenta una imagen distorsionada y contraria :

Vida a partir de la muerte

Esclavitud, frente a la libertad de otros, los que sí consumen sin límite, como el osito avorazado.

Presentamos a Jesús Martín Barbero, que a nuestro parecer, explica en pocas palabras, todo lo que hemos querido transmitir y que condensa el significado de la Ideología del Consumo :

"Los hombres, absorvidos por las imágenes, digeridos por las máscaras de una pieza teatral de O'Neill, los individuos se reconocen, esto es se indentifican, se sienten sujetos en la medida en que se diferencian de los objetos. Y presos en este movimiento circular se sienten libres, creen escapar así a la dominación estructural. Esclavos en el trabajo pero libres en el consumo. Como el trabajo al desposeer solidariza, así el consumo al realizar la posesión, individualiza".

A N E X O

COMPRANDO POR AMOR

OSITO : ¿ A DONDE VAS MAMA ?

OSA : AL MERCADO.

OSITO : QUE BUENO ... QUIERO DONAS, HELADOS, PASTELES, REFRESCOS
Y CINCO CAJAS DE CARAMELOS DE COLORES...

OSA : NO VOY A COMPRAR TODO ESO ...

OSITO : (LLORA) ¡ COMO ERES, YA NO ME QUIERES !

OSA : NO DIGAS ESO ... SI NO TE COMPRO TODO LO QUE DESEAS NO
QUIERE DECIR QUE NO TE QUIERA.

OSITO : ¿ AH, NO ?

OSA : CLARO QUE NO ... NADIE TIENE TODO LO QUE DESEA ... Y
TODO LO QUE DESEAMOS NO SIEMPRE ES BUENO.

PESCA

- ABOMINABLE : QUE RICO VAMOS A COMER PESCADO !
- FLAMINGO : ¿ PORQUE ESTAS TAN SEGURO ?
- ABOMINABLE : ES QUE TENGO TANTA HAMBRE QUE QUIERO COMERME TODO LO QUE VEO. NO TENGO PACIENCIA PARA ESTO ...
VAMOS A COMPRAR REFRESCOS Y DULCES ...
- FLAMINGO : ... QUE TE PASA ABOMINABLE ESO NO TE HARA NINGUN BIEN...
- ABOMINABLE : ¡PERO ES QUE NO HEMOS PESCADO NA ...A A A DA !
- FLAMINGO : NO TE PREOCUPES MAMA TIENE CEREALES, CARNE, VERDURAS Y FRUTAS YA VERAS ...
- ABOMINABLE : ¿ COSAS COMO POLLO, PESCADO, FRIJOLES Y PA...PA-YA ?
- FLAMINGO : ¡SI! Y ARROZ, TORTILLAS Y BERROS, ZANAHORIAS, LECHUGA, TOMATE Y NARANJAS Y ...
- ABOMINABLE : ¡AY ! QUE RICO !

USO DEL DINERO

JIRAFa : OYE, MAGNOLIA ...

AVESTRUZ : ¿ SI, RAFA ?

JIRAFa : ¿ ME PRESTAS DINERO PARA COMER ?

AVESTRUZ : ¿ QUE HICISTE CON EL TUYO ?

JIRAFa : LO GASTE EN LOS PASAJES

AVESTRUZ : ¿ NO TRAIAS PARA EL PASAJE ?

JIRAFa : ¿ LO USE PARA UNA LIBRETA ?

AVESTRUZ : ¿ Y EL DINERO DE LA LIBRETA ?

JIRAFa : ME COMPRE ESTA GORRA DE BEISBOL ...

AVESTRUZ : SI GASTARAS TU DINERO PRUDENTEMENTE ...
NO TENDRIAS TANTOS PROBLEMAS.

JIRAFa : SI TIENES RAZON ...YA ENTENDI...

AVESTRUZ : ¿ QUE ESTAS HACIENDO ?

JIRAFa : ¡ ME COMO ESTA GORRA, CHISPAS ! TENGO MUCHA HAMBRE ...

AHORRAR ES EL VERDADERO TRUCO

OSO : MUCHACHOS ... ¿QUIEREN VER UN TRUCO REALMENTE FANTASTICO ? MIREN ESTA ALCANCIA ... COMPLETAMENTE VACIA AHORA VOY A METER UNA MONEDA ... ENSEGUIDA MI HERMOSA AYUDANTE LA CUBRIRA CON ESTA TELA ... SI HAGO ESTO CADA VEZ QUE ME SOBRAN ALGUNAS MONEDAS ... ¡MIREN LO QUE SUCEDE A FIN DE AÑO !

AVESTRUZ: ES DIVERTIDO GASTAR DINERO; PERO MAS DIVERTIDO ES AHORRAR...

¡ESE ES EL VERDADERO TRUCO !

CUIDADO CON LO QUE NOS PERTENCE

- OSO : ¡ESTO NO SIRVE !
- FLAMINGO : ¿ QUE LE PASA ?
- OSO : NO PUEDE VOLAR ...
- FLAMINGO : CON RAZON NO VUELA... ESTA DESTROZADO ¿ POR QUE SE MALTRATO ?
- OSO : SE ATORO EN UN ARBOL, LO BAJE A TIRONES Y UN CAMION LE PASO ENCIMA ...
- FLAMINGO : OYE, ¡QUE PENA !...
- OSO : ...ADEMAS POR OLVIDO LO DEJE EN LA LLUVIA TODA LA NOCHE...
- FLAMINGO : ¡CHISPAS !
- OSO : ¡ VOY A LA TIENDA A RECLAMAR MI DINERO !
- FLAMINGO : NO PUEDES HACER ESO MEJOR APRENDE A CUIDAR BIEN TUS COSAS.
- OSO : ¿ TU CREES ?
- FLAMINGO : ¡ POR SUPUESTO !
- OSO : SI ... TIENES RAZON

EL HOMBRE DE LAS NIEVES

OSO : HOLA ... SOY EL HOMBRE DE LAS NIEVES ... SABIAN QUE USTEDES SON DUEÑOS DE SU PROPIO DINERO ?... ¡ES ALGO MUY ESPECIAL ! PUEDEN COMPRAR LO PRIMERO QUE LES PAREZCA BONITO ... COMO ESTE GUANTE DE BEISBOL ... O ALGO QUE CUESTE MENOS, COMO ESTE GLOBO ... O QUE CUESTE MAS ... COMO ESTA BONITA MUÑECA ... O VARIAS COSAS DIFERENTES ... O PUEDEN AHORRARLO PARA COMPRAR ALGO QUE NECESITEN ADQUIRIR DESPUES ...

EL DINERO CUESTA MUCHO ESFUERZO GANARLO, ASI QUE PIENSEN ANTES DE GASTARLO.

A N E X O

DESCRIPCION DEL ANUNCIO COMPRANDO POR AMOR

PERSONAJES

Osos koala de peluche en tonos grises y blancos.

El oso mas grande tiene como adorno : un sombrero de paja decorado con margaritas.

DECORADO

Durante todo el anuncio aparecen los personajes en un jardin lleno de flores o en un bosque florido con árboles.

RESUMEN DE LA HISTORIA

Una madre/oso va al mercado, y su hijo/osito le pide que le compre muchos dulces chocolates. La madre se niega a comprarle todo. El niño reclama (llorando) y diciendo que no lo quiere.

La madre lo calma explicándole que ella no le puede comprar todo lo que quiere, ya que no todo lo que se desea siempre es bueno.

PERSONAJES

Oso/hijo - Osa/madre

CODIGO DE INSTRUMENTOS EN LA BANDA DE SONIDO

(Ambiente)

Trompetas :

Tambores :

Coro : jingle : UNICO !

Voces de los Personajes : Grave

Aguda

NIVELES DEL SONIDO

Alto - Medio - Bajo

VIDEO

1. OSO/MADRE, MIRA HACIA EL LADO IZQUIERDO DE LA CAMARA COMO SI ESPERARA ALGO, TIENE LOS BRAZOS CERCA DE LA CARA, MUEVE LA CABEZA HACIA LA IZQUIERDA, CUANDO APARECE EL OSO/HIJO DEL LADO IZQUIERDO CAMINANDO HACIA LA MADRE.



2. OSO/HIJO EN PLANO MEDIO MIRANDO DE FRENTE A LA CAMARA, ABRE Y CIERRA LOS BRAZOS.



3. OSO/HIJO EN PLANO MEDIO, MUEVE LA CABEZA Y EL BRAZO IZQUIERDO.



AUDIO

BANDA DE SONIDO

OSITO: ¿ A DONDE VAS MAMA ?

OSA : AL MERCADO ...

OSITO : ¡QUE BUENO!

OSITO: ¡QUIERO DONAS, HELADOS, PASTALES Y CINCO CAJAS DE CAMELOS DE COLORES!

VIDEO

AUDIO

4. LONG SHOT DE LA CAMARA, LOS PERSONAJES EN EL BOSQUE DE PERFIL A ESTA MIRADOSE SIMULTANEAMENTE, LA OSA/MADRE MUEVE LA CABEZA HACIA ATRAS LEVANTA EL BRAZO IQUIERDO ABRE LOS BRAZOS QUE ANTES TENIA JUNTOS.



OSA : NO VOY A
COMPRAR TODO
ESO ...

5. CLOSE UP DEL OSO/HIJO, CIERRA LOS BRAZOS, AGACHA LA CABEZA Y LA COLOCA ENTRE LOS BRAZOS.



OSITO: (LLORANDO)
¡UUUU! YA NO
ME QUIERES.

6. LA OSA/MADRE SE ACERCA AL OSO NIÑO, Y PASA EL BRAZO IZQUIERDO POR ATRAS Y EL OTRO POR ADELANTE ABRAZANDOLO.



OSA : ¡NO DIGAS
ESO!...

VIDEO

AUDIO

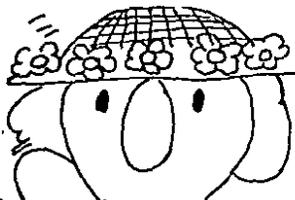
7. CLOSE UP DEL OSO/MADRE DE PERFIL, SOBRE LA CABEZA DEL OSO/HIJO, SE PUEDE DETALLAR EL SOMBRERO DE PAJA RODEADO DE MARGARITAS, PARECE QUE LO CONSUELA.



8. PLANO MEDIO DEL OSO/HIJO, LEVANTA LA CABEZA, ABRE LOS BRAZOS Y MIRA DE FRENTE A LA CAMARA.



9. OSO/MADRE SE SEPARA DEL OSO/HIJO SE HACE UN PLANO COMPLETO DE LA CARA DE LA OSO/MADRE, MUEVE LA CABEZA Y UN BRAZO.



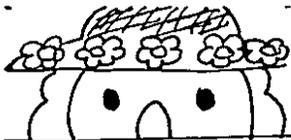
OSA: SI NO TE COMPRO
TODO LO QUE DESEAS
NO QUIERE DECIR QUE
NO TE QUIERA ...

OSITO : ¿ AH! NO?

OSA : CLARO QUE NO...
NADIE TIENE TODO
LO QUE DESEA...
Y TODO LO QUE
DESEAMOS ...NO
SIEMPRE ES BUENO.

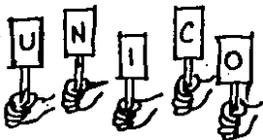
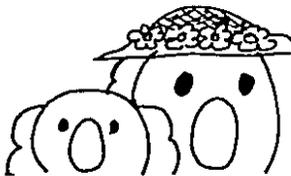
VIDEO

10. APARECE EN LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA EN FONDO BLANCO: UNION NACIONAL INDEPENDIENTE DE CONSUMIDORES.



UNION NACIONAL INDEPENDIENTE
DE CONSUMIDORES

11. SE ACERCA LA MADRE/OSO AL OSITO, Y SE QUEDAN DE FRENTE A LA CAMARA, TOMADOS DE LA NARIZ HACIA ARRIBA.



AUDIO

BANDA DE SONIDO: SUBE EL SONIDO AGUDO DE LAS TOMPETAS.

VOCES DE NIÑOS QUE GRITAN : UNICO !

/-/\-/\

PESCA**DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES**

ABOMINABLE : Es un Oso grande peludo, todo blanco, ojos fijos bizcos y boca grande, tiene brazos y manos que mueve hábilmente.

FLAMINGO : Tiene un cuello muy largo, la cabeza con ojos fijos y muy juntos, sobresale un pico grande y ganchudo que cuando "habla" abre y cierra.

DECORADO: Al inicio del anuncio aparece un río con corriente que pasa atrás de dos brazos peludos que sostienen una caña de pescar.

Mas adelante, se ve una casa grande de tres pisos, con ventanas pintadas de blanco, atrás de esta se observa un lago o río, por último unos árboles frondosos que se mueven con el viento, a lo largo del anuncio se puede apreciar el efecto del viento sobre la piel del Oso que ondea. El oso además mueve mucho la cabeza cuando habla.

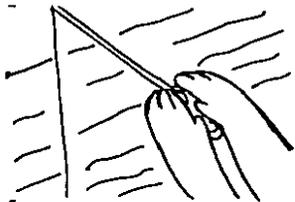
RESUMEN DEL RELATO:

Abominable (Oso) y Flamingo están pescando, Abominable no tiene paciencia para pescar y decide dejar la pesca para ir a comprar golosinas. Flamingo lo convence de que es mejor comer alimentos nutritivos que mamá tiene en casa.

VIDEO

AUDIO

1. APARECE EN CLOSE-UP DOS PELUDOS CON UNAS MANOS SOSTENIENDO UNA CAÑA DE PESCAR, CON UNA MANO SE MUEVE EL CARRETE DE LA CAÑA CON LA OTRA SE SOSTIENE LA CAÑA. ATRAS SE VE UN RIO CON CORRIENTE QUE VA PASANDO.



ABOMINABLE :;HUUMMM!
QUE RICO VAMOS A
COMER PESCADO!

2. MEDIUM CLOSE UP DEL OSO QUE MUEVE LA BOCA Y LA CABEZA, A MEDIDA QUE "HABLA" ACABA DE ENROLLAR EL CARRETEL DE LA CAÑA Y LA DEPOSITA A UN LADO DE LA PANTALLA. APARECE FLAMINGO DEL LADO IZQUIERDO, DE FRENTE MOVIENDO EL PICO CUANDO HABLA.



FLAMINGO:
¿ PORQUE ESTAS TAN
SEGURO ?

VIDEO

AUDIO

3. MEDIUM CLOSE-UP DEL OSO,
MUEVE MUCHO LA CABEZA
CUANDO HABLA, EL "VIENTO"
LE ONDEA LA PIEL



ABOMINABLE:
¡ ES QUE TENGO TANTA
HAMBRE QUE QUIERO CO-
MERME TODO LO QUE VEO !

4. FLAMINGO Y ABOMINABLE APA-
RECEN JUNTOS NUEVAMENTE EN
UN MEDIUM CLOSE-UP, SE LE
VE EL MOVIMIENTO DE UN
BRAZO, PASA LA CARA DE
PESCAR POR DELANTE DE SU
CUERPO Y LA DEPOSITA EN
LA PARTE BAJA DE LA IMAGEN.
FLAMINGO VOLTEA LA CABEZA
HACIA LA CAMARA.



ABOMINABLE:
¡ NO TENGO PACIENCIA
PARA ESTO !

VIDEO

AUDIO

5. FLAMINGO Y ABOMINABLE EN MEDIUM CLOSE-UP, ABOMINABLE MIRA A FLAMINGO Y ESTE A SU VEZ VOLTEA NUEVAMENTE LA CABEZA MIRANDO DE FRENTE A LA CAMARA, MIENTRAS ABOMINABLE SUBE LAS MANGOS Y LAS JUNTA A SU VEZ PALMEA (COMO SI APLAUDIERA)



ABOMINABLE:
¡ VAMOS A COMPRAR REFRESCOS
Y DULCES !

6. ABOMINABLE DANDO LA ESPALDA A LA CAMARA Y FLAMINGO CON LA CABEZA DE PERFIL. DESPUES CLOSE-UP DE FLAMINGO



FLAMINGO:
¿ QUE TE PASA ? ABOMINABLE,
¡ESO NO TE HARA NINGUN
BIEN ...!

7. MEDIUM CLOSE-UP DE ABOMINABLE MUEVE MUCHO LA CABEZA Y ABRE Y CIERRA LA BOCA LEVANTA LAS

MANOS Y BRAZO FRENTE A LA CÁMARA MOSTRANDO PARTES DE LA CAÑA DE PESCAR CON HILO Y CEBO.



8. CLOSE-UP DE FLAMINGO MUEVE LA CABEZA Y EL PICO CUANDO "HABLA", EL DECORADO DEL FONDO SON ARBOLES FRONDOSOS QUE SE MUEVEN CON EL VIENTO.



9. CLOSE-UP DE ABOMINABLE MUEVE LA CABEZA Y LA BOCA REPETIDAMENTE, EL DECORADO DEL FONDO ES LA CASA

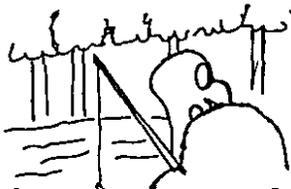


OSO:
¡ES QUE NO HEMOS PESCADO
NAAAA...DA...!

FLAMINGO:
NO TE PREOCUPES MAMA, TIENE
CEREALES, CARNE, VERDURAS
Y FRUTAS MUY SABROSAS YA
VERAS...

ABOMINABLE:
¿COSAS COMO POLLO, PESCADO,
FRIJOLES Y PAPAAA...YA...?

10. APARECE EN TRAVELING, LA CAMARA TOMANDO A LOS DOS PERSONAJES POR LA ESPALDA, ABOMINABLE VA CARGANDO LA CANA SOBRE SU HOMBRO, SE VEN DESDE LA CABEZA HACIA ARRIBA MIENTRAS CAMINAN. AL FONDO NO SE VE DISTINGUIR EL DECORADO. A MEDIDA QUE CAMINAN SE ALCANZA A VER UN CAMINO, UN LAGO, ARBOLES, FLAMINGO VA DEL LADO IZQUIERDO DE ABOMINABLE.



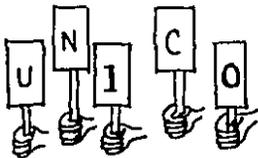
11. LOS DOS PERSONAJES VAN CAMINANDO, Y SE VE A LO LEJOS UN CAMINO CUANDO APARECE EL PATROCINADOR EN LA PARTE INFERIOR DE LA IMAGEN.



UNION NACIONAL INDEPENDIENTE

DE CONSUMIDORES.

12. APARECEN LAS SIGLAS DE UNICO EN BANDERINES, AGARRADOS POR PUÑOS QUE LOS TOMAN DE LA BASE



FLAMINGO:
¡SI..II..! Y ARROZ, TORTILLAS
Y BERROS, ZANAHORIAS, LE -
CHUGA, TOMATE Y NARANJA
OSO: (SIMULTANEAMENTE)
MMM, ¡AH...MMM!

FLAMINGO:
¡...MIRA!

VOCES DE NIÑOS AL UNISONO
CANTAN ¡UNICO!

./ \./ \.

USO DEL DINERO

DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES

AVESTRUZ : (MAGNOLIA)

Es un Avestruz con plumas, se ve la parte de atrás del plumaje, cuello largo decorado con un collar de flores, el adorno de la cabeza es una pluma blanca volteada hacia atrás.

Tiene movimientos en los ojos, abre y cierra los párpados y el pico, tiene ojos muy grandes con pestañas postizas y menea la cabeza hacia los lados.

Camina como meciéndose, cuando mueve el cuerpo se observan las plumas de la cola.

JIRAFa : (RAFA)

Es una Jirafa delgada, parece fabricada de tela, tiene ojos grandes, con manchas en la piel. El anuncio sólo presenta el cuello no el resto del cuerpo. Sobre la cabeza lleva una gorra sobresaliendo sus antenitas. Tiene movimiento en la boca, camina meciéndose.

DECORADO.

Sendero o camino, a los lados filas de troncos de árboles grandes pueda ser un bosque o un camino con árboles.

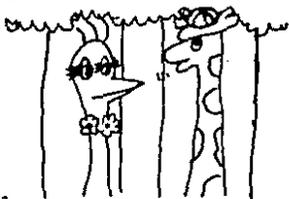
RESUMEN DEL RELATO.

Rafa la Jirafa le pide prestado dinero a Magnolia el Avestruz, ésta no acepta y le pregunta sobre lo que hizo con el dinero, la Jirafa se lo gastó todo en cosas inútiles incluyendo una gorra de beisbol, y como no tiene para comer decide comerse la gorra.

VIDEO

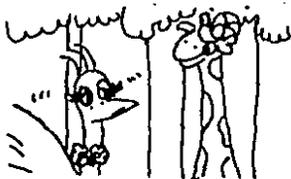
AUDIO

1. APARECEN UNA JIRAF A Y UN AVESTRUZ CAMINANDO DE FRENTE HACIA LA CAMARA, A LOS LADOS SE VEN TRONCOS DE ARBOLES, LA JIRAF A SE VOLTEA HACIA EL AVESTRUZ, LA CAMARA HA - CE TRAVELING.



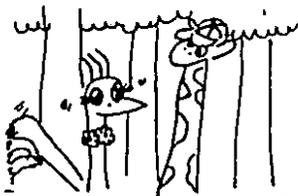
RAFA:
OYE...MAGNOLIA...

2. MAGNOLIA PESTANEA, DESPACIO VOLTEA UN POCO LA CABEZA HACIA RAFA, SE LE ALCANZA A VER PLUMAS DEL CUERPO ATRAS DEL CUELLO. LA CAMARA ACOM - PANA A LOS PERSONAJES EN TRAVELING.



MAGNOLIA:
¿SI...RAFA?...

3. RAFA MUEVE LA BOCA, DIRIGIENDOSE A MAGNOLIA. LA CAMARA EN TRAVELING SIGUE A LOS PERSONAJES.



RAFA:
¿ME PRESTAS DINERO PARA COMER?

4. CLOSE-UP DE MAGNOLIA MIRANDO HACIA EL LADO IZQUIERDO, PESTANEA Y MUEVE EL PICO, LOS MOVIMIENTOS DEL AVESTRUZ SON LENTOS Y SUAVES.



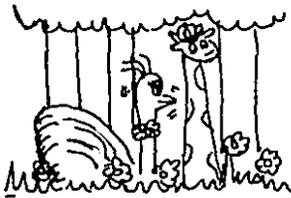
MAGNOLIA:
¿QUE HICISTE CON EL TUYO?...

5. LA CAMARA ENFOCA A LA JIRAFRA SOBRE SU LADO IZQUIERDO, Y ESTA VOLTEA LA CARA HACIA LA CAMARA EN CLOSE-UP, MUEVE LA BOCA "HABLANDO."



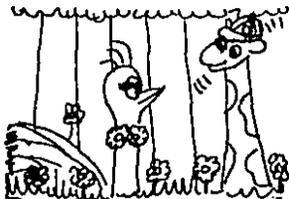
RAFA:
¡ LO GASTE EN LOS PASAJES...!

6. LA CAMARA EN TRAVELING, APARECEN LOS DOS PERSONAJES QUE SIGUEN CAMINANDO COMO SI ACABARAN DE DAR UNA VUELTA, LA CAMARA LOS TOMA DE PERFIL.



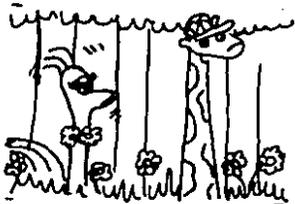
MAGNOLIA:
¡NO TRAIAS PARA EL PASAJE!...

7. TRAVELING DE LA CAMARA SI - GUIENDO A LOS PERSONAJES, LA JIRAFÁ VOLTEA LA CABEZA Y LA MUEVE A MEDIDA QUE "HABLA" IGUAL LA BOCA.



RAFA:
¡LO USE PARA UNA LIBRETA!

8. TRAVELING DE LA CAMARA ACOMPAÑANDO A LOS PERSONAJES EL AVESTRUZ MUEVE EL PICO, LA CAMARA LOS ENFOCA DE PERFIL, SE MUEVEN SUAVEMENTE A MEDIDA QUE CAMINAN.



VIDEO

MAGNOLIA:
Y EL DINERO DE LA LIBRETA?

AUDIO

9. CLOSE-UP DE LA JIRAF A QUE VOLTEA LA CABEZA HACIA LA CAMARA, MUEVE LA CABEZA Y LA BOCA MIENTRAS HABLA. SE VE CLARAMENTE LA GORRA.



RAFA:
¡ME COMPRE ESTA GORRA DE BEISBOL!

10. CLOSE-UP DEL AVESTRUZ QUE A MEDIDA QUE "HABLA" (ESTA DE PERFIL VA VOLTEANDO LA CABEZA HACIA LA CAMARA, A SU VEZ MUEVE EL PICO Y ABRE Y CIERRA LAS PESTAÑAS



MAGNOLIA: SI GASTARAS TU DINERO PRUDENTEMENTE, NO TENDRIAS TANTOS PROBLEMAS

11. LA CAMARA EN CLOSE-UP ENFOCANDO AL AVESTRUZ DEL LADO IZQUIERDO Y ESTA VA VOLTEANDO LA CABEZA HACIA LA CAMARA MIRANDO HACIA ESTE LADO, Y CUANDO LLEGA FRENTE A LA CAMARA EMPIEZA A MOVERLA CON MAS FUERZA SE QUEDA UN SEGUNQUIETA Y LUEGO AGITA LA CABEZA Y EL PICO.



RAFA SI...TIENES RAZON
MAGNOLIA: ¿QUE ESTAS HACIENDO?

12. APARECE LA JIRAFA EN CLOSE-UP CON LA GORRA EN LA BOCA MORDIENDOLA.



RAFA: ME COMO ESTA GORRA...
¡CHISPAS TENGO MUCHA HAMBRE!

¡UNICO!

/./\./

AHORRAR ES EL VERDADERO TRUCO

DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES.

MAGNOLIA :

Es un Avestruz que se ve muy coqueta, tiene una diadema de diamantes y el cuello un collar también de brillantes, actúa ayudando al Mago, tiene movimientos suaves especialmente en sus ojos de grandes pestañas y en la parte trasera de su cuerpo, durante todo el anuncio abre y cierra los ojos. Cuando "habla" mueve el pico y un poco la cabeza.

MAGO :

Es un oso grande, peludo y blanco que tiene un sombrero negro de capa, tiene movimiento en la boca y las manos que maneja con mucha habilidad y gracia, sus movimientos son rápidos y bruscos.

"Habla" todo el tiempo moviendo la cabeza, la boca, y las manos. Los ojos son bizcos.

DECORADO :

Atrás aparecen unas cortinas brillantes (pueden ser plateadas) la alcancía se encuentra sobre una mesa un cojín de seda y encaje.

Las cortinas se mueven a veces suavemente.

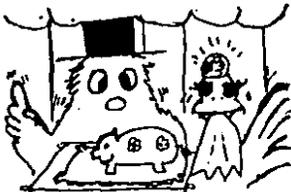
RESUMEN DE LA HISTORIA

El mago les enseña a sus amigos del auditorio (televidentes) un truco, que consiste en poner en la alcancía las monedas cada vez que sobran, demostrando que al fin del año está llena (sacudiéndola). El Avestruz aconseja que es más divertido ahorrar que gastar.

VIDEO

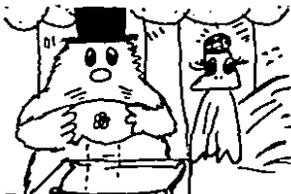
AUDIO

1. APARECE EL OSO, FRENTE A UNA MESA, ATRAS SE VEN UNAS CORTINAS QUE BRILLAN, TIENE PUESTO UN SOMBRERO DE COPA NEGRO, A SU DERECHA ESTA EL AVESTRUZ CON UNA DIADEMA Y UN COLLAR DE EL CUELLO, Y UNA DIADEMA DE BRILLANTES EN EL CUELLO EN EL PICO UNA SERVILLETA DE SEDA MIENTRAS "HABLA" EL OSO, MUEVE LA CABEZA Y LA BOCA, A SU VEZ LA MANO IZQUIERDA, CON LA QUE SEÑALA CON EL DEDO INDICE O LA MANO ABIERTA. HAY UNA ALCANCIA SOBRE LA MESA EN UNA ALMOHADILLA DE SEDA Y ENCAJE. EL AVESTRUZ SE MUEVE SUAVEMENTE Y PESTANEA LENTAMENTE.



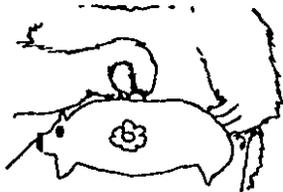
OSO:
MUCHACHOS, ¿QUIEREN VER ALGO
REALMENTE FANTASTICO?

2. EL OSO BAJA LA CABEZA, LEVANTA LA ALCANCIA CON LAS DOS MANOS LA ACERCA A LA CARA Y LA SACUDE, MIENTRAS EL AVESTRUZ SE MUEVE SUAVEMENTE Y PESTANEA LENTAMENTE. DESPUES DE SACUDIR LA ALCANCIA LA DEJA EN SU LUGAR.



OSO:
¡MIREN ESTA ALCANCIA, ...ESTA
COMPLETAMENTE VACIA!

3. CON LA MANO IZQUIERDA SACA ATRAS DE LA ALCANCIA UNA "MONEDA" (QUE NO SE VE) ENTRE DOS DEDOS, EL PULGAR Y EL INDICE Y LA DEPOSITA POR LA RANURA, SE HACE CLOSE-UP DE ESTA ACCION, COLOCA NUEVAMENTE LA MANO ATRAS DE LA ALCANCIA POR UNOS SEGUNDOS.



OSO:
AHORA VOY A METER UNA
MONEDA...

4. NUEVAMENTE APARECEN EN ESCENA LOS DOS PERSONAJES, EL OSO PASA LA MANO POR ATRAS DE LA ALCANCIA Y TOMA LA PUNTA DEL PANUELO DE SEDA. EL AVESTRUZ PESTAÑEA SE MUEVE SUAVEMENTE ASI COMO LAS CORTINAS DEL FONDO, SE HACE UN MEDIUM CLOSE-UP DEL AVESTRUZ EL CUAL SOSTIENE EL PANUELO, Y SE PUEDE APRECIAR CON DETALLES LA DIADEMA DE DIAMANTES

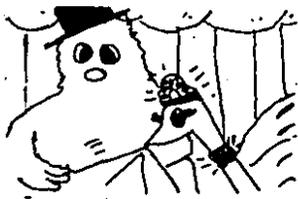


OSO:
ENSEGUIDA MI HERMOSA AYUDAN-
TE...

VIDEO

AUDIO

5. APARECEN LOS DOS PERSONAJES NUEVAMENTE FRENTE A LAS CAMARAS, EL OSO TOMA EL EXTREMO DEL PAÑUELO Y LO COLOCA ENCIMA DE LA ALCANCIA, AL TIEMPO QUE LA AVESTRUZ LO ACOMODA CON EL PICO Y LA CABEZA, DANDO UNA VUELTA POR DELANTE DE LA ALCANCIA Y DESPUES DE ACOMODADO LO SUELTA.



OSO:
LA VA A CUBRIR CON ESTA TELA..

6. EL OSO UNA VEZ QUE CUBRIO LA ALCANCIA COLOCA SUS DOS MANOS SOBRE LA MESA A LOS LADOS DE LA ALCANCIA CUBIERTA CON LA TELA POR UNOS SEGUNDOS Y RAPIDAMENTE CON LA MANO IZQUIERDA Y EL PULGAR E INDICE TOMA EL PAÑUELO DEL CENTRO HACIENDO UN MOVIMIENTO MUY RAPIDO, ARREBATANDO LA TELA.

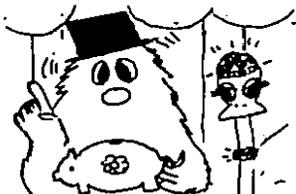


7. EL OSO CON LA MANO HALA RÁPIDAMENTE EL PAÑUELO Y LO TIRA DEL LADO IZQUIERDO DE LA CAMARA Y DESAPARECE, EL MOVIMIENTO ES BRUSCO. COLOCA POR UN SEGUNDO LAS DOS MANOS SOBRE LA MESA.



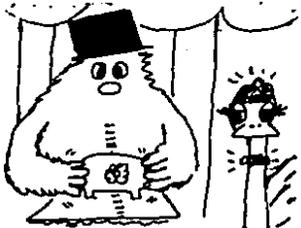
OSO:
SI HAGO ESTO...

8. SEÑALA CON EL INDICE Y MUEVE LA CABEZA



OSO: CADA VEZ QUE ME SOBREN
UNAS MONEDAS ...

9. EL OSO BAJA NUEVAMENTE LA CABEZA, TOMA LA ALCANCIA CON LAS DOS MANOS, Y LA SACUDE.



(SONIDO DE UNAS POCAS MONEDAS
QUE SACUDEN)
OSO:
MIREN LO QUE SUCEDE AL FIN
DEL AÑO...

10. CLOSE-UP SOBRE EL AVESTRUZ QUE MUEVE EL PICO PARA "HABLAR". DESPUES DE HABLAR, SE QUEDA QUIETA UNOS SEGUNDOS MIRANDO LA CAMARA.



AVESTRUZ:
ES DIVERTIDO GASTAR DINERO,
PERO MAS DIVERTIDO ES AHORRAR
ESE ES EL VERDADERO TRUCO:

11. CLOSE-UP DEL AVESTRUZ CERRANDO EL OJO IZQUIERDO SUAVEMENTE.

(MUSICA DE FONDO)



12. NUEVAMENTE ABRE LOS OJOS Y SE QUEDA QUIETA MIRANDO A LA CAMARA MIENTRAS EN LA PARTE INFERIOR APARECE EL PATROCINADOR.

(MUSICA DE FONDO)



¡ UNICO !

UNION NACIONAL INDEPENDIENTE
DE CONSUMIDORES.

CUIDADO CON LO QUE NOS PERTENECE**DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES****OSO :**

Es un Oso peludo, blanco y grande, tiene los ojos bizcos fijos, mueve las manos con mucha habilidad, cinco dedos en cada manos, - los brazos son anchos y peludos.

Mueve la boca y la cabeza, cuando hay viento su piel se mueve con ésta.

FLAMINGO:

Tiene un pico ganchudo, ojos grandes muy juntos, cabeza alargada el cuello es largo y delgado, mueve el pico y la cabeza.

DECORADO

Los personajes se encuentran en un espacio abierto, al fondo se observan árboles altos como de un bosque, hay viento.

RESUMEN DEL RELATO

El oso tiene un papalote que arrastra, está molesto por que el papalote no sirve, su amigo Flamingo le pregunta la razón y éste confiesa haberlo destruido. Quiere reclamar su dinero y Flamingo le aconseja sobre el cuidado con sus cosas.

VIDEO

AUDIO

1. APARECE DE FRENTE A LA CAMARA EL OSO Y UN POCO MAS ATRAS FLAMINGO COMO SI QUISIERA ALCANZARLO.



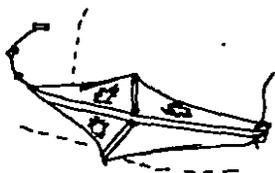
OSO: ¡ ESTO NO SIRVE !!

2. AHORA LOS PERSONAJES EL OSO Y FLAMINGO CAMINANDO RAPIDAMENTE HACIA LA CAMARA, ATRAS ARBOLES Y ESPACIO ABIERTO Y EN EL PASTO SE VE UN PAPANOTE COLGADO DE UN HILO QUE SE VA ARRASTRANDO EN MAL ESTADO, EL OSO TRAE EN LA MANO DERECHA UN PALO EN DONDE VIENE EL HILO ENVUELTO. LA CAMARA REALIZA UN MEDIUM CLOSE UP.



3. CLOSE -UP DEL PAPANOTE QUE VA CAYENDO AL PASTO Y ES ARRASTRADO POR UN HILO, SE VE BASTANTE AVERIADO, TIENE HOYOS EN EL PAPEL Y LAS

MADERAS ROTAS TAMBIEN.



FLAMINGO:
¿QUE LE PASO?

4. CLOSE-UP DE LOS PERSONAJES FLAMINGO VOLTEA LA CABEZA HACIA ABOMINABLE Y MUEVE EL PICO, EL OSO MUEVE LA CABEZA Y SIGUE LLEVANDO EL CARRETE EN LA MANO COMO HALANDOLO MIENTRAS CAMINAN



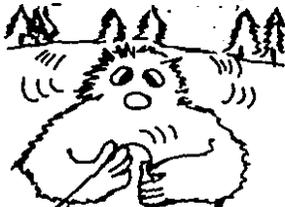
OSO:
NO PUEDE VOLAR...

5. APARECEN LOS PERSONAJES NUEVAMENTE Y ATRAS SE VE AL PALOTE CAYENDO AL SUELO Y DESAPARECE DE LA PANTALLA.



FLAMINGO: HUUUMM... CON RAZON NO VUELA, ESTA DESTROZADO... ¿PORQUE SE MALTRATO?

6. APARECE EL OSO EN MEDIUM CLOSE-UP ENROLLANDO EL HILO EN EL CARRETE DEL PAPALOTE HAY MUCHO VIENTO, LA PIEL DEL OSO SE MUEVE, POCO A POCO ACERCA EL PAPALOTE (A MEDIDA QUE HABLA ENROLLA EL CARRETE Y MUEVE LA CABEZA HACIA EL LADO IZQUIERDO, HACIA LO QUE HACE Y LUEGO A LA CAMARA).



OSO: SE ATORO DE UN ARBOL, LO BAJE A TIRONES, Y UN CAMION LE PASO ENCIMA ...

7. APARECEN LOS DOS PERSONAJES NUEVAMENTE EN PRIMER PLANO, EL OSO YA TERMINO DE ENROLLAR EL PAPALOTE Y LO TIENE CERCA DE SUS MANOS, (SE VE PARTE) FLAMINGO MUEVE LA CABEZA DOS VECES HACIA SU DERECHA EL OSO TIENE EN SU MANO -- IZQUIERDA EL PAPALOTE, SIGUE MOVIENDO LA CABEZA Y LA BOCA, MIRANDO LO QUE HACE, O HACIA FLAMINGO.



OSO: Y ADEMAS POR OLVIDO LO DEJE EN LA LLUVIA TODA LA NOCHE...

8. EL OSO SIGUE MOVIENDO LA CABEZA, TOMA EL PAPALOTE CON LAS DOS MANOS Y SE VE ESTE

FRENTE A LA CAMARA Y CON EL DEDO INDICE DE LA MANO IZ - QUIERDA ACARICA EL PALO DEL PAPALOTE. CUANDO HABLA MIRA EL PAPANOTE Y A FLAMINGO ALTERNADAMENTE. DESPUES PRESIONA EL PAPANOTE HACIA SU CUERPO CUANDO TERMINA DE HABLAR.



OSO: ¡ VOY A LA TIENDA A QUE ME DEVUELVAN MI DINERO!

9. CLOSE-UP DEL FLAMINGO QUE HABLA MIENTRAS MIRA AL OSO A SU LADO IZQUIERDO MIENTRAS ABRE Y CIERRA EL PICO.



FLAMINGO: NO PUEDES HACER ESO... MEJOR APRENDE A CUIDAR BIEN TUS COSAS...

10. CLOSE-UP DEL OSO QUE SE QUEDA MIRANDO HACIA SU LADO DERECHO, MUEVE LA CABEZA Y LA BOCA.



OSO: ¿ TU CREES?

11. CLOSE-UP DE FLAMINGO QUE SIGUE MIRANDO A ABOMINABLE DEL LADO IZQUIERDO MIENTRAS ABRE Y CIERRA EL PICO.



FLAMINGO: POR SUPUESTO...

12. CLOSE-UP DE ABOMINABLE DE FRENTE A LA CAMARA, SOSTIENE EL PAPANOTE CON LA MANO DERECHA Y LA IZQUIERDA LA COLOCA ENTRE LA BARBILLA Y LA BOCA Y LA SOSTIENE UNOS SEGUNDOS, LUEGO LA PONE NUEVAMENTE SOBRE EL PAPANOTE Y VOLTEA A MIRAR DEL LADO IZQUIERDO Y DEL DERECHO, MIRA LENTAMENTE.

(BANDA DE SONIDO)



13. SE QUEDA EN CLOSE-UP SOSTENIENDO EL PAPANOTE Y MIRANDO A LOS LADOS VUELVE A PONER UN DEDO CERCA DE LA BOCA MIENTRAS APARECEN LAS SIGLAS DEL PATROCINADOR

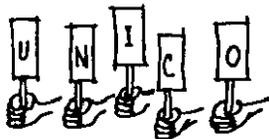


UNION NACIONAL INDEPENDIENTE DE CONSUMIDORES

BANDA DE SONIDO

14. BANDERINES DE UNICO SOSTENIDOS POR MANOS.

¡UNICO!



EL HOMBRE DE LAS NIEVES

PERSONAJES

OSO :

Oso peludo, blanco con movimiento en las manos, la boca y la cabeza.

DECORADO

Atrás del Oso aparecen unas repisas llenas de juguetes de todo tipo, del lado izquierdo un carrusel, la cara de un tigre muñecas y muñecas delante del personaje frente a la cámara un mostrador en donde se encuentran varios juguetes, colgado de un hilo del lado izquierdo un payasito y del lado derecho una brujita, se mueven suavemente dando vueltas especialmente cuando el personaje pasa cerca de ellos.

VIDEO

AUDIO

1. APARECE EL OSO FRENTE A UN MOSTRADOR DE JUGUETES, CON LA MANO IZQUIERDA MOVIENDO-LA DE ARRIBA HACIA SU LADO IZQUIERDO, A MEDIDA QUE "HABLA" SE VA DESPLAZANDO DEL LADO IZQUIERDO HACIA EL DERECHO ATRAS DEL MOS -- TRADOR POR EL CUAL CIRCULA SIN SALIRSE DE ESE ESPACIO



OSO: ¡ HOLA! SOY EL HOMBRE DE LAS NIEVES

2. MIRA HACIA ARRIBA, SE VOLTEA UN POCO HACIA LA DERECHA Y SE DESPLAZA SUAVEMENTE, MUEVE LA BOCA MIENTRAS "HABLA" Y SE QUEDA ENFRENTA DE DOS JUGUETES, QUE CUELGAN: UNA BRUJITA, DEL LADO DERECHO UN PAYASITO DEL LADO DERE -- CHO, CUANDO SE VA DESPAZANDO PASA DEL OTRO LADO DE LA BRUJITA LA CUAL QUEDA A SU DIESTRA



OSO: ¿ SABIAN QUE USTEDES SON DUEÑOS DE SU PROPIO DINERO?

3. MIENTRAS SIGUE HABLANDO LEVANTA EL BRAZO Y SEÑALA CON EL INDICE HACIA EL LADO DERECHO



OSO: ES ALGO MUY ESPECIAL,
PUEDEN COMPRAR ALGO QUE LES
PAREZCA BONITO...

4. PASA NUEVAMENTE ATRAS DEL PAVASITO Y LA MUÑECA, Y AL PASAR POR ESTOS SE MUEVEN PORQUE CUELGAN DE UN HILO, SE AGACHA Y SACA UN GUANTE DE BEISBOL Y LO GOLPEA CON EL PUÑO CERRADO.



OSO: COMO ESTE GUANTE DE
BEISBOL

5. LA CAMARA LO TOMA DE ESPALDAS Y SOBRE SU LADO IZQUIERDO SACA UN GLOBO PEGADO DE UN PALO QUE SE MUEVE MIENTRAS LO MUESTRA, SE QUEDA MIRANDO DEL LADO IZQUIERDO DE DONDE SACO EL GLOBO.



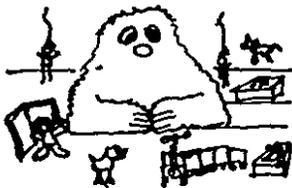
OSO: O ALGO QUE CUESTE MENOS
COMO ESTE GLOBO...

7. LA CAMARA HACE UNA TOMA DEL LADO DERECHO, EL OSO VOLTEA LA CARA HACIA LA CAMARA Y SE VE UNA REPISA ATRAS CON MUCHOS MUÑECOS DE TRAPO, EL OSO COLOCA SU MANO IZQUIERDA SOBRE UNA MUÑECA PEQUENA QUE ESTA SENTADA, TIENE TRENZAS Y VESTIDO LARGO EL CUERPO, LA CARA SON DE TRAPO, AL LADO SE ENCUENTRAN OTROS JUGUETES QUE SE AL -- CANZAN A DISTINGUIR.



OSO: O ALGO QUE CUESTE MAS
COMO ESTA BONITA MUÑECA...

8. SE HACE UN CLOSE-UP DEL MOSTRADOR EN DONDE APARECEN VARIOS JUGUETES UN POLLITO O PATITO CAMINANDO, UN TREN CON LOCOMOTORA QUE VA DEL LADO OPUESTO TAMBIEN EN MOVIMIENTO, DEL LADO IZQUIERDO UN LIBRO SEMIABIERTO CON UNA MUÑECA SENTADA. DEL LADO DERECHO UNA CAJA CON DULCES, ATRAS EN LAS REPISAS OTROS JUGUETES, UN CABALLITO, A LA DERECHA UNA CAJA CON ALGO QUE NO SE DISTINGUE ADENTRO



OSO: O VARIAS COSAS
DIFERENTES...

9. LA CAMARA TOMA EN LONG SHOT AL PERSONAJE QUE SACA ATRAS DEL MOSTRADOR UNA ALCANCIA EN FORMA DE COCHINITO Y LO SOSTIENE CON SU MANO DERECHA.



OSO: O PUEDES AHORRAR PARA
COMPRAR ALGO QUE NECESITEN
ADQUIRIR DESPUES...

10. MIENTRAS SOSTIENE LA ALCANCIA EL OTRO BRAZO LO MUEVE PERMANENTEMENTE ESPECIALMENTE LA MANO IZQUIERDA QUE LA VA GIRANDO CLOSE-UP DE LA POSE, SIGUE SOSTENIENDO LA ALCANCIA Y CON LA OTRA MANO SEÑALA CON EL DEDO INDICE VARIAS VECES MIENTRAS "HABLA" LO MUEVE Y A SU VEZ LA CABEZA Y LA BOCA.



OSO :
EL DINERO CUESTA MUCHO
ESFUERZO GANARLO...

11. COLOCA LA OTRA MANO SOBRE EL MOSTRADOR Y LA ABRE HACIA ARRIBA, MIENTRAS SACUDE LA ALCANCIA CON LA OTRA MANO.



AUDIO: SONIDO DE ALCANCIA
LLENA DE MONEDAS

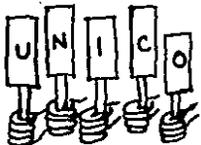
OSO: ASI QUE PIENSEN ANTES
DE GASTARLO...

12. SE MANTIEN EN LA MISMA POSICION QUE EN EL CUADRO ANTERIOR MIRA A LA CAMARA Y EN LA PARTE INFERIOR DE LOS DEL CUADRO APARECE EL PATROCINADOR DEL ANUNCIO.



BANDA DE SONIDO...

13. BANDERINES CON UNICO.



VOCES DE LOS NIÑOS :

¡ UNICO !

B I B L I O G R A F I A

- BARBERO, JESUS MARTIN. "Comunicación Masiva : Discurso y Poder". Editorial Epoca. Quito. Ecuador.1978.
- BARTHES ROLAND, T. TODOROV Y OTROS. "Análisis Estructural del Relato". Ediciones Du Seuil, Premia Editora. Traducción Beatriz Dorfiots y Ana Nicole Vaisse, 2a. Edición, México. 1982.
- BASTIDE, FRANCOISE. "El Análisis Semiótico del Discurso". Fotocopias en inglés. 1981. Traducción : Martha L. Arango.
- CARONTINI ENRICO, PERAYA DANIEL. "Elementos de Semiótica General". Ed. Gustavo Gili S.A. Barcelona. 1979.
- GREIMAS, A.J. "Semiótica del Texto : Análisis de un Cuento de Maupassant". Ediciones Du Seuil. Paris. Traducción Irene Agoff.-Ediciones Paidós. Barcelona Buenos Aires.
- GRUPO DE ENTREVERNES, MATEOS, J. "Análisis Semiótico de los Textos : Introducción Teoría y Práctica". "El juego de sentido en el Relato de la Torre de Babel". Traducción Jean Claude Girou y Luis Panier. Ediciones Cristiandad. Madrid.
- JAKOBSON, ROMAN. "Ojeada sobre el Desarrollo de la Semiótica". Versión Libre : Uribe Villegas Oscar. Material Mimeografiado del Seminario de Semiología de la cultura del Instituto de Investigaciones Sociales. UNAM. México.
- JIMENEZ, O.R. "Nacimiento de la Semiótica Occidental". Material mimeografiado del Seminario de Semiología de la Cultura del Instituto de Investigaciones Sociales. UNAM. México. Pgs. 1-39.
- MOLES, ABRAHAM, ZELTMAN CLAUDE. "La Comunicación". Publicado en el Diccionario : Les images, les sons, le signes, théories et techniques de N.Wiener et C.Shannon a M. Mc.Lujan. pgs.102-109.
- MOUNIN, G. "La Semiología y las Semiologías". Versión Libre de Ruiz de Chavez Leticia. Seminario Semiología de la Cultura. Material Mimeografiado. Instituto de Investigaciones Sociales UNAM. México.1980.

SCHLIEBEN LANGE, BIRGITE. "Convergencia de Tradiciones en la Pragmatolinguística". Seminario de Semiología y Política de la Cultura. Material Mimeografiado. Instituto de Investigaciones Sociales. UNAM. México. 1981.