

39 Lej



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

Escuela Nacional de Artes Plásticas

**“Los Objetos del Entorno Cotidiano
en la Escena de Teatro y Cine”**
Significación Sentido y Representación.

Tesis

que para obtener el Título de:

Licenciada en Diseño Gráfico

Presenta:

Isabel Cristina Ojeda Pescador.

Director de Tesis:

Lic. Noé Martín Sánchez Ventura.



DEPARTAMENTO DE ASesorIA
Y EVALUACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F.

278980

México, D.F., 1999.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 esta 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.

AGRADECIMIENTOS

A MIS PADRES

de quienes recibí su apoyo y
aprendí lo que significa la perseverancia:

Gracias TONY por tu ejemplo de superación y tus oraciones.

**Gracias José por respetar todos mis Proyectos
y ayudarme a realizarlos.**

La sílaba 'gu' significa sombras (oscuridad)
la sílaba 'ru', el que las dispersa...
'por su poder de dispersar la oscuridad el gurú es así llamado'.
ADVAYATARAKA UPANISHAD

MUCHAS GRACIAS A CADA UNO DE MIS gurús:

AL PRÍNCIPE DEL ESPEJO NEGRO por cada una de las ideas que revolucionaron mi mente. *Noé, eres poderoso, creelo.*

AL MAESTRO TIBOR BAR GELER porque consideró e hizo importante este proyecto.

AL DR. JUAN BOSCO ABASCAL quien a través de su enseñanza tuvo la opción de reestructurar mis ideas y permitirme vivir nuevos horizontes.

A LA DRA. NURIA BALLESTAR por ser como una madre para mí en todo proyecto que se me ocurra. *Nuri te quiero mucho.*

A LA SRA. LUZ MARÍA RIVERA por su ejemplo para administrar los recursos.
Maruca, espero recordar siempre el buen método: el sentido común.

A MIS AMIGOS que

guardaron junto conmigo la esperanza

de concluir este primer gran proyecto de investigación:

A PAULA SILVA: *Chamaquita por fin terminé lo que representaba un desafío.*

A RUTH GONZÁLEZ: *Amiga mía tu entusiasmo y ejemplo siempre me animaron a trabajar.*

A LOS HERMANOS OLIVARES: ERNESTO, *tú siempre ecuánime, me diste la opción de pensar que todo saldría bien.*

DANIEL, *sin tus ocurrencias, no hubiera terminado con buen humor.*

Dedico este proyecto a todas y cada una de las personas que aportaron alguna idea de oposición o disposición para conmigo.

A MIS HERMANOS quienes me vieron ir contra corriente:

GABY, *supiste mostrarme el placer de investigar.*

LALO, *...si pude!*

MAURI, *harbano acabo de comenzar...! y estoy feliz.*

EDY *mi osito cariñosito, echaré de menos tus mordidas a la hora de trabajar.*

A LOS PROFESORES:

Patricia Linares, Fernando Zamora,
Francisco Villaseñor, Jorge Molina,
Joaquín Rodríguez, Guillermo de Gante,
Francisco Romero Bolio y Elisa Reyes.

A MARTÍN MORALES, SERGIO MÚJICA, A TOÑA, ROSITA Y ANGÉLICA LÓPEZ GONZÁLEZ

...A JÉSSICA SEGUNDO, BETZABÉ TERRAZAS, ALEJANDRO MÁRQUEZ, JESÚS VARELA

...A VÍCTOR VEGA, MARIANA ROMERO, CRISTINA GONZÁLEZ, ANGÉLICA IBARRA, JORGE CORONA

...A LARIZA LARA, A KARLA FRANCO Y ANGÉLICA MANCHA; A MAMÁ Ú, A TITO GARCÍA Y ADÁN VISUET

...A ROCÍO Y ANA LUISA OJEDA; A ERICK Y LUIS ANGEL, A VALERIA E IRASEMA, A PHILIPPE Y MARTICA TEYSSANDIER

...A GILLES ROLLINGER.

INDICE GENERAL

LOS OBJETOS DEL ENTORNO COTIDIANO EN LA ESCENA DE TEATRO Y CINE

Páginas:

INTRODUCCIÓN	<i>Introducción</i>	1
	a la	8
1. EXPRESIÓN Y SIGNIFICACIÓN DE LOS OBJETOS COTIDIANOS	<i>Capítulo 1.</i>	1
	a la	36
1.1. LAS CONDICIONES QUE EXPLICAN AL OBJETO EN EL ESPACIO Y EN EL TIEMPO		1
-La noción de espacio		
-La noción de tiempo		
1.1.1. LA PERCEPCIÓN Y SUS ELEMENTOS		2
-Sensación y estímulo		
-Niveles de Sensación		3
1.1.2. EL FENÓMENO DE LA REPRESENTACIÓN		4
-Percepción de la Realidad		
-Capacidades Perceptuales Básicas		5
-Condiciones de Percepción de los elementos del Entorno		
1.1.3. LOS OBJETOS Y LAS PROPIEDADES PERCEPTUALES		7
-Propiedades olfativas		
-Propiedades Táctiles		8
-Propiedades Auditivas		9
-Propiedades Visuales		10
-Organización perceptiva visual		11
-Los modos de apariencia visual y las Constancias		
1.2. MODOS DE PERCEPCIÓN DE LAS PROPIEDADES Y SU UBICACIÓN ESPACIO-TEMPORAL		13
-Ubicación de los Objetos en el Espacio, por la Escala de sus dimensiones		14
-Ubicación Temporal de los Objetos		15
-El Modo Perceptual de los Objetos		16
1.2.1. LOS MODOS DE COMUNICACIÓN NO VERBAL Y LOS OBJETOS		17
-La Proxémica		
-Distancia táctil y la visión		19
-La distancia auditiva en relación a la visión		
-Espacio o Distancia olfativa y la visión		20
-La Kinesia o Cinésica		
-Los Adaptadores		22
1.2.2. EL MODO DE COMUNICACIÓN VERBAL Y LOS OBJETOS		23
1.3. LA SIGNIFICACIÓN Y SUS FORMAS		24
1.3.1. EL SIGNO: ELEMENTOS Y ESTRUCTURA		25
1.3.2. NIVELES DEL SIGNO: SINTÁCTICO, PRAGMÁTICO, SEMÁNTICO		26
1.3.3. LA CLASIFICACIÓN DE LOS SIGNOS: SIGNOS ARBITRARIOS/SIGNOS MOTIVADOS		
1.3.4. LENGUAJE Y CÓDIGO		27
1.3.5. FORMAS DE SIGNIFICACIÓN SENTIDO DIRECTO/SENTIDO FIGURADO		29
1.4. EL OBJETO Y LAS CIENCIAS DE LA SEMIOLOGÍA Y LA SEMIÓTICA		31
1.4.1. EL OBJETO CON OTRAS CATEGORÍAS DE SIGNIFICACIÓN O FORMAS DE REPRESENTACIÓN		32
-el Icono		33
-La Señal		
-El índice		
-el Símbolo		34
1.4.2. EL OBJETO COMO SIGNO SEMIÓTICO		
BIBLIOGRAFÍA		37

Páginas:

Capítulo 2. 1
a la 37

2. LAS DIVERSAS RELACIONES DEL HOMBRE CON LOS OBJETOS EN EL ENTORNO COTIDIANO.

1	2.1. EL OBJETO Y EL VALOR DE SU FUNCIONALIDAD
2	2.1.1. LA COMUNICACIÓN Y EL PROCESO TECNOLÓGICO EN EL VALOR DE LA FUNCIONALIDAD DEL OBJETO.
3	2.1.2. EL PROCESO TECNOLÓGICO EN LA FUNCIONALIDAD BÁSICA DEL OBJETO
4	2.1.3. LOS FACTORES INTERNOS-EXTERNOS EN LA EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA DE LOS OBJETOS
5	2.1.4. LA LIBERACIÓN DE FUNCIONES EN EL OBJETO
8	2.2. EL OBJETO COMO ELEMENTO COMUNICATIVO
9	2.2.1. ¿EL OBJETO ES UN MENSAJE? <i>- Denotación y Connotación del Objeto</i>
10	2.2.2. ¿EL OBJETO ES UN MEDIO?
12	2.2.3. EL OBJETO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN
13	2.3. UNA CULTURA DE LOS OBJETOS
14	2.3.1. LOS MEDIOS QUE SE SIRVEN DE LAS FUNCIONES COMUNICATIVAS DEL OBJETO
	2.3.2. LOS NIVELES Y MODOS DE INTERRELACIÓN EN EL VALOR DE FUNCIONALIDAD DEL OBJETO
	<i>-Interdependencia Física</i>
	<i>-Interdependencia de Acción-Reacción</i>
	<i>-Interdependencia por Empatía</i>
15	<i>-Interacción</i>
	2.4. LOS VALORES ESPECÍFICOS DEL OBJETO
16	2.4.1. EL VALOR SIMBÓLICO
17	2.4.2. EL VALOR ECONÓMICO Y POLÍTICO
20	2.4.3. VALORES ESPECÍFICOS DETERMINADOS POR FACTORES PSICOSOCIALES
24	2.4.4. EL VALOR UTILITARIO Y EL VALOR ESTÉTICO
	<i>-Función y Valor Utilitario</i>
25	<i>-Función y Valor Estético</i>
30	2.4.5. EL VALOR LÚDICO
33	2.4.6. EL VALOR DE LAS FUNCIONES COMUNICATIVAS EN EL OBJETO
34	2.4.7. EL VALOR SEMÁNTICO
38	BIBLIOGRAFÍA

Capítulo 3. 1
a la 41

3. LOS OBJETOS EN EL FENÓMENO DE LA ESCENIFICACIÓN

1	3.1. LA ESCENIFICACIÓN, SUS ELEMENTOS CONSTANTES
3	3.1.1. EL LUGAR DE LOS OBJETOS EN LOS PROCESOS QUE INTEGRAN A LAS ARTES DE LA ESCENIFICACIÓN
4	3.1.2. BREVE RESEÑA DEL TEATRO Y CINE, Y LA IMPORTANCIA DEL FENÓMENO OBJETUAL.
	<i>-El Teatro</i>
6	<i>-El Cine</i>

3.2. LA PUESTA EN ESCENA COMO PUNTO INTERMEDIO ENTRE LAS ARTES ESCÉNICAS Y LA CINEMATOGRAFÍA	7
-Noción de Puesta en Escena	8
3.2.1. PUESTA EN ESCENA\ENTORNO	
- Analogía entre Entorno y Escena	
- El Espacio Escénico: La Dicotomía Escenario-Pantalla (diferencias y similitudes).	10
3.2.2. PUESTA EN ESCENA\TEXTO	13
3.2.3. PUESTA EN ESCENA\PUESTA EN ESCENA	15
3.3. LOS SISTEMAS DE COMUNICACIÓN Y SIGNIFICACIÓN QUE INTERVIENEN EN LA ESCENA DE TEATRO Y CINE	
3.3.1. EL SISTEMA LINGÜÍSTICO	16
3.3.2. EL SISTEMA VISUAL	20
3.3.3. EL SISTEMA SONORO	24
3.3.4. EL SISTEMA AUDIOVISUAL	26
3.3.5. LA GESTUALIDAD	27
- La Proxémica	
- La Cinésica	29
3.3.6. LA ESCENOGRAFÍA	31
3.4. ¿PODRÍA CONSIDERARSE UN SISTEMA DE LOS OBJETOS COMO PROPIO DE LA ESCENIFICACIÓN?	34
3.4.1. EL OBJETO EN LA ESCENA, PROPUESTA DE UN SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN Y COMUNICACIÓN	35
3.4.2. EL OBJETO ESCÉNICO COMO SIGNO SEMIÓTICO	36
3.4.3. FORMAS DE REPRESENTACIÓN DEL OBJETO ESCÉNICO	37
- Objeto figurativo	
- Objeto Abstracto	38
3.4.3. LAS OTRAS CATEGORÍAS DEL OBJETO ESCÉNICO	
- Icono	
- Índice o Señal	39
- Símbolo	40
BIBLIOGRAFÍA	42
CONCLUSIONES	Conclusiones 1 a la 3

INTRODUCCIÓN

1

Si nos percatamos de que el entorno es entendido como un compendio de valores naturales, sociales y culturales existentes alrededor del individuo en el espacio y en el tiempo, y que además lo influyen tanto en su vida material como psicológica; hemos de considerar y hacer la distinción entre esos elementos que lo integran, saber qué tipo de relaciones se establecen con dicho entorno y comprender por qué el ser humano, en particular, se haya en estrecho vínculo con las entidades inanimadas que encuentra en su ambiente.

Y es que actualmente, es inevitable ejecutar cualquier acción o hasta representación que no involucre diversas relaciones con *los Objetos*, aquellas entidades inanimadas que el hombre ha creado a partir de su propio medio natural y que le rodean a lo largo de toda su vida. Además, se han generado diversos significados y sentidos en su constante relación, los cuales son aplicados a un sinnúmero de necesidades y situaciones que, por acción del hombre, también son desarrolladas y muchas veces cubiertas con la utilización de estos elementos.

Es así que el término *Objeto*, a lo largo de su historia como entidad inanimada, se ha venido caracterizando de diferentes formas en cuanto a su significación, pues ejerce un papel determinante en cada época desde que comienza a formar parte de cualquier escena cotidiana. De este modo encontramos numerosas acepciones, por lo cual es necesario definirlo y distinguirlo, por su parte, de otros términos análogos como el de *Cosa*.

Partimos del sentido que el filósofo Ferrater Mora tiene del concepto 'Cosa', el cual se entiende, tanto en el lenguaje común como en el filosófico, en dos significados fundamentales:

1) *'el significado genérico, por el que se designa a cualquier objeto o término, real o irreal, mental o físico, etc. con el cual se tenga preferencia de alguna manera'*; se puede llamar cosa a algo que está en la realidad, lo mismo a algo que está en la imaginación, ello quiere decir que cosa significa cualquier término que refiera actos humanos, más preciso, *'un objeto con el cual se tenga relación de un modo cualquiera'*.

2) *'el significado específico por el cual se denotan los objetos naturales en cuanto tales'*. O sea, la cosa en un sentido restringido es el objeto natural denominado asimismo 'cuerpo' o 'sustancia corpórea'. Un animal, una planta o una piedra son cosas en cuanto *objetos naturales* cuando el hombre les asigna *una función* diferente de la que cumplen en sí.

Nosotros consideraremos este segundo significado cuyos aspectos también nos refieren a que una cosa u objeto creado por la naturaleza puede ser asumido como manufacturado, y entonces elevarlo a la categoría de *Objeto artificial* como veremos después.

La acepción de Objeto, en cambio (que en el término griego *ob-jectum* significa arrojado ante), se considera en la Filosofía tanto en un sentido próximo pero a la vez opuesto a Cosa.

2 Introducción

En la antigüedad, con los escolásticos veremos que la idea de objeto surge como oposición a la idea de sujeto. Para ellos, *'el objeto es lo que es pensado, lo que forma el contenido de un acto de representación, con independencia de su existencia real, esto es, el objeto se halla fuera (físicamente) del sujeto, apareciendo como cosa 'que no es él' y se halla también dentro del sujeto como algo que 'tampoco es él'; pero que está contenido en su sistema psicofísico.'* CIRLOT:19 Esta aserción nos inclina a pensar entonces en el Objeto como una entidad creada por y para los seres humanos que puede ser manipulada de acuerdo a los sentidos o significados que se necesiten y quieran expresar.

Posteriormente, ante la imposibilidad de clasificar a todos los objetos posibles, **una teoría de los Objetos*** propuso la existencia de estos elementos como ilimitados; sin embargo, el universo objetual se ha podido agrupar de acuerdo a sus cualidades generales. Tomando en cuenta, que la totalidad de los objetos corresponde a la totalidad de la realidad, la lista se divide en dos categorías grandes a saber:

1) Objetos ideales que son creaciones mentales y que tienen como propiedades la inestabilidad, la intemporalidad y la ausencia de interacción. Pertenecen aquí los objetos matemáticos que son los números, el alfabeto, el ábaco, etcétera; y las relaciones ideales. Un ejemplo de las mismas son el grupo que entra también en esta categoría: *los Objetos cuyo 'ser' está en el valer*, son los valores que pueden ser considerados como objetos en virtud de la definición general; como el valor monetario, el valor religioso.

2) Objetos reales, u objetos que poseen realidad en sentido estricto, pues existen independientes de nosotros. Se incluyen aquí a *los objetos físicos* cuyas características de 'materialidad' se hallan dentro de la espacialidad y la temporalidad; y *los objetos psíquicos*, aquellos fenómenos que son explicados con aspectos físicos y que por consiguiente, sólo se insertan en la dimensión temporal. El principio común tanto de los objetos físicos como de los psíquicos es la interacción; como el ejemplo típico del reloj que con su carácter espacio-temporal se manifiesta físicamente con el tic-tac y temporalmente con el fenómeno del movimiento.

A su vez, se tiene en la categoría del objeto real, que dentro de los objetos físicos y concretos caben **los objetos artificiales** aquellos que por un lado, son creados por la mano del hombre y por el otro, aquéllos que son tomados de la naturaleza y se manipulan; y en consecuencia, ostentan la dualidad característica de la naturaleza (natural y/o artificial), insertados a un entorno cualquiera por las circunstancias de tiempo, lugar e intención cultural.

Con lo anterior, llegamos a establecer entonces **el concepto de Objeto** de modo restringido, **como un elemento del mundo exterior, que es manipulado o fabricado por el hombre (cosa, objeto natural y/u objeto artificial) que en la vida cotidiana sólo llega a tener sentido para los seres humanos si se sabe qué hacer con él.** (Y éste será el sentido general de Objeto que utilizaremos a lo largo de nuestro trabajo).

* En la Teoría de los Objetos que supone el filósofo alemán A. Meinong (gegenstands theorie), considera a los objetos en cuanto objetos, esto es, prescindiendo de sus especificaciones (realidad o irrealidad, etc.). Es la ciencia que abarca la totalidad de los objetos existentes, pero que constituyen solamente una pequeña parte de los objetos posibles. NICOLA ABAGNANO:870

Así definido por su parte, podemos hablar entonces de las relaciones del hombre con sus objetos creados, que constituye desde los tiempos más remotos una sustitución paulatina del medio natural con la creación de la primera herramienta; más aún, el origen de este fenómeno puede decirse que se remonta desde la aparición del hombre mismo:

Cuando el hombre primitivo fue capaz de sobrevivir al medio ambiente hostil y diverso en que se halló, adaptándose a las condiciones y superarlo, estableció la diferencia entre las otras especies animales, quienes al poseer sólo funciones orgánicas sumamente especializadas no les permitió adaptarse a cualquier entorno del que no estuvieran habituados. El hombre en cambio y a pesar de encontrarse indefenso e inadecuado en sus aprestos corporales, comenzó a desarrollar y a extender las diversas funciones de su organismo hacia el exterior. En consecuencia, el hombre ha sido capaz de crear -lo que se conoce como- *las prolongaciones** de su cuerpo, y ha podido mejorar las diversas habilidades orgánicas con que cuenta, siendo éstas (los instrumentos que genera) superiores a sus habilidades corporales porque se pueden adaptar y ajustar. De esta forma vemos que si el hombre no tiene la capacidad de correr como un tigre, prolonga con la creación de la rueda sus piernas; su voz para tener mayor extensión la prolonga con el teléfono; otro ejemplo es el de la computadora que prolonga una función del cerebro; y así sucesivamente podríamos citar numerosos ejemplos. (Más estos ejemplos de prolongaciones han devenido ya en *objetos complejos* que conoceremos como *medios*).

Aunque en primera instancia, en el hombre se da la posibilidad de construir las prolongaciones o *instrumentos* pero como sustitutos artificiales para las defensas del cuerpo ante el hecho natural de sus carencias, ya que si, por ejemplo, tuviera las patas delanteras y traseras más largas y fuertes para soportar el peso del cuerpo en el momento de trepar, caminar o correr como una función específica de muchos otros animales, no podría realizar los delicados movimientos de sus dedos al momento de asir las cosas y por lo tanto crearlas; pues la diferencia contundente es la posesión por parte del hombre de un cerebro complejo que conecta finas ramificaciones entre la mano y el ojo.

Es así al principio, que al pasar la evolución de su cuerpo a sus prolongaciones, él mismo generó con el desarrollo de éstas últimas una nueva dimensión en su forma de vida que es lo que se conoce como *la Cultura*, la cual implicó, entre otras situaciones, remplazar rápidamente a la naturaleza; comprendiendo, no obstante, que todos los objetos o prolongaciones que se han venido creando constituyen sencillamente la continuación y la forma especializada de la relación que los organismos guardan en general con su entorno, y que inevitablemente se ha tornado cada vez más hacia *la artificialidad*.*

Con el advenimiento de la máquina, que introduce a la vez otros objetos artificiales desde los últimos 150 años hasta la fecha, se produjo un período cultural distinto de los anteriores por su condición de crear constantemente objetos y sucesos constituidos como fabricados y manipulados con *total artificio*.

* Todavía a principios de siglo, los instrumentos creados por el hombre podían considerárseles como prolongaciones de su cuerpo, '*... próximos a su constitución y creados sólo para dominar mejor la naturaleza*' (como ya Aristóteles había admitido) DORFLES:35 instrumentos '*ad usum naturae*', capaces de acciones y producciones semejantes a las obtenidas con los miembros naturales.

* "*... no olvidar del todo que el artificio también es naturaleza.*" DORFLES:16

4 Introducción

Esta transformación que ha aportado inmensos beneficios materiales a la humanidad, constituye una diversificación en las condiciones de equilibrio entre el hombre y la naturaleza, pues la influencia ejercida por este universo objetual se debe a la existencia, en su mayoría, de mecanismos ejecutables con total independencia que han rebasado tanto la posibilidad física y hasta psíquica de sus inventores. De tal modo, que se han suscitado crisis de interrelación entre el hombre y su medio ambiente como una consecuencia natural del hecho de haber creado a la cultura, la cual se encuentra implícita en su ser, pero la mayor parte oculta a la simple vista y al dominio voluntario. Ello obliga al ser humano a ser consciente, de su propia cultura, que lo ha llevado a generar una civilización objetual de la que ya no se puede despojar; y que si sigue prolongando cada vez lo rebase más; (sucesos que ya están presentes en nuestra era con el fenómeno de la automatización, la cibernética, la robótica, la realidad virtual y otros fenómenos). El hecho es reconocer en los objetos varias funciones y cualidades que pueden moldear, sustituir, e incluso representar a la naturaleza.

Dentro de los diversos tipos de relación que los seres humanos establecemos con los objetos, resalta también la correspondiente entre *la actividad artística y la técnica*, fenómenos que desde los comienzos de la evolución humana siempre han estado involucrados. De ahí que se deduzca el surgimiento de la mayoría de las Artes y en consecuencia, el producto o la obra de arte a partir de la manipulación de la materia, pues en toda intervención que sobre la materia tiene el hombre, *'existe una adaptación o finalidad distinta de la simple hechura'*. FRANCASTEL:48. Esto es porque en los objetos se advierte constantemente un alto nivel de contenidos que pueden llegar a poseer, como el de influenciar de forma decisiva al hombre en su vida cotidiana a tal grado, que se pueda significar y reconstruir tanto el grupo étnico, las costumbres y toda la cultura de un determinado grupo social a partir del estudio de los objetos que utilizó y elaboró en el pasado, así como prever las variaciones que repercutirán en el futuro.* Uno de estos contenidos corresponde al *valor de Significación y Comunicación* que se le otorga a estas entidades.

Entender que *'la comunicación es el meollo de la cultura y aún de la vida misma'* HALL:6 implica considerar este fenómeno como un tipo de relación que enlaza *significados* comunes entre dos sujetos o más. Aunque para que exista comunicación, las experiencias similares tengan que provocar reacciones esperadas de antemano con un significado específico. Lo anterior permite conferir entonces a los objetos *funciones de significación y comunicación* que actuarán de acuerdo a las necesidades, situaciones y deseos particulares de quien los maneje. De ahí la importancia del conocimiento de cada cultura que comprende a *'un vasto complejo de comunicaciones en muchos y diversos niveles'* HALL:2 de los cuales, a su vez, podemos observar y emitir diversos significados que con frecuencia pueden producir sentidos contradictorios en una u otra situación cultural. Es decir, las interpretaciones y relaciones específicas propias de una cultura acerca del papel que ejercen los objetos, en su gran mayoría no son iguales en todas las civilizaciones.

"... el historiador de la técnica describe los medios de producción material y en serie; el etnógrafo y el arqueólogo buscan las razones prácticas e ideológicas de la invención y los orígenes del prototipo a la vez que los valores simbólicos que el hombre y la sociedad otorgan a sus inventos". FRANCASTEL:44

Aunque, cabe la posibilidad de que existan *niveles de comunicación* 'universales' en los que se pueden ubicar a los objetos para checar sus numerosas interrelaciones. Abraham Moles, por ejemplo, propuso tres niveles en los cuales ubica a los objetos para un estudio sociológico que tomaremos en cuenta a lo largo de nuestro trabajo:

-En un Nivel interindividual: Se halla el Objeto en sí: Cualquier individuo, o un observador acompaña al objeto en sus transformaciones y se identifica con él. Como sucede con un objeto 'aislado' de los demás y que se sitúa en un contexto determinado; por ejemplo, la manzana que se enmarca para una fotografía.

-En un Nivel de Grupo: Encontramos la relación que el individuo establece con sus objetos constituidos en un set o un conjunto interrelacionado, y en el cual se pueden checar sus asociaciones, sus hostilidades; por ejemplo, en el fenómeno de *la colección*; en una *obra de teatro* y en una *película*, en donde todos los elementos están cuidadosamente seleccionados.

-En un Nivel de Masa: Están los objetos de cualquier contexto que forman un conjunto desprovisto de la propiedad de la relación mútua, y del que se pueden tratar sólo sus generalidades sin un orden específico como los objetos ubicados en una feria, en una casa, etcétera.

Si bien, habremos de observar algunos aspectos cotidianos de los objetos, es con el fin de analizar estas interrelaciones también en el *fenómeno de la Escenificación* terreno que permite abordar todas las consideraciones del objeto en el entorno cotidiano cuando se trasladan a la situación escénica. De esta forma, cada nivel de comunicación interviene y evidencia *las funciones y los valores* de todos los elementos participantes en escena. Como el hecho de identificar la influencia que el artificio y la invención de los objetos han tenido sobre el *fenómeno de la Representación* (el cual surge como actividad fundamental en las sociedades primitivas). E igualmente conocer los modos por los cuales el objeto sigue cumpliendo *la función de mediador* entre el hombre y sus relaciones con el mundo exterior, ya que desde su aparición se ha venido integrando en la estructura escénica de cualquier representación, convirtiéndose también en el punto de referencia entre los elementos reales y su significado dado en una *Puesta en escena*.*

Por esto mismo, verificamos que los comunicadores (artistas, diseñadores, actores, dramaturgos, cineastas) se valen de la representación de lugares, atmósferas y objetos para describir el estado emocional, cultural y social de los personajes de una historia real o ficticia; es decir, que *los significados y sentidos* que por acción del hombre cumplen los objetos pueden ser estudiados y clasificados de acuerdo a la situación en que se desenvuelvan; puede tomarse la escena cotidiana de un hecho o igualmente inventarse una situación recreada por los objetos como *referencias*. Sin embargo, esta forma de proceder muchas veces responde más a la intuición del comunicador que a un verdadero conocimiento del *valor semántico* (de significación) y del *valor comunicativo* de aquellas 'entidades inanimadas' utilizadas en toda representación.

* La Puesta en Escena consiste en "... la organización de un espacio de representación." BETTETTINI:100; tema ampliado en la segunda parte de este trabajo.

El objetivo principal que persigue esta tesis consiste entonces, en *el análisis de las cualidades y funciones de comunicación que los objetos cumplen en las llamadas Artes del Espectáculo* (en el cine y en el espectáculo teatral fundamentalmente) *destacando en particular la relación semántica que juegan los objetos en un escenario con los actores y a su vez, con el espectador.*

Si *la Representación escénica* es uno de los fenómenos que principalmente estudiaremos, se establecerá que el tratamiento del objeto en la escena sugiere otros aspectos o cualidades específicas aparte de sus generalidades en lo cotidiano; por ello, existe la acepción de **Objeto escénico** apenas inventado para reemplazar el término de 'utilería', 'decorado', 'escenografía' o 'dispositivo escenográfico'; aunque esta concepción aún tiene un sentido superficial, pues realmente el papel del objeto como material escénico representa una utilidad que rebasa la de simple apoyo decorativo, demostrativo de un ambiente cualquiera. En consecuencia, **el Objeto escénico** en su corta evolución, es considerado en las representaciones modernas a un nivel de 'actante', o sea, de actor, de protagonista, e incluso puede variar su papel de acuerdo a las acciones a ejecutar, ya que **su característica primordial es el de ser un soporte visual y un significante básico.***

Esta investigación se ha dividido en dos partes esenciales: La primera parte se ha dedicado a estudiar en general, *el Proceso de comunicación y las funciones ejercidas por un sistema de los objetos* existente en el entorno de la vida cotidiana.

Comenzamos en el primer capítulo con el estudio de *la relación del espacio como un factor de síntesis de todas las sensaciones percibidas por el individuo ante su entorno*; nos interesa observar este fenómeno por la relación que guarda con los diversos *lenguajes* existentes, pues, se ha verificado que la existencia de *un sistema de objetos crea* la posibilidad de otros tipos o modos de *comunicación no verbal* (como la proxémica, la kinesia y la gestualidad). Además, se anotan los diferentes *modos de percepción del objeto* para destacar sus cualidades visuales y táctiles que son aprovechadas como formas de representación en la escena; así como otras cualidades que pueden poseer como las auditivas, las audiovisuales y las olfativas que nos sugieren ya sea explícita o implícitamente la presencia de éste en el escenario, las cuales asimismo han sido utilizadas en sus *formas de representación*; para orientar, como se ve, este apartado al *objeto escénico* estableciendo a su vez *la analogía entre entorno y escenario* que trataremos en la segunda parte.

Se habla también de la función del *lenguaje verbal* que le permite al hombre nombrar las cosas; se analiza al objeto en su calidad de *signo*, así como la distinción entre *signos motivados* y *signos arbitrarios*. Veremos otras acepciones que en el aspecto semántico se le confieren como son *el índice, el ícono, la señal y el símbolo*; conceptos que también serán retomados en la segunda parte, en *las formas de representación del objeto escénico*.

En el segundo capítulo, partimos con el análisis de *las funciones y valores generales del objeto* y el **'valor de la funcionalidad'** que cumplen; al mismo tiempo que se cuestiona si el obje-

* Para obtener el concepto de Objeto escénico nos hemos basado en las definiciones tanto de Anne Ubersfeld como de Patrice Pavis.

to puede ser un mensaje y el tipo de información que se le otorga, como el de ejercer *una función comunicativa semántica y/o una función comunicativa estética en sus modos de comunicación*. También se cuestiona si el objeto puede ser un medio, pues conjuntamente se hablará de *una cultura del objeto* a través de su concepto como *medio de comunicación*. Otro aspecto, será el de reconocer el uso de la tecnología, por un lado, como objeto (con los medios de comunicación), y por otro lado, como medio en sí que apoya a los mensajes interpretados de los materiales escénicos.

De esta forma es como se quiere dar a entender que el sistema de los objetos puede ser estudiado bajo *los fenómenos de la significación y la representación*, ante *Valores específicos* de la funcionalidad (*utilitarios, estéticos, lúdicos, semánticos, simbólicos comunicativos*) que se caracterizan por su variada producción de significados y sentidos.

La Segunda Parte consiste en estudiar ***el valor semántico del objeto en la escena***, específicamente de teatro y cine. Por lo que verificaremos de antemano los antecedentes del *fenómeno de la Escenificación*, a los elementos constantes del mismo.

Nos interesa examinar -aunque solo de forma general podremos hacerlo- el modo y tratamiento concedido a estas entidades inanimadas en una puesta en escena explicando tanto las respuestas de ***la relación entre el objeto y el que los maneja*** (*actor, director de escena, escenógrafo, cineasta, dramaturgo*), así como ***la relación entre el objeto y el espectador*** que nos permita demostrar si del objeto son explotadas sus virtudes semánticas o sólo coinciden por el mero uso que se tiene que hacer de ellos.

En tanto que el objeto sea considerado como un material escenográfico su utilización será especificado con el nombre de objeto escénico como se definió anteriormente; junto a este concepto incluimos a *los muebles y las estructuras arquitectónicas** como elementos intercambiables, objetos útiles para denotar y/o connotar la época y la situación del uso del espacio, aparte de su función como contenedores de otros objetos. De acuerdo con esto, comenzaremos por estudiar lo que implica la representación de un entorno completamente artificial que su equivalente viene siendo *el Escenario*.

La parte fundamental lo conforma ***el análisis de las funciones de comunicación del objeto en la escena***, donde recaen todas las consideraciones abordadas anteriormente, especificando y descubriendo las características del significado y/o sentido con que son tomados los objetos. También se quiere dar a entender que ***los Procesos de significación y comunicación de los objetos está incluido en la Escenificación y que***, en muchas ocasiones, ***puede pasar inadvertida su importancia en la elaboración de sus mensajes***.

Se observará el origen y evolución de las técnicas de representación del objeto, que son aprovechadas para reproducir los aspectos de *la realidad* que se desea mostrar. La caracterización del objeto, ya sea que se reproduzca lo más fiel a la realidad, o se manipulen sus rasgos repre-

* Tanto los muebles como las estructuras arquitectónicas, generalmente no son considerados como objetos propiamente dichos; según Le Corbusier por sus características de inmovilidad y sus dimensiones.

* La influencia de este fenómeno, recordemos que es lo que marca las pautas de utilización y los diversos sentidos al universo objetual vigente en cada época.

8 Introducción

sentándolos con dibujos, ilustraciones, que afecten la apariencia, es como determinaremos tanto *el carácter figurativo como abstracto de los objetos*.

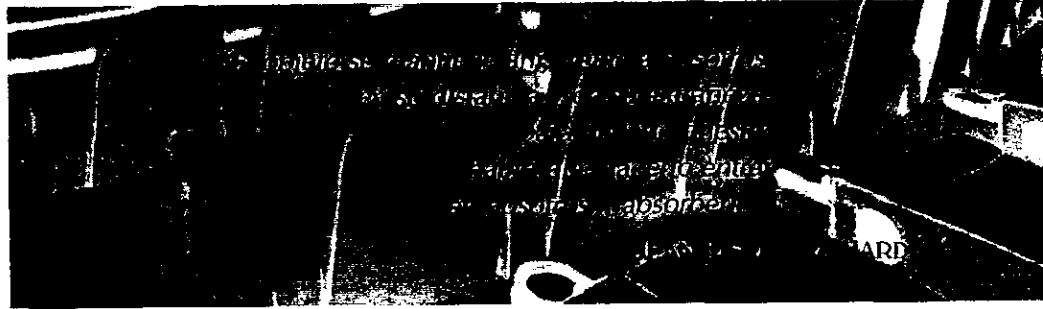
Por último, hacemos hincapié sobre observar las respuestas y reacciones de los individuos en sus interrelaciones con los objetos, desde el ámbito de la vida cotidiana, la cual nos influye y predispone en la recepción de mensajes emitidos por las representaciones escénicas las cuales a su vez, nos ilustran diversos aspectos casi idénticos de la vida real que pareciera normal y por lo tanto inconsciente la presencia y la comunicación del hombre a través de estas entidades. Ello es debido principalmente al desconocimiento de que los objetos en situaciones extracotidianas, como en el arte teatral y cinematográfico, *comportan diferentes modos de percepción* y por consiguiente *diferentes modos de utilización* que en la vida cotidiana, haciendo necesario evidenciar la consciencia del funcionamiento del objeto escénico.

Aclaremos que el presente proyecto de tesis representa la introducción preparatoria del estudio de los objetos llevados a la escena, pues solamente abordaremos de modo generalizado, una estructura que comprende los puntos esenciales a desarrollar posteriormente en una investigación de posgrado.

De cualquier forma, se ha contemplado realizar esta investigación para aquellas personas que de uno u otro modo, fungen *el papel de intérprete o espectador*; ya sea del trabajo de otros o del suyo propio como artista plástico, y/o tecnológico, comunicador, diseñador gráfico, que están involucrado con áreas afines a su profesión como la escenografía, en las artes del espectáculo (la danza, el teatro, el cine), en la museografía, o el diseño industrial, por mencionar algunas áreas. Además de poder constatar finalmente *el carácter semiológico otorgado a los objetos* por *cinéastas, dramaturgos, artistas plásticos y tecnológicos*, que a través de estos elementos nos legan su expresión artística.



Objeto Natural
Fragmento de calcita con cuarzo.



'Los Objetos
del Entorno Cotidiano
en la Escena de Teatro y Cine'

Significación, Sentido y Representación.

1.

EXPRESIÓN Y SIGNIFICACIÓN DE LOS OBJETOS COTIDIANOS.

1.1. LAS CONDICIONES QUE EXPLICAN AL OBJETO EN EL ESPACIO Y EL TIEMPO

-La noción de espacio

Las diversas relaciones que el hombre experimenta con el espacio *determina todo cuanto hace y llega a ser.** *El espacio constituye la síntesis de todo aquello que lo afecta.* Asimismo, por medio de la experimentación se obtiene un conocimiento implícito de las propiedades de todas las cosas y por consiguiente, una noción, aunque condicionada, del espacio; pues igualmente esta noción que tengamos del espacio es una construcción hecha por nuestra *percepción.*

"...gracias a los objetos que nos rodean, ...relativamente estables, podemos determinar las relaciones de donde sacamos [una] noción de espacio, incluso captarla intuitivamente."

MITRY:293

-La noción de tiempo

Se dice que el hombre del mundo antiguo *percibía* a los elementos de su entorno con una existencia eterna, en tanto que el mundo ya civilizado, nosotros, lo percibimos como creado y existente dentro de ciertos límites temporales. Nuestra noción del espacio ha cambiado por el factor tiempo y la cualidad de la duración de los elementos en el espacio.

El tiempo es una categoría *asimilada por el hombre en la que ha tenido que inventar su medición*; es decir, la humanidad no ha podido tener control sobre la dimensión del tiempo y una manera de apropiarse de él es medirlo por intermedio del *fenómeno del movimiento.* Además, el psicólogo Jean Piaget supone que la noción del tiempo deriva de las nociones de distancia y velocidad más específicamente; el tiempo se distingue gradualmente de ellas, pero solamente mientras los dos movimientos puedan relacionarse entre sí. Esta condición más palpable de la dimensión del tiempo es materializable junto con la dimensión del espacio. Por ejemplo, los inventos del reloj y el transporte (el auto, el avión, el tren, la nave espacial) se apropian muy bien de ambas dimensiones: el primero, 'devorando' el tiempo y el segundo 'devorando' las distancias a velocidad, ambos por el movimiento que generan con exactitud.

*El Espacio,
"... es una forma de
comunicación con
el mundo más vieja
que el pensamiento".
MERLEAU-PONTY
(en 'Semiologie du Langage Visuel').*

* En el mismo sentido que se habla de la noción del espacio en "La Dimensión oculta" de Edward T. Hall, nosotros ubicaremos el estudio de los objetos, sirviéndonos de las definiciones de algunos elementos de la percepción que son tratados en este libro y que ayudan a entender mejor los modos perceptuales que tiene el hombre.

Tener una noción de las dimensiones del espacio y el tiempo en las cuales se desenvuelven todos los acontecimientos de la vida, nos lleva a indagar y comprender los factores y fenómenos (al movimiento y el pensamiento como factores constantes; la percepción, la representación, la significación, la comunicación, el lenguaje) que hacen posible cualquier relación con los objetos, pues estas dos dimensiones condicionan las interpretaciones y las respuestas en *el entorno*, y por consiguiente, al *valor de funcionalidad del objeto*.

Recordemos que '*todo lo que está alrededor de un individuo en el espacio o en el tiempo*' es lo que conocemos como entorno* del cual se pueden distinguir dos categorías filosóficas para ubicar el fenómeno de los objetos:

El entorno próximo es todo lo que está alrededor y al alcance de nuestro ser sin modificarse todavía. (Es **la realidad primaria** e independiente).

El entorno lejano implica la acción del hombre como un desplazamiento, como la prolongación que realiza de su ser y entonces manipula y transforma a los elementos físicos del entorno próximo. (Es **la realidad percibida** subordinada tanto a lo subjetivo como a lo objetivo).

Dentro del entorno existen diversos mecanismos que se descubren, primero por medio de *la percepción* para concebir ambas dimensiones del espacio y el tiempo.

1.1.1. LA PERCEPCIÓN Y SUS ELEMENTOS

El fenómeno de la percepción es un proceso muy complejo que los seres humanos tenemos para 'aprehender' el mundo. De forma globalizante y por lo general inconsciente, la percepción nos conecta con el entorno físico en una red con otros procesos integrados en nuestro organismo actuando simultáneamente. Su funcionamiento se entiende a partir de los siguientes elementos:

-Sensación y estímulo

La sensación es '*la cosa mental*' correlacionada con la excitación del sistema nervioso. COHEN:125. Para ello se requiere de un estímulo, el cual resulta ser un cambio de energía que activa a los órganos sensoriales;

* El entorno o medio, adonde se ubica a todo lo que está alrededor del individuo puede dividirse según A. Moles en tres partes principales: 1-. el medio natural en el que intervienen las condiciones geográficas y atmosféricas. 2-. la presencia del ser humano y, 3-. los elementos artificiales como la arquitectura, y todos los objetos artificiales e incluso, las señalizaciones.

éstos últimos son los *receptores* que se encuentran en todo organismo cuyas características particulares permiten la construcción de los diferentes *sentidos*. Es así que en el fenómeno de la percepción la función realizada por cada una de las sensaciones tienen un *significado* coherente y unitario.

Toda sensación que el hombre obtiene de sí mismo y de su entorno, se debe entonces a los *estímulos ópticos, acústicos, químicos, mecánicos, térmicos y eléctricos* que afectan a su organismo, el cual ya está especialmente preparado para la recepción. Además por medio de éstos se determinan numerosas respuestas y comportamientos en el hombre que pueden ser inhibidos o favorecidos en su desarrollo.

Por consiguiente, los estímulos son interpretados como una 'información' esencial para el organismo; pues se trata de que el individuo pueda distinguir entre las diversas manifestaciones de la energía (los objetos, las cosas, los acontecimientos o los fenómenos) para adquirir los datos necesarios y así poder guiar su comportamiento y controlar sus respuestas.

-Niveles de sensación.

Existen tres niveles de sensación en los que se muestra cómo nuestro organismo establece relaciones con el objeto percibido, y responde a los estímulos que recibe de forma limitada en algunas ocasiones y en otras es insensible por completo. De este modo entenderemos a los órganos sensoriales a su vez como 'informadores' especializados que pueden registrar ciertos datos concretos de los objetos y de los acontecimientos:*

Interoceptivo: Nivel en el cual los sentidos registran la información que emite el propio organismo. Ellos son primero, el sentido cinestésico que conlleva cambios en la posición del cuerpo y en el movimiento de los músculos, los tendones y las conyunturas; el segundo sentido profundo es el orgánico, que 'trasduce' cambios que proporcionan una regulación de las funciones orgánicas como la alimentación, el sueño, la sed, el sexo. LÓPEZ:9

Propioceptivo: Es el nivel de los sentidos del tacto, del olfato, del gusto y del laberíntico o vestibular (el sentido que proporciona los cambios en el equilibrio del cuerpo), todos los cuales reciben estímulos del exterior pero en contacto entre el órgano y el objeto. Son llamados receptores de inmediatez, porque los empleamos para indagar lo que se halla contíguo, o pegado a nosotros.

* Dentro de estos niveles cabe destacar dos categorías en las que podemos ubicar el estudio de los objetos que afectan a cada uno o a varios de nuestros sentidos, y que son percibidos e interpretados de diversos modos, de acuerdo a sus cualidades que corresponden a los órganos sensoriales; éstas son la *relación de inmediatez* y la *relación de distancia* que serán uno de los parámetros para observar el desenvolvimiento de las *propiedades perceptuales* de los elementos de nuestro entorno.

El estímulo es el que rige la respuesta, antes no se puede reaccionar; sin embargo, depende del individuo para que cualquier estímulo tenga significado.

Exteroceptivo: Aquí los estímulos vienen del exterior y su condición es la distancia. Este nivel está relacionado con la indagación de los objetos distantes; *los receptores de distancia* -como se les ha llamado- son los órganos de la vista, el oído y la nariz.

1.1.2. EL FENÓMENO DE LA REPRESENTACIÓN

La realidad se manifiesta en una infinita variedad de elementos y sucesos; aunque no todo lo contenido en el entorno pueda conocerse. El fenómeno de la representación viene siendo un recurso desde el momento que sirve para evidenciar porciones de la realidad; es *una imagen mental* condicionada por la percepción del hombre, pues la realidad no sólo aparece 'al exterior' del individuo, sino 'dentro' de él mismo. La disposición con que la realidad sea estructurada va a depender de la percepción o interpretación del individuo.

"Pese a la aparente frialdad o indiferencia de ciertos elementos objetuales existe algo en ellos que provocan determinados estados psíquicos y mentales".

CIRLOT:9

Cuando nuestra mente se enfrenta con el mundo recoge información que luego debe procesarla. Las operaciones cognoscitivas llamadas pensamiento son ejecutadas en la mente para capturar, almacenar, organizar y procesar la información obtenida de nuestro aparato sensorial.* Estas operaciones incluyen el aprendizaje, la memoria y la representación.

-Percepción de la Realidad

La percepción que resulta ser entonces nuestra conexión con la realidad, está limitada por nuestro aparato sensorial; como no podemos abarcar todo lo que se presenta en la realidad, sólo nos queda limitarnos a asimilar las cosas tal y como se presentan a nuestros sentidos. Este proceso fisiológico y psicológico nos infiere a pensar en el mundo como una realidad percibida subjetivamente, pero autónoma de la realidad existente.

Nuestra capacidad perceptual se encuentra con el problema de determinar cómo están relacionados tanto el mundo real y el mundo percibido.

* La actividad de los sentidos en nuestra mente es indispensable para el buen funcionamiento de aquélla, pues las continuas respuestas al medio conforman la base sobre la cual funciona el sistema nervioso.

-Capacidades Perceptuales Básicas

El modo en que todas las sensaciones otorgan información a los distintos sentidos, acerca de los eventos internos y externos, presenta inevitablemente limitaciones a la percepción; el nivel de sensibilidad para percibir un estímulo que afecta nuestros órganos varía en la capacidad para ser percibido; a veces es tan tenue el sonido de una voz humana, por ejemplo, que no es posible percatarse de ella parcial o completamente. Y es que la sensibilidad presenta un *umbral de percepción** que se refiere a la energía mínima que pueda ser percibida de acuerdo a las características inseparables de las sensaciones, las cuales se manifiestan en varias dimensiones:

Por la *Intensidad* sabemos qué tan fuerte es un estímulo; la *Cualidad*, indica lo que es; por ejemplo, la longitud de onda de la luz que proviene de los objetos es una propiedad visual. La *Duración* nos indica qué tan prolongada puede ser la impresión sensorial y, la *Extensión*, a qué magnitud puede llegar. Por lo tanto, la cantidad de energía y su nivel de cambios, a la que son sensibles los diversos sentidos, es lo que define esencialmente la capacidad perceptual en el individuo para *representarse el mundo* que le rodea.

-Condiciones de Percepción de los elementos del Eterno

Todas las propiedades perceptuales de cualquier elemento, presentan ciertas características que son condicionadas por el aparato sensorial del hombre. Una de las más importantes es la *Organización Perceptual*.

El mundo que percibimos se nos presenta organizado, a pesar de las numerosas correspondencias entre lo que deducimos que está ocurriendo en el mundo físico y la manera en que percibimos estos mismos acontecimientos. Asimismo, todos los elementos de la naturaleza presentan un orden, hasta las cosas hechas por el hombre tienden a tener unidad e integración. Sólo que nuestra percepción, reiteramos, es limitada, pues las cosas nunca las percibiremos directamente como en realidad son. El mundo físico tiene otras cualidades que no pueden ser explicadas de la misma manera que nuestro mundo perceptual.

De este modo, nuestra percepción explica y organiza las cosas, y también a través de ciertos principios particulares como *la Atención, la Selección y la Experiencia*.

Tomemos en cuenta que los sentidos surgen como 'instrumentos' biológicos para la supervivencia, pues desde su origen distinguían los

* El umbral de percepción permite o no la elaboración de mensajes sensoriales que se envían al cerebro, pues la cantidad mínima de energía afecta inevitablemente a los sentidos. La aplicación de este fenómeno es fundamental para la elaboración de mensajes realizados por los medios de comunicación y las Artes en general, y para que su recepción sea la adecuada.

estímulos del medio que señalaban las diferencias entre facilitar o impedir la vida. Esto indica que la percepción se lleva a cabo fundamentalmente por la atención y la selección de todo aquello que es importante para nosotros.*

La capacidad que tenemos para dirigir nuestra atención ha sido adaptada a nuestro entorno y a las actividades que realizamos. De este modo la atención discrimina muchas cosas que van quedando fuera de nuestro campo perceptivo: *'el dirigimos hacia algo también implica apartarnos de lo otro'*. DOELKER:28 Por consiguiente, la atención** tiene una influencia decisiva para determinar en cualquier momento una *organización perceptual*, necesaria para clasificar las *propiedades perceptuales* de los estímulos por medio de nuestros sentidos.

Otro de los principios que nos permiten realizar una organización perceptual, aunque menos decisiva que la atención y de forma indirecta, es la **experiencia**, la cual determina el motivo y el interés de lo que será percibido. También la variedad de influencias, -tanto externas como internas- determinan qué será o no tomado en cuenta. La experiencia previa se conecta con la percepción inmediata e influye en lo que pretendemos comunicar, lo cual genera muchas veces deformaciones en nuestra representación del mundo. Pues, nuestra capacidad de *aprender* cada vez tiene como consecuencia alterar la percepción y utilizar de distintos modos los sentidos. Uno de esos modos es descubrir a la realidad, adaptándonos a las *experiencias vividas y memorizarlas* para aprovecharlas en los cambios constantes de nuestras relaciones.

Como adelante veremos, el fenómeno de los objetos implica una estrecha relación de enorme importancia que los hombres han mantenido vigente para seguir permaneciendo en contacto con la realidad; es decir, así cambien las propiedades perceptuales o incluso los objetos mismos con los cuales se materializa a la realidad, existe una forma continuada para abarcar cada vez más a la realidad que es independiente del hombre, (esto es con el *lenguaje verbal* y también con *las formas no verbales que posee el hombre*). De este modo, el fenómeno de la representación nos ofrece una *realidad intermedia* con la cual comprendemos una porción más, de la realidad que nos circunde.

* A pesar de que no percibimos todo lo que existe, si es un hecho que percibimos todo aquello que nos sea necesario. Cada persona seleccionará aquello que es importante para ella, a diferencia de cualquier otra persona cuyos intereses son distintos y seleccionará otros estímulos.

** Los principales factores de los estímulos para capturar la atención, son la *intensidad* que se verifica de manera obvia y atrayente: el color sobresaliente de una fotografía; *el cambio* que es menos obvio, como el generado por el movimiento de lento a rápido o viceversa de un auto; y *la repetición* que ayuda a orientar la atención reiterando la presencia de un estímulo, como el sonido de la sirena de una ambulancia, que sólo llegamos a saber que se trata de ese sonido por la prolongación del mismo.

1.1.3. LOS OBJETOS Y LAS PROPIEDADES PERCEPTUALES

Se deduce que *los objetos* son considerados como estímulos, y a su vez, como *informadores* del entorno, pues manifiestan propiedades o cualidades que expresan diversas modalidades que son capturadas e interpretadas tanto por uno o varios sentidos que correspondan.

-Propiedades olfativas

Se cree que el olfato debió haber ejercido funciones importantes en el pasado, pues el olor, que es la base química de la olfacción, es uno de los medios más antiguos que han posibilitado la comunicación en varios niveles. Su importancia reside en que los mensajes químicos tienen la cualidad de ser altamente perfeccionados para estar funcionando todo el tiempo en el organismo y poder regular las necesidades orgánicas de acuerdo a la actividad; como por ejemplo, percibir el aroma del café y entonces incitar a probarlo. En conclusión, los conjuntos o sistemas de información química son tan específicos y exactos que pueden mantener perfectamente el organismo en constante funcionamiento.

Algunos mensajes químicos operan a través del tiempo, provocando reacciones que pueden anticipar ciertas actividades relacionadas con el estímulo olfativo, como la cualidad de la mayoría de los olores de evocar los recuerdos, e incluso, los más profundos que pudieran también obtenerse por medio de la visión o el sonido. *La comunicación* que se produce por la información química se ha constituido en un importante medio de coordinación del comportamiento, (y a veces es el único en los seres vivos de elemental evolución, como las amibas)*; un ejemplo son los aromas de perfume que, con la ayuda de la imagen de 'sus envases' -de los objetos que representan estas sustancias- al ser adquiridos condicionan el comportamiento del hombre en la sociedad.

- Propiedades táctiles

Sabemos que las sensaciones recibidas por la piel, los músculos y las mucosas, involucran una relación directa con el entorno en un aspecto físico o material. *'El sentido del tacto es tan antiguo como la vida misma'* HALL:56 pues es por este sentido que se comprueba la capacidad que todo organismo vivo debe tener para responder a los estímulos que le conllevan a lograr la supervivencia.

* El sistema olfativo sobrepasa 'cualquiera de los sistemas de comunicación creados por el hombre para prolongar su alcance' HALL:64, es decir, que el hombre no ha podido crear un sistema tan perfecto y complejo como éste, que rige además a todo el reino animal.

Por un lado, obtenemos información procedente de los músculos y las articulaciones para conocer la posición y la ubicación de nuestro cuerpo en el espacio (sentido cinestésico*) sin tener que recurrir a la vista, por ejemplo; y por otro lado, mantenemos un contacto con los materiales y con los sucesos que permiten al hombre, más de lo que se supone, obtener información constante a distancia, como una cualidad que se relaciona con la percepción del espacio. La piel, que también es sensible al aumento o disminución ya sea del calor como del frío a determinada distancia, es el órgano principal del tacto que se considera tanto un receptor de distancia como de intermediación. En realidad, por la piel se mantiene un ajuste térmico de suma importancia que si no lo cumple, el hombre sufriría graves consecuencias como congelarse o achicharrarse provocando la muerte instantánea.

En relación al fenómeno de los objetos y junto al sentido de la visión, la importancia de las propiedades táctiles reside en la forma en que los seres humanos enfrentamos el entorno, prolongando nuestro organismo al crear cada objeto.

- Propiedades Auditivas

La propiedad característica del sentido auditivo es el sonido, el cual se define más precisamente como *la energía del movimiento vibratorio y el estímulo adecuado para el oír*; el sonido es captado por los oídos transmitido generalmente por el aire o el agua, y a veces a través de los huesos de la cabeza también es captado.

Los sonidos se clasifican en *tonos y ruidos*; los tonos son vibraciones periódicas regulares que, al ser oídas, pueden descomponerse en sus componentes. Los ruidos en cambio son lo contrario que el tono, éstos son vibraciones irregulares, al azar, que al ser oídas, no pueden descomponerse en sus componentes. La experiencia es determinante ya que muchas veces influye para modificar las sensaciones de los tonos y de los ruidos; por ejemplo el modo de percibir la música oriental que es escuchada por los occidentales como ruido.

El sonido se origina siempre en una fuente vibrante; las explosiones, los truenos y las puertas que rechinan son ejemplos de fuentes de ruidos comunes; tanto las cuerdas de violín como las voces humanas son ejemplos de fuentes tonales comunes; varias fuentes producen tonos puros, simples.

* La Cinestesia es el aspecto que se refiere a la posición y movimiento de las partes del cuerpo, en especial las extremidades del cuerpo. Por medio de este sentido podemos realizar importantes acciones como buscar y encontrar objetos en la oscuridad; caminar, atarnos las agüjetas, abotonar las prendas prescindiendo de la vista y del oído.

Para que el sonido pueda ser transmitido desde la fuente hasta los oídos, es necesario un medio acústico, pues sin éste no se produce sonido alguno y ninguna sensación auditiva. Las dimensiones sensoriales más importantes de la audición son el volumen que se refiere a la intensidad del estímulo, el tono por la frecuencia del estímulo, el timbre que es la característica material, y la duración.

El oído nos da información principalmente de carácter temporal, capaz de integrar los numerosos impactos que forman un sonido constante, para informarnos de los acontecimientos de nuestro entorno.

-Propiedades Visuales

La vista es el sentido más especializado y el último en desarrollarse en el hombre (según investigaciones de Edward T. Hall). Se hizo más importante que la olfacción, el sentido más antiguo. Aparte de la capacidad de recoger información, la vista también es útil para transmitir dicha información, involucrando a los demás sentidos según sea el caso; por ejemplo, el hombre al hacer las herramientas, por los datos recogidos visualmente de los materiales que utiliza, se conecta con el sentido del tacto fundamentalmente para poder elaborarlos.

Lo que se realiza en la recepción y transmisión de los datos es una *síntesis* de la experiencia percibida; esto es posible por el *aprendizaje* que se obtiene al ver, y que además lo influye en lo que ve.

Hay un mecanismo en la visión que altera nuestras relaciones en el entorno, y hace además que los individuos tengamos distintos modos de percepción visual; de este modo se ha debido distinguir entre '*campo visual*' y '*mundo visual*'. El primero es la *imagen* de la retina compuesta de fuentes luminosas que cambian constantemente y que se han registrado en la misma retina; estas impresiones las utiliza el hombre para construir su mundo visual, diferenciando sin saber que lo hace, aquellos estímulos que afectan la retina de otros datos sensoriales recibidos que le hacen corregir su campo visual y obtener una visión propia. Aquí la relación del organismo con la visión es recíproca, como apunta Gibson; es decir, el funcionamiento interior del cuerpo (la *cinestesia*) en concordancia con la vista es fundamental para el desenvolvimiento en el espacio.

Las investigaciones de Edward T. Hall revelan que existen tres partes diferentes que componen a la retina, cuyas características en consecuencia permiten 'ver' al hombre de tres modos distintos; éstas son la fovea, con la cual una persona puede ver con precisión como enhebrar

Como receptor de distancia el ojo brinda mucha mayor información que llega al sistema nervioso, a comparación del tacto y el oído, (lo cual permite realizar numerosas funciones).



La prolongación más cercana o exacta de la visión es la cámara; pero aún la más sofisticada de las cámaras que se conozca no se ha podido extender el complejo funcionamiento del sentido de la visión.

una aguja; su función le permite al hombre crear todo tipo de instrumentos complejos; gracias a la visión foveal existe la Ciencia y la Tecnología. La mácula es la parte que facilita la visión clara -aunque no tan aguda como la anterior- y se utiliza para leer. La tercera es la región de la retina que produce la visión periférica que tiene la capacidad de percibir el movimiento pero reduciendo la captación, al mismo tiempo que los detalles.

La información recibida por estas tres partes de la retina permiten, entre otras muchas funciones, diseñar y disponer de los materiales para la creación de todos cuantos objetos técnicos simples y complejos existen; de este modo, la visión nos ofrece una información casi ilimitada sobre los objetos y los acontecimientos de la realidad.

Existen diversas propiedades visuales de suma importancia, que se explican a partir de *la acción del pensamiento* el cual interviene para construir *las representaciones* que nos hacemos del mundo.

A continuación verificamos otros aspectos de la visión, que junto a la acción de los otros sentidos subordinados a ella, manifestamos *modos perceptuales* en nuestra relación con los elementos del entorno.

Las propiedades visuales pueden explicarse de acuerdo a su *organización, a su apariencia y a su constancia*.^{*} Aunque hablaremos con amplitud sólo de la organización visual por considerarla la propiedad más importante que nos ubica rápidamente en la dimensión del espacio.

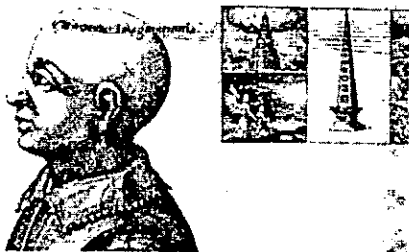
-Organización perceptiva visual:

La dicotomía forma/fondo del objeto.

Nuestras cualidades visuales están bien estructuradas o mejor dicho, organizadas; (ello como propiedad más importante que se realiza mejor en la visión que en los demás sentidos). Esto lo observamos en el campo visual que es distinto en cada persona, y el cual se ha dividido en dos partes que organizan de manera espontánea la percepción del espacio; una es la figura la cual se destaca por sus características materiales y parece reunir los contornos a su alrededor; la segunda es el fondo que da una impresión vaga como situado atrás de la figura, extendiéndose en el espacio de forma ininterrumpida. La distinción entre la figura y el fondo se constituye como la primera fase de organización perceptual que se verifica fácilmente.

Ciertas características de los objetos como los contornos, las texturas, la iluminación, determinan qué es lo que se verá como figura y qué

Las formas, los colores, los movimientos y los sonidos son estímulos susceptibles para que nuestra percepción los organice con mayor precisión en el espacio y en el tiempo. Se debe ello, a que tanto la vista como el oído propician el funcionamiento del pensamiento.



^{*} Los fenómenos de la organización perceptual, los modos de apariencia y las constancias perceptuales, son verificados en los otros sentidos, aunque con menos precisión de la que se manifiesta en el sentido de la visión. Por otro lado, requeriremos de comprender ciertos aspectos de estos fenómenos esencialmente en la visión y en el oído que nos influyen para percibir los objetos en la vida cotidiana y después en el sistema audiovisual aplicado a la escena de teatro y cine (en el capítulo tres).

disposición tendrán estas características para generar el fondo; todas ellas influenciarán en el primer instante de la visión.

"No se puede concebir al objeto sin que ocupe un lugar o espacio más o menos estable, ha de presentarse como un volúmen que a su vez pueda ser separado de su espacio".

MALTESE :129

El campo visual puede ser en muchas ocasiones inestable y por lo tanto, tener la posibilidad de organizar de forma variable la figura y el fondo. (Este aspecto también posibilita la aplicación de sentido en lo que se percibe visualmente). Las estructuras regulares de ciertos contornos dispuestos en un campo visual es probable que produzcan figuras reversibles. Por ejemplo, si se mira detenidamente el paisaje desértico con su estructura homogénea, de repente da la apariencia de poder ver muchas cavidades o a la inversa de ver muchos montículos.

Cuando se generan figuras y fondos se está simplificando el campo perceptual y a la vez se convierte en una unidad*. Todas las percepciones visuales son unitarias y organizadas, pero que dependen de principios conocidos. Entre las numerosas influencias que son capaces de afectar a la visión para la formación de la unidad, están las contribuciones aportadas por el propio organismo, las cuales están arraigadas en la experiencia previa del individuo reflejando actitudes aprendidas y hábitos de observación. Todo ello está condicionado en su mayor parte, por las preferencias estéticas, por la cultura o en una palabra, por la experiencia.

-Los modos de Apariencia visual y las Constancias

El psicólogo Frank Geldard nos dice que en el mundo existen pocas cosas que mantienen una relación invariable para nosotros. Más bien hay un constante cambio de las cualidades que como *apariencias* afectan nuestra visión.

"Los objetos comunes se ven primero desde un ángulo, ...a veces se ven desde una distancia, unas veces están plenamente iluminados, ...o bien, el objeto se está moviendo, o somos nosotros los que nos movemos".

GELDARD:290

En general, lo que sucede es que establecemos una relación constante con los objetos que nos rodean, pues la percepción efectúa *constancias* las cuales traducen las impresiones sensoriales tomadas de los

* Para conseguir la formación de la unidad visual influyen cinco factores; éstos son la proximidad, la semejanza, la continuidad, el cierre y el movimiento común, todos como variables de estímulo que están determinados por lo general, geoméricamente.

12 Capítulo 1.

Cuando nuestra retina nos da una imagen 'errada', nosotros hacemos un juicio inconsciente, pero basado en hechos conocidos para realizar las constancias perceptuales; como concebir, por ejemplo, de igual tamaño los objetos colocados en distintas distancias.



objetos (cuando están estables la mayor parte del tiempo), y de cierto modo las vuelve permanentes de acuerdo a la experimentación y al conocimiento obtenido de los mismos objetos. Las constancias también se extienden hacia los estímulos no conocidos, y para mantener el mecanismo necesitamos de la percepción de relaciones invariables entre los elementos del ambiente o campo visual. Es claro que sin este mecanismo percibiríamos las experiencias sensoriales caóticamente.

Las impresiones se conocen como *modos de apariencia*, es decir, sensaciones simples que son percibidas como atributos o cualidades de los elementos del espacio.

Por ejemplo, la cualidad luminosa en la visión es la longitud de onda de la luz que como estímulo lo percibimos de las cosas y de los objetos, y ésta se presenta en diversos modos: *El modo iluminante* que es la percepción de fuentes resplandecientes como el Sol. *El modo de iluminación*, que es la percepción del espacio inundado por la luz; la fuente no necesita estar presente, por ejemplo un paisaje. *El modo de superficie* es cuando percibimos objetos opacos. *El modo de volúmen* es la percepción de objetos semitransparentes como el vidrio.

Otra cualidad o atributo visual es el color* en los objetos. De este modo se pretende que el color es una entidad virtual y no una propiedad de los objetos. Más bien nuestra percepción visual está capacitada para distinguir tres modos de apariencia del color: por el matiz, la brillantez o claridad y la intensidad del color o saturación.

Existen otros modos de apariencia, de los más importantes son la forma y el tamaño de los objetos, los cuales se trata de percibir como invariables y fijos.

Las impresiones que se generan principalmente con mayor claridad en la visión, después en el tacto y la audición, están condicionadas por otros fenómenos como *el movimiento, la relación de distancia y la ubicación*; la influencia de éstos otorga a su vez, características particulares al objeto, así como poder observar diversas manifestaciones que nos permiten ubicarlo en la realidad o no, dentro de las dimensiones del espacio y el tiempo.

* Se ha descubierto que el ojo es un receptor dual, por las funciones que realiza la retina, que se puede definir ésta como una película sensible compuesta de dos clases de terminaciones nerviosas, una, los bastones que permiten la visión incolora en condiciones de poca luminosidad, y la otra son los conos para la visión a colores bajo luz brillante.

1.2. MODOS DE PERCEPCIÓN DE LAS PROPIEDADES Y SU UBICACIÓN ESPACIO-TEMPORAL

Para comprender la influencia de cuantos fenómenos se suscitan en la realidad del mundo físico y en nuestro mecanismo sensorial, hemos creado *modos perceptuales* con los cuales establecemos tipos de relación para representarnos el mundo. Las constancias perceptuales juegan aquí un papel muy importante.

Aprendemos las propiedades perceptuales de los elementos que nos rodean de acuerdo a su ubicación y a su distancia, que puede ser estable o en movimiento; por ejemplo, la constancia del tamaño de un objeto se verifica cuando tenemos una noción de la distancia que existe entre ese objeto y nosotros; el mecanismo de la visión se relaciona con la distancia para conocer el tamaño de un objeto, de este modo observamos que si un objeto aparece del mismo tamaño ubicado más lejos que otro objeto que se encuentra en un lugar próximo a la visión, de antemano sabemos que éste puede ser una *ilusión*, pero que no afecta la medida real de ambos objetos situados en distintas distancias.

En las constancias perceptuales lo que existe es una correspondencia ya sea entre la forma, el tamaño, el color o la ubicación de un objeto determinado, con sus cualidades percibidas y la realidad de éstas. Cuando la constancia tiene mínima correspondencia, lo que existe es una ilusión que da otros atributos o cualidades a los objetos.*

Hay que evidenciar, por otra parte, que el mundo perceptual de cada individuo está conformado tanto por la cultura, como también está determinado por el tipo de relación, actividad y emoción que experimente cada quien. Al percibir, el hombre tiene profundas experiencias que le sirven como base para poder comunicar diversos sucesos, los cuales comparte con los miembros de su misma cultura, *'la gente de diferentes culturas no sólo habla diferentes lenguajes sino, habitan diferentes mundos sensorios'*; HALL:8. Sabemos que la cultura está firmemente arraigada en el sistema nervioso del hombre, esto explica por qué la cultura misma determina sus modos de percibir: la ubicación espacio-temporal como la geografía, el clima, la época -pasado o presente-; la exclusión o la selección de los datos sensoriales que también están condicionados culturalmente, son algunos de los factores que hacen diferente el mecanismo perceptual en cada cultura.

Si el objeto es una prolongación del ser humano, su conjunto sensorial es el que determina con mayor precisión las funciones de los objetos. Cada uno de estos complejos sistemas perceptuales vienen siendo configurados y modelados por la cultura que posee el individuo.



* Las constancias y las *ilusiones* son características que veremos en el capítulo tres, dentro de los sistemas perceptuales que hemos creado para comunicar, y que por otro lado, apoyan los efectos de representación en la escena.

El uso de los sentidos produce diferentes necesidades y relaciones con el espacio; ello refleja las diversas modalidades sensoriales para proyectar todo el entorno artificialmente con los objetos, las estructuras arquitectónicas y la señalización de una comunidad, por ejemplo.

El empleo del tiempo y el espacio siempre se ha modificado; pero se han creado ciertos parámetros en los que se pueden generalizar los modos perceptuales y sus modificaciones. Así tenemos que nuestra cultura está insertada en el mundo 'occidental' en oposición a lo 'oriental', en donde el manejo espacio-temporal en muchos aspectos es radicalmente opuesto a lo 'occidental'. Por ejemplo, el modo en que los japoneses ubican sus objetos en el centro y los interrelacionan con los otros objetos que se encuentran alrededor en una habitación, es totalmente diferente al modo en que los occidentales tenemos la tendencia de colocar los objetos junto a las paredes, dejando el espacio central libre.

Existen numerosos ejemplos de las diferencias perceptuales de una cultura a otra, incluso dentro de las mismas culturas occidentales. Nosotros veremos algunos ejemplos en relación a lo occidental, que es lo que nos rige, con ciertas influencias de modos perceptuales que quizás ya hemos adoptado de otras culturas.

-Ubicación de los Objetos en el Espacio, por la Escala de sus Dimensiones

En los últimos tiempos y a partir de los diversos tamaños que el objeto puede obtener, se le ha podido clasificar de acuerdo a *la escala del hombre* y en el mejor de los casos ligeramente menor a ese nivel. De ahí que a un microorganismo, o a un átomo no se les puedan llamar objetos -como nosotros venimos manejando este término- sólo llegan a ser 'objetos' en un sentido filosófico, haciendo un esfuerzo racional que está más allá de la percepción. En otro nivel, un edificio tampoco suele ser considerado un objeto por ser contenedor de variados elementos; y es que más bien se toma el hecho de que el hombre 'permanece fuera de sus objetos'; igualmente esto es aplicado al automóvil, al mobiliario y al vestuario.* Existen otras categorías para clasificar a estos últimos, en una oposición entre *lo englobado* lo que se abarca con los brazos: un sillón; y *lo englobante* aquello en lo que penetramos y nos acoge: un auto, un abrigo, una casa. MOLES: 31

Sin embargo, se han creado otras categorías que incluyen tanto a las estructuras arquitectónicas, a los muebles, a el automóvil y a la vestimenta como objetos propiamente dichos, pues de sus propiedades contenedoras, móviles algunas y englobantes otras a su vez de otros objetos, de personas y de seres vivos; permiten su acceso en entornos totalmente artificiales.* Es decir, estas características no estorban para manipularlos en otros entornos.

* y * Es el arquitecto francés Le Corbusier quien no considera tanto a las estructuras arquitectónicas como a los muebles en objetos propiamente dichos; pues según él, éstos no se pueden coger y manipular por su carácter de inmovilidad y sus dimensiones. De cualquier modo se ha verificado sus cualidades perceptuales en los diversos artes y medios audiovisuales, los cuales vienen a constituirse en formas de representación bien utilizadas en la escenificación.

Para comprender de qué otra forma se ha situado al objeto en el universo de las cosas, nos sirve la escala que el arquitecto francés Le Corbusier estableció en su teoría de los módulos, en la cual ubica en varios niveles a todos los elementos del mundo exterior de acuerdo a sus dimensiones en relación con el ser humano. Conjuntamente tomaremos la clasificación de Abraham Moles en la que hace una subdivisión de tamaños y en cuatro niveles que van de unos milímetros a algunos metros:

1. *Los Maxiobjetos son los objetos en los que se penetra, como el edificio, la casa, el automóvil; pues el hombre los considera destacables del entorno.*
2. *Los Objetos de nuestra talla, con poca movilidad como los muebles, el ropero, la alacena.*
3. *Los Objetos sostenidos o contenidos en los anteriores (taza, peine, radio, máquina de escribir, lámpara) y que pueden manipularse con las manos.*
4. *Los Microobjetos, que se toman entre los dedos como un alfiler.*

Esta escala nos ayuda a emplear con mayor precisión y a verificar tanto los modos perceptuales como *las formas de representación* que generan las diversas relaciones con los objetos en la dimensión del espacio.

-Ubicación Temporal de los Objetos

El mundo se nos presenta con elementos estáticos, la mayoría de las veces, y con la cualidad de ser durables y ubicados en un espacio fijo. Se deduce que la percepción de la duración del tiempo es una experiencia *subjetiva de la cual se está consciente*. Las variables en la percepción del tiempo son mentales, ya que sus cualidades no tienen el carácter concreto que posee la mayor parte de los estímulos físicos. A diferencia de la percepción del espacio, la del tiempo parece ser menos directamente dependiente de las experiencias sensoriales. Sin embargo, para percibir la acción del tiempo y ubicar los objetos en esta dimensión, las condiciones las establece el fenómeno del movimiento que se desenvuelve tanto en nuestro aparato sensorial como en la realidad exterior. La audición y el olfato son los sentidos que por el movimiento generado por los estímulos que los afectan se ubican en la dimensión del tiempo.

Por otro lado, en lo concerniente a la ubicación de los objetos, las actuales sociedades consumistas manifiestan de forma peculiar el fenómeno del tiempo, cuya acción en el uso que damos a los objetos



*El sillón,
un objeto englobante.*

La duración de los objetos es una cualidad del factor tiempo, la cual se ha modificado actualmente. Así, los objetos fabricados para el consumo se les puede dividir en: objetos desechables, (envases, el periódico o las revistas); a diferencia de otros objetos que de inicio han sido contruidos con la idea de perpetuidad (la vajilla, la mesa, el teléfono), aunque sometidos al desgaste y el accidente, no dejan de estar limitados por cierto tiempo de vida.

ha modificado la cualidad de duración de los mismos, como veremos en el siguiente capítulo. Se ha hecho de los objetos durables, modelos perecederos con el empleo de materiales frágiles, utilizables sólo una vez, o si conviene, reciclables que no garantizan vida larga; ya que la idea del objeto durable ofrece al sujeto más resistencia y por ende, estabilidad; (es por esta cualidad que el objeto se constituyó como un elemento que puebla el entorno). Las modificaciones temporales ofrecen a la percepción de los individuos nuevas formas de relación con las variaciones realizadas a las cualidades que portan los objetos. De cualquier modo, el tiempo es una categoría que por los objetos siempre es palpable: nos damos cuenta del paso del tiempo por el desgaste, por la pérdida, por el recuerdo de sus características; más que por su presencia estable en el espacio. MOLES:31

Los objetos también portan cualidades que pueden ser ubicadas en ambas dimensiones, o ser percibidos simultáneamente por varios sentidos, ello es fácil de inferir, sólo que al separar los diversos modos perceptuales de los objetos de acuerdo a sus características espacio-temporales se podrá conocer mejor su desenvolvimiento.

-El Modo Perceptual de los objetos

Hemos visto cómo los diversos objetos pueden influir constantemente en nuestros comportamientos como estímulos que afectan a nuestro aparato sensorial. Los objetos son manipulados como *artefactos** o elementos que interfieren en las relaciones humanas, tanto como parte de ellas cuando nos avocamos a crearlos, o independientes de ellas cuando los tomamos como intermediarios.

Por otro lado, conociendo que los sentimientos y la expresividad de los humanos pueden ser teorizados, surgen las ciencias que estudian a *los comportamientos propios del lenguaje verbal y los comportamientos no verbales*, es decir, *los diversos modos perceptuales que tenemos para establecer comunicaciones o interrelaciones en el entorno.*

En un sentido amplio, se habla de una *comunicación verbal* y de una *comunicación no verbal*, con sus distintos modos de manifestación en la vida cotidiana. A pesar de que no se tiene la certeza de estas denominaciones, la diferencia puede quedar establecida cuando *lo no verbal*** se refiere a *las señales* o estímulos a los que se ha de atribuir significado, y *lo verbal* al proceso de atribución de significado. Tal vez no se tengan que distinguir estas formas porque ambas se

* Los *Artefactos* son los objetos que comprenden el perfume, la ropa y todo el repertorio de elementos que se pueden portar. También se incluyen a los muebles, a las estructuras arquitectónicas y sus exteriores e interiores decorados.

** La expresión no verbal describe '*todos los acontecimientos de la comunicación humana que trascienden las palabras dichas o escritas*'. Knapp:41

superponen o aportan aspectos que apoyan a una y a otra. Flora Davis* dice que la comunicación no verbal es un simple sistema de señales emocionales que en realidad, no puede separarse de la comunicación verbal. Sin embargo, la distinción es necesaria cuando el comportamiento no verbal no sea considerado para comunicar en absoluto nada, aunque las señales o estímulos existan, pero que se manifiestan independientes, hasta que *por la relación que el hombre establezca, con lo que haya seleccionado de su alrededor, y tenga la intención de expresar y comunicar.*

El fenómeno de los objetos se inserta muy bien en ambos modos perceptuales de interrelación. Aunque primero veamos su manejo en algunos comportamientos no verbales, que ya se han podido definir y clasificar para su estudio.

1.2.1. LOS MODOS DE COMUNICACIÓN NO VERBAL Y LOS OBJETOS

Nos comunicamos simultáneamente en muchos niveles (consciente e inconscientemente) empleando la mayoría de los sentidos y luego, integramos todas las sensaciones mediante un sistema de interpretación (*descodificación*), ésto se realiza con la intuición.

En el comportamiento no verbal se hace necesaria la presencia de la intuición, la cual aprendemos y hacemos uso de ella a un nivel subconsciente** durante toda la vida. Prácticamente ésta es la base de la mayoría de las comunicaciones humanas.

Con respecto a los objetos, éstos mismos vienen siendo, entonces, como auxiliares del comportamiento no verbal y de la intención de comunicar de este modo.

-La Proxémica

Esta disciplina estudia las relaciones establecidas entre los hombres y su entorno en razón de **la distancia física**. De origen reciente, la proxémica examina el modo en que el hombre organiza las distancias entre la gente, entre los objetos, y organiza todos sus espacios habitables como los edificios y las ciudades.

Del modo en que lo hacen los animales, el hombre mantiene distancias uniformes que lo separan de los de su misma especie; y

* FLORA DAVIS en "La Comunicación No Verbal".

** La Subconsciencia es el nivel de la atención superior a la inconsciencia e inferior a la consciencia propiamente dicha. DICCIONARIO LAROUSSE:717.

Estudiar a una Cultura en el sentido de la Proxémica se refiere a observar cómo las personas hacen uso de su aparato sensorial en diferentes estados emocionales, durante actividades diferentes, en relaciones diversas y en distintos ambientes o contextos.

esa uniformidad o regularidad entre las distancias establecidas se debe a los cambios sensoriales debidos a los diversos campos espaciales que le proporcionan información igualmente variada. La percepción de la distancia en el espacio se hace de forma dinámica, aunque no consciente. No podemos decir con claridad por qué sentimos si alguien está lejos o cerca; a menos de que se observe cuidadosamente todo el proceso en el que los cambios de los datos sensoriales van definiendo el tipo de distancia establecida. La proxémica define estas observaciones interrelacionadas acerca del empleo que el hombre hace del espacio, y en particular, entre los individuos.* Es viable identificar estructuras en la relación de distancia o aislamiento entre las zonas íntima, personal, social y/o pública en los grupos humanos, pero que pueden diferir de una cultura a otra, como ya se mencionó.

Por su parte Joaquín Rodríguez Díaz, profesor de la ENAP, llama Proxemística, como una categoría más específica, a la misma '*relación de identidad de los espacios generada por la distancia, entre un sujeto y el objeto*'; y para ello propone una escala que va en el orden siguiente: 1- *diminuta*, 2- *pequeña*, 3- *normal* 4- *óptima* 5- *grande* 6- *exagerada* 7- *monumental*; pero la cual depende de otros valores perceptuales como el tamaño, la proporción, la forma, y a su vez la ubicación tanto del objeto como de quien lo percibe.

Así, volviendo a nuestra capacidad perceptual, nuestros sentidos crean las diversas relaciones con el espacio, y el principal como ya hemos mencionado es *la visión*. Más exactamente, es *la visión estereoscópica* la que permite al hombre obtener sentido de la distancia o espacio visual. La retina capta las imágenes dispares de cada ojo y las une, dándonos una proyección bidimensional del mundo, pero que percibimos de forma tridimensional. Esta cualidad está relacionada con la percepción de la profundidad, aunque hace que nuestra vista sea fija y estática, y por lo tanto limitada. El efecto de la profundidad no proviene de las sensaciones visuales, sino que es parte de la experiencia que se realiza en el mecanismo de nuestra visión.** Más bien la profundidad es el resultado de la visión estereoscópica, la cual produce dos campos visuales que se enciman, esta función nos crea la *ilusión* de profundidad o tridimensionalidad.

-Distancia táctil y la visión

En el hombre la asociación de las imágenes estereoscópicas con las sensaciones táctiles -en particular la actividad muscular- hace posible obtener una perfecta valoración de los niveles de la distancia

* Con respecto al *valor de funcionalidad del objeto* bien se puede realizar un análisis proxémico en relación a los niveles de distancia constituidos por el hombre, con el fin de conocer cualquier suceso que acontece en las dimensiones espacio-temporales, sólo que ello rebasaría los límites de este estudio.

** El psicólogo James Gibson descubre trece formas distintas de percibir la profundidad que nuestra visión emplea para desplazarse a través del espacio.

y la profundidad de campo. Además, esta asociación permite la cooperación precisa -aunque inconsciente- entre los dedos de las manos y los ojos para hacer los objetos, desde el instrumento más tosco hasta el de mayor sensibilidad que existe ya en nuestro tiempo. Tal relación estrecha entre el sentido de la vista y el tacto es posible por la acción del delicado sistema nervioso de nuestro organismo que contiene a su vez, 'una compleja red de trayectorias de asociación conectadas al cerebro'.* Ello lo habremos de inferir en el funcionamiento de los demás sentidos que tenemos.

El psicólogo James Gibson dice que si consideramos tanto a la vista como al tacto en canales de información con los que el individuo 'explora activamente, se refuerza el flujo de impresiones sensoriales'. HALL:80

En otro sentido, no todas las sensaciones del tacto se originan en la superficie del cuerpo; existe un 'espacio táctil' que separa al individuo o espectador de los objetos, mientras que si consideramos la existencia de un 'espacio visual', este último separa los objetos unos de otros.**

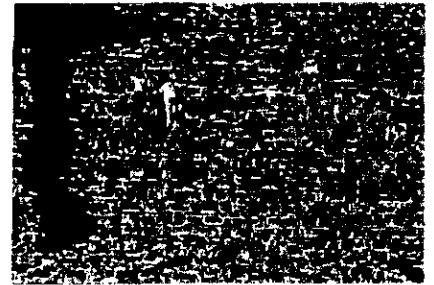
-La distancia auditva en relación a la visión

Es obvio que la cantidad de información recogida por la vista es muchísimo más eficaz que la información capturada por los oídos. En otros aspectos, como el tipo de información y la distancia a la que se puede sondear más información también la vista le gana al oído.

A excepción de las personas ciegas la información auditiva no es ambigua, pues tienen que aprender a concentrar selectivamente los estímulos auditivos que le permitan localizar los objetos situados en un determinado lugar.

Sin embargo, por la acción conjunta de ambos sentidos, se sabe que marcan la evolución del hombre, ya que con ellos pudo crear a las artes, excluyendo virtualmente a sus otros sentidos o subordinándolos a los primeros. Así tenemos que la danza, la poesía, la música, la arquitectura, la escultura dependen básicamente de la recepción simultánea de la vista y el oído. Más adelante, los *medios de comunicación* inventados, se apoyan también en estos sentidos como la televisión, también *el cine* y en parte todas *las artes escénicas* en las que fundamentalmente predominan estos dos sentidos.

Finalmente el tacto solo, no puede competir con la recepción que se obtiene con la vista y el oído, sobre todo porque no es un sentido que capte a distancia tan bien como lo hacen estos últimos.



Existe un espacio táctil que separa al individuo de los objetos, así como existe un espacio visual que separa los objetos unos de otros.

* Tomado de las ideas de VERE GORDON CHILDE en "Los Orígenes de la Civilización".

** Comentario sobre la percepción del espacio del pintor Braque, citado por EDWARD T. HALL en "La Dimensión Oculta", página 79.

-Espacio o Distancia olfativa y la visión

Edward T. Hall comenta que los olores se manifiestan con mayor intensidad en medios 'densos' como el agua del mar, y no se perciben tan bien en medios 'delgados' como el aire, por ejemplo. Así que cuando el medio del olfato se vuelve 'delgado', este sentido cede su lugar al de la visión.

Los centros olfativos del cerebro son más antiguos y primitivos que los visuales. Se cree que una especie terrestre anterior al hombre, fue obligada por la competencia entre especies y los cambios ambientales a dejar el suelo y vivir en los árboles. La vida en los árboles requiere una aguda vista y disminuye la necesidad del olfato, de importancia decisiva en los organismos terrestres; así aumentó la penetración de la vista en el hombre y dejó de desarrollarse su sentido del olfato. En consecuencia tuvieron que alterarse las relaciones entre los seres humanos, redefiniendo posteriormente sus actividades.

Como los ojos abarcan mayor extensión, pudo el hombre adquirir la capacidad de planear, de compilar datos mucho más complejos, y eso favoreció más al *pensamiento abstracto*. Aunque, el olfato básicamente es un receptor de distancia, se liga muy directamente por su acción con los receptores de inmediatez; de este modo el olfato, más hondamente emotivo y sensualmente satisfactorio, hubiera llevado al hombre en dirección opuesta a lo que es.

-La Kinesia o Cinésica

Disciplina que dentro de la rama de *la Comunicación* estudia lo que se realiza por medio de los gestos, de cualquier tipo de movimiento realizado por cualquier forma de expresión humana no verbal en una relación de inmediatez. Se parte de las observaciones del movimiento generado por el comportamiento o expresión corporal (las posturas), el cual obedece a un aprendizaje ya *codificado* (estructurado) por los individuos de un grupo cultural. Para esta ciencia los movimientos comportan varios aspectos: uno, ver el resultado de las formas y funciones de la comunicación individual; un segundo aspecto es observar la naturaleza de la interacción entre movimiento y lenguaje verbal, y un tercero, es observar la interacción gestual entre dos o más individuos. KNAPP:89

Se observa que existe una diferencia esencial entre el movimiento tal como lo percibimos, y el movimiento como fenómeno físico. Específicamente, nuestra percepción del movimiento es una variable

compleja de la estimulación sensorial, sobre todo visual, de acuerdo al factor tiempo que se ha podido clasificar en tres categorías:

1. *el movimiento real*, éste implica la percepción de objetos que se están moviendo realmente; es captar los '*objetos que cambian sus características espaciales en el tiempo*'. GIBSON:122

2. *el movimiento aparente*, el cual sucede cuando están dos o más estímulos u objetos separados en el espacio, cada cual con una posición fija. De este modo, el individuo observa que por lo regular, sólo hay un objeto en movimiento. Es simular el movimiento de los estímulos fijos presentados secuencialmente. De aquí deriva el kine o cine: el movimiento en unidades apenas perceptibles.

3. *el movimiento inducido*, en éste ocurre que el individuo cree ver el movimiento de un objeto estático en una *imágen*, el efecto se da cuando se está moviendo otra parte de la misma *imágen*. Este efecto perceptivo es la característica común de la cámara cinematográfica.

Por su parte, lo que hace posible el movimiento percibido es el cambio de *forma* de los objetos y su medio circundante; WALLACH:56 es decir, que depende de cómo se perciba la forma en cuanto a su variación respecto de sus dimensiones y de su orientación. Las constancias perceptuales como ya hemos visto, contribuyen para establecer los desplazamientos entre las cosas y los objetos percibidos de nuestro entorno.

La influencia del movimiento también puede ser observada en la estrecha relación que existe entre las propiedades visuales y táctiles en el espacio; por ejemplo, desde el mecanismo infantil de tocar y agarrar todo cuanto esté al alcance, hasta que se le enseña al niño durante un período largo a subordinar el tacto por la vista.

Tomamos la distinción que hace Gibson entre 'tacto activo' (exploración táctil) y 'tacto pasivo' (ser tocado), para relacionarlo con el movimiento; dice que cuando se utiliza el tacto activo se ha comprobado que algunas personas pueden reproducir *los objetos abstractos* separados de la vista con bastante exactitud. Lo más significativo del tacto y la visión juntos, es comprender cuán relacionado está el individuo con el mundo,* pues el *contacto que mantenga con su entorno*, le lleva a manipular los diversos materiales y a transformarlos.

Es por los sentidos tanto de la visión como del tacto esencialmente, que el objeto debe sus cualidades, y en este aspecto, la Cinésica

La relación estrecha entre la visión y el tacto se observa en la tendencia infantil de tocar todo lo que esté a su alcance, hasta que se le induce al niño a subordinar el tacto por la visión.



* La Cinestesia que es una relación de inmediatez, es fundamental en la integración de la experiencia visual al corregirla para el buen funcionamiento de los mecanismos que en el organismo se encargan del equilibrio, la orientación, la postura, y la precisión por ejemplo, que con el aprendizaje de esta corrección a la vista exista un desplazamiento más preciso en el espacio.

aporta datos esenciales sobre nuestra relación estrecha con los objetos para manipularlos y recrearlos. Así cada actividad o profesión realizada en la vida cotidiana sugiere movimientos específicos que la definen y distinguen de otras; permitiendo establecer variados modos de relación con el entorno. La recreación de estas actividades se evidencian muy bien, con las acciones del mimo, del actor, del sordomudo, del vidente, del payaso; que a su vez, son ejemplos muy claros de los modos gestuales particulares de un grupo cultural.

'La manera de sentarse' es un ejemplo típico de lo variado que puede ser esta postura en cada grupo cultural que se haya observado, y con respecto a los objetos que lo rodean para hacerlo. El sentido con que los alemanes se relacionan con el espacio se hace evidente en la construcción de su mobiliario; por ejemplo, las sillas por lo regular son tan pesadas que se construyen con el fin de no moverlas de su lugar para mantener la postura social ya establecida y por ende que se tiene que respetar, (como una conducta de adaptación social).

-Los Adaptadores

Las formas comunicativas no verbales son muy variadas. Y dentro de las categorías en las que se clasifica el comportamiento no verbal cinésico (EKMAN Y FRIESEN) se incluye una conocida como *LOS ADAPTADORES*. Estas son las conductas no verbales más difíciles de definir y se les llama así porque se piensa que se desarrollan en la niñez como esfuerzos de adaptación para satisfacer necesidades, cumplir acciones, dominar emociones, desarrollar contactos sociales o cumplir una gran cantidad de otras actividades. Se han identificado tres tipos de *adaptadores*:* autodirigidos, dirigidos a objetos, y heterodirigidos.

A nosotros nos interesan solamente *los adaptadores dirigidos a objetos*, puesto que implican la manipulación de objetos y pueden derivar de la realización de cualquier acción 'instrumental' como conducir un auto, escribir con una pluma, sentarse en un banco, etcétera.

Aunque somos prácticamente inconscientes de que realizamos conductas no verbales sobre todo de adaptación, tal vez seamos un poco más conscientes de *los adaptadores a objetos*. Estas conductas suelen aprenderse tardíamente en la vida y parece haber menos problemas sociales al llevarlas a cabo. Ejemplos claros de adaptación se observan en el uso de la vestimenta y sus accesorios, como portar un sombrero, por ejemplo.

Conducta de Adaptación



* 'Los Adaptadores tienen una derivación hereditaria y otra aprendida, pues los adaptadores son hábitos ligados al manejo primitivo de la sensación, la expresión, la ingestión, el aseo y el afecto, las experiencias primitivas en el mantenimiento en las relaciones interpersonales y el cumplimiento de ciertas tareas instrumentales'. KNAPP 50.

Los *adaptadores* no tienen la finalidad de comunicar, pero pueden ser utilizados 'por la conducta verbal en determinadas situaciones que guardan relación con las condiciones presentes' KNAPP:23 en el momento en que el hábito de adaptación ya está aprendido. Por ejemplo, si una persona desea asearse la nariz, el acto se realiza completo, sin inhibición en el momento de estar a solas, evitando las represiones sociales ante ciertos hábitos, pues cuando aparecen las conductas de adaptación también se convencionalizan: "Usa un pañuelo, en vez de meterte solo el dedo en la nariz".

Observar cualquier adaptación en relación a los objetos, de entrada nos marca diferencias culturales y ciertas diferencias individuales, las cuales nos dan la pauta para conocer los modos que tenemos para usar los objetos, otorgarles *funciones* y representarnos de diversas formas estas funciones con el auxilio del lenguaje verbal casi inevitablemente.

1.2.2. EL MODO DE COMUNICACIÓN VERBAL Y LOS OBJETOS

Otra de las condiciones esenciales de comunicación entre los seres humanos es el comportamiento o *lenguaje verbal*, a diferencia de lo que se podría denominar como lenguaje no verbal.* Antes de saber qué es el *lenguaje*, diremos que por medio de éste como 'instrumento orgánico' y sólo del hombre, se ejercen en general, nuestras relaciones con el mundo; es la forma especializada que tenemos para comprenderlo. El lenguaje verbal es el *artificio* más importante que hemos desarrollado, y con el que hacemos tajantemente las diferencias entre la naturaleza y la cultura.

Resaltemos que percepción y pensamiento colaboran juntos; sin el material sensorial captado de las cosas como *conceptos* por la mente, ésta no tendría material conceptual para el proceso de la cognición o pensamiento. En los procesos perceptual y cognoscitivo se crea la estructura con que cada uno de nosotros asimila la realidad: primero, se reciben activamente las sensaciones para darles *significado*; se envalúan los elementos seleccionados como los seres, los objetos y las situaciones. La mente forma los *perceptos*,** los cuales son relacionados o montados *significativamente*, y de acuerdo con nuestra experiencia los reorganizamos para crear entonces, una realidad percibida.

'...es el lenguaje el que organiza para nosotros el mundo circundante.'

DUCROT:80

* A los modos de comunicación no verbal se les concibe como '*lenguajes no verbales*' porque con estos modos se logra sacar de la realidad una capacidad de *simbolizar* que se manifiesta por los *referentes* u objetos directamente.

** Los *Perceptos* son categorías sensoriales, que no lingüísticas, con los cuales se maneja el material sensorial más importante captado de la realidad. Es lo que propiamente se entiende por '*significado*'.

Nombrar las cosas quiere decir abstraer o 'poner una marca comprensible para la consciencia independientemente del objeto, y con ello se genera una nueva realidad'. TAPIA:29

De esta manera, el lenguaje verbal es la herramienta estructurada que posibilita 'nombrar' las cosas, los conceptos y las ideas, organizándolas con formas de representación definidas dentro de nuestra mente. De este modo la existencia de las diversas lenguas tienen por finalidad 'permitir a los hombres 'significar', hacer conocer unos a otros sus pensamientos'. DUCROT:17

1.3. LA SIGNIFICACIÓN Y SUS FORMAS

Se puede inferir que el hombre desde sus albores ha sido capaz de otorgar una función o significado a las cosas del entorno, que siempre ha comunicado y le ha dado sentido a todo lo que le rodea. Podríamos decir que desde entonces existe una *Semiótica*.*

Pero no es sino a partir de los cambios radicales suscitados en la era industrial que se hace más consciencia del universo objetual y sus significados, desde entonces también el fenómeno de la significación se hace más consciente.

Cada grupo humano civilizado, desde la antigüedad y de acuerdo a los modos de percibir y de representar, influye en la modificación constante de los significados y sentidos. Entonces cada época o etapa histórica considera de forma diferente la existencia de los objetos y las cosas.

"...era extraño ver que Benedictine no se daba ya casi cuenta de la Naturaleza, sino que sentía como Naturaleza los signos y los objetos artificiales de la civilización. Preguntaba mucho más por antenas de televisión,... sirenas de policía que por bosques y hierbas, y, rodeada de señales, letreros luminosos y semáforos, parecía más tranquila y al mismo tiempo más animada. Así le parecían cosas naturales las letras y los números, y los consideraba como evidentes sin tener que descifrarlos como signos."

PARDO:18

Por su parte, los objetos constituyen la forma adecuada del comportamiento no verbal del hombre, y a la vez de correspondencia con la comunicación verbal, pues la sustitución de los objetos por los modos verbales generan el fenómeno de la Significación (como veremos con la definición de *lenguaje y código*).

Significar, por lo tanto, puede definirse como 'construir, fabricar, producir un sentido, mediante la producción y la organización de materiales' BETTETINI:71 La categoría más importante de este fenómeno es *el signo* y su estructura que lo conforma.

* Y es precisamente esta disciplina de la Semiótica, que estudia todas las implicaciones del significado y/o sentido que el hombre ha impuesto en toda relación que mantiene con las cosas del entorno, éste último entendido en su sentido más amplio.

1.3.1. EL SIGNO: ELEMENTOS Y ESTRUCTURA

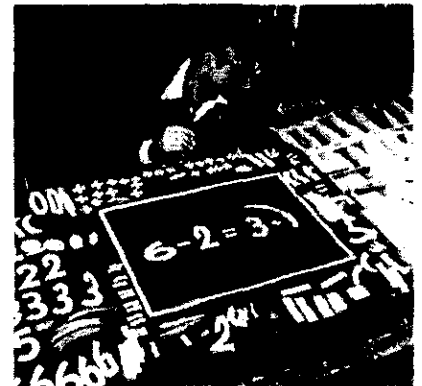
La sustitución material de objetos, fenómenos o conceptos es lo que se ha dado en llamar *signo*, con el cual además, se facilita el intercambio de información en cualquier nivel social. La capacidad de sustituir cualquier cosa significativa de otra cosa es su rasgo fundamental. Esa cualquier otra cosa no debe necesariamente existir ni debe subsistir de hecho en el momento en que el signo la represente. De modo que el signo es una forma artificial que el hombre crea para explicarse, expresar, comunicar o sustituir simplemente representando, e interpretando a la realidad.

Otra condición del signo es que siempre está en relación constante con el objeto o idea que sustituye. Aunque esta relación se distingue en dos formas distintas en que puede manifestarse la significación. Una manera es que siempre exista *la intención de una persona en otorgar o conceder una categoría signíca* al objeto u objetos que le rodean; la otra forma, es que exista, asimismo *un intérprete* de lo que se ofrece en significación. (Si se pretende la Comunicación se necesita, en estos términos, de *un destinatario* y de *un receptor* ubicados en un contexto determinado).

Además, en el proceso de significar se observan tres relaciones intrínsecas de lo que se concibe y también se percibe como un signo: la *cosa real o referente* así como el conjunto de cosas a que remite el signo; la *imagen psíquica o significante* del referente, la materialización de lo sensorial o percibido; y el concepto evocado en la mente por efecto del significante conocido como *significado*, es lo no sensorial pero que está vinculado y depende de todas formas de la percepción.

En esta relación triádica del signo, lo que puede existir es el mismo sentido de una cosa u objeto entre dos personas, pero no pueden tener la *misma representación*; es decir, que *ningún significante es igual para cada persona* y por lo tanto, el significado o concepto también se ve afectado individualmente por la representación mental. De este modo, la interpretación y la expresión de un significado puede no ser comprendida por todos, o sólo para algunos que ya conocen la sustitución o el signo que ya se ha generado incluso, sin intención de crearlo.

Sin embargo, puede existir el mismo sentido para un grupo de personas, desde el momento que el signo ha llegado a establecer relaciones en tres niveles distintos que permiten *la interpretación* correcta del contenido a expresar o comunicar.



Toda relación que el hombre mantiene con lo que le rodea, 'está mediada por los signos' DEL TORO:88, los cuales le sirven para interpretar y describir la naturaleza o establecer la comunicación con sus semejantes.

El signo como artificio o creación del hombre, no guarda una relación directa con la naturaleza o realidad, sino que más bien obedece a la idea que nos formamos de ambas. Asimismo, el signo resulta ser la abstracción de la realidad.

1.3.2. NIVELES DEL SIGNO: SINTÁCTICO, PRAGMÁTICO, SEMÁNTICO

Como se ve, es posible observar tres niveles en las relaciones que se establecen mediante los signos:

Cuando las relaciones son establecidas entre sí por los signos, para formar conjuntos significantes como los enunciados* (que son manifestaciones o expresiones concisas de hechos específicos), implica un *nivel sintáctico*. Cuando hay que reconocer la asociación mutua entre significados y significantes, la relación es a un *nivel semántico*; y cuando se comparte el mismo conjunto de signos o *código* entre los signos y los sujetos, la relación es a un *nivel pragmático*.

1.3.3. CLASIFICACIÓN DE LOS SIGNOS: SIGNOS ARBITRARIOS \ SIGNOS MOTIVADOS

Por su parte, en aquella misma relación triádica del signo se observan dos formas de operar los elementos signícos, y por las cuales se pueden distinguir cuándo es un proceso de comunicación y \o de significación:

En una forma del signo, la relación entre un significante y un significado es necesariamente *arbitraria*, pues ambos son de naturaleza diferente, aunque complementarios ya que ninguno existe sin el otro, el referente es su condición para ser complementarios.

Decir que no puede existir un significado sin un significante se refiere a que los elementos tienen que ser comprendidos; o sea, de antemano ya deben ser conocidos por quien los interpreta y maneja, aunque no tengan ningún parecido entre ellos; pero que si se aíslan cada uno, no llegan a establecer significación alguna. Por ejemplo, la imagen de un zapato no se parece a su concepto el 'zapato', y éstos dos pueden tener, por decirlo así, diversos referentes. Los tres elementos de la relación, o incluso dos de cualquiera de ellos se complementan de acuerdo a las condiciones psicosociales del individuo. Piénsese por ejemplo en un zapato de la cultura china como referente, el significante que genera en una persona es distinto del que generó en otra, y su concepto se ve afectado, imaginando quizás que el zapato se puede conocer con otro significado como 'papo', 'zanco', de acuerdo a lo que nos sugiera a cada quien

* Podemos decir que se crean enunciados no nada más de los signos lingüísticos, sino de cualquier otro sistema de significación o comunicación no verbales como los enunciados creados con unidades mínimas como del sonido, del color, de las imágenes, etcétera.

un zapato chino, es entonces que cada quien maneja y conoce distintos referentes, como el hecho de haber visto sólo una fotografía, un dibujo, o un zapato chino real; el significado es tanto para una persona como para otra es el mismo: el concepto aprendido en la mente de lo que es un zapato chino, es una convención.

En cambio, existen otro tipo de signos, cuya relación de los elementos con el referente no es necesaria o arbitraria, sino *motivada* sin estar obligados a establecerla; de este modo el significante y, a veces el significado, a pesar de que son homogéneos existen independientemente uno del otro. Es decir, tanto en el significante como en el significado existe una analogía, una semejanza entre sus características y el referente; pero que si se toma a cada elemento por separado, pueden tener la intención de significar desde el momento que se realice una concesión para ese proceso, incluso, para comunicar si así se ha preferido.



El signo lingüístico es de carácter arbitrario, ya que no existe una relación visible o un parecido entre el significante y el significado; y más aún con la falta de parecido que se tiene entre el significante y el referente; por ejemplo la palabra 'zapato' no se parece al zapato.

1.3.4. LENGUAJE Y CÓDIGO

Ya podemos preveer en primera instancia, que ningún signo existe como fenómeno aislado, sino que se conforma dentro de sistemas organizados, los cuales mantienen una regularidad. Lo que existe es un acuerdo entre los miembros de un grupo social respecto a lo que debe significar un signo.

El semiólogo francés Ferdinand de Saussure define al *Lenguaje* como un sistema ordenado de signos convencionalmente creados para comunicar; este carácter determina la función social consistente en intercambiar, interpretar, almacenar, acumular y expresar *información*. Entonces el lenguaje no puede ser concebido como una acumulación mecánica de signos: el significado y la expresión de cada lenguaje mantienen unas relaciones estructurales ya establecidas para integrar un sistema de comunicación y/o significación. El pensamiento y la expresión se dan gracias al lenguaje, que es la facultad que tenemos para producir signos, que son las herramientas del hombre, como hemos visto, para sustituir e interpretar a la naturaleza para representarla.

El lenguaje como un sistema, es estructurado por la percepción de cada individuo como hemos visto; es por ella que se crean nuevas relaciones entre los elementos del sistema, se pueden preveer otras propiedades y elementos para conformarlo, extraídos de la realidad.

*El Lenguaje antes que nada,
es comunicación que
construye la identidad
tanto individual como social.*

Lo que pueden existir cada vez son nuevas significaciones, nuevos sistemas que cambian ante lo percibido de la realidad, pero los cuales no pueden existir independiente de ella. Estos sistemas, aparte del lenguaje, es lo que se conoce como *Código*, la articulación de unidades significativas que pueden ser de la misma naturaleza o heterogéneas, dependiendo del *tipo de signos* conformados en el conjunto, y que cada uno de los signos que lo conforman sólo tienen valor en relación a ese código. Por ejemplo, los elementos de la música forman un código, pues la estructura de los elementos de una composición musical están relacionados entre sí, pero no llegan a significar nada si se separan de su articulación.

Existen numerosos sistemas de significación de carácter mixto, es decir, que son a la vez códigos: sistemas con signos arbitrarios y/o motivados, como *el lenguaje verbal*; aunque ninguno de ellos llega a tener las tres propiedades que caracterizan a éste y lo hacen único: su doble articulación de los signos, oral y escrita* (nivel sintáctico); su intención de comunicar diversos *significados y sentidos* (nivel semántico), y su conocimiento generalizado y aceptado para crear la convención (nivel pragmático). Son estas propiedades por medio de las cuales, el lenguaje verbal posibilita la comunicación.

La característica primordial de los signos lingüísticos o del lenguaje, es su arbitrariedad, pues no existe vinculación entre el significante y el significado y el referente (la imagen acústica, el concepto** y la cosa significada). Más bien lo que une el signo lingüístico, no es precisamente una cosa y un nombre, sino que nuestra mente hace un vínculo de asociaciones.

Por otro lado, ningún signo lingüístico tiene un valor aislado; si se encuentra aislado, su existencia como signo puede justificarse, pero siempre en relación a otros signos en conjunto ya establecidos para poder diferenciarlos.

Así están formadas las Lenguas,*** signos en conjunto, con los cuales establecemos distinciones de la realidad que nos rodea, a base de imágenes mentales y conceptos.

De la definición del signo lingüístico se ha considerado realizar un puente entre lo que se considera un signo en general y la existencia independiente de un *signo semiótico*, éste último es aquel signo que representa a los otros sistemas de signos o códigos (que no se pueden catalogar de la misma forma que el signo lingüístico, aunque ambos estén compuestos de significante y significado).

El semiólogo francés Roland Barthes considera que diversos

* A menos que cada signo musical sea arrancado o apartado con una intención específica que, igualmente, puede representar a su referente la música, y en la mayoría de las veces, no alcanza a relacionarse con ese referente; lo cual puede propiciar la motivación a otra significar otra cosa distinta del referente conocido.

** Lo escrito o escritura es una representación por medio de signos ya elegidos para comunicar y expresar.

*** Para Ferdinand de Saussure el signo lingüístico es 'la combinación de un concepto y una imagen acústica que juntos evocan una realidad exterior al propio signo'; también asevera que la propiedad esencial del mismo, es su arbitrariedad. FLÓREZ:24

sistemas de signos (objetos, gestos, imágenes, sonidos,) contienen 'una sustancia de la expresión cuyo ser no reside en la significación' FLÓREZ:26, y propone distinguir a estos conjuntos de signos como materiales significantes, cuyo origen utilitario y funcional remiten a algo que no puede ser dicho más que a través de ellos, aunque con la excepción de que el concepto o significado sólo puede ser asumido por los signos de la lengua. Así cualquier signo semiótico como un objeto, una imagen, un gesto, etcétera, que ha sido fundamentado con el signo lingüístico va, o pretende ir más allá, a través de un código por el cual puede determinarse su significación, o sea, la motivación y/o la arbitrariedad que también suelen acompañar a estos sistemas o códigos, además de sus contenidos.

Un signo es diferente de aquello que nombra, o evoca pues 'existe para sustituir precisamente al objeto'. TAPIA:29

1.3.5. FORMAS DE SIGNIFICACIÓN SENTIDO DIRECTO \ SENTIDO FIGURADO

Por su parte, los signos de un código en relación con sus usuarios generan *contenidos* como a continuación veremos.

En un sentido general, recordemos que el hombre vive rodeado de objetos de dos tipos distintos: unos objetos son utilizados directamente, no sustituyen a nada ni son sustituibles, como el aire que respiramos, la salud, el amor, la energía -objetos psíquicos principalmente-; al mismo tiempo, se encuentra rodeado de objetos materiales a los cuales adjudica *funciones o significados*, a los cuales también puede sustituir fácilmente con *sentidos o valores específicos*, valores que no están expresados en sus propiedades materiales directas (concretas).

Aunque, los objetos en sí -psíquicos y físicos- no comunican, por tanto no son signos, hasta no ser convertidos en tales cuando se les ha aplicado *un significado y/o un sentido* por el hombre en sus diversas relaciones y en un acuerdo que puede ser tácito para el individuo o común en un grupo social. Este tipo de relación se llama *semántica o semiótica*, la cual entonces va a determinar cada vez el contenido y la expresión del signo. También de este modo, cada signo tendría una equivalencia material en la relación compuesta entre *el contenido -sentido directo o denotativo-*, con respecto a *la expresión -sentido indirecto o connotativo-* del objeto a sustituir en cuestión.

Aquí tenemos un ejemplo de sustitución del objeto con signos lingüísticos en esta obra del pintor René Magritte: 'esto no es una pipa'.



Ceci n'est pas une pipe.

El objeto puede ser considerado entonces como un signo semiótico que, a diferencia del signo lingüístico '*puede ser tanto un elemento de comunicación como de significación*'. GUTIÉRREZ:29

Para ejemplificar estas formas de significar, tomamos el *referente* 'lámpara' como el objeto real (fuera de lo que es un signo lingüístico), así como su *significante* la imagen mental -acústica o visual- de una lámpara, el cual remite o refiere inmediatamente formando el significado 'lámpara', un concepto abstracto y generalizado que bajo este nombre se encuentra una diversidad de objetos llamados 'lámpara'; ello es la misma denotación pero no el mismo sentido; lo cual quiere decir, que una denotación puede ser expresada por sentidos distintos en su representación.

Más claro, la representación que nos hacemos del referente 'lámpara', a pesar de que es comprendido por varias personas de igual modo, es un *significante* que opera de forma individual y subjetiva, lo cual hace tomar los significados o *funciones* de los objetos en este caso, con diversos sentidos (lo connotativo) ya convencionalizados por la comunicación verbal. '*A su vez, una misma representación no está siempre asociada a un mismo sentido, por ser también subjetiva*' DEL TORO:117. Lo que puede existir, finalmente, es el mismo significado o denotación y hasta el mismo sentido o connotación entre dos personas, pero no pueden tener la misma representación o *significante*.



Para el concepto de 'lámpara' existen diversas representaciones.

1.4. EL OBJETO Y LAS CIENCIAS DE LA SEMIOLOGÍA Y LA SEMIÓTICA

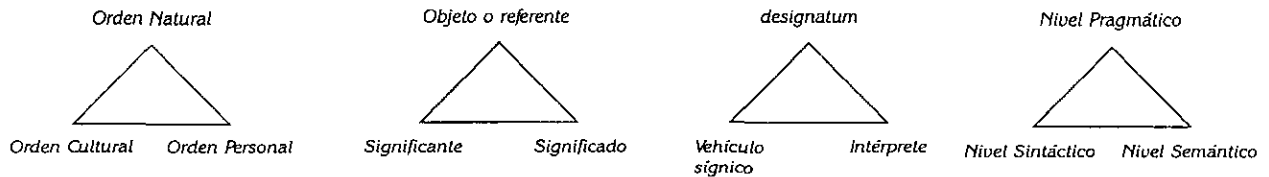
Así como la disciplina de la Lingüística se ha encargado de estudiar ampliamente la naturaleza del signo, es la Semiología la que también se ocupa del signo y sus implicaciones.

Se puede hacer la distinción entre **la Semiología**, que 'es el estudio general de los signos como elementos de sistemas de comunicación y\o significación'; y **la Semiótica** como la disciplina 'que se ocupa de los análisis particulares de los sistemas sígnicos incluidos en la Semiología general';* (de este modo se puede hablar de una Semiótica Literaria, de una Semiótica Audiovisual de una Semiótica Teatral, de una Semiótica del Cine).

'El objetivo de la Semiótica no es estudiar los signos, sino reconstruir los sistemas'.

GREIMAS:102

La Semiótica establece para cada proceso de significación una relación triádica:



Reconociendo las similitudes de estas relaciones triádicas, lleva a la Semiótica a conducirse como un Sistema que, cada vez que se intenta aplicar, puede 'predecir' nuevas relaciones entre los elementos que aborda. Esta ciencia consideraría también el universo objetual, el cual se observa, cabe perfectamente en cualquier relación triádica del proceso de significación.

Actualmente se podría entonces, establecer un sistema semiótico de los objetos que ayudara a comprender los diversos modos de significación y\o comunicación que por medio de ellos, el hombre tiene. Por un lado, el objeto debe su evocación al lenguaje verbal:

"En la percepción alguna cosa es percibida, en la imaginación alguna cosa es imaginada, en la enunciación alguna cosa es enunciada".

CHAIM: 120

Quando determinado objeto es considerado como un signo, y por el hecho de pertenecer a un sistema, adquiere dimensiones que no pueden observarse cuando se lo considera aisladamente; pues en el proceso de significación siempre se cotejará una relación triádica de sus elementos contenida por ese signo. Dentro de la misma puede existir cierta semejanza o analogía.

* En la obtención de las definiciones de estas nuevas ciencias, nosotros tomamos las que FABIÁN GUTIÉRREZ FLORES realiza en su libro "Teoría y Praxis de Semiótica Teatral", de las páginas 20 a 23.

Y por otro lado, llegamos necesariamente al fenómeno de *la referencialidad*, el cual se explica como la relación existente entre las palabras o conceptos y los objetos, y entre los acontecimientos y las cualidades que estos objetos representan.

La referencialidad de los objetos puede ser la realidad misma, la vida cotidiana, el entorno que nos rodea siempre. Sólo que la referencia no es necesariamente la realidad del mundo, sino que se puede remitir a una realidad inventada; esto es posible con el empleo del lenguaje verbal al poder construir el universo que se desee referir. Por ejemplo, se puede hablar de un universo imaginario: un cuento, una novela, una obra teatral o cinematográfica que en su aspecto discursivo es totalmente ficticio.

De este fenómeno lo importante es poder *distinguir el signo de su referente*, de qué universo fue extraído; así como *reconocer el referente de los signos de su significado*, tomar en cuenta que los signos provienen de un referente específico, lo cual no impide que el significado* sea radicalmente arbitrario, u opuesto al referente.

1.4.1. EL OBJETO CON OTRAS CATEGORÍAS DE SIGNIFICACIÓN O FORMAS DE REPRESENTACIÓN

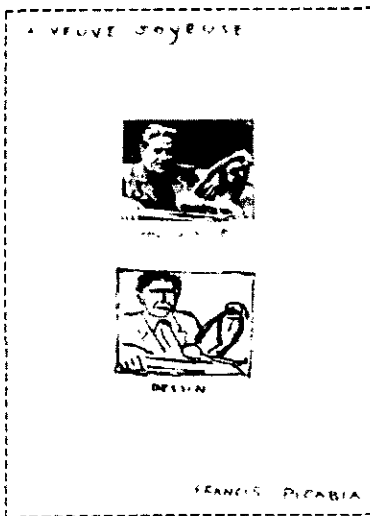
Con relación a la cosa a la que se refiere o designa, el signo puede ser categorizado en otras formas de representación:

-El ícono

Esta categoría es una manifestación física de la cosa y\o el objeto que puede no ser sólo gráfica, sino también sonora, olfativa en algunas ocasiones, que mantiene una analogía con el referente. Va a depender del nivel o grado de parecido con respecto a la realidad que se desea representar (recuérdese que la referencialidad puede estar acorde con lo real o con lo ficticio).

De cualquier manera, al existir una analogía 'física' entre el significante y el objeto representado, ya se crea un distanciamiento de lo real o del referente. Una forma es cómo se asimila el referente, cómo se crea la imagen mental o significante; y otra, es cómo se manifiesta físicamente. (Por eso existen los niveles de iconicidad que nos permiten checar la analogía o semejanza que puede oscilar entre *lo figurativo y lo abstracto*).

Esta obra de Francis Picabia es un claro ejemplo de la iconicidad.



* Los objetos muchas veces son los referentes específicos, pero indirectos en la significación que adquieren en un contexto ya predeterminado: sucede a menudo en las representaciones escénicas; un ejemplo claro es la película 'Toy's history' en la que el referente es claramente especificado como ficticio, pero la significación impone como real, la vida humana de todos los juguetes.

No obstante, '*...la iconicidad de muchos signos está relacionada con la cultura en la que han surgido dichos signos*'; SCHRAMM:97 sería pues, conveniente observar con atención de qué contexto se está partiendo y checar las diferencias.

-La señal

Cuando ciertos objetos o eventos reclaman automática o convencionalmente una reacción por parte de un individuo, éstos funcionan como señales; aunque sin intención de comunicar algo.

-El índice

Se constituye el índice de cierto objeto o suceso, cuando la relación entre el significado y el significante es de 'causalidad'; o sea, el índice como un signo vinculado contiguamente al objeto denotado pero como un ejemplo, como una causa de su referente.

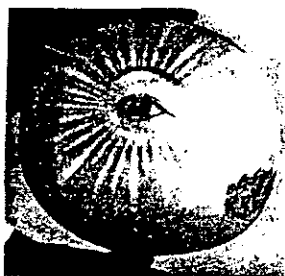
-El símbolo

El símbolo* es lo que conocemos como un *signo arbitrario* pues no presenta ni analogía, ni contigüidad, con su referente, pero que ha sido escogido con la intención de evocar a éste último; así el conjunto visual creado por los colores 'rojo, amarillo y verde' del semáforo ha sido concebido por *convención* para señalar prioridades de paso en el tránsito vehicular, aéreo, ferroviario, por ejemplo.

Sin embargo, esta categoría del símbolo como representación va más allá del acto de comunicar; es decir, la significación que involucra un símbolo no es fácilmente asimilable como para realizar siempre la comunicación, pues si los símbolos no han sido convencionalizados -como las letras y palabras de los lenguajes verbales-, sólo pueden quedar al margen de una interpretación individual y efímera, de cambiar muy fácil el referente y adecuar nuevas significaciones cada vez quien utilice o realice los símbolos. Igualmente, se quiere decir que los símbolos existen siempre en la significación individual y no precisamente con la intención de expresarlos y comunicarlos. Piénsese en las asociaciones psíquicas y de fantasía que posee todo objeto o idea en nuestra mente, las cuales, en nuestro mundo civilizado hemos transferido al inconsciente, limitando el campo de acción de estas propiedades psíquicas que todavía siguen actuando en el pensamiento de los primitivos, como el dotar de poderes a animales y objetos naturales.

Muchos de los signos (señales e índices) percibidos en un proceso de comunicación funcionan a la vez como signos y como estímulos; por ejemplo, la señal que la palabra 'peligro' así manifestada (escrita) en un lugar cualquiera sin intención, es comprendida como un signo que incita a la prevención.

* Pierce define al Símbolo (del griego Symbolon, signo de reconocimiento), como un elemento 'convencional o dependiente de un hábito (adquirido o innato), que consiste más bien en una nueva significación' del referente. Pavis:164.



Quando la relación con el referente u objeto es arbitraria y convencional, nos estamos refiriendo a un símbolo.

El mundo de los sueños no sólo es el campo donde se producen los símbolos, como productos naturales y espontáneos que siempre representan 'algo más que su significado evidente o inmediato', JUNG:55 sino que además se presentan en toda clase de manifestación psíquica: tanto los pensamientos y los sentimientos, como las situaciones son frecuentemente simbólicas, al grado de observar cómo hasta los objetos inanimados cooperan desde siempre con nuestro inconsciente para aportar símbolos.

Nuevamente, será necesario atender al tipo de cultura de donde provengan los símbolos y su entendimiento que puede ser común o universal a la humanidad.*

1.4.2. EL OBJETO COMO SIGNO SEMIÓTICO

Se ha tomado la opción en esta investigación, de manejar el concepto de signo semiótico con la idea de poder asimilar a las anteriores categorías o formas de representación que hemos visto a su vez como distintas al signo lingüístico o verbal; por eso es que se hablará de un signo indicial, de un signo icónico o de un signo simbólico según sea el caso.

En otro aspecto, las categorías que ya hemos analizado someramente, se involucran igualmente con *la Escritura*, el *sistema gráfico* -visual y espacial- *de notación del lenguaje*, DUCROT:228 que ha existido desde la antigüedad con dos ramas de ella, *la Mitografía* y *la Logografía* coexistiendo aún como códigos o lenguajes antiguos.

E involucrando por su parte, también a los objetos, siempre como los auxiliares en cada sistema instaurado por el hombre para significar y comunicarse.

Primero, veamos a la Mitografía como un sistema de notación gráfica que no se refiere al lenguaje verbal, sino a una forma de relación simbólica independiente.

La mitografía que, reúne sistemas de signos de carácter durativo dirigidos a la vista y el oído, se realiza de varias formas, como por ejemplo, con la representación de objetos que son tomados como signos 'naturales' tanto las huellas de los animales como los seres humanos se han incluido en el ámbito de la mitografía. La parte más importante de esta rama de la escritura es la *Pictografía*, el sistema de dibujos figurativos, utilizados con función comunicativa.

* Baste observar los modelos primitivos conocidos como *Arquetipos* en la psicología de Jung. Estos son 'un conjunto de disposiciones adquiridas y universales del imaginario humano [que... se encuentran contenidos en el inconsciente colectivo y se manifiestan en la consciencia a través de los sueños, la imaginación y los símbolos'. *DICCIONARIO DE TEATRO*, de P. PAVIS:38

La relación entre un dibujo y una significación precisa se considera establecida desde el momento en que ese dibujo tiende a volverse esquemático y estilizado; también a partir del momento en que lo representado por el dibujo es más el tipo de acontecimientos que un acontecimiento individual.

El tipo de significación que instauran los sistemas mitográficos se parece a las funciones del lenguaje verbal, por un lado, la denominación que permite identificar un objeto singular (por ejemplo, las muescas y las marcas, las señales que se ponen a una persona u objeto para reconocerlas y diferenciarlas); y por otro lado, la descripción a base de dibujos y objetos representativos. Sólo que en ningún caso se puede tener relación con el lenguaje verbal; es más, no es posible ante la inexistencia de palabras precisas y únicas que puedan referirse a un determinado dibujo u objeto; por eso la mitografía es un sistema semiótico autónomo. Los sistemas mitográficos sólo cubren sectores muy limitados de la experiencia, mientras que el lenguaje tiene un enfoque totalizador.*

A partir de la mitografía se indica el desarrollo de la *Logografía* el otro sistema de notación gráfica del lenguaje. Todas las escrituras, en el sentido estricto del término, están incluidas en la Logografía. El lenguaje gestual (el lenguaje de sordomudos, por ejemplo, que se basa en las letras y palabras del lenguaje verbal) es otra de las fuentes de esta segunda rama.

Las escrituras se rigen por formas complementarias antiguas como *los Ideogramas y los Jeroglíficos*. En el primer caso, y a diferencia de los pictogramas que tienen un gran parecido con lo que intentan representar, los ideogramas o signos gráficos no denotan directamente las 'ideas', no poseen tanto parecido con el referente, sino que sugieren la idea; aunque sí denota el tipo de lenguaje al que se refiere, y no 'el pensamiento' o 'la experiencia' que un signo pictográfico sólo llega a sugerir.

Los ideogramas se construyen como una imagen esquemática del objeto o del acto designado por una idea o aún del gesto 'natural' o convencional que acompaña una determinada actividad.

Sin embargo, la imposibilidad de generalizar el principio de representación introdujo, inclusive en escrituras fundamentalmente ideográficas como la china, la egipcia la sumeria, o la maya el principio fonográfico.

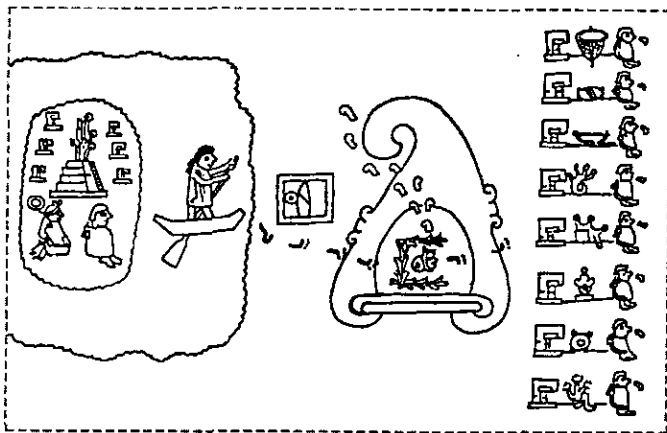
* El motivo quizá radique en el hecho de que los pictogramas forman series abiertas o no tan organizadas, mientras que el lenguaje verbal escrito puede concebirse como una combinación organizada de un número reducido de sonidos que produce muchas palabras, las cuales a su vez, producen un número infinito de frases.

El parecido entre la imagen y el objeto no es exagerado, el dibujo se estiliza con gran rapidez; por ello, nada tienen en común los jeroglíficos sumerios, chinos, egipcios, hititas, mayas, que representan un mismo objeto. Podría decirse que toda la logografía nace de la imposibilidad de una representación icónica generalizada.*

Como sucedió con el lenguaje verbal de abstraer imágenes mentales, con la escritura se intentó la misma finalidad, ella contribuyó, -desde su aparición en el siglo 4 A.C.- 'a separar los significados de sus autores y los sonidos de sus referentes', SCHRAMM:22 logrando con sus diversas manifestaciones signicas, hacer que éstas durasen más que lo verbal.

Por último, el lenguaje con todas sus manifestaciones, y los códigos o sistemas existentes en nuestro tiempo, hacen evidente la recurrencia inevitable de los seres humanos, de crear y poseer signos para aprehender la realidad que a todo momento se le presenta. El universo objetual es uno de los fenómenos con que cada hombre tiene que enfrentarse; por ello, entender los diversos procesos por los cuales los objetos expresan y significan a los hombres, se hace fundamental.

Pictograma Maya



* De este modo, los nombres propios y las nociones abstractas, inclusive las ficciones serán las entidades que se notarán fonéticamente en estos sistemas. 'DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO DE LAS CIENCIAS DEL LENGUAJE', DUCROT, ET AL.:229.

BIBLIOGRAFÍA

CAPÍTULO 1.

37

- "Diccionario de Filosofía"**
ABAGNANO, NICOLA.
- "El Pensamiento Visual"**
ARHEIM, RUDOLPH. Gustavo Gili-
- "El Sistema de los Objetos"**
BAUDRILLARD, JEAN. Siglo XXI-
- "El Mundo del Objeto: a la Luz del Surrealismo"**
CIRLOT, JUAN EDUARDO. Siglo XXI-
- "Diccionario Básico de la Comunicación"**
CHAIM, S. KATZ, ET. AL.
- "Los Orígenes de la Civilización"**
CHOLDE, VERE GORDON. FCE, México-
- "La Comunicación no Verbal"**
DAVIS, FLORA. Paidós-
- "La Realidad Manipulada"**
DOELKER, CHRISTIAN. Gustavo Gili-
- "Naturaleza y Artificio"**
DORFLES, GILLO. Lumen, Barcelona 1972.
- "El Devenir de las Artes"**
DORFLES, GILLO. Gustavo Gili-
- "Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje"**
DUCROT, OSWALD ET. AL. Siglo XXI- 17a. ed. México, 1995.
- "Tratado de Semiótica General"**
ECO, UMBERTO. Gustavo Gili-
- "La Realidad Figurativa 2."**
-El objeto Figurativo y su Testimonio en la Historia-
FRANCASTEL, P. Y R. FREY. Paidós-
- "Fundamentos de Psicología"**
GELDARD, FRANK A. Siglo XXI-
- "Imagen y Palabra"**
GUERRA, MARIA EUGENIA. Tesis, ENAP-UNAM-
- "La Dimensión Oculta"**
HALL, EDWARD T. Siglo XXI-12a. ed. México.
- "Imagen y Sonido"**
-Algunas consideraciones sobre el lenguaje audiovisual-
LÓPEZ MONROY, MANUEL E. Tesis, ENAP-UNAM-
- "La Semiología en Tela de Juicio",**
-Cine y Lenguaje-
MITRY, JEAN. Akal/Comunicación-
- "Teoría de los Objetos"**
MOLES, ABRAHAM. Gustavo Gili-
- "Uso de Medio Técnicos en las Artes Escénicas"**
MORALES, MARTIN, ET AL. Tesis- ENAP-UNAM-
- "La Comunicación no Verbal" Cap 2**
NKAPP, MARK L. Paidós-
- "La Representación del Mundo en el Niño"**
PIAGET, JEAN. Seix Barral- Barcelona, 1984.
- "La Banalidad"**
PARDO, JOSÉ LUIS. Anagrama-
- "La Retórica de la Imágen"**
TAPIA, ALEJANDRO. UAM-Atzacapozalco-

2. LAS DIVERSAS RELACIONES DEL HOMBRE CON LOS OBJETOS EN EL ENTORNO COTIDIANO.

*'Utensilios y objetos son retoños de actitudes fundamentales para el mundo, y estas actitudes fijan el curso seguido por el pensamiento y la acción'.
MICHAEL GIEDION,
(en 'The Mecanization Takes Command'.)*

Se sabe que invariablemente en el contacto que mantenemos con todo lo que nos rodea, se imponen las relaciones con los objetos, aquellas entidades que el hombre ha creado desde siempre a través de su medio natural. A tal grado hemos llegado a formar un universo de estas entidades tan variado y extenso, que no ha sido posible obtener una clasificación cabal para su estudio. No obstante, creemos factible pensar en alguna clasificación general por medio de *las funciones* otorgadas a los objetos, por las cuales llegan a estar determinados y tener una justificación de su existencia.

Dicha clasificación, por lo tanto, nos servirá para conocer el modo en que hacemos interactuar al objeto a través de las funciones y su valoración en nuestro entorno: en un Proceso de Comunicación constante y muy complejo, que junto con el fenómeno de la Tecnología -ambos fenómenos inherentes del ser humano- establecen las pautas de acción en el universo objetual.

2.1. EL OBJETO Y EL VALOR DE SU FUNCIONALIDAD

Nuestro ambiente cotidiano es considerado por el filósofo francés Baudrillard como un sistema 'abstracto', pues observa que los diversos objetos de alrededor se encuentran aislados en su función, manifestados en un orden de pasividad; y que sólo por el hombre se garantiza su existencia en la medida de sus necesidades. Esta relación de necesidad entre el hombre y las cosas, es la idea de función que hace que los objetos existan. Precisamente, el hecho de que estos elementos vienen siendo *percibidos* ante todo por su función, y en general, clasificados con un *nombre* a partir de ésta, lleva a deducir que *la función es entonces el significado del objeto*.

También observamos que de acuerdo a la necesidad, existen diversos tipos de relación, y que por éstos es como se han ido adjudicando categorías o *valores específicos* al objeto independientemente de para qué fueron creados, como el valor utilitario, el valor estético, el valor lúdico, por ejemplo; con los cuales llegan a tener varios *sentidos* predominantes a la vez en una determinada época y contexto.

El objeto es siempre creado o reinventado por el hombre.

Tales aspectos fundamentan el *Valor de la Funcionalidad*, el cual propone exactamente reconocer en el *objeto*, cuándo y cómo la relación de necesidad impuesta puede ser definida a partir de su *creación (significado) y/o su manipulación (sentido)*.

Nosotros creemos necesario asimilar este Valor de la Utilidad* o Funcionalidad por la cantidad de significados y sentidos que, en general, a los objetos les son dados tanto en su creación, en su aspecto, así como en su uso, y en cualquier relación que se tenga con éstos.

2.1.1. LA COMUNICACIÓN Y EL PROCESO TECNOLÓGICO EN EL VALOR DE LA FUNCIONALIDAD DEL OBJETO.

El hecho de que los objetos se encuentren disponibles en lugares de elección, hace evidente que se estructure la distribución de sus funciones, evocando en el hombre una *relación de comunicación* con el mundo. Es por consiguiente, a través de las funciones y los valores como el objeto *representa* a las relaciones que el hombre mantiene con su entorno, llegando a extender e interrelacionar todas sus actividades desde el individuo a la sociedad.

Más, la Comunicación del hombre con el mundo se realiza dentro de ciertas condiciones basadas en el modo en que los individuos y los grupos se hayan predeterminados por su historia, por su cultura y por sus formas sociales; pues cualquiera de sus actos comunicativos vienen siendo forzosamente dependientes de aquellos aspectos.

Por otra parte, el objeto es siempre *el producto* de algún hombre; relación que se mantiene, a pesar de los cambios radicales surgidos desde su proliferación que llena todos los espacios a consecuencia de la *Masificación*.** Ésta y otros fenómenos que se derivan de un *Proceso Tecnológico*, así como la influencia de aspectos más específicos que son los *factores psicológicos, estéticos, lúdicos, económicos y sociales* de un individuo cualquiera, condicionan el Valor de la Funcionalidad del objeto. Todo ello, que se desenvuelve en un proceso de comunicación, inevitablemente van designando al paso del tiempo nuevos significados y sentidos al objeto.

Por eso observaremos algunas de las implicaciones que el proceso tecnológico ha tenido en el siglo XX -solamente-; y que a lo largo de este trabajo será necesario resaltar como uno de los fenómenos más

* No confundir con lo utilitario del objeto. Nos referimos con más exactitud a las relaciones que el hombre ha establecido con su entorno, viendo pues que las funciones y valores aplicados a cualquier objeto han devenido simultáneas, reflejando modos de actuar a menudo difíciles de comprender.

** Este fenómeno considera cualquier elemento del entorno desde la cosa hasta el hombre en una masa; desde entonces los objetos son constituidos como y en 'series'.

importantes que siguen influyendo constantemente para mantener y adjudicar dichos significados y sentidos derivados. Además, veremos al igual que la comunicación, cómo este complejo fenómeno está también profundamente arraigado en los seres humanos.

2.1.2. EL PROCESO TECNOLÓGICO EN LA FUNCIONALIDAD BÁSICA DEL OBJETO

Se puede afirmar que existe una primera función que se denomina básica, en la que el objeto ejerce directamente el papel de *mediador* entre las situaciones y los actos cotidianos esenciales: ¿Para qué sirve?. Esta es la pregunta que nos da la respuesta de una *relación utilitaria* con el objeto, categoría constante que está presente en toda intervención que se tenga con él.

Esta relación utilitaria está ligada estrechamente al aspecto tecnológico; ya que si estamos de acuerdo en que '*Todo objeto transforma alguna cosa*' BAIDRILLARD:1, es por intermedio de la técnica que propicia las transformaciones radicales en el ambiente; por otro lado, es lo más concreto que hay en él, pues en muchas ocasiones se da una convergencia de funciones (partes o mecanismos) útiles y diferentes, las cuales conforman un todo unificado que opera independiente de otros significados derivados de su manejo. Como la lámpara que adornada con grabados no deja de ser una lámpara utilizable en las funciones previstas por y para ésta.

Una gran parte de los objetos han sido creados específicamente con la constante utilitaria, porque participan tanto el factor psicológico como mecánico que se han desarrollado desde siempre en el cuerpo humano en prolongación, y que con frecuencia llega a operar independiente con la automatización de los objetos. Aquí la técnica influye en el intercambio de las acciones mecánicas que el hombre ha extendido hacia ellos. Por ejemplo, vemos la técnica simple de una pelota, que compuesta de una parte única, exige para su uso más acciones por parte de las extremidades del cuerpo humano; sucede lo contrario con la técnica compleja con que ha sido concebida una lavadora en la que operan diversos mecanismos en su estructura interna, el cual no se ha dejado a la vista en su exterior, y que sólo con un movimiento como apretar un botón se acciona todo el mecanismo, facilitando la función necesaria de lavar.*



Los objetos siguen la misma marcha evolutiva que los organismos naturales: de lo inferior a lo superior, de lo simple a lo complejo.

* En tales casos, existe la posibilidad de un status tecnológico en los objetos, pues algunos serán considerados como objetos técnicos simples y otros en objetos técnicos complejos; y en consecuencia, sus funciones serán netamente utilitarias.

Los objetos técnicos complejos es lo que conocemos como máquinas, instrumentos complejos que pueden resolver múltiples actividades humanas.

Así vemos que la mayoría de las funciones utilitarias del objeto rebasan las acciones del hombre disminuyendo su esfuerzo y modificando su acción para algunas actividades.

De este modo, es como existe *un valor utilitario* inherente a la mayoría de los objetos creados y/o manipulados, (es decir, el objeto vale en sí por su función básica utilitaria) y por el cual, precisamente el proceso tecnológico explica ese sentido utilitario del objeto como una relación objetiva en la satisfacción de las necesidades.

Como vemos, la Tecnología es un factor determinante en cualquier utilización que se le de al objeto, del cual no podemos prescindir, pues como parte integrante de nuestro propio ser, influirá toda vez que nos relacionemos con el entorno y las entidades materiales y sensibles que usemos. Por ejemplo, veremos que en *el arte escénico* los objetos constituyen el artificio que se realiza para *representar* algo. (Es más, todo objeto utilizado en las escenificaciones está en representación del fenómeno tecnológico en boga).

2.1.3. LOS FACTORES INTERNOS-EXTERNOS EN LA EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA DE LOS OBJETOS

El sentido utilitario del objeto, que fue enaltecido en una primera etapa de la era industrial, es desplazado a un plano secundario ante la satisfacción de nuevas situaciones surgidas en nuestro tiempo. Estas últimas son debidas en particular a otro aspecto que deriva de la masificación; y es que el hombre, más que fabricante de útiles se ha convertido en un *consumidor* de objetos. A raíz de esto entenderemos la satisfacción de nuevas situaciones que se han convertido en necesidades, las cuales especifican múltiples funciones a los objetos llegando a ser superficiales e incluso antagónicas a la necesidad real; pues, a pesar de esta incoherencia, se mantiene en la actualidad la actitud de satisfacer a las numerosas necesidades mediante la fabricación de objetos nuevos.

"Así ocurre que cada objeto, sumado a los demás, subviene a su propia función, pero contraviene al conjunto, y a veces incluso subviene y contraviene, al mismo tiempo, a su propia función".

BAUDRILLARD:7

No obstante la coherencia del proceso tecnológico -que conlleva una revolución permanente al perseguir, a través de los objetos prácticos, tener un dominio del mundo con la satisfacción de las necesidades en concreto-, llega a depender de forma estricta, de los factores o mejor dicho, de las condiciones psicológicas y sociales con que son abordados los objetos, al grado de modificar y perturbar continuamente dicha coherencia. Es decir que siempre habrá factores psicosociales puestos en acción por los individuos en el uso del objeto, los cuales provocarían un cambio ligero o profundo en el valor utilitario, y de este modo se modificaría considerablemente su función. He aquí un choque de la objetividad en la utilización de los objetos con las necesidades secundarias e incoherentes que determinan otras funciones no útiles* a los mismos, contradicciones que permiten el surgimiento de un conjunto de significados que la mayoría de las veces hace de lado el plano tecnológico.

"...somos prácticamente inconscientes, en nuestra vida ordinaria de la realidad tecnológica de los objetos".

BAUDRILLARD:4

Sin embargo, la realidad tecnológica sobresale continuamente en cualquier relación que se tenga con los objetos, ya que la técnica sigue agregando funciones útiles al objeto; como aquella licuadora que ahora tritura, muele, aparte de licuar; y que además se le ha cambiado el nombre a 'multipractic'. Estas funciones que pueden ser antagónicas, formando un todo unificado que también se siguen moviendo en lo concreto, no modifican la función básica para lo cual fue creada la licuadora. Pues a pesar de todo, los factores psicológicos y sociales intervienen objetivamente en la determinación del sentido utilitario de acuerdo a las necesidades imperantes.

2.1.4. LA LIBERACIÓN DE FUNCIONES EN EL OBJETO

Por su parte, las funciones de lo inútil no son tan explícitas, en algunos casos más bien están superpuestas al significado, es decir, a la función básica sin alterarla, proponiendo una serie de posibles variantes en los elementos secundarios del objeto y que, en consecuencia, van añadiendo significados y/o sentidos *sociales, estéticos, económicos, psicológicos, comunicativos, lúdicos, simbólicos* en sus relaciones con éste.

Licuadora 'Multipractic'



* Inútiles, es decir, las funciones que aplicamos a los objetos sin una relación objetiva con las necesidades y situaciones.

Es de este modo como hemos visto que los objetos modernos han sido cada vez 'liberados' de una función utilitaria específica, como incluir desde su creación otras funciones que antes no les correspondían porque no estaban previstas. La misma licuadora por su aspecto pareciera ser o se confunde con un simple adorno de la cocina. Asimismo existen objetos con funciones 'no útiles', expresamente creados para adornar, coleccionar, guardar como recuerdo, regalar, y muchas otras funciones no prácticas u objetivas que veremos más adelante.

"...todos huyen continuamente de la estructuralidad técnica hacia los significados secundarios, del sistema tecnológico hacia un sistema cultural".

BAUDRILLARD:6

Por el siglo XVIII, en Europa la función de los objetos, sobre todo los muebles, tenían una 'presencia' en un espacio dado; estaban estructurados esencialmente para personificar las relaciones humanas, ligados tanto seres y objetos a un valor afectivo: *'poblar el espacio que comparten y poseer un alma'* BAUDRILLARD:13. Después fueron liberados de esta función para considerar la forma en que están organizados en el espacio. Actualmente se trata de proporcionar de inmediato respuestas a cualquier posibilidad de relación con los objetos. Esto porque *el hombre viene siendo a su vez una especie de informador activo del ambiente*. Ya no sólo es propietario y usuario del objeto pues ahora conscientemente *'dispone de todas las posibilidades de relaciones recíprocas y, por tanto, de la totalidad de las funciones que pueden desempeñar los objetos'*, BAUDRILLARD:26 él decide el control, el orden y el dominio permanente de aquéllos.

Pero '... mientras que el objeto no está liberado más que en su función, el hombre recíprocamente, no está liberado más que como utilizador de este objeto'.

BAUDRILLARD:17

Es decir, que los factores tanto internos como externos -las condiciones psicosociales, reiteramos- que influyen al hombre permiten cambiar las relaciones de necesidad que, de cualquier forma, hacen que el hombre dependa de los objetos, rodeándose de todos aquéllos que cumplen con sus expectativas, e incluso de aquéllos que no le sirven directamente, pero que registran toda la forma de ser del individuo y su ambiente.

Las formas de relación con las diversas necesidades explican el

auge de la Comunicación como fenómeno que se viene desarrollando por influencia de la Tecnología, propiciando entonces la liberación de funciones y el surgimiento de numerosos sentidos en todas las relaciones mantenidas con el entorno, como hemos estado comprobando.

Es así que el objeto al sufrir una liberación de funciones muestra la importancia adquirida por las situaciones y necesidades, las cuales poco a poco han desplazando a las funciones utilitarias.

Lo que interesa ahora no es tanto el objeto sino *la situación y la necesidad* que cubre; a la cual representa y está en lugar de ella; por ejemplo, del automóvil surge la situación de conducir, aspecto que ha tomado tanta relevancia que se han creado diversos objetos (espejos retrovisores, cubre-toldos, llantas antiderrapantes, asientos cómodos, etcétera) para satisfacer ese fin; ya no importa el automóvil como tal, sino que se generan otros objetos con funciones sumamente específicas para la situación misma de conducir. O como la vajilla que tiene utensilios para las variadas situaciones del 'buen comer', y que aislados o en su conjunto estos utensilios las siguen representando.

Incluso la misma *forma* de un objeto ha sufrido también la liberación de funciones específicas, como la creación del *gadget*, que en sí no importa como objeto sino como contenedor de muchas funciones en uno; es decir, el gadget representa (está en lugar de) varias funciones específicas contenidas en un solo cuerpo integrado con partes adicionales para satisfacer múltiples necesidades. El gadget destapa corchos, latas y botellas, es un buen ejemplo; la navaja suiza también.

Desde siempre el término objeto ha tenido diversas acepciones, con las cuales se distingue un significado o función precisa en estos elementos. Como la acepción de juguete que denomina a las funciones lúdicas; también las acepciones de herramienta, utensilio, instrumento, que denominan a las funciones utilitarias, y así por el estilo.

Es importante pues, considerar que desde el principio, pero más agudamente con la era industrializada y con la masificación dominante en nuestra vida cotidiana, se siguen introduciendo *nuevas tecnologías* que impactan fuertemente nuestros modos de percibir el entorno. A partir de entonces, el término objeto sufre considerables ampliaciones en su concepto, surgiendo una gran cantidad de nombres para denominar a un objeto con una función específica, como el ejemplo del útil 'gadget', y algunos otros como el adorno 'bibelot', el juguete 'robot'.

Un Gadget: la navaja suiza.





Un 'instrumento' puede ser un 'juguete' o viceversa.



Mano votiva ofrecida al dios Júpiter, en Asiria.

'El fetichismo -nos dice en un sentido estricto el filósofo NICOLA ABBAGNANO-, es la creencia en el poder sobrenatural o mágico de objetos materiales, particulares'.

De este forma, se han transformado de modo radical las relaciones con el objeto; en consecuencia hemos detectado que en muchas ocasiones y de forma variable, los individuos intercambian en cualquiera de sus objetos los significados o las funciones con las que fueron creados en un principio, por diversos sentidos o valores específicos: una 'herramienta' puede ser usada como un bello 'adorno', también puede ser un 'juguete'; o a la inversa, un 'juguete' puede ser una poderosa 'herramienta', por citar algunos ejemplos.

Y aunque en nuestra era es difícil conocer qué valor de la funcionalidad el hombre está accionando en sus objetos; de todas formas, esta valoración resulta ser el síntoma del estado de las relaciones que establecemos ahora con nuestro entorno, pues *las funciones y valores* (los significados y los sentidos, respectivamente) que pueden ser aplicados a cualquier objeto interactúan simultáneamente materializando y reflejando los modos de pensar y actuar del individuo, a menudo difíciles también de distinguir. Podemos, por consiguiente, hablar de una herramienta genuina que ha sido descontextualizada o alejada de su proyecto inicial, para transformarla en definitiva en un intocable *fetiche*;* un ejemplo puede ser cualquier objeto arqueológico, como una hacha de la edad de bronce, que tiene una utilidad en nuestro tiempo exclusivamente como *símbolo*. O simplemente, observemos a cualquier objeto que se tiende a *fetichizar* en nuestro tiempo: el reloj del abuelo, la pluma del escritor famoso; y de los cuales ya no se aprovechan sus cualidades funcionales.

2.2. EL OBJETO COMO ELEMENTO COMUNICATIVO

Es primordial mencionar cómo hemos implementado al objeto varias características entre las cuales también podemos convertirlo específicamente en un *elemento comunicativo*. Ya hemos visto también cómo el objeto influye en el proceso de la Significación, en las relaciones sgnicas de los códigos y los lenguajes.

Asimismo, por la intervención del *lenguaje verbal* al nombrar cada cosa del entorno, por el contacto con su materialidad, por el intercambio a que estimula, por sus cualidades que pueden ser trascendidas en su uso hacia otros niveles de relación, y por muchas otras manifestaciones se

* El Fetiche (del portugués *feço*, hechizo) se define como ídolo u objeto de culto de ciertos pueblos primitivos. Por extensión, objeto que se considera que trae buena suerte; mascota, talismán. Sinónimo de amuleto. El fetichismo es, entonces, el culto de los fetiches, una idolatría o veneración excesiva y supersticiosa por ciertos objetos o personas. DICCIONARIO LAROUSSE.

puede llegar a pensar nuevamente que el objeto 'comunica', la intención es saber entonces. No sin antes descubrir, además, si esta entidad inanimada cumple en realidad con funciones de comunicación propiamente dicha.

"... la comunicación a través de los objetos es un rasgo fundamental y estable de la cultura fabricante". MOLES:183

2.2.1. ¿EL OBJETO ES UN MENSAJE?

La comunicación puede ser perfectamente viable a través del objeto por las diversas interrelaciones que el hombre mantiene con todo su entorno; para empezar, su conjunto de elementos despliega información en varios niveles y en diversos modos; es decir, cuando el individuo selecciona de ese conjunto una porción, obtiene uno o varios 'sentidos' del objeto para determinado fin. Suele ser un portador de mensajes casi permanentes en cualquier relación que se tenga con él:

"...un mensaje objetual es un sistema estable de distribuciones uniformes y globales, de energías estimuladoras proporcionadas por un receptor".

MALTESE:129

Sabemos que las sociedades industrializadas de nuestra época han sufrido una transformación que las hace identificables como un conjunto de *sistemas* que emiten mensajes. Por lo tanto, siendo el objeto un elemento constitutivo y representativo de esta transformación y del progreso cultural, su presencia implica ahora un *material informativo* constante con el que nos topamos a diario. Entonces, *el material informativo seleccionado es el mensaje del objeto, función que puede ejercer en dos formas o tipos simples de información: La información semántica y la información estética, respectivamente.*

- Denotación y Connotación del Objeto

Si la función es el significado del objeto, este significado está ligado al sentido directo y/o indirecto contenido como material informativo, el cual se distingue a partir de la existencia de dos tipos básicos de mensajes:

Uno, es *el mensaje semántico* asociado con el *sentido denotativo* en donde *la significación* de un objeto está ligada a su función básica, lo utilitario, en una relación de carácter objetivo con todas las necesidades

humanas. Las funciones van a significar en el objeto elementos o cualidades que fácilmente lo harán identificable en su uso. Es decir, el modo denotativo explica con claridad el carácter objetivo de su función específica.

El segundo es *el mensaje estético* asociado con el *sentido connotativo o expresivo* que llega a contener un objeto. El modo connotativo se refiere al carácter subjetivo de su función. Dicho mensaje puede ser doble, ya que sin alterar el sentido de la función básica o denotativa, se le suman variantes en los elementos secundarios; es decir, como una superposición de sentidos sobre el conjunto significativo del objeto denotativo.

Una mesa puede ser de madera o de un metal precioso, con un estilo antiguo o moderno, ser lujosa o sencilla; sin que estos atributos modifiquen radicalmente su utilidad para lo cual fue creada en esencia. Además de estas cualidades, así como su presencia en determinado lugar y las relaciones que implica entre las personas que lo poseen, -entre otras situaciones-, constituyen los otros mensajes que se van superponiendo unos tras otro de acuerdo a la atención que el individuo preste a dicho objeto.

Entonces, se puede hablar específicamente tanto de una **función comunicativa semántica* como de una **función comunicativa estética* en nuestra relación con el objeto.

2.2.2. ¿EL OBJETO ES UN MEDIO?

Primero, recordemos que nuestras sociedades civilizadas colocan al objeto definitivamente como un *intermediario*, característica que lo ha constituido desde siempre como uno de los *datos primarios* del contacto del individuo con el mundo. Desde este momento existen varias posibilidades de considerar al objeto como un *Medio* (y muchos otros convertirse o ser creados como tales), lo cual puede ser explicado en un proceso de Comunicación.

Cualquier objeto en sí, como contenedor de material informativo o mensajes que el hombre le ha impuesto y, sobre todo en el que se sobrepasan las funciones por las que fue creado inicialmente, se le convierte en un intermediario, un *Medio* para alcanzar otro tipo de necesidades nuevas.

* y * Aunque sin querer confundir que estas 'funciones' sólo se refieren a un sentido o valor pero como elemento de comunicación que aportamos a estas entidades materiales; y no como una propiedad en sí de éstas.

Con el advenimiento de la era industrial hemos visto que hubo una transformación tecnológica al pasar la mayoría de los objetos técnicos simples, a ser organismos con un montaje combinatorio de elementos estructurados *'con cierto grado de complejidad, para satisfacer finalidades diferentes'*, MOLES:37. Sabemos que a estos objetos técnicos complejos se le conoce con la denominación de *máquinas*,* las cuales, que como instrumentos resuelven múltiples actividades sin mucha dificultad y, que por lo tanto, modifican radicalmente las relaciones con nuestro entorno. La complejidad en estos elementos es esencial, porque el hombre ha desplazado lentamente el papel de la fabricación de objetos unitarios, hechos a mano, artesanales, a la idea de ordenación o combinación de partes simples, de elementos cuyas propiedades trascienden de sí mismas.

Más el avance tecnológico de nuestros días, también ya ha rebasado esta complejidad.

Con las máquinas se producen aquellas cosas para cuya fabricación han sido inventadas y adaptadas al entorno; de este modo también se determinan las funciones, siendo una máquina capaz de servir a un sólo fin bien delimitado, e inútil en cualquier otra situación; incluso, *los robots, autómatas o andróides* creados para suplir diversas funciones mucho más complejas de las que pueda realizar el hombre, están limitados sólo a las funciones específicas que se les han asignado. Es decir, pese a que el hombre crea las máquinas como medios que reducen las actividades, él mismo se adapta, imitando el modo retroactivo y limitado a que obliga la máquina a realizar una sola actividad, (pero que se ejecuta a la perfección casi por completo, después de todo, gracias a esa misma especificación con que ha sido creada).

"...prolongamos nuestro propio ser por una nueva forma técnica."

MACLIHAN:42

Otro aspecto del medio, es que muestra una evolución constante en el desarrollo de la tecnología; primero al hacer menos exigente el trabajo físico, lo vuelve más productivo, propiciando con ello que los recursos materiales cuenten cada vez menos y el conocimiento y las ideas sean cada vez más importantes. Aparece entonces la era de la Información; por ejemplo, el valor de una computadora no reside en sus componentes materiales, sino en el pensamiento y conocimientos que encierra y en la cantidad de esfuerzo físico que hace innecesario.

'Mitos contemporáneos como el del robot aluden a un posible predominio del objeto sobre el sujeto'. CIRLOT:29



Los autómatas son máquinas que imitan los movimientos de seres animados; por ello la Robótica ha surgido como una ciencia que aspira a construir sistemas capaces de sustituir al hombre en sus funciones motrices e intelectuales.

* El concepto de máquina sigue entrando en la categoría del concepto de objeto que nosotros manejamos.

'Hoy, el advenimiento de la sociedad post-industrial está acentuada por la utilización creciente de máquinas informacionales que ejecutan y hacen circular la información'.

RESTANY:12

2.2.3. EL OBJETO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN

Las sociedades post-industriales están acentuadas por la utilización creciente de 'máquinas informacionales' que ejecutan y hacen circular todo tipo de información. Estas máquinas son conocidas como *medios de comunicación*, las cuales trascienden el material informativo de sus cualidades físicas y materiales contenidas en sí mismas, diversificando todavía más las actividades cotidianas. Como extensiones de la inteligencia humana sustituyen el poder de los músculos por el poder del pensamiento.

Los medios, que son fragmentos de uno mismo, sirven para prolongarse toda vez que interactuemos con el entorno. Reiteramos, además, que cumplen sus funciones para ubicarnos en *la realidad*, como todo objeto que invariablemente afecta nuestra *percepción* de lo que nos rodea.

Sin embargo, no hay que confundir lo que verdaderamente es la función del objeto como medio de comunicación, pues su característica esencial es que afecta de manera globalizante las relaciones con el entorno. Un ejemplo típico es la Televisión que si se considera sólo como objeto es un aparato portador de una forma y que genera reacciones sensoriales básicamente audiovisuales; pero que si verificamos su contenido informativo, todo el conjunto va más allá de las propiedades aparentes; es decir, cualquier medio afecta a los sentidos totalmente, modificando nuestros modos de percibir la realidad; mostrando otros tipos de realidad creadas que influyen constantemente para cambiar los significados por otros sentidos, o sea una interpretación distinta a la existente en la realidad.

2.3. UNA CULTURA DE LOS OBJETOS

Si el artificio se inserta en un conjunto de necesidades y situaciones (socializadas o inconscientes) que han influido, tanto en un nivel denotativo como connotativo en todas las acciones cotidianas, acelerando y ampliando las funciones del objeto; el mismo artificio que revoluciona a su vez con el proceso tecnológico, ha venido propiciando conjuntos o sistemas culturales específicos.

De este modo existe una cultura del sonido que se ha registrado en diversos medios acústicos como la radio, el teléfono, el disco, los cassettes; también una cultura de la escritura y de la imagen plasmadas en varios medios impresos como el libro, las fotografías; una cultura de lo audiovisual difundida por el televisor, las videocaseteras, las cámaras cinematográficas; y ahora una cultura multimedia* que se ha llegado a esparcer con los ordenadores, con los discos láser y otros medios electrónicos englobando todas las formas culturales ya existentes como información.

Ello nos permite compartir la misma idea del comunicólogo francés Abraham Moles, de que todos los objetos cotidianos que se manifiestan en cualquier lugar (como en los espectáculos artísticos, por ejemplo), pueden ejercer las mismas funciones de comunicación, al formar parte integrante de los llamados medios de comunicación masiva siguiendo en su circulación las mismas leyes y ejecutando de forma general las mismas acciones o funciones.

El objeto como elemento cultural, al representar al mismo tiempo, la concretización de numerosas acciones del hombre en la sociedad, se inscribe finalmente en el proceso de la comunicación desde el momento que la sociedad recibe y envía mensajes al individuo.

2.3.1. LOS MEDIOS QUE SE SIRVEN DE LAS FUNCIONES COMUNICATIVAS DEL OBJETO

Nos referimos a los medios de comunicación masiva que como sistemas culturales emplean un universo objetual para funcionar. Aquí podemos hablar de las disciplinas científicas y artísticas que se manifiestan a escala masiva; sobre todo por los conciertos y espectáculos, en los que tiene lugar *el fenómeno de la escenificación*, (ya que nos interesa conocer cómo los objetos vividos cotidianamente son interpretados en dicho fenómeno). El conocer los sistemas de significación y comunicación que se generan en el teatro y el cine, en estas dos disciplinas concretamente, nos pueden brindar una explicación completa de todos los aspectos existentes que se tienen y se tendrán con los objetos. Pues son estas dos artes en las que confluyen, si se puede decir, todas las otras disciplinas artísticas de importancia (como la pintura, la escultura, la arquitectura, el

* Tal vez, desde las sociedades más primitivas hubo una interacción multimedia, o más específicamente multisensorial con la que los hombres hacían operar todos los recursos que tenían a su alcance para conocer a la naturaleza. Así los objetos utilizados en sus actividades diarias y los rituales eran los medios facilitadores.

diseño de muebles) así como los avances tecnológicos, todo ésto evidenciando los modos de relación con los objetos.

El teatro y el cine, cuando se constituyeron como espectáculos masivos, han llegado a expresar en síntesis, todo un cúmulo de acontecimientos de la humanidad a lo largo de la historia.

2.3.2. LOS NIVELES Y MODOS DE INTERRELACIÓN EN EL VALOR DE FUNCIONALIDAD DEL OBJETO

Los modos en que hacemos oscilar a los objetos, se pueden ubicar en cuatro niveles básicos de *interrelación o interdependencia* cotidiana entre todos los elementos del entorno:

- **Interdependencia Física.**- En este primer nivel cabe la relación directa e individual con los materiales para la creación de nuevos objetos, y lo que se genera en este nivel concretamente son las funciones primarias del objeto que tienen que ver con sus cualidades perceptivas y materiales. Se necesita sólo la presencia física del objeto que inmediatamente va a estimular al individuo. De aquí se puede desprender una infinidad de significados y sentidos atribuibles al objeto por cada individuo en particular; algunos de estos sentidos en específico llegan a trascender y establecen un tipo de relación precisa y convencional que nosotros explicaremos adelante como *valores específicos del objeto*.
- **Interdependencia de Acción-Reacción.**- *El estímulo* (la acción) de las cosas que existen en la naturaleza provocan un interés (reacción) en el individuo que comienza a crear y/o manipular a los objetos; también en este nivel se da lugar a las relaciones subjetivas con el objeto que dan pauta para otorgar innumerables sentidos a los mismos. El objeto al tener una función ya definida, en su relación con él puede estimular a una reacción que motive el cambio de funcionamiento y/o valoración.
- **Interdependencia por Empatía.**- Algunos objetos como las máquinas o medios por ser objetos estructuralmente complejos provocan una predisposición inmediata a su utilización tanto en relaciones objetivas como subjetivas. Esta predisposición del individuo a utilizar ciertos objetos, va

determinada por una selección de acuerdo a lo que se requiera, generándose ya sea una elección o una discriminación en el universo objetual. De este tipo de relación se llegan a observar algunos fenómenos que el individuo desarrolla como *la identificación, la colección, la posesión, la reificación*; (por citar algunos que después serán fácilmente observables en el fenómeno de la escenificación).

- **Interacción.** - En este nivel existe un intercambio directo de acciones y reacciones que sólo puede darse en ciertos tipos de objetos como las máquinas, cualquier tipo de medio en los que constantemente hay que intercambiar información. Quizás con los objetos simples este nivel no se completa, porque si no es por la acción del hombre ni la máquina, por sofisticada que sea como una supercomputadora o un autómeta, no pueden decidir resolver o participar hasta que el hombre los 'conecte' decidiendo hacer uso de los mismos.

Todas estas interdependencias se pueden observar igualmente de forma simultánea en nuestra relación con los objetos tanto en lo cotidiano como en situaciones extracotidianas que se verifican precisamente en las artes escénicas.

2.4. LOS VALORES ESPECÍFICOS DEL OBJETO

A modo de clasificación entendemos como *valores específicos** aquellos que engloban y explican a un sólo tipo de relación con los objetos, pero que implica en una primera forma, el manejo de una función o significado predominante; o en una segunda forma, el manejo de un valor o sentido atribuido que también se vuelve más importante que cualquier función del objeto. Estos valores específicos existen porque ya se han aceptado y generalizado en un contexto *espacio-temporal* determinado. Por lo tanto, tenemos un valor utilitario (el cual ya hemos explicado una parte asociado al fenómeno tecnológico), un valor estético, un valor psicológico y social, un valor económico, un valor lúdico; un valor comunicativo el cual ha sido dividido en dos partes: Valor de una función comunicativa semántica y Valor de una función comunicativa estética; un valor simbólico, así como un valor semántico (que los engloba a todos los demás).

El objeto es creado con una función concreta, pero ello no es lo determinante, sino el valor específico que cada quien le da.

Estos valores que mencionamos, como factores integrados en el ser humano, los hacemos operar simultáneamente en un objeto y en los distintos niveles de comunicación que acabamos de mencionar.

No obstante, consideramos que los valores específicos* tienen que explicarse por separado para una mayor comprensión del desenvolvimiento que el ser humano ha tenido a través de ellos. No hay que olvidar que cada época histórica determina un tipo de relación diferente con estos elementos y también la modifica; aunque algunas implicaciones que veremos, es porque siguen siendo vigentes en nuestra era, o se han suscitado apenas con los cambios constantes.

Además, la asociación con el valor de las funciones comunicativas del objeto nos indican cuál es el aspecto más reelevante en el contexto seleccionado que se quiera analizar, informando características particulares operantes en una época determinada; por ejemplo, nosotros hemos elegido *el fenómeno de la escenificación* para observar cómo cada valor específico atribuido al objeto también se orienta a la estructuración de los sucesos escénicos sobre todo los del teatro y el cine.

Vemos que estos valores específicos, ahora serán mejor explicados y mejor comprendidos después de haber conocido de antemano, los fenómenos que están incluidos en el sistema psicofísico del ser humano y que hacen posible los diversos tipos de relación: recordemos los procesos de la percepción, la forma de representar la realidad y las modificaciones de la significación con los lenguajes y códigos que los hombres hemos creado.

2.4.1. EL VALOR SIMBÓLICO

Una de las condiciones esenciales que hicieron posible la aparición de las civilizaciones, fue la capacidad humana de la simbolización, que permitió la prolongación de cosas y acontecimientos. Como ya hemos analizado, la forma más compleja y por tanto de mayor trascendencia con la que el hombre ha traducido esta capacidad de simbolización es *el Lenguaje*. Con este instrumento el hombre expande la comunicación, conservando y aumentando el cúmulo de *ideas* que sobre su entorno va teniendo.

No obstante, el objeto, que nos afecta con *su forma o su imagen*, de entrada está siendo un portador de elementos que significan y que además,

* Estos valores con sus consecuentes respuestas hacia la relación con los objetos, tienen que entenderse, por lo menos de forma general, como la observación directa de nuestras relaciones con el entorno, que van a influir por un lado, en la escenificación y su proceso, así como en las diversos estilos con los que los seres humanos representan porciones de la cotidianidad.

puede ir más allá de su representación con ideas por medio de las palabras; el objeto puede ser un tipo de representación que a diferencia de la que se realiza por medio del lenguaje verbal, viene formando un sistema abierto en donde todos sus componentes son estímulos directos combinados que suscitan sensaciones simultáneas, como ya sabemos, y ésto nos da una noción compleja de su estructura que, con las ideas o conceptos no podemos aprehender del todo. En este sentido, el objeto puede ser considerado como *un símbolo*.

Los objetos nos remiten constantemente a las características humanas y su comportamiento, pues en el momento de observar el funcionamiento de los objetos, éstos evidencian qué parte de nuestro cuerpo o ser se ha querido trascender y se prolonga aunque sea con ciertas acciones e incluso formas y estímulos sensoriales, por ejemplo, el tic-tac del reloj que semeja el ritmo cardiaco constante, la forma de insecto del helicóptero -hasta su mismo nombre lo denuncia-, los títeres, marionetas, máscaras, muñecos, robots que con ciertos aspectos remarcados en ellos se intenta hacer una réplica del ser humano en todas sus dimensiones; estos podrían ser los ejemplos *concretos*, en la simbolización de la propia naturaleza humana.

Pero existe *la abstracción* en la que los factores psicosociales determinan qué elementos del entorno otorgan una motivación para elegirlos, darles un consenso y convertir en símbolos cualquier objeto o situación desde las funciones hasta la materialidad de los elementos elegidos. De cualquier forma, sean conocidos o no los elementos simbólicos siempre va existir este valor en el hombre para toda acción que tenga sobre su entorno. Los objetos serán invariablemente los elementos simbólicos que caracterizan cierto aspecto de la vida, y que en el fenómeno escénico del teatro y el cine se presentan descubriendo este valor otorgado a las cosas con los diversos lenguajes y códigos empleados en las escena.

2.4.2. EL VALOR ECONÓMICO Y POLÍTICO

En nuestra era, el hombre no se conforma con un medio ambiente determinado, sino que lo modifica hasta adecuarlo con sus exigencias. El *hombre* y su *medio*, son dos partes de un mismo sistema de interacción, ya que ambos participan en un moldeamiento mutuo. Teniendo ya los

El antropólogo Vere G. Childe establece que la creación de un objeto es un buen índice de la destreza manual y del desarrollo mental de su inventor, a la vez que también es la medida o el reflejo, aún de modo imperfecto, del conocimiento científico que se tuvo a disposición.

recursos y la experiencia con los elementos al poder transformarlos y manipularlos; el hombre de nuestro tiempo, *'está en condiciones de crear realmente todo el mundo en que vive'* HALL:10. Ello le ha facilitado el mejor entorno que podía desear, o en otro aspecto, anticipar el tipo de ambiente y su desenvolvimiento como ser orgánico a que se dirige con la constante artificialización de toda su naturaleza.

En este sentido, *la Economía* es un factor cultural que determina la existencia de los hombres como especie: el éxito biológico al multiplicarnos y obtener los recursos necesarios para vivir. De este modo, cada etapa en la civilización humana ha conllevado una revolución económica y tecnológica que la diferencia una de otra. La destreza técnica de cada civilización nos informa sobre la Ciencia que tuvieron y tienen cada cual a su disposición para desenvolverse en su entorno.*

En la Antigüedad, el valor fundamental de los objetos era otorgado por el intercambio, un valor que se fundaba en la utilidad mediante la transformación y producción con respecto a la naturaleza. Después el valor de cambio que pudieron tener ciertos objetos, terminó por concretarse en la invención de *la moneda*, para más adelante derivar en un elemento cada vez más abstracto, éste es el dinero, el capital que rige a cualquier economía o recurso 'favorable' para la vida cotidiana.

La importancia del valor de la moneda reside en otro aspecto: su simbolismo la lleva a intercambiar *la ideología* de un pueblo a través de los elementos de cada región con su respectiva moneda, este aspecto es el valor Político.

"Una sociedad que se organiza, crea a la vez, sus necesidades, sus valores materiales y morales y también sus símbolos".

FRANCASTEL:46

Tanto el valor económico** como el político están determinados por el sistema capitalista -que sin introducirnos en una explicación más amplia- éste se ha extendido para regir ambos valores; veremos que por medio de las actividades o trabajo del hombre, se ha creado la diversidad de objetos que ahora proliferan. El valor económico o de intercambio de los objetos que no son dinero, son conocidos para su manejo como *mercancías*.

Aparte de la utilidad objetiva en el intercambio que una mercancía tiene, existe otro nivel con que ésta funciona en la sociedad, y también dentro del sistema ideológico en el que, como ya sabemos, se le hace par-



La expansión de las civilizaciones fue estableciendo diversos Intercambios a partir de un elemento simbólico y material distinto del lenguaje, éste fue la moneda, que en sus inicios su valor simbólico era intrínseco al valor del material empleado para acuñarla, como los metales (oro, plata, bronce).

* Es por la Arqueología que nosotros podemos distinguir las diversas edades del pasado y, por medio de sus utensilios o cualquier objeto, como índices de éstas, conocer el nivel alcanzado en su desarrollo cultural. Igualmente se busca específicamente las razones prácticas e ideológicas de la invención y los orígenes del prototipo a la vez que los valores simbólicos que el hombre y la sociedad otorga a sus objetos inventados.

** El cual se define, más claro, como la búsqueda de los recursos para la supervivencia y el bienestar y en consecuencia, permiten la continuidad de las sociedades.

ticipar simultáneamente: aquellos valores e ideas que en el plano subjetivo, cada grupo cultural manifiesta con las mercancías, (valores psicossociales, estéticos, políticos, simbólicos, comunicativos, etcétera) aceptados por consenso y en base a determinadas tendencias ideológicas que adopta cada cual.

Lo importante de un valor económico agregado al objeto como mercancía, es tener la seguridad de que ésta misma, es manejada como artículo o producto en cuestión, y cumplirá en la sociedad los dos requisitos primordiales para permanecer más tiempo: 'eficacia funcional y bienestar humano' el primero para satisfacer las necesidades como ya hemos visto, y el segundo, para mantener a ciertos valores deseados.

El valor económico no es inherente de los objetos sino que es 'un juicio acerca de ellos inventado por los sujetos'.

ARJUN APPADUJ: 17

Por eso, con el Consumismo se han venido realizando estrategias vertidas de forma racional para fomentar la adquisición de objetos pero de modo irracional. Siempre explícitamente se juega con aspectos de la constitución psicológica del sujeto y de las sociedades para incrementar el marco de las necesidades y despertar las ilusiones más fantásticas y los deseos más profundos. Esto llega a dar origen y sustentar al fenómeno de la Publicidad. Las estrategias publicitarias afectan la capacidad de decisión de los individuos, aunque se nieguen o disfracen estrategias igualmente convenientes para otorgar a los individuos una verdad que cada uno toma como propia y a la vez universal.

En el libro "La Filosofía del Dinero" de Simmel, se sugiere que los objetos no son difíciles de adquirir porque sean valiosos, sino que 'llamamos valiosos a esos objetos que se resisten contra nuestro deseo de poseerlos'. SIMMEL: 18

Además la publicidad pretende hacer creer que en verdad ya no necesitamos a los objetos, que lo único que tenemos que hacer es volver a ser el técnico experto de sus funciones, lo cual hace paradójicamente, que sigamos pendientes de los objetos nuevos para ver si resuelven cada vez más fácil y rápido las actividades cotidianas.

Por su parte, ambos valores económico y político son los que contribuyen a crear o mantener a las sociedades del 'bienestar'; y en el esfuerzo de mantenerlas el hombre se cosifica. También con la artificialización



La vigencia de la moneda como elemento simbólico de los bienes de una sociedad, se ha mantenido con sus constantes transformaciones que abstraen cada vez más los materiales que le posibilitan ser un instrumento monetario; así su valor pasa a otros materiales como los billetes de papel, las tarjetas de crédito de plástico, y ahora los medios electrónicos que transfieren su valor simbólico de forma virtual, sin materiales tan concretos como los anteriores.



El hombre a propósito de la artificialización, también se cosifica.

-en el que influyen los factores psicosociales-, se corrió el riesgo de considerar al ser humano como objeto, como mercancía con la cual todos los valores humanos se intercambian para lograr el bienestar buscado; por ejemplo, la idea del hombre se representa con funciones análogas al objeto, como lo efímero de la existencia, tendencia que los objetos tienen en la actualidad. También por el hecho de mantener el control de las sociedades, éstas son agrupadas en 'masa' para generalizar y dictar las necesidades que los grupos dominantes condicionan a través del poder adquisitivo.

En la misma línea, *los espectáculos* de toda índole dependen entonces, de ambos factores, por un lado, para tener una buena publicidad que propicie el entretenimiento. Las industrias creadas para el arte teatral y cinematográfico han sido de las que más necesitan recursos, interviniendo numerosas actividades productivas para su cabal realización; así que el empleo de los recursos en los que se incluyen los objetos son las muestras -los signos o símbolos- evidentes del poder adquisitivo que hace posible a la industria del espectáculo; y por otro lado, en la estructura de los espectáculos se refleja inevitablemente la Ideología, el desarrollo científico y tecnológico y las tendencias artísticas dominantes por la que está estructurada una sociedad.

2.4.3. VALORES ESPECÍFICOS DETERMINADOS POR FACTORES PSICOSOCIALES

En primer lugar, se advierte la necesidad de organizar y ubicar a los objetos por sectores sociales: el objeto aislado, en grupo y en masas; y dentro de estos sectores -que como hemos visto, han sido sugeridos por Abraham Moles-, podemos observar lo fundamental de la convivencia con los objetos desde la liberación de sus funciones, pues, las sociedades de consumo contemporáneas asocian a los objetos con las '*cualidades psicológicas inherentes al status y papel social de sus participantes*' MOLES:21.

Por otro lado y en segundo lugar, tenemos que el factor psicológico de cada individuo sugiere diferentes formas de reaccionar frente a su entorno, y con el Consumismo se han suscitado ciertos fenómenos en el acompañamiento de los objetos; como *la Identificación* en la cual los hombres vierten sus características personales a los objetos. *La Posesión* de los

su ambiente que lo lleva entonces a la acumulación para ensanchar su poder; de aquí *la Colección* la cual tiene profundas implicaciones de orden psicológico y estético. Más en un sentido inverso aparece otro fenómeno, *la Alienación*, esa esclavitud que se vive ante la dependencia de los seres humanos respecto de 'sus' objetos, y que en *la Identificación*, como consecuencia, se considere que todo ser vivo puede ser tomado como objeto y viceversa: esto es *la Reificación*.

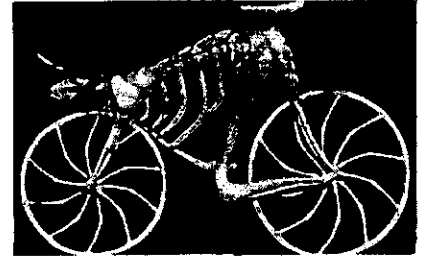
Aquellos fenómenos, sin embargo, sólo llegan a manifestarse a través de la influencia que por el factor social revelamos en nuestra relación con los objetos.

Existen otros aspectos psicosociales que intervienen en las relaciones entre el individuo y el objeto, éstos son los valores personales como *el recuerdo y el apego sentimental*, que son valores o sentidos vinculados más a los objetos tradicionales que a los de la sociedad consumista y muy fluctuantes entre los individuos. Son los valores que rigen tanto al 'regalo', al 'souvenir turístico y de ocasión'; así como el valor otorgado a 'lo antiguo'. Este tipo de valores impuestos a los objetos surgen, no obstante, de profundas necesidades internas del individuo.

Bajo los mismos parámetros es como se agregan diversos valores a los objetos, los cuales tienen su origen, como hemos visto, de la modificación de ciertas situaciones en 'necesidades'. *Un ejemplo*, es el papel social que se le hace jugar al objeto 'regalo', el cual reside en su asociación a los deseos más profundos de quien recibe el regalo y entonces se aproveche al máximo el placer que se produce al poseerlo; finalmente, si la intención del regalo era por el valor utilitario que suele llevar consigo, esta valoración puede esperar, hasta que sean satisfechos los deseos producidos.

Para entender mejor cómo se dan las relaciones psicosociales con los objetos, explicaremos la influencia que la condición psicológica del *deseo*,* provoca en las relaciones con los objetos. Además de cómo esta situación recurrente en el individuo se ha aprovechado muy bien el Consumismo para convertir los deseos en 'necesidades sociales' que hay que cubrir de inmediato.

En efecto, Moles propuso cinco estadios o necesidades que surgen en el individuo a partir del deseo, y que describen esas 'necesidades' en función de tres mecanismos operantes en las sociedades actuales, originadas precisamente:



En la relación con los objetos surgen profundas implicaciones psicosociales en el hombre, quien llega a manifestarlas a través de fenómenos como la Identificación y la Reificación, ésta última como la tendencia a considerar un objeto como un ser vivo y viceversa.

* Existen mecanismos psicológicos en donde el individuo se encuentra atado al objeto por el deseo, por el placer satisfecho y después por su propio pesar. No obstante, si el deseo, por su carácter transitorio no resulta satisfecho, el individuo no lo siente como una carencia; pero si las motivaciones del deseo se toman como una necesidad, ésta se precisa permanente y por ella el individuo siente el deseo como una carencia y entonces orienta su conducta para adquirirlo.



Existen numerosos ejemplos en donde se observa claramente la situación consumista creada por el deseo; entre ellos es fácil identificar la motivación psicológica de la Colección, en donde se considera el status del objeto como modelo y/o serie.

Primero, de la transformación de los deseos en necesidades, en segundo su satisfacción, y en tercer lugar, la generación de otras necesidades a partir de nuevos deseos; así tenemos:

1) '*Desear el objeto*' que puede prolongarse hasta la adquisición; por ejemplo, la espera ansiosa de un regalo, un juguete. También tener necesidad de éste; o tener el deseo impulsivo como una pulsión pasajera, olvidada, pero que puede resurgir en cualquier momento.

2) '*Querer el objeto*', que cuando es adquirido o poseído existe un placer que va disminuyendo al encontrarle defectos y que se puede desechar, reelegir; por romper con su 'imagen' idealizada.

3) '*Acostumbrarse al objeto*'. Poseído y explorado 'el objeto retrocede progresivamente de la escena de la conciencia', MOLES:20 se convierte en un elemento neutro dentro de las cosas que nos rodean. Podría volver a existir sintiendo su ausencia, que se advierte como faltante por accidente, desaparición, u otras causas generadas en la vida cotidiana.

4) '*Mantener el objeto en buen estado*'. El resurgimiento se crea otra vez cuando es reparado, exigiendo atención por parte del individuo que le concede una 'esperanza de vida'.

5) *El reemplazo del objeto* que supone la imposición en el momento de decidir su cambio por otro, su desaparición, su desecho, o su olvido en los rincones, bodegas, sótanos; pero que la mayoría de las veces permanece indefinido largo tiempo.

Este factor psicológico del deseo, se debe considerar de suma importancia en el momento de decidir, en general, qué significados y sentidos prevalecerán en la relación con los objetos próximos a nosotros.

Por otro lado, los objetos al ser constituidos en *Serie*, han llevado al consumidor a adquirirlos en conjunto; como la serie de utensilios para la cocina, para el baño, para la oficina. El *Modelo* es otra de las creaciones y denominaciones del hombre en su socialización con el objeto.

En una etapa preindustrial no cabía el concepto de modelo, ni siquiera el de serie; no se podía pensar en estos términos hasta el inicio de la era industrializada, entonces el modelo cobra reelevancia al ser tomado como el prototipo para crear poco a poco al objeto serializado. Lo que se ha generado del modelo, es el estilo en el cual basarse y para distinguirlo de otros. Esto nos lleva a considerar *el estatus del objeto como modelo y serie*, ya que representan el nivel social de cada época histórica; también se observa el poder adquisitivo dominante, y en particular,

el estilo imperante y su influencia en las variaciones del gusto: con lo genuino y lo *Kitsch**. Este fenómeno que incide en el marco de la vida cotidiana, cuando el bienestar y la proliferación de los objetos de este siglo han dominado el entorno, se mantiene vigente por la recuperación del objeto en un sentido estético, desde el momento en que el objeto obsoleto o efímero comienza a tener un lugar privilegiado, es decir, un espacio propio que, siendo arrancado de su 'origen' en el plano de sus funciones sociales, ahora es susceptible de generar motivaciones de índole psicológica no solamente en los artistas, sino en cualquier persona y dependiendo de su gusto muy particular.

De esta forma, los objetos, los fragmentos y los materiales más insólitos, cumplen un papel de permanencia que tal vez ya no les corresponde por el desgaste, el desuso por antigüedad, y los otros estadios que observamos debido a los factores psicosociales; todo esto, orilla a los individuos a crear sus espacios con un estilo propio. Incluso, las obras de arte que no podían ser tocadas, ni ser reproducidas y mucho menos adquirirse fácilmente el original, en nuestro tiempo, tanto la obra artística como el modelo del objeto industrial son trivializados, al grado de que todo mundo tenga acceso a la imitación de un estilo y en consecuencia, tener obras y modelos de objetos funcionales propios.

Se observa que lo kitsch es más susceptible de ocurrir en las capas sociales menos favorecidas, en donde la abundancia de los objetos es un signo aparente de una posible reutilización, una actitud de no desperdicio o de aprovechamiento de los materiales; a diferencia de la clase dominante que en su carrera por obtener siempre lo genuino consume lo novedoso acelerando el desgaste funcional de los objetos. No obstante, el Consumismo en todas las capas sociales, sigue propiciando la actitud kitsch que no solamente se infiltra en un sentido estético (el cual ya veremos) sino también en un sentido ético o moral, pues también los valores como el amor, el bien, el mal, los diversos sentimientos y las emociones, todas las potencias y reacciones del hombre resultan alterados y desviados, de alguna manera, de las normas fundamentales del hombre DORFLES:183.

No solamente los aspectos estético y ético que son afectados por lo kitsch son rebasados, sino que se fueron abarcando, entonces, todos los factores psicosociales del hombre** y que vemos reflejados igualmente, ante los cambios constantes de los objetos que llegan a poblar el entorno.

* Es en lo estético que el kitsch afecta, convirtiéndose en el fenómeno anti-arte, por el 'mal gusto' de la elección del objeto sobrevalorado.

** Investigadores como Gillo Dorfles, Umberto Eco, Edgar Morin entre otros, analizan este fenómeno del 'mal gusto' vinculado no sólo a los objetos y obras de arte, sino también a los valores morales que rigen a la sociedad; como resultado, ello se vuelve complicado de comprender, pues la cuestión ahora, no solamente es sociológica y estética, sino filosófica.

El Kitsch se refiere al consumo desmedido de cualquier elemento producido; es decir, que ante la pérdida de la intencionalidad del objeto, del desgaste de toda su funcionalidad objetiva, éste es sobrevalorado con diferentes motivaciones psicológicas que tienen su origen en la fruición o gusto estético.

En esa cuestión, el predominio de lo kitsch junto a la enorme influencia que siempre han creado los medios avanzados tecnológicamente, (con la robótica, la telepresencia, la realidad virtual predominantes) es como se van formando constantemente nuestros modos de existencia para el futuro, pues la vida cotidiana trivial y artificial de nuestro tiempo, hace que nuestras experiencias sensoriales inducidas la mayor parte del tiempo por diversos mecanismos, modifiquen nuestras relaciones con los mismos objetos. Si ya hemos aceptado con el tiempo, que percibir *la imagen real* de un objeto cualquiera es totalmente distinta de *la imagen* que se nos puede ofrecer en una pantalla cinematográfica, por ejemplo, asimismo existirán otras condicionantes psicosociales que habremos de contemplar en nuestras relaciones con los objetos.

Pensemos en los nuevos instrumentos utilizados en medicina para ayudar a caminar a un parálítico, quien a pesar de su desconfianza lo vuelven hacer caminar más rápido, gracias a los nuevos métodos tecnológicos; veamos también las implicaciones que se pueden llegar a deducir en los adolescentes y niños que se entretienen con los juegos de video los cuales requieren del jugador una atención alienante y a la vez relaciones efímeras, todo afectando y modificando los valores específicos que se verán obligados a cambiar cada vez.

La trivialidad de nuestra vida cotidiana que llevamos a través de nuestra estrecha relación con los objetos: tener que vestirse para la ocasión, fumar cigarros, hablar por teléfono, ir al salón de belleza, jugar en los ordenadores, etcétera; será reemplazada cada vez por otras nuevas modalidades de acción, pues los objetos y las relaciones psicosociales que creamos con ellos no dejarán de existir, sólo serán modificadas de acuerdo a *la Ideología* imperante de la época.

2.4.4. EL VALOR UTILITARIO Y EL VALOR ESTÉTICO

- **Función y Valor Utilitario**

El valor utilitario se refiere a la utilización del objeto unicamente para lo que fue creado, concebido en una relación objetiva, directa, para cubrir necesidades y situaciones inmediatas; como 'la cama' que es utilizada para 'dormir'. En gran medida ya hemos hablado de la atribución

de este valor debido a las funciones de los objetos, que va unido al proceso tecnológico y por el cual se explica completamente. Sólo que este valor bien puede ser mejor definido como una *función utilitaria*, pues lo que se maneja en esta categoría son los significados concretos en una relación objetiva con los objetos, la cual, no obstante, llega a ser la mayoría de las veces de modo inconsciente, ya inherente y condicionado en nuestro ser, además de predominar este sentido desde que los objetos surgieron como útiles.

Ahora bien, existe otra forma de ejercer el valor utilitario, igualmente en una relación inmediata y objetiva, sólo que independientemente de cualquiera de las funciones con las que se ha creado el objeto tanto en una relación objetiva como subjetiva; así el ejemplo de un 'adorno' que es creado en base a una relación subjetiva, su función utilitaria reside en que es utilizado para 'adornar'. Del mismo modo, se puede pensar que un adorno como una maceta, nos sirva como soporte y pata de una silla, por ejemplo; esta utilización del adorno es un valor utilitario que se le ha asignado en un momento determinado.

En relación con el fenómeno escénico, se observará que el valor utilitario del objeto es esencial. Sin los objetos como instrumentos, como mecanismos, o como elementos materiales 'presentes' con toda su realidad (concreta o abstracta según sea el caso) no podría existir la objetividad, esa realidad planeada por anticipado de un espectáculo cualquiera.

• Función y Valor Estético

Hablar del aspecto estético de los objetos nos lleva a considerarlo como la otra condición de mayor importancia que junto con lo utilitario, y la mayoría de las veces de modo simultáneo, nos revela la esencia del valor de su funcionalidad.

Lo estético, como factor inherente en el ser humano, está ligado al placer sensual que se obtiene con la invención, y más con la *posesión* de un objeto, que al margen de su relación objetiva o utilitaria específica, está guiado primordialmente en una relación subjetiva, experimentada con la *forma* del objeto de acuerdo a sus *propiedades perceptuales* -visuales y táctiles en esencia-.

Desde el comienzo de la evolución humana, todo objeto ha llevado consigo necesariamente un aspecto utilitario y un aspecto estético; de ahí, el nacimiento que todas las *Artes** tuvieron a partir de la manipulación de la materia:

* Si se comprende que un individuo como productor de su comunidad, es un agente activo de las manifestaciones técnicas y lingüísticas con las que se expresa; y por otro lado, podemos destacar dentro de esas manifestaciones a la producción artística, se logrará entender que el Arte es '*el resultado de una actividad laboral aplicada sobre las materias, con la utilización de unas técnicas que configurarán formas y figuras*', -de '*Palabra Plástica*' por JOSÉ FERNÁNDEZ ARENAS-. Las obras de arte producidas, entonces, nos otorgan una explicación del patrimonio cultural que ya se ha venido aceptando, conservando, transmitiendo y exhibiendo a través de ellas, a lo largo de la historia humana.

Al objeto que se le somete a los cánones estéticos que regulan la evolución y el gusto estético de las demás obras de arte, llega a perder por completo su propia y verdadera cualidad funcional, para entonces convertirse en un fragmento, en un residuo o en una reliquia de una civilización que cada vez impone connotaciones muy diversas.

"... en toda intervención humana sobre la materia existe una parte de adaptación que pertenece a la estética, es decir, a una intuición ...".

FRANCASTEL: 47

Esto ha permitido la valoración estética del objeto, la cual también ha sufrido cambios radicales desde la industrialización.

Como la mecanización entró de golpe en la vida cotidiana, teniendo su apogeo específicamente a partir de los años 1918-1939, en primera instancia el factor estético tuvo mayor influencia en el proceso tecnológico de objetos industriales -que son los que más proliferan- en donde se fusionan tanto lo útil como lo bello como condición para existir.

En segundo lugar, tenemos la etapa de creación de objetos cuya finalidad es ser agradables, inútiles, los cuales mantienen su vigencia para satisfacer las exigencias artísticas del individuo, aunque sí valiéndose de la serialización para producirlos en masa (el llamado arte programado).* Y aún con estos cambios prevalecen los objetos bellos y puros como los objetos artesanales, los objetos artísticos propiamente dichos u obras de arte creados exclusivamente para la fruición estética.

Ahora, no cualquier objeto producido con medios industriales y mecánicos, es de suyo artístico; a numerosos objetos industrializados se habrán añadido cualidades expresivas y estéticas sin que fuesen previstas en su proceso de producción y sin que sus mismos creadores se dieran cuenta de ello. Se comprueba entonces '*la presencia en toda obra humana de una vis formativa altamente estética, implícita en la misma naturaleza*' de la materia. DORFLES:60

Entrando de lleno a la influencia que ejerce un objeto como *obra de arte*, podemos observar que ésta nos introduce en un universo limitado pero propio, lo cual nos hace desviarnos de lo 'real' con el fin de introducirnos, por un momento, en la creación que nos es ofrecida por alguien. De esa manera, como *espectador*, el riesgo es concebir de otro modo distinto lo cotidiano, permitiéndonos modificar o preparar los cambios en nuestras relaciones con todo lo presentado en la vida.

"La fuerza del arte reside en su capacidad por componer, colocar, proponer modos imaginarios, sometidos a sus únicas leyes".

RESTANY: 28

* La disciplina del Diseño Industrial se ocupa de los objetos producidos industrialmente, en serie y con la dualidad útil-bello o inútiles y bellos, como condiciones previamente planeadas. Aquí no entran los objetos artesanales; por ello, los objetos inútiles construidos a base de una proyectación industrial y en serie, pero sin ningún fin práctico, entran en la categoría del 'arte programado'. DORFLES:104.

Uno de los objetivos principales de las Artes es crear en muchas ocasiones relaciones insólitas con los objetos, éstas constituyen una fuente en donde se conjugan todas las relaciones humanas, y sobre las cuales se puede observar, asimismo, el desarrollo tecnológico a través de los objetos que conforman a una cultura en determinada etapa histórica.

Antes, sólo el objeto hecho a mano tenía el derecho a jugar el valor artístico. Pero en el apogeo específicamente de la primera revolución industrial, al comienzo de la primera guerra mundial, aparecía en Francia Marcel Duchamp como el pionero e inventor de la estética industrial, al mostrar su primer *ready-made** que nos permitió ver la belleza en el producto totalmente fabricado. (A nosotros no nos incumbe hacer una distinción entre *el objeto artesanal y el industrial*, pero sí nos compete saber algunas variaciones estilísticas que sufre el objeto a raíz de la industrialización**). Desde entonces se vuelca el proceso expresivo del objeto que define al siglo XX, rompiendo la frontera entre el arte y la producción.

Sin embargo, el impacto de las nuevas tecnologías y el Consumismo se estaban ejerciendo en diferentes contextos que se habrán de considerar: por un lado, el descubrimiento del artificio de la naturaleza fue para el continente Americano -particularmente en Estados Unidos- un signo de la madurez que se estaba alcanzando con la civilización industrial; mientras que en Europa lo que existía era una ruptura de los modelos o arquetipos tradicionales que regían el gusto y la sensibilidad.

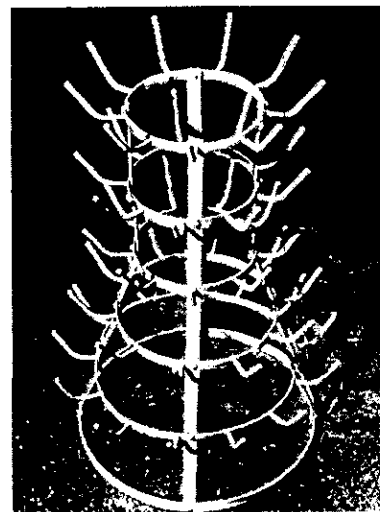
La aparición de los *ready-mades* dieron la pauta para exaltar la producción en serie de los objetos, pues al '*producto estandar*' RESTANY:19 se le impuso ejercer el papel de solucionar de una vez por todas las necesidades imperantes. A principios del siglo, con la Bauhaus, la escuela de diseño y artes de Alemania, se hizo de la estandarización, la condición para conferir calidad funcional a los objetos.

En el mismo contexto del *ready-made* surge *el objet-trouvé*, 'el objeto encontrado' al azar, ya sea un desecho, un objeto antiguo o un fragmento de un material, para ser utilizado con un motivo personal por el artista; este es otro 'modelo' que surge del incipiente *arte objetual*.

Como hemos venido observando, desde principios del siglo hubo cambios radicales en el arte y sobre todo en el empleo que se hizo de los objetos, abarcando una 'escala expresiva' que va desde el montaje de materiales, la utilización de cualquier material del medio ambiente, hasta diversos motivos de las tendencias políticas imperantes y del

Todas las modalidades artísticas de las tendencias objetuales 'identifican los niveles de la representación y lo representado, borran los principios tradicionales ilusionistas de la representación'.
RESTANY:198.

'Escurrebotellas', 1914.
Ready-made de Marcel Duchamp.



* *Ready-Made*.- Término introducido por Marcel Duchamp para los objetos de consumo prefabricados o producidos industrialmente, que el artista declara obras de arte sin alterar en nada su aspecto externo.

** Por un lado, esta distinción nos lleva también al terreno de las artes escénicas en particular, las cuales reflejan los cambios históricos, las revoluciones ideológicas y científicas de cada época. En segundo término, nos sirve para conocer de qué manera las funciones comunicativas del objeto explican al objeto actual, ya que por ejemplo, el mensaje del objeto industrial suele ser efímero, pues depende de los motivos cambiantes -característica de nuestra era- por los cuales es o será creado.

El objet-trouvé se convierte en algo encontrado y cambiado por casualidad, en una elección promovida por estructuras psíquicas impulsoras de vivencias. FERNÁNDEZ:192.

Es el objeto surrealista por excelencia. En él se desconoce o rechaza su funcionalidad, con el fin de acercar casualmente al espectador y que éste pueda percibir un efecto específico en esa reunión simbólica.



comportamiento humano (como lo *lúdico*) que se han querido resaltar. Por eso entonces, se han visto desfilar *diversas tendencias objetuales*; éstas se refieren, estrictamente, a la sustitución de la representación de la realidad objetiva, por la representación de la propia realidad objetual, es decir, del mundo de los objetos.

Volviendo al ready-made y al objet trouvé, se observa que el conjunto de sus elementos o materiales '*muestran su ser sobreviviendo a su uso, a su función. Por medio del uso se convierten en lo que son, en lo que no significan*' KARIN:69; es decir, que pierden su significado al exhibirlos.

Una diferencia estética con respecto al objeto industrial, es que el propósito de haberlo creado tanto con una función práctica que va ligada directamente al disfrute estético, hace que se consuma más rápidamente que el objeto artístico u *obra de arte*, cuya validez de esta última puede persistir aún después de haber perdido su valor informativo; es decir, que las obras de arte son menos sensibles al desgaste y envejecimiento; en cambio, un objeto industrial o de uso práctico tiene que ser lo suficientemente novedoso en su conjunto, que depende de *la moda* en boga, para ser aprovechado en su función. Así un objeto industrial tomado como obra de arte tiene más posibilidades de sobrevivir no tanto de la moda, ni a pesar de lo efímero u *obsolescencia* que también afecta a las obras de arte como *mercancías*, sino que va a depender de otros valores vigentes de cada época que vienen sustentando a los productos de las Artes.

Tuvieron que pasar más de 40 años para que volviera a resurgir el ideal de Duchamp* y apareciera otra generación de objetos valorados por su función objetiva. Ello es debido a que en los años 60 el apogeo económico acelera los efectos de la tecnología y del Consumismo, los cuales logran trascender de prisa, por medio de nuevas formas de productividad.

La Estética va asumiendo 'una función antropológica referida a sistemas de signos, de símbolos, de acciones que poseen un potencial operatorio sobre la realidad'

DORFLES:190

Se reconoce otra vez al producto estandarizado, pero esta vez su valor estético reside en su *aspecto conceptual* ligado a la realidad que se vive: dar a ver 'el valor' impuesto a un objeto, es decir, se hace del ready-made un *arquetipo*, un modo de estandarizar las funciones y valores del objeto.

* La consecuencia más evidente del arte de Duchamp es haber liberado '*a los objetos de sus determinaciones de utilidad y consumo*' FRANCASTEL:189, por eso se convierte en el pionero del arte objetual y conceptual que va a dominar hasta nuestros días.

Así como vemos resaltado de un objeto su función utilitaria, expuesto en un museo por ejemplo, podemos ver cualquier otro objeto exhibido con una función subjetiva; o al objeto exhibido con un valor agregado a sus cualidades ya sea materiales y/o funcionales.

Lo que comienza a existir es un cuestionamiento de la forma en que operaba el objeto artístico tradicional; aunque sin querer superar en su totalidad al objeto; más bien, se aboga por la expansión del Arte a todos los terrenos posibles y por eso mismo, existen las tendencias a apropiarse de otras realidades no artísticas, como tomar en cuenta todos los aspectos antropológicos.

Precisamente en este punto, es importante recalcar que el arte objetual es el reflejo de un fenómeno histórico-social, que más amplitud y profundidad ha tenido en nuestra época.

Todas las modalidades artísticas de las tendencias objetuales *'identifican los niveles de la representación y lo representado, borran los principios tradicionales ilusionistas de la representación'*, GUTIÉRREZ:198 y éstas se ha manifestado, entonces, con más precisión a través de la influencia y desarrollo de *la Fotografía** y de las tendencias de *la Pintura moderna con el Collage de origen cubista, el Dadáismo, el Surrealismo, la Combine-painting, el Assemblage, el Gran realismo, el Minimalismo, el Pop-art, la Painting-action, el Op-art, el Land-art, el Arte povera, el Happening y el Fluxus, el Body-art, el Performance, el Arte conceptual*, por citar a los más importantes.** Y por otro lado, la influencia de estas tendencias en el fenómeno de la escenificación en el que los objetos tienen un funcionamiento estético distinto, aunque con valores parecidos a los de la vida cotidiana -que no iguales-, y/o novedosos, creados exclusivamente para ser representados con determinado aspecto y contenido.

A su vez, entre las artes que han influenciado o tenido mayor peso en las sociedades industrializadas son *el Teatro y el Cine*. El teatro por ser el receptáculo y síntesis de todas las artes; y el cine, el heredero y modificador tajante de nuestros modos de percibir, por crear nuevos modos de representación de la realidad y de *lo ficticio*. Ambas artes reflejan al hombre y sus relaciones con el entorno en cada época que pasa, mostrando cada vez, el artificio que ha venido caracterizando a las sociedades actuales. Los objetos juegan, tanto una función estética al ser creados exclusivamente para estas artes, como un valor estético al informarnos de las tendencias o estilos propios de quienes manifiestan, por

'El arte objetual alcanza su plenitud en sus posibilidades imaginativas y asociativas, libres de imposiciones, en el preciso momento en que el fragmento, objeto u objetos desencadenan toda una gama de procesos de dación de nuevos significados y sentidos en el marco de su banalidad aparente'.

GUTIÉRREZ:198

* *La Fotografía* como arte, que revoluciona nuestra percepción de la realidad, desde sus inicios toma parte en todos los valores específicos de cada etapa en la que va evolucionando; afecta y permite a su vez, una valoración estética de lo que se representa por medio de ella.

** Todas estas tendencias objetuales de considerarse cada una, tendríamos un conocimiento más exacto de los valores específicos por etapas, y que por el empleo de los objetos para expresarse, los hacen evidentes.



Las tendencias del arte objetual han alcanzado una intensidad tan abstracta o conceptual, como resultado de la prolongación del objeto más allá de sí mismo, pero siempre como un instrumento que sirve para ampliar y extender la consciencia del hombre.

medio de la escenificación, sus gustos, sus ideas y contenidos a través de los objetos, los cuales, además, se convierten inevitablemente en los signos o símbolos transmisores de la historia y la estética del grupo social y la época que hizo posible su existencia, desde el momento de ser 'colocados' en escena para su interpretación.

En los últimos años, por la década de los 70, se ha producido una nueva valoración artística del objeto; la riqueza de los objetos artísticos del siglo XX reside en su pluralidad de significados, al incluirlos y adaptarlos cada vez en contextos diferentes (museos, instalaciones, espacios escultóricos; el happening y el performance que, junto a las demás 'artes ambientales', eligen espacios cotidianos para sus representaciones como jardines, estacionamientos, casas, etcétera.).

A partir de los años 80 el objeto adquirió mucha mayor reelevancia de la que pudo poseer en los años 60, pues ya se encuentra inserto en el arte tecnológico e informativo que domina últimamente.

Es en el dominio de las Artes que, junto con los fenómenos de la tecnología y el Consumismo, se conforman los valores específicos, sobre todo estéticos, que vamos concediendo a los objetos, pues la formación de éstas se ve influenciada por cualquier contenido de la materia, del objeto y\o de un fragmento que suscite en el artista una idea o concepto para su particular modo de expresión.

En este punto las vanguardias artísticas sobre lo objetual han llegado a una intensidad de tal magnitud, que se provoca un efecto paradójicamente contrario: lo conceptual como ya hemos observado; ya que el objeto se prolonga más allá de sí mismo, a la vez que siempre se ha convertido en un instrumento para ampliar y extender la consciencia.

2.4.5. EL VALOR LÚDICO

Nuestra condición humana está estructurada en la búsqueda de todo lo que necesitamos. Y en esta capacidad para buscar interviene el aprendizaje y la retroalimentación. La adaptación al entorno también le ha de haber creado numerosas formas de entretenimiento que nos lleva a descubrir aquello que nos rodea; entre estas formas se encuentra *el juego*, ejercicio que recrea con *acciones* lo aprendido y lo descubierto. Este aspecto fundamental que se ha generado en la vida cotidiana del hombre

propicia la comunicación interpersonal, lo cual es vital desde la infancia.

El hecho de tener un entretenimiento nos permite conocer nuestras habilidades, desarrollando éstas mismas a la vez que creando nuevas formas de entretenimiento. Todo ello nos remite y apega a tener contacto con *la realidad* y afecta nuestro modo de percibirla; con este sentido lúdico, los objetos participan como intermediarios susceptibles de ser manipulados o inventados con la intención de conocer, aprender y, además, entretener.

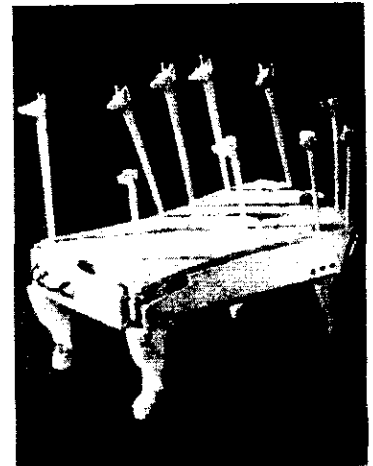
Un objeto se puede crear con una función o significado lúdico concreto -el juguete, la muñeca, la marioneta-; pero que aún no habiendo sido creado con una función lúdica específica, el valor o sentido lúdico que se le imponga a un objeto cualquiera se manifiesta simultáneamente tanto en un plano objetivo como subjetivo; es decir, su característica primordial tanto de una función como de un valor lúdico en un objeto, es su interacción: ir de lo cotidiano a *lo extracotidiano*, de lo real a *lo ficticio* y viceversa invariablemente. Los objetos lúdicos están en *representación* de las diversas relaciones que establecemos.

Más aún, todos los objetos del entorno son susceptibles de ser *representados*, de ser llevados a situaciones no comunes ubicados en una realidad ficticia, en donde sus mensajes tendrán características particulares dentro de ciertos límites que se llegan a precisar en las dimensiones del espacio y el tiempo. Se puede argumentar que cualquier valor específico atribuido al objeto permite su ubicación en otra realidad; sólo que aún esa otra realidad es susceptible de recrearse, de simularse como un juego para representarla, teniendo la consciencia de la ficción.

Veamos, además, cómo el fenómeno de juego genera importantes significados en algunas áreas específicas. En las Ciencias (sobre todo exactas) se parte de la experimentación que lleva al descubrimiento y por consiguiente, a la invención; un ejemplo, son todos los Deportes y por tanto, los objetos instrumentales que se han creado para diversas actividades. También encontramos numerosos objetos que partiendo del desarrollo científico y tecnológico trascienden el origen lúdico por el que fueron inventados: como el avión.

Una comprensión de los orígenes y desarrollo del aspecto lúdico a través de la historia abre la posibilidad de conocerse el hombre a sí mismo y su cultura, comprendiendo a su vez, a las otras culturas diferentes. Se da libre cauce a *la Creatividad* aprendiendo nuevas

El objeto lúdico (al igual que el objeto artesanal e industrial), es concebido con la dualidad semántica-estética inseparable; aunque desenvolviéndose en una realidad autónoma, es decir, manifestándose en una dimensión extracotidiana y por lo tanto ficticia.



habilidades en el contacto con los materiales utilizados. Así los acontecimientos como los objetos toman vida* bajo nuestras manos, llegando a darnos cuenta o comprender que dependemos del aspecto lúdico para nuestro desenvolvimiento en la vida cotidiana.

En la producción de objetos lúdicos, creados con una finalidad didáctica o de fruición estética, se recurre a disciplinas que van determinando su forma y contenido; FERNÁNDEZ:223 por ejemplo, el aspecto político es fundamental, en el momento de orientar el impulso del juego como un mediador y reconciliador entre el impulso de la forma y el placer a que motiva el objeto. Así el juego es un vehículo que libera estos impulsos y ayuda a separar a las actividades laborales de las actividades creativas y de esparcimiento; pues en lo lúdico, se oscila libremente en diversos grados de consciencia.

Y es en las Artes en donde se puede entender la influencia del aspecto lúdico, más precisamente en el origen del *fenómeno de la escenificación o representación*. A partir de las expresiones e imitaciones de las relaciones del hombre, siempre involucra los elementos que encuentra, elige, o hace los objetos necesarios para poder recrear lo que desea expresar y experimentar, y en el mejor de los casos, que llega a descubrir.

La actividad artística y lúdica del siglo XX, se presenta de diversas formas,** y con más precisión, es en el marco de *las artes ambientales* en donde se recrean los espacios lúdicos como una nueva ideología que pretende separar al arte tradicional para orientarlo y extenderlo al ambiente, a la urbanización que caracteriza a nuestro siglo. Se aprecia en diferentes tendencias que apuntan a valorar cualquier acontecimiento de la vida cotidiana; es decir, se construyen situaciones en las que se recrean 'microacontecimientos' en donde *se juega* para hacer un momento único de la vida de ciertas personas en su cotidianeidad.

Muchas de las propuestas lúdicas se emparejan con las del *arte objetual* y sobre todo con el conocido *arte de acción*; en tendencias como *el Happening, el Performance, el Body-Art, el Land-Art, el arte Procesual, el arte Cinético* de corte didáctico, *el arte Conceptual*, por mencionar algunas variantes, se comienza a valorar las posibilidades del aspecto lúdico que además requiere del trabajo interdisciplinario. No obstante, de forma independiente o aislada, cada una de estas tendencias vienen a devolverle un valor utilitario a las obras de arte, es decir, que los productos de estas tendencias se orientan a configurar el medio ambiente, de acuerdo a su



El juego californiano de 'earthball' está considerado dentro de la tendencia del happening, en las artes de acción.

* Ya desde el arte de Chagall, Klee, Miró, Dufy; se nos acostumbra al elemento lúdico, aunque todavía sus formas eran ilusorias y por lo tanto, discutibles.

producción material y psicológica; lo lúdico es empleado como un instrumento social:

"...la organización social actual, el carácter del trabajo no permite en general el desarrollo del juego, la actividad artística es privilegio de minorías, así como el carácter mercantil de sus productos".

GUTIÉRREZ:231

Existe una tensión entre el juego y el trabajo, entre lo que sería ideal para vivir y lo que realmente es la vida, se ha establecido una oposición también entre lo que se necesita y la libertad de elegir.

Lo común en este cuestionamiento de lo lúdico, es que éste tiene lugar siempre fuera de las condiciones de la vida real, 'por tanto, para producir obras de arte es preciso abstraer las situaciones de la realidad cotidiana' FERNÁNDEZ:230; si no se correría el riesgo de contradecir las acciones del hombre.

Todos estos aspectos del sentido lúdico ejecutados en la vida cotidiana, igualmente son reflejados en *las artes del Espectáculo* a través de los objetos, ya sea como elementos que nos documentan sobre la realidad, o como elementos que juegan, o que hacemos que interpreten 'roles' de la realidad cotidiana o inventada.

2.4.6. EL VALOR DE LAS FUNCIONES COMUNICATIVAS EN EL OBJETO

Habiendo expuesto algunos valores específicos determinantes en la vida cotidiana del hombre, diremos que comunicar con los objetos es otro de los valores, y de muy nueva atribución. No obstante, reiteramos que *el objeto en sí no comunica*; sólo es tomado como elemento comunicativo a consecuencia de las transformaciones sociales del siglo pasado con la industrialización, con los cambios radicales de las Ideologías y el avance de las Ciencias y las Artes. Es considerado como un portador de mensajes porque sus características propias desde antaño lo colocan en el entorno más bien como intermediario 'universal' entre el hombre y el exterior.

El hecho de que se reconozca tanto una función comunicativa semántica, como una función comunicativa estética en el objeto, ambas

La comunicación es, a final de cuentas, un sentido más que le otorgamos al objeto por nuestra relación con él.

se cumplen, sí, pero sólo como 'una atribución de un valor de funcionalidad que ha devenido en comunicar a través del tiempo'. Es decir, que cualquier *función y valor* del objeto pueden ser solamente considerados como un acto de comunicación a partir de que éstos nos informan sobre la acción concreta del individuo; más claro, sobre la intención que acomete a las cosas de su alrededor para traspasar o hacerlas trascender en los diversos niveles de interrelación. Asimismo, por la Comunicación manejamos los otros valores específicos del objeto cada vez que esa sea la intención.

En el fenómeno de la escenificación, comunicar no es un valor que se pretenda en primera instancia, a pesar de que se dirige a un vasto grupo social. Nuestra capacidad de simbolización va mucho más allá de la comunicación, desde el momento que *la expresión y la interpretación* son los aspectos perseguidos como una necesidad y una capacidad humana de realizar estas manifestaciones de su naturaleza; y en este sentido, el fenómeno de los objetos es semejante: tanto en uno como en otro fenómeno la Comunicación será posible si existe una intencionalidad, muchas veces, prevista para ello.

Que los medios de comunicación intervengan en *las Artes del Espectáculo* de diferentes maneras, y propicien la propagación, una publicidad a escala masiva de ciertos eventos escénicos,* obligando además a las interrelaciones entre un individuo, un grupo o una comunidad entera con los espectáculos, sólo es una de las tantas consecuencias de la prolongación que se ha obtenido a través de éstos. Las confusiones surgen a partir de su utilización, pues lo manifestado por ellos (la televisión, la cámara de video, el ordenador, la radio) resulta ser el contenido informativo que nos permite conocer, lo que quizás no habremos de conocer en su dimensión real. Los objetos así manifestados -es decir, descontextualizados- afectan nuestro conocimiento de la realidad, 'comunicando' un punto de vista ofrecido y, en ciertas ocasiones ya previsto por quien remite por el medio.

2.4.7. EL VALOR SEMÁNTICO

El aspecto semántico del objeto se determina por la intervención del *lenguaje verbal* que nos introduce en el campo de la Comunicación, el fenómeno que involucra cualquier relación del hombre con el objeto,

* Tomemos en cuenta que la difusión de las obras artísticas, sobre todo espectaculares viene condicionada por la Ideología imperante, y muchas son reconocidas por el poder adquisitivo que las sostiene.

como hemos dicho. Ello nos da la pauta para proponer entonces, que el valor semántico abarca todo el cúmulo de significados y sentidos que puede llegar a tener un objeto cualquiera, siendo la clave, la simple relación en donde se tome en cuenta su objetividad y/o subjetividad; es decir, lo semántico es el aspecto que engloba cualquier relación tanto objetiva como subjetiva que el hombre establece con el objeto atribuyéndole una función y/o un valor a desempeñar en su entorno.

Ahora bien, la cuestión de saber por qué se denomina función comunicativa semántica al uso inmediato que se hace del objeto, resulta de su misma noción, pues éste 'es manipulado conceptualmente a partir del nombre que sirve para designarlo' MOLES: 9 así se use para otros fines que no sean utilitarios, el lenguaje interviene para diferenciarlo en sus funciones concretas.

Si al principio existe sólo una relación objetiva con determinado objeto, éste será llamado por el nombre que lo distingue de otros objetos, por ejemplo, un envase es un 'envase' mientras se tome por su utilidad, como instrumento; pero el mismo envase será entendido como 'un objeto con un nombre cualquiera' cuando intervenga una relación subjetiva que puede ser originada por los factores que influyen para imprimirle una posibilidad ilimitada de sentidos que forzosamente se ligan a esa función básica. Por ejemplo, la obra de los envases de la bebida ballantine, de Jasper Johns que nombra como 'bronce pintado'.

Este ejemplo del envase y la obra de Jasper Johns sirve para explicar al objeto con función comunicativa estética; sólo que teniendo que involucramos con el problema de la distinción entre la belleza o estética y la funcionalidad.* Este es un problema que la filosofía de Kant aborda, distinguiendo dos tipos de belleza: la belleza pura y la belleza adherente, siendo esta última aquella belleza que implica también el fin a que la cosa debe servir.

Sin embargo, Abraham Moles explica que la relación estética que guardan los objetos con los individuos, es totalmente independiente de la relación semántica de los mismos. Lo que se establece es un nexo permanente, continuo, del individuo con todos aquellos objetos que él aísla mediante la atención particular que tenga hacia ellos.

El modo estético con que los artistas (fotógrafos, pintores, diseñadores, escenógrafos, cineastas, dramaturgos, actores) 'miran' a los objetos está ligado a la idea anterior, pues ellos con el tratamiento que le

'Las cosas que están en el mundo cuando son vistas en relación a la estructura del mundo son instrumentos; cuando son vistas en relación a los significados del mundo son objetos.'
Esto es el Valor Semántico del objeto.

'Bronce Pintado', obra de Jasper Johns. Este es un ejemplo de cómo el lenguaje interviene para diferenciar la función concreta del objeto.



* Distinción entre lo bello y la Funcionalidad 'entendida ésta última como una finalidad, una propiedad de la cosa con un fin al que debe servir'; Kant propone este fin como 'el principio a priori de la facultad estética'. Entonces para él este concepto interviene tanto en la pintura como en las artes decorativas, la ornamentación y los muebles. Ver "Naturaleza y Artificio" de GILLO DORFLES pág.15.

dan transforman al objeto en un *signo* o *símbolo* haciendo retroceder u omitiendo el aspecto utilitario.

Hay que tomar en cuenta que la estética del objeto corresponde sólo a una parte del campo connotativo; por un lado, existe una estrecha relación con el placer sensorial como tocar, ver; por otro lado, con un sentido de máxima vinculación '*el placer último de la belleza es poseerla.*'*

Se quiere hacer evidente que la oposición estética-semántica no abarca totalmente la oposición connotativo-denotativo, aunque existe entre ambas una fuerte correlación. Sólo que el campo connotativo '*es en gran medida independiente de cada objeto particular, pues constituye una función de conjunto*' MOLES:129; agregamos un sinnúmero de sentidos motivados por los factores psicosociales que aplican tajantemente características particulares al objeto, y que ya hemos comprobado.

Lo importante es reconocer el cúmulo de connotaciones que un objeto tenga ya impuesto, de elementos asociativos que se mezclan directamente con los elementos funcionales que le dan expresión y significado al conjunto del objeto, que de no estar bien relacionados al objeto, como forma sería sensible, pero no 'legible'. Así, la forma y la función de un objeto -sobre todo artístico en el cual es más difícil leer todo lo que hay detrás de él-, la clave es el conjunto legible que afecta a nuestra psique permitiendo observar distintas lecturas de los signos o sistemas de significación contenidos. Alexandre de Cirici, citado en '*El diseño industrial y su estética*' explica con más claridad la importancia de la legibilidad:

"...cualquier forma no es más que el significante de un significado que es quien, a la postre, es lo útil, lo realmente importante para el hombre".

DORFLES:17

Después de todo, cualesquiera que sean los otros valores específicos predominantes, y atribuidos a los objetos, éstos no se desligan de la dicotomía *semántica-estética*, más bien creemos que parten de ella, o al menos, parece ser el pretexto:

'...porque me gusta, quiero poseerlo.'; 'Me sirve, así que me llevo dos iguales, pero de color diferente.'; 'Su material es durable y por tanto caro, me gusta por eso.'; 'Lo antiguo es mejor, además su estilo fue apreciado...'. 'Mira, con este florero -to me acuerdo de lo bonita que estuvo la fiesta'. 'Lo guardo porque es muy especial para mí'; '...además de bonito, sirve para jugar, ¿no?.'

* La estética de un objeto guarda un estrecho vínculo con la idea de posesión: '*...lo que nos pertenece es más bello o más feo que lo poseído por el vecino o la colectividad*', en '*Teoría de los Objetos*' de MOLES:129.

Después de todo, la imprecisión de los valores debido a los factores psicosociales vigentes de la época que vivimos, establece que esa oposición semántica-estética siempre será la constante en el fenómeno objetual; incluso en *la escenificación* su influencia será determinante para elegir los valores específicos puestos con un rol determinado.

A grandes rasgos, verificamos que a los objetos les son conferidos un valor de funcionalidad que deviene en comunicar, pues en cualquier relación mantenida con estas entidades existe una interacción en diversos niveles para: representar, significar, informar, mediar, expresar, simbolizar, descubrir, experimentar, conceder, etcétera.

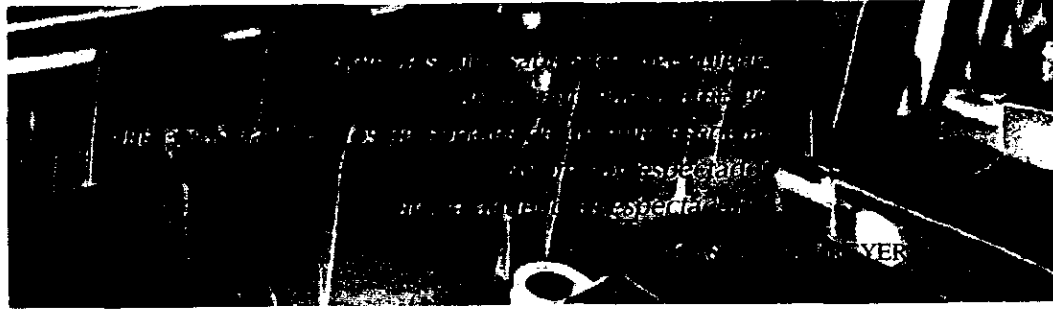
“Sólo podemos comprender un universo conformado por nosotros mismos”.

NIETZCHE.

BIBLIOGRAFÍA

CAPÍTULO 2.

- "La Vida Social de las Cosas"**
APPADURAI, ARJUN. Grijalbo-
- "El Sistema de los Objetos"**
BAUDRILLARD, JEAN. Siglo XXI-
- "El Mundo del Objeto: a la Luz del Surrealismo"**
CIRLOT, JUAN EDUARDO. Siglo XXI-
- "Diccionario Básico de la Comunicación"**
CHAIM, S. KATZ, ET. AL.
- "Los Orígenes de la Civilización"**
CHOLDE, VERE GORDON. FCE, México-
- "Nuevos Ritos, Nuevos Mitos"**
DORFLES, GILLO. Lumen, Barcelona 1974.
- "El Diseño Industrial y su Estética"**
DORFLES, GILLO. Gustavo Gili-
- "Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje"**
DUCROT, OSWALD ET. AL.
Siglo XXI- 17a. ed. México, 1995.
- "Tratado de Semiótica General"**
ECO, UMBERTO. GUSTAVO GILI-
- "La Realidad Figurativa 2."**
-El objeto Figurativo
y su Testimonio en la Historia-
FRANCASTEL, P. Y R. FREY. Paidós-
- "The Mecanization Takes Command"**
GIEDION, SIEGFRIED.
- "Games of the World"**
GRUNFELD, FREDERIC V. Swiss Committée
for UNICEF- Zurich, 1975.
- "La Dimensión Oculta"**
HALL, EDWARD T. Siglo XXI-12a. ed. México.
- "EL Homo Ludens"**
HUITZINGA, JOHAN. Siglo XXI-
- "La Comunicación de los Medios como las Extensiones del Hombre"**
MCLUHAN, MARSHAL. Paidós-
- "Teoría de los Objetos"**
MOLES, ABRAHAM. Gustavo Gili-
- "Escritos de Estética y Semiótica del Arte"**
MUKAROVSKI, J. Gustavo Gili-
- "Puck", -La marionette et les autres arts-**
NICULESCU, MARGARETA. Revista anual del
Instituto Internacional de la Marioneta-
Charleville-Meznières.
'Images Virtuelles' No. 9, 1996.
'L'enfant au theatre' No. 10, 1997.
- "Les Objets-Plus"**
RESTANY, PIERRE. La Différence, Paris, 1989-



'Los Objetos
del Entorno Cotidiano
en la Escena de Teatro y Cine'

Significación, Sentido y Representación.

3.



LOS OBJETOS EN EL FENÓMENO DE LA ESCENIFICACIÓN.

*Todo lo que se encuentra
en la escena
es ficción, es signo
o símbolo de algo.*

3.1. LA ESCENIFICACIÓN, SUS ELEMENTOS CONSTANTES

A lo largo de la historia, las comunidades primitivas desarrollan sus actividades cotidianas con un sentido de organización colectiva generando las actividades laborales o trabajos. Algunas de éstas conforman diversas formas de expresión, comenzando a codificar lenguajes muy determinados, entre los que se destacan los ritos y las ceremonias como representaciones simbólicas,* ello supone entonces los primeros brotes de escenificación.

De los elementos esenciales que componen a la escenificación está el fenómeno de *la ficción* o el arte de fingir que distingue a ciertas acciones de los individuos de sus actividades cotidianas. Una incipiente función de la ficción la observamos o la demuestran las imágenes rupestres en las que los antiguos primitivos se ven disfrazados con las pieles de los animales, y que tal vez untados con su sebo fingían ser el animal para engañarlo; de este modo se interpretaba un primer *rol o papel* para obtener los alimentos.

La escenificación nos lleva a observar los fenómenos de la significación y la comunicación entre los seres humanos, pues todos los elementos y medios utilizados como *códigos o sistemas basados en el gesto*, el movimiento, la voz y otros recursos propios del hombre como los objetos (que más adelante veremos), han constituido los modos de comunicación elemental que por su parte, comenzaron a formar el conjunto múltiple del fenómeno de la escenificación como ahora lo conocemos con las *Artes del Espectáculo*, principalmente *el Teatro y el Cine*.

Por otro lado, no hay que confundir lo que significa la comunicación no fingida o rito, pues en esta actividad todos los individuos son participantes en la acción; a diferencia de *la teatralidad*** que se funda en *la figuración* de la realidad de las formas rituales, en este caso. Por ejemplo, la coronación de un rey en una ceremonia no supone teatralidad hasta que alguien, *un actor* finge ser un rey en una situación y *espacio escénico* que se presenta una y otra vez, destinando esta ficción o representación a *un público* que no participa en la realización de las ceremonias, sino

* Entre las representaciones simbólicas más importantes, aparte de las ceremonias y los ritos, está la escritura con jeroglíficos, los pictogramas y fundamentalmente el lenguaje articulado verbal y escrito.

** La Teatralidad es el arte de la Interpretación o Actuación trasladada a un Escenario, lugar en el cual se transforma cualquier aspecto concerniente de la vida del hombre, realizando acciones que son situadas conscientemente en un ambiente creado o Puesta en Escena, igualmente con la intención prevista para representarse a un Público.



El chamán es una especie de mago, hechicero, sacerdote y curandero que a través de sus dones ejercía enorme influencia en su grupo, teniendo una preparación que se asemeja a la de los actuales actores. Necesitaba del arte del fingir con el fin de convencer sobre su poder mágico y curar; a diferencia del actor quien sí recrea una ficción para hacerla pasar como real.

concediendo verosimilitud sólo como *espectador*. Aunque hay que recalcar, que la ficción de las antiguas ceremonias primitivas no tenía la intención de imitar, sino convencer de una realidad imposible que no imitaba a la verdadera, ésto hacía el chamán.

Los mitos de cada pueblo o sociedad contienen y muestran la identidad cultural que se expresa mediante los ritos. Los hombres perpetúan '*sus acciones a través de la repetición del mito*' OLIVA:17. Así, en las sociedades antiguas (antes de la Grecia helénica) el origen de las formas escénicas se creía eran de origen divino, como en la India.*

Las civilizaciones del antiguo oriente tardaron en independizarse del culto a los dioses, mientras que los griegos en el período helenístico, en el apogeo de su civilización, logran colocar al hombre en el centro de sus representaciones escénicas, no sin olvidar y seguir utilizando los recursos antiguos que dieron origen a la escenificación.

El mundo de occidente da origen al Teatro como lo conocemos y por su parte, pretendía suplantar los mitos y creencias del mundo oriental. Habrá que esperar hasta este siglo para que 'lo occidental' realmente tome las enseñanzas de la filosofía oriental en varios aspectos, sobre todo en el terreno de las artes.

Otro aspecto característico, aparte de la ficción que suponen las acciones, es la *referencialidad*. Ambos son problemas complejos (tanto en el teatro como en el cine, como veremos) puesto que en las representaciones escénicas existe, la mayoría de las veces, una *presencia* material de objetos reales junto con los actores; sin embargo, todo lo que se encuentra en la escena es ficción, es *signo* o *símbolo* de algo.

Concretamente, la teatralidad o escenificación se funda, no en la realidad o en la ficción, sino en la *figuración* de formas rituales, de situaciones reales y\o inventadas, recreando una ficción de 'una ficción' (porque aunque sea la realidad a escenificarse ésta no es 'real') con actores en un espacio delimitado, y el empleo de elementos materiales que estimulan a un público separado del lugar de la escenificación, pero sin que participe del todo en el fenómeno escénico.

Otro aspecto de la escenificación que es importante señalar, es que la representación escénica nunca se presenta en las mismas circunstancias, las diferencias de percepción y de *interpretación* son condicionadas por el *contexto* en que se sitúen; (vale tanto para una representación teatral como para la opción de ver una película y no precisamente en el cine).**.

* Con el surgimiento del hinduismo y más específicamente del krishnaismo se llega a considerar como la forma artística más completa en donde tienen cabida todos los géneros lingüísticos y las formas no verbales con el movimiento como la danza y la mímica llegando a prescindir incluso en ocasiones de la palabra hablada.

** Actualmente numerosas películas son proyectadas en pequeñas salas acondicionadas en diversos lugares, lo cual implica una disminución considerable de la *pantalla* y por otra parte, de la existencia de otros estímulos ambientales que afectan en el momento del espectáculo.

3.1.1. EL LUGAR DE LOS OBJETOS EN LOS PROCESOS QUE INTEGRAN A LAS ARTES DE LA ESCENIFICACIÓN

En la actualidad, las disciplinas artísticas que se desenvuelven en un espacio separado de un público presente y por medio de recursos audiovisuales esencialmente, representando diversos aspectos de la vida del hombre, conforman a las Artes del Escénicas. Un concepto más restringido sólo considera al Teatro, la Danza, la Opera y la Pantomima, el Teatro de Marionetas o Guiñol; pero una noción más amplia abarca las disciplinas como la Mimica, el Circo, el Performance, el Happening, el espectáculo Multimedia, algunas de las cuales guardan cierta semejanza en su estructura, o comparten algunas cualidades con las artes escénicas, perteneciendo a otros tipos de manifestación artística*.

LAS ARTES ESCÉNICAS						
Teatro		Circo		Juegos		Conciertos
Danza	:	Happening	:	Baile	:	Musicales*
Opera		Performance*		Deportes*		
Pantomima	:	Multimedia	:		:	
Teatro Guiñol	:	Instalaciones	:		:	

Por otra parte, el Arte Cinematográfico también comparte los elementos constantes de la escenificación, aunque sin considerarse dentro del arte escénico, pues la obra cinematográfica es un producto terminado sin la condición determinante de tener a un público presente para llevarse a cabo.

Antes de abordar a las artes del Teatro y Cine como las principales manifestaciones del fenómeno de la escenificación, es necesario establecer la consideración de ambas como 'sistemas productores de sentido' BETTETINI⁷; pues aún siendo distintas cada cual, no dejan de existir puntos de coincidencias en los ámbitos de la expresión, la significación y la comunicación en cuyos procesos se desenvuelven estas artes.

En el caso de los objetos, que es lo que nos concierne, el fenómeno de la escenificación es el lugar idóneo para involucrar al universo objetual y entonces poder analizar sus diversas funciones que hacemos

* Se conjetura que tanto los Deportes como espectáculo y los Conciertos Musicales serán las nuevas formas de arte escénico que sustituirán a las formas tradicionales. Por su parte, el Performance es un arte gestual que se refiere a una acción involuntaria, no es una representación, sino una acción real presentada como espectáculo paradójicamente.

Las expresiones del hombre se pueden amplificar por cualquier arte. Sin embargo, son el Teatro y el Cine los que se han constituido como aparatos amplificadores de todos los asuntos de la vida.

'actuar' en cualquier aspecto de la vida. Primero, el objeto como *auxiliar en los sistemas de comunicación* empleados en las escenificaciones por sus propiedades perceptuales (la forma, el color, el sonido que pudiera emitir, el movimiento y muchas otras cualidades) a un *nivel sintáctico*; luego el objeto como *soporte significativa* que se presenta en diversas formas de representación y categorías que van desde *lo figurativo a lo abstracto* (como *ícono, índice, señal, símbolo*) a un *nivel semántico*; y después como *expresión física y psíquica* de las actividades cotidianas del hombre a un *nivel pragmático*.

Si el universo objetual, oscila su participación constante, en la escenificación por los tres niveles característicos de *los procesos de significación y comunicación*, ello nos obliga a considerar, a lo largo de esta investigación, las indagaciones de *la Semiótica de las Artes del Espectáculo* que sobre estos mismos procesos ha tenido su campo de acción.

3.1.2. BREVE RESEÑA DEL TEATRO Y CINE, Y LA IMPORTANCIA DEL FENÓMENO OBJETUAL

-El Teatro

El fenómeno del Teatro como manifestación artística aparece como hemos visto, en el ritual primitivo mágico, con todas las funciones de representación presentes desde entonces. Como espectáculo, se cree aparece o hay indicios en Egipto; sólo que es en Grecia en donde se crea todo el sistema teatral como lo conocemos ahora.*

Desde entonces, en la búsqueda constante de sentido a la vida que se presenta (ya sea como una manera de evasión, distraerse, buscar la diversión, expresarse, aclarar sus dudas, exaltarse, descubrirse, etcétera), el hombre ya tiene más de veinticinco siglos haciendo Teatro, un arte que todavía persiste a pesar de las crisis de nuestra era que revolucionan toda su estructura.

La revaluación y cuestionamiento del arte teatral puede ser checado a través del universo objetual, y específicamente, por medio de la construcción de *un Espacio escénico y una Puesta en escena*; elementos en los que se van definiendo, por medio de las tendencias teatrales, los significados y sentidos de los objetos.

* Los griegos hacen los primeros hallazgos de la escenificación: la zona de representación y la zona de espectación (la orkesta, la skene y el auditorium).

Asimismo, cada evolución conlleva distintas formas de expresión; y en este siglo, han surgido ideologías teatrales muy opuestas entre sí, lo cual también ha ocurrido en todas las artes y que junto a las transformaciones sociales, económicas, políticas y científicas, siguen revolucionando a nuestra era.

Como el Teatro es un receptáculo de diversas artes, se confunde y se atribuye el desarrollo del *diseño escenográfico de una puesta en escena*, con el mismo sufrido por esas artes. Sin embargo, mucho del valor que reside en el espectáculo teatral es manifestado por las creaciones escenográficas, a pesar de que las otras artes también tengan una enorme importancia, y sólo aporten lo que les corresponde, interactuando cada cual con *la escenografía de la Puesta en Escena* específica de una obra. Así, las implicaciones del manejo de los objetos en este elemento del Teatro van demostrando las características de esas revoluciones.

Uno de los teóricos del arte teatral, Mukarovsky, opina que el Teatro es un fenómeno en evolución permanente en el que ningún arte y técnica que lo integra se puede considerar esencial, pues depende de cada momento histórico que hace que predomine una u otra según las tendencias, la ideología, y el gusto dominante estético de una época dada.

En este tiempo, el artificio ya ha sido plasmado en todas sus dimensiones, y el Teatro ha sido el reflejo, ya que participa también en la evolución de los medios masivos de comunicación, de la televisión y del Cine, al tomar, casi siempre, la iniciativa de introducir los nuevos descubrimientos que se van encontrando, siendo accesible para utilizar todo elemento e invento nuevo en sus métodos y principios.

"El Teatro se ha diversificado hasta el punto de responder a numerosas funciones estéticas y sociales nuevas. Su desarrollo está íntimamente vinculado al de la consciencia social y tecnológica."

PAVIS:39

De esta forma, el Teatro ha dependido, y lo sigue haciendo, de los valores específicos de las civilizaciones cambiantes; y en este sentido, los objetos empleados en la puesta en escena por la escenografía, son sus 'representantes'.

Igualmente, los hombres creadores de las obras teatrales, se hallan condicionados en su manifestación artística por la civilización que les toca vivir, de ahí la importancia *del director de escena* en la elección personal que haga de los objetos para sus obras.

Cuando hace su aparición el aparato cinematográfico, se prolongó más allá de lo esperado en ese tiempo la visión y el concepto de lo que se había visto hasta entonces sólo con las imágenes fijas de la fotografía. El sentido de las cosas cobraba nueva dimensiones.

Georges Méliès conduce al cine por el arte del ilusionismo y el Teatro, preocupándose más por plasmar lo que imagina, que por reproducir lo que ve.



Por su parte, invariablemente sale a relucir el otro aspecto constante de la escenificación, y que es esencial para el Teatro, éste *el público o espectadores* a quienes se dirige. Inserto en la cultura que también lo condicionan para aceptar los productos teatrales con diversos grados de veracidad o ficción, su participación va de acuerdo al manejo de los elementos y objetos que son puestos a escenificar. Sin embargo, con la llegada del Cine y otras artes espectaculares, le han ganado al teatro en el empleo más participativo de los objetos, y por consiguiente, en una mayor atención por parte de los espectadores.

-El Cine

Muchos siglos después del teatro, el Cine tiene su origen tomando para sí toda su herencia, (que no convirtiéndose en arte escénico, pues sus principios fueron regidos por bases tecnológicas que se posibilitaron con el arte Fotográfico y que, incluso el Teatro también aprovechó).

El Cinematógrafo inventado en Francia por los hermanos Lumière en 1895, que registraba y reproducía *fotográficamente en movimiento* hechos de la vida cotidiana tal cual; se convierte prontamente en todo un evento cuando un prestidigitador también francés, llamado Georges Méliès, lo utiliza para difundir sesiones de ilusionismo en el Teatro 'Robert Houdin'. Méliès, -dice el semiólogo Jean Mitry- fue el primero en introducir la noción de *puesta en escena*, y por lo tanto, concebir el cine como un espectáculo. Ésto logra hacerlo por medio del rodaje de escenas ya pre-determinadas, al modo teatral, pero además descubriendo las nuevas posibilidades de la cámara, con los primeros efectos que supo manejar y aprovechar muy bien.

El Cine fue entonces, un arte desde sus orígenes. Los Lumière no tenían consciencia de estar haciendo una obra artística, sino sólo de estar reproduciendo la realidad.

Durante la corta vida del Cine, se han producido obras de gran valor artístico, y no obsante, su carácter tan efímero, no se puede evitar darle valor como una industria, ya que también ha ido de la mano con los valores específicos que se han impuesto por medio de la Ideología de cada sociedad que lo ha visto desenvolverse.

Actualmente el Cine sigue siendo la más joven de las artes y que habiendo surgido de una simple técnica de reproducción de la realidad*, le ha sido difícil desarrollar sus posibilidades estéticas de forma autónoma.

* 'De cualquier forma se crea con el arte cinematográfico, algo muy distinto del simple hecho de reproducir'. MARCEL MARTIN comenta en "El Cine y su Estética" página 20.

Pero el Cine manejado no como un arte, sino como una industria, le pesa otro valor de nuestro tiempo, el Consumismo que afecta todos los campos, como hemos observado. Se infiere fácilmente que este fenómeno impone -al igual que en las otras artes y el Teatro también como industria- los contenidos estéticos, haciendo del Cine, ante las enormes inversiones que necesita, un instrumento que dicta los modos de percibir, sentir, pensar, y expresarse.

'...pesan más las implicaciones morales que las materiales'.

MARTIN: 19

Es de esta forma que el Cine poco a poco se fue convirtiendo en *un medio de significación y/o comunicación*, vehiculando, a mayor escala que el Teatro, las ideas de un realizador generalmente.

Además y por su parte, la realidad se representa más 'real' y la ficción más espectacular que en Teatro.*

Recordando que el Teatro y el Cine se complementan con otros conjuntos de artes diversas e igualmente importantes como la Arquitectura, la Pintura, la Escultura, artes visuales fundamentalmente, y la Música; suponemos que el arte de hacer objetos, de lo cual se encarga el Diseño Industrial, podría incluirse, así como *el Diseño Gráfico* también, como disciplinas que contribuyen a crear elementos materiales para el espectáculo. Sin embargo, todas estas artes y disciplinas dejan de ser autónomas, para solamente ponerse al servicio de las estructuras teatrales y cinematográficas.

3.2. LA PUESTA EN ESCENA COMO PUNTO INTERMEDIO ENTRE LAS ARTES ESCÉNICAS Y LA CINEMATOGRAFÍA

Las manifestaciones escenográficas tanto del Teatro como del Cine, aunque llegan a tener distintas estructuras que las caracteriza y hace únicas, mantienen los mismos elementos constantes de la escenificación como son *la interpretación, un espacio escénico, un público, la ficción y la referencialidad* entre otros; todo lo cual conforma a un elemento intermedio que hace posible la materialización del fenómeno de la escenificación: éste es *la Puesta en Escena* cuyo término hemos venido mencionando;

* La diferencia tajante en *la escenografía* del cine es la ausencia 'real' de los elementos materiales y actores (que no su figuración, pues en teatro existen elementos más abstractos de la realidad), y a su vez, *la animación* que introduce en todo elemento, incluso la de los actores también, pudiendo apreciar más acciones y una diversidad de contextos o lugares escénicos repetitivos, novedosos y cambiantes.

Es esencial ser consciente de la cualidad espacio-temporal del fenómeno de la escenificación, sobre todo porque permite comprender cómo interactúan significaciones diversas y hasta contradictorias, por tener que ocupar el mismo campo de acción: la puesta en escena.

es el punto de mayor coincidencia y el mecanismo que opera en ambas artes, (aunque de forma distinta, todavía utilizando los mismos procesos y dando resultados divergentes, sobre todo con respecto a *los espectadores*).

- Noción de Puesta en Escena

Es reciente el interés por obtener una noción de puesta en escena; el empleo de esta expresión que surge a mediados del siglo XIX, se refería a una técnica rudimentaria de ubicación de los actores, y precisamente el actor principal era el encargado de montar los movimientos y la iluminación del espectáculo. Cuando se hace oficial la presencia de un responsable de la dirección de los diversos medios técnicos que intervienen para crear el espectáculo, esta noción se reconoce por el término de 'dirección'. También se emplea el de 'montaje' como un sinónimo de puesta en escena, dando más importancia al diseño de las técnicas empleadas y a la manipulación dramática del espectáculo.

En las diversas acepciones que el término sugiere, se manifiestan varias funciones que se se realizan en todo el fenómeno de la escenificación; es decir, los elementos constantes, los procesos y los sistemas que lo integran, intervienen para definir una funcionalidad compleja de la puesta en escena. Si se aventura a definirla, se dirá que ésta consiste básicamente en la organización de *un espacio de representación*, en el cual puede manifestarse una actividad reproductiva o mimética que, sin embargo, se va desplazando del ámbito de la denotación a la connotación. *'La puesta en escena puede convertirse en una continua invención de nuevas recurrencias para su proceso de significación'*. BETTETINI:100

Así comprendida la puesta en escena, nos da la pauta para checar las formas en las que el fenómeno de los objetos también influye en su funcionalidad.

3.2.1. PUESTA EN ESCENA\ENTORNO

-Analogía entre entorno y Escena

Rudolph Arheim cuestiona el por qué todo en este mundo se presenta en un entorno o contexto y es regido por este último. Cuando percibimos la imagen de un objeto que cambia de posición, se debe observar si el cambio es producido por el objeto mismo, o por el contexto o por

ambos; de otro modo, -concluye Arheim- no podríamos entender ni al objeto ni todo lo que lo rodea.

Tanto el objeto como su contexto están intrínsecamente unidos, pero sí se puede separarlos para observar por ejemplo, a un mismo objeto en diferentes contextos, o ver la influencia del mismo contexto sobre diferentes objetos. De aquí partimos para hacer la analogía entre el entorno y un *espacio* específico, denominado como escena o escenario en donde se despliegan las relaciones físicas entre los personajes y lo que los rodea. Lo que sucede no es más que sustraer porciones del entorno con sus objetos correspondientes, o viceversa, objetos abstraídos de su contexto para utilizarlos con un fin escénico determinado y distinto de su contexto original, para colocarlos en ese espacio.

Una de las condiciones determinantes en el momento de sustraer el contexto y abstraer al objeto de su realidad, viene establecida por las relaciones de distancia (*el sistema de la proxémica*) que se guarda con respecto a los actores y todos los elementos de la escena a su vez, con la distancia que cada espectador tenga. Ello supone tomar en cuenta los efectos, es decir, que no se puede renunciar a la dependencia tanto de uno como del otro mecanismo para obtener una parte indispensable de la información que cada cual contiene. Lo anterior fundamenta la elección que se haga del entorno para llevarlo a la escena, a un *tipo de escenario* en particular existente para el espectáculo teatral, y las salas cinematográficas para el cine, es decir, el lugar escénico al que concurrirá el público para apreciar la puesta en escena.

Por otro lado, se reconoce a la obra cinematográfica como un *mensaje* de alta definición para el espectador, cuando éste reconoce y asimila fácilmente el referente que se le propone. Aquí es más viable sustraer, con la rapidez de la cámara para capturar información, una parte del contexto necesaria para representar la obra cinematográfica; a diferencia del Teatro que tiene que realizar diversas abstracciones y sustracciones del contexto y de los objetos a representar de un modo más limitado, atentos a nuestros sentidos o medios naturales de capturar la información.

La sustracción del contexto y la abstracción de los objetos del *espacio* referencial elegido para representar en la escena teatral, es un mensaje entonces de baja definición que implica mayor concesión por parte del espectador para comprenderlo.

Tanto el Teatro como el Cine funcionan esencialmente a partir de la reproducción de la realidad.

La comprensión de la manifestación de ambas artes reside en el carácter doble que presentan con respecto a crear un '*efecto de lo real*' DEL TORO:118, como lo llega a definir Roland Barthes, con respecto a la escena teatral. Por un lado, este efecto consiste en escenificar un referente, para lo cual se construye *con objetos* un contexto, personas y voz en vivo, es decir, con una existencia verdadera, material de esos elementos. Y por otro lado, aunque estos elementos se refieran a algo real o ficticio, al ser puestos en escena, sólo van a representar un tiempo y espacio recreados, unos personajes que hablarán en vivo de un texto dramático que, igualmente es ficción; todo será considerado como *un signo* no real a pesar de la materialidad, que remite a la realidad. Lo que se efectúa particularmente en teatro es una presencia que se presenta como real y niega esa realidad. En Cine, este efecto de lo real, es fácilmente asimilable desde el momento en que la pantalla es la exponente de todo el artificio que supone su presentación; aunque reiteramos que su puesta en escena recurre en el estudio o los lugares escénicos, a ese mismo carácter doble del referente a escenificar.

-El Espacio escénico: la Dicotomía escenario-pantalla (Diferencias y similitudes)

Tanto el arte teatral como el cinematográfico requieren de las condiciones específicas de un espacio, como ya se deduce.

Para el Teatro, el espacio escénico se concibió como todo aquel lugar que propositivamente ha sido seleccionado para representar algún 'suceso en vivo' ante un público, el cual contendrá una *área de representación* enmarcada -que se le conoce como *la cuarta pared*- en la que los actores se dirigen, aunque eliminando aparentemente la intención de la presencia de un público;* y una *área de espectación*, cuya línea divisoria será sólo aquella donde se entrelaze la mirada del espectador con las propuestas escénicas.

Existen diversos *tipos de escenario*, los lugares escénicos previamente dispuestos para el espectáculo teatral, en los que se dispone frente a frente a actores y a espectadores, en relaciones que dependen estrechamente de la forma del lugar que, a su vez, depende de condicionantes sociales que los imponen (de forma circular, al modo italiano, o iasabelino, en un ambiente exterior acondicionado como una calle, con espacios abiertos o cerrados, etcétera).

* Generalmente el espectador o público es invitado a asistir a una acción que se desarrolla independientemente de él, siendo convocado sólo para ser un 'voyeur' u observador oculto de las acciones en la puesta en escena; los actores se desenvuelven en un lugar escénico ya previsto, sin tener en cuenta la sala donde está el público, como si tuvieran *una cuarta pared* que los oculta.

En las diversas estructuras arquitectónicas el fenómeno de la escenificación se desenvuelve para establecer una relación tridimensional con el público. Lo que no sucede en las salas de proyección para el Cine, pues el lugar está dispuesto tajantemente para establecer una relación bidimensional con el público asistente, a través de una pantalla que, a diferencia de un escenario teatral, es el espacio escénico del Cine, cuya puesta en escena se desarrolla independiente del público.

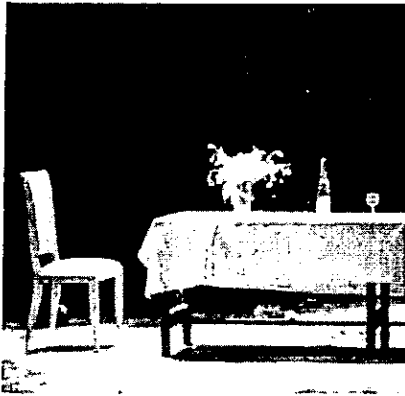
Más concretamente, para el Cine el espacio escénico es *el marco o cuadro* de una pantalla que corta la imagen visual periférica que solemos tener por naturaleza; la cámara cinematográfica sólo nos mostrará también una representación enmarcada de los hechos; pero que irá teniendo mayor extensión visual, alcance que se obtiene por el uso de los diversos *planos en secuencia* para dar una idea global del entorno y de los sucesos que no son en vivo, puesto que han sido registrados previamente en un lugar creado especialmente para la escenificación, el cual se conoce como estudio.

La pantalla es la línea que divide, con mayor intención que en el Teatro, *el punto de vista* que *el espectador* tenga desde el área de espectación (ya sea eligiendo el lugar de la butaca o impuesto, según sea el caso), pues va a depender de la angulación que se provoca fácilmente con la profundidad de campo de la imagen magnificada de la pantalla.

Es más viable que el punto de vista del observador cambie con mayor rapidez al observar una película que una obra teatral, ya que puede 'desplazar' su atención por las cosas que se le muestran en un primer plano, alrededor del actor, o en su ausencia, imágenes *cortadas o enteras* de los objetos, y entonces se cobre, con mayor rapidez, una noción del espacio que se le ha querido sugerir.

El registro o reproducción en cine del espacio 'real' de nuestro entorno, fue reemplazando al espacio estático de la escena teatral, pues este hallazgo de registrar el entorno con todo y su movimiento natural o recreado (y no tan sugerido como sucede en teatro) fue lo que hizo del cine un acontecimiento extraordinario que, además, comenzó a *significar* cada desplazamiento que con la cámara se hizo posible, gracias a su *fácil* transportación a lugares que antes no se habían podido proponer para su representación, como el fondo del mar, en las alturas dentro de un avión, vistas panorámicas; o en el otro extremo, el mundo microscópico, en el interior de un hormiguero, por citar algunos ejemplos.

12 Capítulo 3.



Existen algunas diferencias tajantes entre las 'puestas en escenas' de Teatro y Cine; una de ellas es la **presencia viva de los actores y los objetos en Teatro**. Y aunque la condición del arte escénico teatral es el espacio, el lugar representado tiende más a la ficción y es estático.

A diferencia del Teatro, **es por el movimiento aparente y continuo de las imágenes de actores y objetos que el Cine se desenvuelve en 'un tiempo virtual'**, lo cual permite representar el entorno y los personajes con mayor referencialidad y ventaja, ya sea de lo real o de lo ficticio, y con muchas más acciones en su espacio escénico.



Por su parte, en ambas artes los elementos presentados, crean siempre *un espacio virtual*, que se adecua a las necesidades de lo que se quiere representar.

El espacio escénico no se crea solamente con el lugar a representar; aparte de fabricar o construir el lugar, es evidente que la acción de los actores y del público completarán al espacio escénico, todo debe estar interrelacionado.

El público de Teatro como se infiere es *una presencia viva* que, como elemento constitutivo del espacio teatral, tiene una relación directa con el escenario desde el momento que los actores no actúan totalmente de espaldas y los objetos están estáticos la mayor parte del tiempo.

De forma distinta, en el Cine hay que recalcar que la presencia de un público no requiere de la implicación establecida como en Teatro, ya que todo lo que acontece por medio de la pantalla está construido mucho antes de su presentación en una sala, y no existe la condición de la presencia de un público para manifestarse -como sucede con todas las artes escénicas-; es decir, el espectáculo cinematográfico transcurre de modo que los sucesos y las acciones de los actores son menos dirigidas al público, y su espacio escénico es independiente de lo que pueda ocurrir en la sala de cine. Lo que se establece en este espectáculo es dado por *un tiempo virtual* que a diferencia del Teatro, permite mucho más acciones en su espacio escénico.

De cualquier modo, el público establece relaciones físicas y psíquicas (perceptuales) que lo involucran al espacio escénico propuesto por ambas artes. Por un lado, en Teatro el público debe conceder mayor implicación con lo que se le ofrece, ya que todo lo representado en el escenario teatral no guarda una relación tan directa con su referente como lo hace el Cine; es decir, el Teatro es un medio, un espacio que ayuda a amplificar las cosas representadas, pero sin poder reproducirlas en un espacio tan limitado como es el escenario.

Por el contrario, el Cine que también es un medio amplificador del referente elegido (un acontecimiento real, una novela, un suceso totalmente ficticio), puede reproducir con más recursos en su espacio escénico 'la realidad' que se propone representar; es decir, sus referentes tienen más posibilidades de mantener sus niveles de representación definiendo el mensaje o *discurso*.

Podremos estar de acuerdo con la semióloga de teatro Anne Übersfeld, acerca de considerar que el espacio escénico está construido para la significación, con el fin de observar, entonces, la importancia de las funciones y valores de los objetos que, al ser trasladados o puestos en escena, van adquiriendo una significación propia.

3.2.2. PUESTA EN ESCENA\TEXTO

Tanto el teatro como el cine son artes discursivas fundamentalmente; entonces no podemos eludir el mencionar algunos aspectos sobre el fenómeno del *Texto*.

En primera instancia, la representación de una obra espectacular tiene como referente, la mayoría de las veces (si no es que siempre), un Texto dramático o literario.

Aunque ambas artes, Teatro y Cine, con sus diferencias nunca representan al *Texto*, el cual ya tiene una preexistencia autónoma; éste puede ser tomado en cuenta o no, ya que la puesta en escena debe ser tomada como un acontecimiento único al no 'imitar' la ficción o las ideas de un Texto cualquiera. Lo esencial de considerarse en un Texto, viene dado por la interpretación del director. De esta forma, el Texto sólo tiene sentido en la puesta en escena al ser 'mostrado' o interpretado transcribiendo en otros sistemas de significación lo escrito, otorgando diversas formas de representación a partir de la elección de un sólo Texto, por ejemplo.

El Texto puede ser considerado como un sistema de significación, que dentro de su contenido se encuentra operando un relato. Claude Brémont define al relato como 'un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de una misma acción' GUTIÉRREZ:35.

Al relato se le encuentra en todas las formas de la Literatura (la narrativa, la lírica y la dramaturgia); incluso Barthes dice que éste puede ser soportado por el lenguaje articulado oral o escrito, por la imagen fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todos estos sistemas.*

De este modo, la Literatura es una forma de comunicación que ha sido escrita, aún desconociendo a los espectadores que podrán verla si se ha elegido algún género para representarlo en un escenario o en el cine.

Un texto esta determinado por el momento histórico y la formación social que lo hizo posible; pero una puesta en escena (que en este caso, viene siendo una lectura contextualizada de ese texto) puede alterar y reestructurar la formación discursiva original, ya sea para actualizar ese texto que está ya distanciado psicológica y culturalmente de nuestra época, o bien por la intepretación muy particular que el director desee para aquel texto.

* Asimismo dice que el relato está presente tanto en el mito, la leyenda, la fábula, la novela, el cuento, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama la comedia, la pantomima, hasta el cuadro pintado.



En la imagen se aprecia una puesta en escena de 'El Mercader de Venecia' de Williams Shakespeare, en una propuesta contemporánea de Peter Sellars, en 1994.

La obra seleccionada será pasada por la traducción en *un guión*, no sin antes preveer que se debe ir más allá del Texto para conocer los otros factores que guardan una estrecha relación con él, y además, lo determinan, como el autor que lo creó, la época histórica-literaria en que se ubica con sus convenciones sociales, y que hacen esencial considerar el contexto una y otra vez.

Sólo que la puesta en escena que ha seguido a un Texto dramático puede ser precisamente alterado o reformar los elementos del discurso original, ya sea para actualizar el texto que ya se encuentra desfazado culturalmente, o por la interpretación muy particular que el director propone darle a ese texto. Y es que si no se llega a materializar el Texto dramático, la función de éste resulta parcial y no adquiriría su realización final, hasta que pueda ser representado o escenificado.*

Es en el conocimiento del relato, entonces, que los objetos pueden mostrar o poner en evidencia todas las características del discurso en un Texto para ser llevado a la escena.

Hay que tomar en cuenta que el ámbito espacial se proyecta por las palabras del texto a través de las cosas y los objetos, es decir, que el referente material y concreto acapara en gran medida, el significado de las palabras.

Aunque no mencionaremos muchas otras cualidades esenciales del Texto por su extensión, si se considera necesario recalcar que un análisis cuidadoso del conjunto del Texto dramático** sirve como punto de partida para planear la disposición de los objetos en la puesta en escena.

"La estructura del espacio del texto se convierte en modelo de la estructura del universo".

ÜBERSFELD:126

El Discurso utilizado en la escena, ya sea que prodomine cualquiera de los sistemas empleados para significar la obra o espectáculo, es lo importante de considerar en el fenómeno de la escenificación. De ahí que *la puesta en escena* es el mecanismo que más atención exige para que pueda trascender el espectáculo. La multiplicidad de los sistemas significantes operan con un carácter doble: generalmente existen primero en un texto literario que ha sido transcrito a *un texto espectacular*, en ese sentido, lo que llega a suceder es que *'el discurso [elegido, será] la lengua puesta en acción'*, DEL TORO:13.

* Lo que no sucede, por ejemplo, con otras obras literarias como la poesía y la novela, en donde *'el origen del sentido'* reside en personaje que narra y/o habla; mientras que en el *'texto espectacular'* son los actores, los escenógrafos, el director, el dramaturgo, el cineasta, todos ellos, los que se encuentran *'en el origen del sentido'*. ÜBERSFELD:23

** El texto dramático conlleva un cuestionamiento complejo, al analizarse si éste prevee una *'visualización'* e interpretación previa a lo que se habrá de poner en escena. De ser así, va a depender de conceder la importancia de las indicaciones espacio-temporales contenidas en el texto, u omitirlas y partir simplemente de una visualización particular de la puesta en escena.

3.2.3. PUESTA EN ESCENA \ PUESTA EN ESCENA

La semejanza de puesta en escena entre Teatro y Cine es que ambas se sirven de los diversos sistemas significantes para crear todo el aparato escénico. En la puesta en escena, la multiplicidad de sistemas de significación y comunicación, nunca dejan de producir sentidos constantes, ya que cada cual tiene su propia forma de operar; aunque un conjunto o sistema de los objetos -precisamente los materiales concretos y presentes que se encuentran en la puesta en escena- son los que determinan el empleo de otros sistemas que *no son fácilmente tangibles*. Es decir que, algunos sistemas utilizados que no son tan concretos como la iluminación, los diálogos verbales, ciertos movimientos y gestos del actor, por citar algunos, vienen siendo sometidos a la imagen que los objetos, -como referentes concretos y presentes en la puesta en escena- condicionan la manipulación de las cualidades de aquellos sistemas elegidos para aplicar las características adecuadas a la materialidad de los objetos puestos a escenificar.

Si por medio del diálogo, por ejemplo, se menciona a un objeto presente en la escena, y la iluminación hace ver otra cosa que no sea el objeto en su significado y su valor mencionado y requerido, entonces el diálogo queda anulado porque le gana o se impone la imagen de los objetos presentes que refieren inmediatamente un significado o sentido distinto en ese momento escénico.

La actividad del director de escena y el realizador fílmico, crean la puesta en escena, ellos son los autores del espectáculo.

3.3. LOS SISTEMAS DE COMUNICACIÓN Y SIGNIFICACIÓN QUE INTERVIENEN EN LA ESCENA DE TEATRO Y CINE

Ya podemos prever que el fenómeno de la escenificación se lleva a cabo a través de diversos sistemas de significación y \o comunicación. No obstante, ninguno de estos sistemas es empleado siendo uno más importante que otro para intervenir en la puesta en escena, ni siquiera el lenguaje verbal, que parece ser el predominante y que ya está preestablecido en el texto, pues éste es sustituido de un modo específico en el momento de hacer la producción que significa escénicamente.

De este modo, se quiere enfatizar antes que otra cosa, que no se pueden establecer sistemas únicos de códigos que determinen al fenómeno escénico, puesto que la primera condición la establece la cultura, es decir, los aspectos sociales y psicológicos de la obra a representar y del individuo que pondrá la puesta en escena. Otra cuestión, repetimos, es el contexto y la época, que establecen condiciones apenas por preveer en el momento de realizar la puesta en escena.

Los sistemas de significación y/o comunicación que a continuación mencionaremos, involucran el empleo de los objetos de diversas formas, sobre todo, aprovechando sus propiedades perceptuales y los valores específicos que los rigen en determinado momento, pues también se llegan a observar sus funciones y sus valores como suelen emplearse en la vida común y corriente, o incluso inventarse sus propias cualidades representativas en función de la escena.

Recordando que el Teatro y el Cine son artes que amplifican las diversas expresiones y manifestaciones de la vida humana, con cada uno de estos sistemas desglosados, conoceremos cómo el universo objetual apoya y conforma el fenómeno de la escenificación.

3.3.1. EL SISTEMA LINGÜÍSTICO

Todo discurso requiere de un lenguaje o de códigos que lo estructuren. Así en la escenificación existen diversos sistemas de códigos que definen el discurso, y no se limita al empleo del lenguaje verbal, sino que los otros sistemas utilizados son *paralingüísticos* al guardar ciertas semejanzas con el modo de significar del lenguaje verbal; es decir, que se propone sugerir, y no imitar o hacer figuración con los elementos escénicos, (sino que si está dentro de la intención del director, habrá figuración que tome un carácter realista, si así se ha definido *el estilo de la representación*).

Antes que otra cosa, el discurso es lo efectivo a considerar en el fenómeno de la escenificación.

Se puede dividir en dos formas la acción del sistema lingüístico en la escenificación. Una, es su utilización como herramienta recordativa o de fijación (de técnica mnemotécnica) para no olvidar las ideas centrales del discurso a enunciar; ya que la 'lectura' o recepción que realizamos durante la representación, se basa en las *imágenes* que son más fáciles de asimilar.

Generalmente, 'todo elemento previsto lingüísticamente en el Texto está destinado a actualizarse en la representación como no verbal.'
GUTIÉRREZ:88

En Teatro el recurso del lenguaje verbal tiene un lugar de mayor importancia que el Cine, pues es a través de este sistema como se llegan a sugerir las diversas imágenes que no se pueden reproducir o representar.

Otro aspecto importante, es la escritura escénica como mecanismo discursivo que se ha dispuesto para persuadir, o dar a entender los significados y los sentidos que han sido destinados para transmitir al público.

La forma eficaz para transmitir el mensaje ya sea textual como escénico, viene dado por algunas funciones del lenguaje que derivan del *Arte de la Retórica*, que es el arte de convencer por medio de los sentidos figurados, los cuales van más allá de los significados denotativos y se provocan las connotaciones en un signo; así se forman las figuras retóricas que, a lo largo del tiempo, se van estableciendo como las 'figuras del pensamiento'. Con este arte existe la posibilidad de analizar y crear cualquier tipo de discurso: mercantil, político, estético, etcétera. TAPIA:58 Y LÓPEZ:316.

En la puesta en escena se pueden distinguir claramente algunas figuras retóricas como la *metáfora*, la *metonimia* y la *sinécdoque*, las cuales cubren el sentido de la escenificación, ante la limitación del espacio escénico y los objetos empleados, que puedan 'hablar' o decir más acerca de las situaciones a representar; y mucho va a depender del estilo y de la intención del discurso elegido para enunciar la obra, -recuérdese que el discurso puede ser enunciado con otros recursos o sistemas no lingüísticos-.

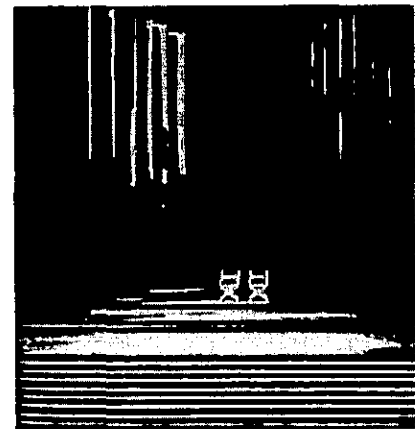
Mucho tiempo, en el mundo occidental, el Teatro antepone un lugar privilegiado al lenguaje verbal, al discurso hablado.

Aunque en Cine, el lenguaje verbal también es predominante, la acción discursiva corre a cuenta de la importancia de otros sistemas como el visual -por el movimiento y las distancias-, que permiten acciones continuas en detalle y más completas en toda la representación fílmica; y precisamente, la forma discursiva del proceso cinematográfico es *el Montaje*.* Es a través de este mecanismo que el Cine, al ir representando las ideas contenidas en un relato, -como ya hemos mencionado-, poco a poco se fue convirtiendo en un medio de significación.

Una segunda forma, parte de que si las ideas a expresar escénicamente son tomadas de un texto dramático, éstas se desarrollan completamente a partir del sistema lingüístico. Ahora, el hecho de que la

Tanto la metáfora como la metonimia son las figuras más importantes al encontrarse siempre empleadas en equivalentes materiales puestos en escena.

La Sinécdoque representa la parte por el todo; figura retórica de uso frecuente en la escenificación, sobre todo teatral.



* El americano David W. Griffith y el ruso Sergev M. Eisenstein son los realizadores a los cuales se debe la evolución progresiva del Cine mediante el uso de procedimientos fílmicos y expresivos como *el Montaje*.

obra esté inscrita en un sistema literario no garantiza que lo que está ya escrito en el texto tenga la misma interpretación; incluso, si la obra es del mismo director que la va a representar se tiene que aclarar que la transformación de lo escrito a lo representado conlleva alteraciones sustanciales al texto o simplemente, modificaciones interpretativas que se puedan ajustar escénicamente.

En un Texto cualquiera los referentes pueden no advertirse como objetos concretos, ya que, además, resultan ser escasos, así que la interpretación del texto es susceptible de oscilar entre un sentido denotativo y connotativo por parte del director escénico.

Los mecanismos discursivos empleados tanto en Teatro (con las Didascalias*) como en Cine (con el Montaje), que se han dispuesto para persuadir, o dar a entender los significados y los sentidos que han sido destinados para transmitir al público, usualmente recurren a la aplicación en los objetos o materiales puestos en la escena, a las funciones que el lenguaje verbal tiene para expresar las ideas. Y es que no se puede negar que existe un funcionamiento poético del texto, que muchas veces sólo llega a ser comprensible por la figuración concreta que se realiza con los objetos puestos en la escena.

Con más precisión, *los objetos escénicos* vienen siendo los dispositivos de sustitución de los objetos del texto, un funcionamiento que puede ser explicado a través de la aplicación de las figuras retóricas, como hemos de recalcar. Esta sustitución nos da la pauta para sustentar los procesos de la significación y la comunicación que se llegan a realizar en la puesta en escena.

El trabajo del director escénico consiste precisamente en encontrar en el texto, los equivalentes materiales y espaciales de las figuras retóricas, en particular, de *la metáfora y la metonimia y la sinécdoque*.¹²⁵ UBERSFELD:125. De este modo, en la puesta en escena se pueden distinguir claramente estas figuras retóricas que pueden ser elaboradas con imágenes conscientes o inconscientes del director escénico. En este aspecto, se entiende que los objetos en la escena realizan una 'doble referencia' como la que realiza el lenguaje verbal articulado,^{**} sólo que éste precisamente es rebasado por el lenguaje figurado o retórica.

El objeto cumple usualmente el papel retórico de la metonimia, ya que remite al papel, en Teatro y Cine, de una imagen de la vida. Son diversas las metonimias que son figuradas por el objeto en la

Las figuras retóricas en la escena remiten a un período histórico, a una condición social y psicológica; incluso a un valor funcional que se tiene en la vida cotidiana, y en este aspecto, existen una intención muy concreta representada a través de los objetos escénicos.



* Es el nombre dado a las Acotaciones, es decir, las indicaciones dadas por el autor a los intérpretes acerca de la obra como las formas de representación, de composición en la puesta en escena, así como datos históricos, geográficos y cronológicos.

** Lo que hace posible la existencia de cualquier tipo de lenguaje es una doble articulación que se realiza a través, primero de la combinación de los signos que crea un orden para tener un significado (sintagmas); y en segundo lugar, hacer una selección de signos, cada cual con su significado, para conformar un mensaje cualquiera (paradigmas).

escena: tal vestuario remite a un período histórico, a una condición social e incluso psicológica; tal instrumento remite a un valor funcional que se tiene en la vida cotidiana, y en este aspecto, la figura se parece más a la sinécdoque (la parte por el todo) en la que ese instrumento representa todo un período cultural, la profesión del personaje, el conocimiento científico que engloba, etcétera.

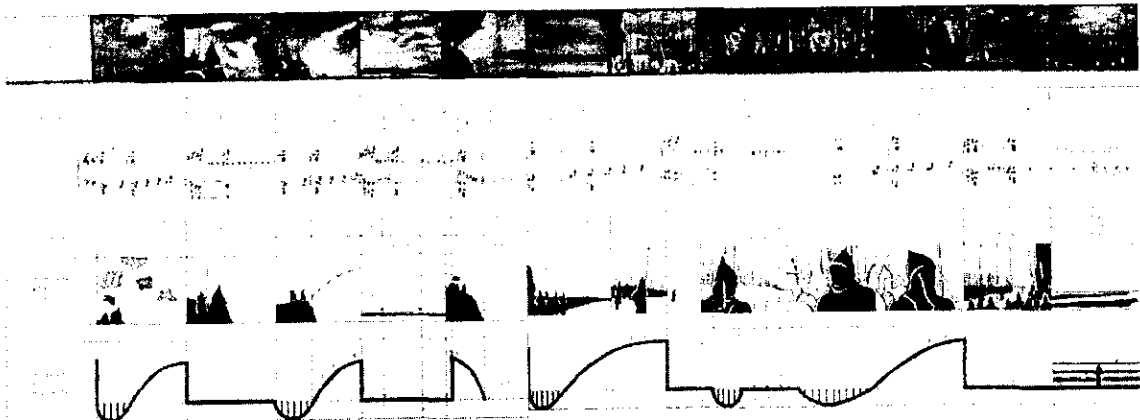
Definitivamente, los sistemas de significación y/o comunicación en la escena, utilizan para su construcción el instrumento verbal; pero éste más bien viene siendo un metalenguaje, un lenguaje que habla de otro lenguaje, al tratarse siempre de los mismos referentes físicos que se han de emplear escénicamente, como observa Roland Barthes:

"...los objetos y episodios significan por debajo del lenguaje, pero nunca sin él".

GUTIÉRREZ:32

Tanto la metáfora como la metonimia son las figuras más importantes al encontrarse siempre empleadas en equivalentes materiales puestos en escena.

El Montaje es la reproducción de los acontecimientos, de cuantas veces se quiera adelantar o retrasar, de intercalar las imágenes, o incluso invertir el orden de las acciones. De este modo, lo representado asume todos los atributos del sueño. Por ello el Cine es considerado como 'un sueño artificial'.



Una buena película u obra teatral es considerada como tal por el uso de imágenes que comunican significados.

3.3.2. EL SISTEMA VISUAL

Uno de los aspectos más importantes en *el diseño* de una puesta en escena con respecto a los objetos a representar, es su 'visibilidad', es decir, las partes idóneas que deben significar y por lo tanto comunicar el mensaje o sentido denotativo y connotativo correcto. La visibilidad se refiere también a la disposición que tendrán los objetos en el espacio escénico entre los actos que se desean realizar con ellos y su funcionamiento determinado.

El objeto es portador de una forma específica, con la cual su *imagen* otorgará las diferencias de otros objetos; ello nos servirá para saber qué características modificar para sus *formas de representación* requeridas en la escena. Así, el conjunto de sus propiedades visuales que se aplican a la construcción de mensajes, permite la elaboración de los objetos en su función como propiedad atribuible a su forma, o tomando al objeto como estímulo visual que ayuda a conformar un mensaje visual de sí mismo o de otra índole, como parte de todo el conjunto escénico.

La imagen de los objetos en Teatro depende de su presencia viva y estable; en cambio, los objetos en sí no son los instrumentos del Cine, sino la imagen de ellos que opera para conformar un *código o lenguaje filmico*, el cual sirve para mediatizar la representación; es decir, que a través del procesamiento filmico de las imágenes se crea el discurso cinematográfico.

El valor de las imágenes que han sido reproducidas de la realidad cotidiana que conocemos, reside en su capacidad para ser una material significativa en la puesta en escena, ya sea porque apoya a lo ya conocido, o bien, porque otorga datos importantes y novedosos sobre el referente que se está representando.

La imagen así como *el sonido* (que más adelante veremos) son la materia prima del Teatro y Cine.

La originalidad del arte cinematográfico, lo checamos en su *figurativismo* y en su capacidad evocadora y única para mostrar lo invisible como lo visible, facilitando con ello la 'visualización' del pensamiento que lo hace posible, al mismo tiempo que la vivencia a la que se orienta cada obra o película; asimismo, logra la compenetración del sueño y lo real, ir de la imaginación a la comprobación documental, resucitando el pasado y/o actualizando el futuro; confiere a una imagen más tiempo y espacio



La imagen cinematográfica restituye lo que se le presenta a la cámara. De este modo, vemos una realidad mediada que presenta diversos grados o niveles de lectura para ella.

de lo que podría ofrecerse en otros espectáculos, pues con el cine se brinda la oportunidad por medio de *la repetición* o reproducción, de paliar lo efímero que resulta en esencia.

Las características materiales de la imagen fílmica crean su bidimensionalidad, aunque también la hacen limitada en *un cuadro*,* el cual no puede ser infinitamente grande, ya que su dimensión ha sido impuesta por cuestiones más bien técnicas, como la longitud del soporte de la película y por la ventana de la cámara que definen el formato fílmico en el momento de hacer la proyección.

Asimismo, la imagen fílmica presenta una ambivalencia ante la realidad compleja que suscita: por un lado, al ser producida mecánicamente por la cámara, con cierta exactitud y objetividad del referente elegido para representar (recordemos que puede ser de la vida real o totalmente ficticio), es al mismo tiempo una imagen que se dirige a un público previamente definido por el realizador, los cuales obviamente perciben una imagen restituida muchas veces de la realidad que registra el medio cinematográfico. Por lo tanto, la imagen fílmica que ya posee un sentido específico, viene siendo un dato que puede ser situado en varios niveles de la realidad.

Cada cuadro básico o fotograma, es el elemento mínimo de significación para el código fílmico. Además, el cuadro o *plano*, precisamente, '*es el fundamento visual de la película*' ДМЫТРИК:37, es la presentación que viene siendo, en específico, el punto de vista de la cámara que va registrando la situación escénica o parte de ella que ha sido dispuesta para el montaje cinematográfico.

Es por la creación de *los planos* que en el Cine no existe ninguna relación de posición entre el actor y el espectador '*este hecho libera a ambos*' ДМЫТРИК:37; lo que no sucede en Teatro por la presencia física y posicionada de sus elementos escénicos y la porción limitante del espacio escénico.

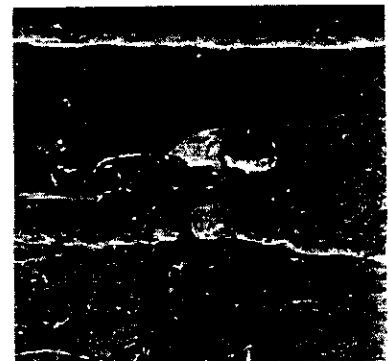
Los planos en secuencia resuelven de tal manera las acciones, que no dejan a los espectadores más que asimilar los puntos de vista ofrecidos; en un momento dado, hay demasiadas cosas en movimiento para verlas en un tiempo limitado.

Por una parte, el actor no actúa para el plano, sino que se relaciona y tiene que reaccionar sólo con los otros actores y los elementos que lo acompañan en la escena. Por otra, los espectadores pueden



Lo incluido en cada cuadro nos da una visión por adelantado de lo que sigue en secuencia, la continuación de la escena. La secuencia corresponde a la articulación de un conjunto de cuadros que representan una acción; es una subdivisión subjetiva e interna que conforma a la película totalmente.

La posición de la cámara o los planos se clasifican según el tamaño del objetivo o sujeto en relación con el formato de la pantalla. Fueron diseñados tomando en consideración la escala del hombre, ya que sus medidas permiten las angulaciones de utilidad en la significación con respecto a los otros elementos que aparecen con él.



* Cada Cuadro es la imagen de una posición espacial ligeramente diferente de un objeto en movimiento. Son 24 cuadros diferentes por segundo para percibir el movimiento.

El Cine debe su autonomía como arte, al sistema visual; es decir, por las imágenes puestas en secuencia.

Cada entorno o contexto que se ha enmarcado con acercamientos o alejamientos son muy importantes para denotar y connotar las escenas y por consiguiente, la película entera. Los planos cinematográficos en su conjunto son materiales significantes.



observar a los personajes y lo que los rodea,* de acuerdo a la selección de los puntos de vista más adecuados que previamente el realizador o director tuvo para decidir presentarlos en la película.

Con el plano y sus secuencias se delimita la personalidad y talento de los actores, además se pone en evidencia el temperamento, capacidad e intuición del director, el cual manifiesta cierta tendencia estética que desea expresar; asimismo lo que se observa claramente, tanto de los actores como del director, es el manejo hábil de los objetos en su significado o sentido que se ha seleccionado.

La creación de los planos tiene la intención de mantener al espectador en un estado de ánimo o emoción deseados por el director, para conducirlos y sugerir el curso de sus ideas. Del mismo modo, también se crearon una diversidad de ángulos selectivos para enmarcar a los elementos que definen la óptica de la puesta en escena cinematográfica.

'La ventaja del cine es su capacidad (...) para crear fragmentos perfectos capaces de integrar un todo igualmente perfecto'.

DMYTRYK:61

Por estos recursos del plano, la secuencia y las angulaciones, el Cine tiene la libertad para manipular el espacio y el tiempo, como una de las ventajas más grandes que le favorecen como arte de la escenificación. Cada uno de los distintos planos que existen deben mantener una interrelación con los personajes y la trama de la película, si no, se corre el riesgo de perjudicar el interés estético del director. Para ésto es importante preveer que la reacción del espectador, sea la misma que ha sido provocada por los personajes o actores.

Nuestro mecanismo visual como hemos analizado, da por supuesto el conocimiento de la forma,** el tamaño y el color real de los objetos así como su ubicación y orientación en el espacio que se observa; por ejemplo, en una obra teatral o en una película sobre todo, es casi seguro que se han modificado sus propiedades reales. Veámoslo en relación al tamaño, cuando la cámara cinematográfica nos muestra por su angulación a los objetos deformados, y hasta cierto punto, magnificados de acuerdo a su ubicación más cercana en el campo visual.

Recurrimos instantáneamente a las constancias perceptuales de la visión cada vez que nos enfrentamos al hecho escénico, de modo que es esencial tomar en cuenta este mecanismo en el momento que se tengan que modificar las propiedades visuales -y también auditivas- de los

* Si el espectador está situado enfrente de un personaje, aunque éste parezca que lo mira a los ojos, en realidad no existe ninguna relación, no hay la posibilidad de un intercambio o una interrupción con cualquier estímulo que se emita del lugar escénico, a diferencia del Teatro, como ya hemos visto anteriormente.

** La constancia de la forma, por ejemplo, se realiza cuando un objeto puede parecer que posee la misma forma si el ángulo desde donde se mira cambia radicalmente; la aplicamos para conservar la integridad perceptual del objeto.

objetos. Creemos que sólo se llega a alterar nuestro aprendizaje de las constancias perceptuales cuando las propiedades de los objetos se ven reducidas, modificadas o reinventadas, que escapan de la apariencia 'real' de los objetos.

No obstante, sí se puede recrear un mundo ilusorio o de fantasía que muestra de *diversas formas, colores, y tamaños* a los objetos, así como su colocación en el espacio escénico; aún este mundo ilusorio guarda relación con las constancias perceptuales que nosotros aplicamos instantáneamente al conjunto visual escénico para asimilarlo. Lo que existe es un condicionamiento en nuestro mecanismo perceptual que se aplica siempre una constancia aprendida; por ejemplo, cuando se propone una fantasía como la relación de tamaños entre el gigante Gulliver y los Liliputienses, lo que sucede es que se asume fácilmente que unos personajes serán grandes y otros pequeños.

Es fácilmente aceptado el hecho de que el Cine es una ilusión, es decir que no se desconoce el hecho mecánico de la sucesión de imágenes que en el momento de ser proyectadas, se mantienen fijas y en una pantalla gigante, como simples reproducciones bidimensionales de personas y objetos. Sin embargo, el espectador se encuentra en la disposición de conceder a estas proyecciones un carácter de tridimensionalidad y parecer más reales que la mayoría de las representaciones en vivo que se realizan en el arte teatral. Lo que permite esta concesión, es la insinuación de las otras imágenes de personas, contextos u objetos, que no aparecen enmarcadas, con ciertas partes o ciertos elementos cuidadosamente puestos en el plano. A diferencia del Teatro el cual utiliza otros sistemas diferentes como el discurso lingüístico y sonoro para sugerir las referencias que se requieren para la obra.

Sin embargo, las imágenes teatrales se imponen ante el enorme despliegue que realizan los actores y ciertos objetos que cumplen un papel sobresaliente, sus características, que pueden tener un tamaño desproporcionado, un colorido llamativo y formas atrayentes, aún en un espacio limitado, se crean ilusiones impactantes en el espectador.

Del sistema visual se desprende para la escenificación los sistemas de significación de la Iluminación, el Vestuario y el Maquillaje; también el decorado arquitectónico y objetual, específicamente el mobiliario.



Las relación con la forma, el tamaño, y el color de los objetos obliga a ser conscientes del mecanismo de las constancias perceptuales, en el momento de considerar y manipular a los objetos, cuando tengan que ser realizados los planos de proyección escénica (los guiones ilustrados, los planos del encuadre cinematográfico) de las imágenes que convenga incluir.



No obstante, las imágenes teatrales se imponen ante el enorme despliegue que realizan los actores y ciertos objetos que cumplen un papel sobresaliente, sus características, que pueden tener un tamaño desproporcionado, un colorido llamativo y formas atrayentes, aún en un espacio limitado, se crean ilusiones impactantes en el espectador.

3.3.3. EL SISTEMA SONORO

- El Sonido

El sonido tiene cargas semánticas en la escenificación desde el momento en que apoya a las acciones.

La música, que es elemento auditivo primordial, intensifica determinados momentos de la acción; puede producir diversos sentidos que nos informan sobre un tiempo y lugar determinados, también se puede unir a la iluminación para producir un efecto buscado. En general, la música es empleada para obtener del espectador una sensibilidad específica, como miedo, tristeza, alegría, sentimientos patrióticos u otras connotaciones determinadas.

Tanto en Teatro como en Cine, un efecto musical puede suplantar a la acción, por ejemplo, ocurriendo fuera de la puesta en escena, pero que, el espectador que no ve la acción es informado por ese efecto musical. Sólo que este recurso sonoro nunca se da aislado de los otros elementos o sistemas de significación en la escena; aquí, los objetos como elementos concretos y visibles pueden ejecutar completamente su papel soportados por el sonido que interviene para evidenciar el carácter del objeto, o aún más para amplificarlo, y en algunos casos, es modificado o cambiado totalmente, según el sentido que se ha pretendido provocar en el espectador. De este modo, ningún ruido o sonido es fortuito en las escenificaciones; más bien, son debidos a las exigencias de la acción, para cumplir con funciones específicas e importantes como apoyar y completar, como se dijo, los momentos climáticos de la obra; o en general, los sonidos permanecen en consonancia con los diálogos y las acciones que lo exigen.

Sobre todo, en el Cine, la intervención múltiple del sonido, como sistema, es un medio de expresión importante: los sonidos que son cuidadosamente definidos (en el sentido de alta fidelidad) contienen más información y son susceptibles de conllevar *indicios* o signos materializadores en relación al tema de una película. También se favorece una escucha viva, en la que la frecuencia del sonido puede ser lenta, rápida, o generar la alerta, de acuerdo al seguimiento de los fenómenos psicológicos que se van generando en la película, como enfatizar los sentimientos y las emociones; por ejemplo, piénsese en el estruendo de una tormenta que suele propiciarse para la ocasión de un tema específico en una película, lo cual hace acelerar el corazón produciendo espanto y asombro, en los espectadores.

El sonido directo (anecdótico o que narra) cuando es utilizado en el cine, simplifica el trabajo de realizar una pista sonora, siendo una solución sencilla y evidente (en el caso de un tema realista). Así el sonido capturado por el micrófono en el momento del rodaje como alarmas, murmullo callejero de autos, voces, gritos, etcétera, puede crear una atmósfera improvisada conveniente para la película; es decir, que el sonido puede ser un decorado real espontáneo, improvisado (*una escenografía o ambientación*) pero que también en muchas ocasiones puede alterar el sentido; por ejemplo, la intromisión de un fuerte ruido en el diálogo de los actores. Además, los sonidos directos pueden darle valores diferentes de lo que se desea expresar, pues se corre el riesgo de que se introduzcan con una existencia propia los sonidos junto con las imágenes complicando y desviando totalmente el sentido deseado.

Algunos cineastas sí son aficionados al sonido directo; otros, simplemente lo evitan, porque su intromisión puede complicar el tema de la película.

El psicólogo Michael Chion descubre que actualmente estamos habituados a reconocer el sonido real por los códigos ya establecidos por la televisión, el Cine, el Teatro y las artes representativas y narrativas, más que observar nuestras propias experiencias vividas. Dice que esto sucede porque la realidad cotidiana no propicia las condiciones para escuchar por sí mismos los sonidos, de poder aislarlos para darles un valor propio; es decir, que el contexto influye mucho para capturarlo, entonces lo que hacemos es realizar una cuidadosa selección de los sonidos que nos interesan.

"...lo que suena verdadero para el espectador y el sonido que es verdadero, son dos cosas muy diferentes".

CHION:105

Mientras tanto, aceptamos el conjunto de códigos del Teatro y del Cine, más por las convenciones hechas del sonido, el cual ha sido traducido, en vez de realizar una *mímesis* de lo sonoro. Estas traducciones sonoras sustituyen nuestra propia experiencia al grado de convertirlas 'en referencias de lo real'.

Un sistema audiovisual, este tipo de comunicación empleado en el teatro y en el cine, esencialmente no existe. Pero este mismo comprende a todos los sistemas de comunicación y significación empleados en la escena.

3.3.4. EL SISTEMA AUDIOVISUAL

Aunque el hombre ha creado diversos procedimientos muy perfeccionados con los que prolonga sus sentidos, existe de todos modos una enorme diferencia en la calidad de las reproducciones tanto del sonido como de la visión. Sin embargo, en cuanto al sistema sonoro, se ha podido lograr un nivel de fidelidad auditiva que rebasa la capacidad de nuestro oído; en cuanto a la imagen visual reproducida, ésta es más que un sistema recordativo que requiere traducción por parte de nuestro cerebro para que pueda interpretarla.

El empleo de un sistema audiovisual en el teatro y en el cine esencialmente no existe.* La combinación audiovisual que en particular, recibimos de la televisión y el Cine, es captada por nuestra percepción visual que influye y transforma a la auditiva y viceversa: *'no se ve lo mismo cuando se oye, no se oye lo mismo cuando se ve'*. CHIÓN:11

Los planos de las imágenes en el cine vienen encadenados por el sonido, logrando con ésto ver sólo uno. La ilusión audiovisual podemos observarla en un fragmento de película al que se le ha eliminado el sonido, en ese momento podemos 'leer' de diferente forma la imagen; y a la inversa, si a un fragmento de película del cual sólo escuchamos la pista sonora y nos imaginamos lo visual, los significados y sentidos son muy ambiguos; cuando ambos fragmentos los 'leemos' con su combinación audiovisual, se realiza entonces, una lectura compuesta que nos da otro significado ya en conjunto y preestablecido.

No obstante, recordando que el oído analiza, trabaja y sintetiza más rápido que la vista, -pues cada sentido tiene su propio ritmo de acción-. La impresión de figuras nítidas generadas por el movimiento visual, sólo es posible por la intervención del sonido que remarca cada imagen en el movimiento aparente de nuestra visión, esta última jamás generará por sí sola ninguna figura clara y precisa como el sonido logra hacerlo.

Por su cualidad inminentemente temporal la secuencia sonora sí podrá 'dibujar' formas nítidas, individuales y reconocibles de entre ellas, como hemos visto. De este modo, la acción de la vista es superada cuando se explora auditivamente, asumiendo con éste último las dimensiones espacio-temporales de la película. El sonido llega a tener un valor expresivo e informativo cuando de una imagen dada, parece que se desprende

* Aunque sí un código fílmico y un código cinematográfico bien establecidos, en los que se comprende a todos los sistemas de comunicación y significación empleados en la escena.

de modo natural el sonido de lo que se ve, que además parece que ese sonido ya está contenido en la sola imagen.*

Es por el sonido que numerosos efectos visuales, como caídas, explosiones, choques, etcétera, aunque sean simulados o reales, sólo llegan a adquirir consistencia o materialidad.

Asimismo, el sonido de los diálogos incide en la imagen fílmica; pues, la voz humana es el soporte expresivo del texto, el cual estructura la visión sobre la imagen, apoyando a esta última; ello se percibe en la rapidez o parsimonia con que se suceden las imágenes por la acción de los diálogos.

3.3.5. LA GESTUALIDAD

El cuerpo puede imitar muy bien las acciones y el modo en como utilizamos a los objetos, e incluso a éstos mismos en cuanto a sus características funcionales, la mayor parte de las veces.

No obstante, para comprender de qué manera la gestualidad se manifiesta, es menester recurrir, otra vez, al conocimiento de nuestros mecanismos con respecto a la percepción del movimiento, el cual tiene una importante utilidad biológica al detectarse los cambios en las propiedades de los elementos del entorno como el tamaño, la forma, la posición, la dirección y la velocidad.

-La proxémica

Esta manifestación, como disciplina, que se encarga de estudiar las relaciones que guardamos entre el espacio y sus elementos, cumple un papel fundamental en la medición de los espacios o distancias, la ubicación y el tamaño que los objetos puedan tener en el escenario teatral; ya que en este medio, la manipulación del objeto radica en la interacción sobre lo próximo y lo lejano que éstos se encuentran tanto del actor y su ambiente escénico que es restringido, desde la escena hacia el espectador.

La percepción de tamaños, formas y distancias se realiza virtualmente, sobre todo, cuando la relación con un espacio escénico proviene del Cine y la televisión. Se puede decir que el mecanismo de la constancia perceptual en el individuo realiza todos los ajustes necesarios cuando nos enfrentamos a las representaciones escénicas, en especial en el Cine.



El ilusionismo audiovisual en Cine radica en los efectos que el sonido consigue hacer ver, articulando en la imagen un movimiento rápido que en realidad no existe en ella.

* A esta relación entre lo que se ve y lo que se oye, se le conoce como *Síncresis*; un efecto utilizado por el Cine y la televisión para realizar una reproducción fiel de lo audiovisual.

No es lo mismo proyectar, por su parte, las diversas características de los objetos en un obra teatral, en donde se determinará con mayor precisión la ubicación y el tamaño por la distancia en relación al espectador y el lugar escénico, pues serán invariables aún cuando se produzca el movimiento de los objetos por parte de los personajes; las constancias se mantienen estables, pero no similares en cada espectador, pues éstas serán distintas dependiendo de la ubicación de uno a otro espectador.

En cambio, en el Cine, aunque también exista una estabilidad perceptual entre la distancia de la pantalla y la ubicación del observador en cuanto al ángulo, las constancias perceptuales pueden verse reducidas por la imposición de tamaños colores y formas que, además están en continuo movimiento, lo cual provoca numerosas ilusiones que permiten -dependiendo el caso- intuir una realidad aparentemente nueva, ya sea un mundo totalmente ficticio o experimentar con mayor sensibilidad las situaciones mostradas: un incendio, un viaje por el fondo del mar, o en el espacio, una relación de seres microscópicos, por ejemplo; realidades que no todos podemos experimentar en nuestra vida común o que no tenemos acceso a ellas más que por intermedio de la imaginación plasmada por el medio cinematográfico, en donde la reproducción cobra mayor importancia.

El fenómeno más importante originado por el movimiento se refiere al modo en cómo se descubrió el Cine, el cual, como hemos visto, es el movimiento aparente en su aspecto técnico: la serie de cuadros fijos de fotografías ligeramente diferentes, se proyectan sobre una pantalla iluminados en rápida sucesión, dando una imagen visual que persiste durante un breve período, aunque haya terminado el estímulo físico. Esta condición de permanencia de la imagen visual percibida se debe a que las fotografías se muestran a un ritmo adecuado, pues la imagen de cada una de ellas se funde con la imagen de la anterior y la posterior produciendo así un ambiente visual aparentemente continuo.

Además, viendo que existe toda una variedad de objetos móviles e independientes, al recibir esta información sobre su movimiento, implica que este fenómeno es esencial para la supervivencia. A raíz de esto, existe otro fenómeno conocido como la *irrupción*, que como efecto es muy utilizado en el cine. Es un fenómeno al parecer innato en los hombres, consiste en la evitación de un objeto que al aproximarse aceleradamente se percibe sumamente magnificado e indica una 'colisión' inminente y directa en el campo visual del hombre, e incluso de los animales también.

Evitar la irrupción es una reacción útil de supervivencia a la cual

podemos adaptarnos. Por ejemplo, en el cine las imágenes gigantescas de un objeto que cada vez se va acercando; en un momento dado podemos reaccionar a la evitación y querer huir o taparnos los ojos para ya no sentir la irrupción visual. La adaptación consiste en saber que es una ficción que no nos va a dañar, no va a existir colisión con ningún elemento por magnificado que se vea en la pantalla. Este es un sentido que impresiona a la mayoría como recurso fascinante que sólo por medio de una pantalla grande se puede apreciar.

En el empleo del movimiento en el espacio escénico teatral se observa también diferencias con respecto al espacio escénico que propone una pantalla cinematográfica, sobre todo, en los cambios originados de las relaciones entre los intérpretes y sus objetos. Para empezar, en el Teatro la percepción del movimiento ocurre realmente en ese instante, es palpable, pero a la vez que único, la duración del espectáculo es determinadamente efímera; ello es distinto en las imágenes virtuales del espacio cinematográfico, en las cuales el movimiento, como vimos, es aparente e inducido, ofreciendo incluso repeticiones de ambientes escénicos que logramos memorizar por la repetición de los mismos, aunque existan cambios continuos.

-La Cinésica

Las categorías del movimiento se han comprobado en la percepción táctil o cinestésica (con la postura) y en la auditiva también.

La cinesis son los movimientos corporales que se pueden medir a través del *Kinema*, la unidad que se refiere al mínimo movimiento realizado por el cuerpo capaz de producir significado.

Portadores de sentido cuando se los toma en conjunto, los kine-mas a veces son intercambiables, se puede sustituir uno por otro sin alterar el significado; sin embargo, las normas del movimiento humano son muy complejas y por lo tanto, difíciles de codificar.

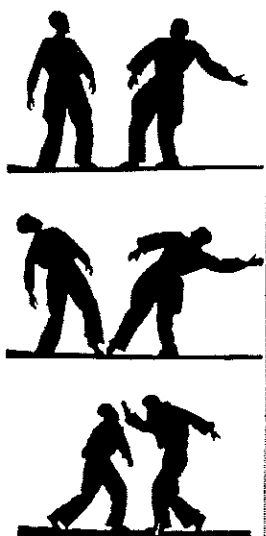
Aunque el movimiento corporal sea reiteradamente repetitivo se encuentra sujeto al contexto, el cual incita a modificarlo constantemente.

Una definición que consideramos apropiada, es la que propone a la Kinésica o Cinésica como:

'...el estudio sistematizado de los movimientos y posiciones corporales aprendidos o somatogénicos, no orales, de percepción visual, auditiva o táctil, que aislados o combinados con la estruc -

Mimar es indicar el elemento decorativo invisible con la gestualidad del actor. Algunas veces, los objetos son recreados con ciertos movimientos corporales específicos.





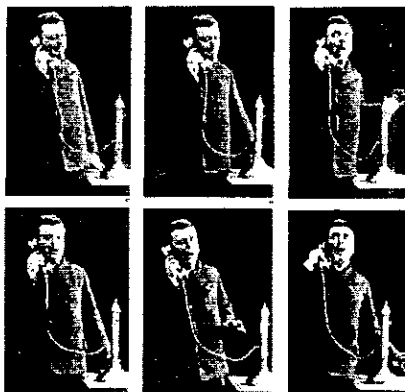
El Mimo, como elemento material de la escena, amplía las posibilidades de expresión abstracta; no obstante, permite a los espectadores que se interpreten con libertad sus propuestas gestuales, pues las connotaciones son diversas.

tura lingüística-paralingüística y con el contexto situacional, poseen valor expresivo en la comunicación interpersonal'.

GUTIÉRREZ:97

Los elementos kinésicos en la escenificación, tendrán que ser interpretados teniendo en cuenta la significación y la comunicación que de ellos ha establecido una cultura en particular. Ya que el conocimiento previo del código gestual empleado por cierta cultura, permite un vínculo entre la gestualidad empleada en el espectáculo y la gestualidad de la vida cotidiana de esa cultura. Piénsese en la expresión del teatro japonés Nô, cuyo desconocimiento de su gestualidad, impide una apreciación real de su propósito discursivo, aunque no deja de producir contundentemente, *diversos sentidos en todos los espectadores.*

La Cinésica como sistema gestual es de suma importancia en las disciplinas artísticas de la actuación, la danza y la expresión corporal. Y si vemos en estas disciplinas la estrecha relación del hombre con los objetos para expresarse, puede existir una identificación con el objeto mismo en cuanto a su significado y por ello se quiera imitar su funcionalidad. De este modo el cuerpo se *reifica*, es decir, se cosifica o se entiende como objeto. Aquí la mímica del actor si es *pantomima**, o el cuerpo auxiliado con otros elementos, denota un objeto; como un payaso disfrazado de cubo, un actor que asemeja un autómatas, o un títere o cualquier otra cosa material que se quiera representar o *animar* dándole carácter interpretativo.



Mientras que si un actor realiza una Pantomima, como elemento material, resulta ser figurativo de una situación al ser presentada con una serie de gestos, frecuentemente destinados a divertir y en reemplazo de una serie de frases. Se denota fielmente el sentido de las situaciones mostradas.

* La Pantomima es una imitación de una historia verbal que se cuenta co gestos explicativos, tendiendo a valorar, por medio de las imitaciones tipos y situaciones convencionales; a diferencia de la Mímica que recrea inspiraciones personales y originales ya sea de un bailarín o de un actor, que se expresan corporalmente, pero liberados de todo contenido figurativo.

3.3.6. LA ESCENOGRAFÍA

En una acepción simple el Decorado* o Escenografía es todo aquello que figura o aparece en la escena, siendo el marco de acción construido principalmente por medios pictóricos, plásticos y arquitectónicos. Como sistema de comunicación y significación es reciente, pues no se le había concedido un lugar importante dentro de la puesta en escena, ya que se limitó su campo de acción desde hace mucho tiempo a sólo una visualización e ilustración del texto, es decir, a una mera descripción que puede ser más exacta y capturadora que la realizada en el texto dramático. Esta concepción ha prevalecido desde el siglo XIX, sin tomar en cuenta la importancia de su objetivo y su función.

Actualmente, se concibe a la Escenografía como un aparato funcional y eficaz, y ya no sólo como un ornamento o una imagen ilustrativa. En su evolución se crearon otros términos como tentativas para definir la función esencial de la escenografía como la 'plástica escénica' y el 'dispositivo escenográfico'.

La Escenografía como dispositivo escenográfico es un instrumento que permite trasladar la descripción ambiental del texto dramático a un ambiente escénico, se caracteriza por el uso de elementos auditivos y visuales principalmente que puedan sugerir lugares, épocas, sentimientos, atmósferas etcétera. Este concepto surge para reemplazar a los términos de 'decorado' y 'escenografía' a partir de la *materialización del escenario*, es decir, a partir de la consciencia que se hizo de usar estructuras y mecanismos.** La idea principal del dispositivo escenográfico es hacer mucho más funcional la escena extendiéndola hasta donde sea necesario, explotando particularmente un nuevo elemento introducido por Adolphe Appia que se conoce como 'practicable', el cual es un elemento sencillo, neutral, que fácilmente puede ser modificado como se requiera para funcionar y significar.

Aunque fueron los constructivistas rusos de principios de siglo quienes comenzaron a aplicar la idea del dispositivo escenográfico, no se hizo consciencia de este procedimiento, sino hasta mediados del presente siglo; el teatro comienza entonces a utilizar proyecciones, escenarios giratorios y elevadizos, entre otros recursos novedosos de la época.

El Dispositivo escenográfico indica concretamente que la escena no es fija; lo característico es que se transforma en zonas y

* Básicamente se ha considerado como decorado o escenografía solamente a los elementos materiales; y se sitúa su análisis fuera del actor e incluso, se considera con cierta independencia del hecho teatral y cinematográfico con respecto a su correlación con el texto de la obra y los diálogos que son complementados por los componentes de la misma escenografía.

** Aunque ya en el siglo III se usaban estructuras y mecanismos en el Teatro.

áreas de interpretación intercambiables haciendo más funcional la escena; por otra parte, permite visualizar las relaciones 'actanciales' y facilitar las evoluciones gestuales de los actores proporcionando 'el ambiente' de la actuación; y por último, ayuda a crear interés como elemento estético en los espectadores. Presupone una concepción ideológica de la transformación del espacio, del medio humano:

"el medio físico del hombre ya no es fijo, siendo imposible mantener fijo al hombre en un lugar."

HEFFNER: 45

Es a comienzos del siglo XX que se libera de su función mimética (de imitación) asumiendo la totalidad del espectáculo escénico, y más conscientemente en los años 70, siendo éste el motivo para ocuparse de la totalidad del espacio escénico. Abarca todas las técnicas de representación que apoyarán al actor y a la recepción que vaya a tener el público.

La Escenografía o dispositivo escenográfico cumple entonces, tanto en el Teatro como en el Cine, la *función semántica* de ubicar al espectador en un espacio y un tiempo específico, no sólo a nivel físico, ya que el objeto está presente, ubicado incluso con una función dramática concreta, pues en un nivel psicológico crea y completa el ambiente que los actores necesitan; también otorgan referencias de ellos apoyando sus acciones y emociones.

De esta forma, al elegirse una forma o un material de base, una tonalidad o un motivo sonoro predominante, por ejemplo; si se hace una interrelación audiovisual fundamentalmente entre *los materiales humanos y los materiales plásticos**, el fenómeno de los objetos tiene aquí su entrada, su participación fundamental.

Cualquier material escenográfico no sólo sirve como elemento secundario que caracterizan al intérprete y a la obra, sino que en todo momento se pueden manejar como sistemas significantes que sin requerir de la presencia del actor, por ejemplo, con diversos elementos materiales es posible representar momentos o pasajes enteros de una puesta en escena. Así es como los objetos pueden ser un sistema signifiicante sin restarle importancia a las acciones del hombre; al contrario, todas las acciones están ya bien seleccionadas, y por lo tanto, representadas por los materiales escenográficos.

Como sistema signifiicante, la Escenografía es la disciplina que puede auxiliarse de un sistema de los objetos de la vida cotidiana o

Junto con todos los elementos inanimados que abarca la concepción de la Escenografía, los Actores vivos o animados también se incluyen en esta acepción al considerarse como objetos escénicos invariablemente al ser representantes de los seres humanos y vivos de nuestra realidad.



* Recuérdese que la Plástica es lo relativo a la reproducción de las formas.

inventado. Igualmente, se considera a la Escenografía o representación figurativa, como un arte en el que concurren la pintura, la escultura, la arquitectura, la historia, la poesía, y la música; así como también la danza o más específicamente la expresión corporal.

Sin embargo, no tiene ningún valor considerar la Escenografía como una disciplina autónoma; así, un sistema de los objetos -en general, cualquier otro tipo de sistema de significación-, creado para la escenificación no podrá considerarse para todos los casos existente, (en realidad, sin ninguna aplicación específica en cualquier área). Es decir, el contexto a representar, la intención del director, el tipo de obra, la interpretación, así como el tipo de escenario o lugar a escenificar, hace necesaria la inclusión de sistemas de significación que puedan ayudar para el total funcionamiento del conjunto escénico, y por consiguiente, la comprensión por parte del público. De este modo, se considera que un sistema de los objetos en la escena teatral y cinematográfica exclusivamente puede ser viable, ya que a este conjunto y de él se pueden desglosar y clasificar sus propiedades que sólo corresponderán al fenómeno escénico; como por ejemplo, el que un objeto sea tomado como *actante* cumpliendo ciertas reglas de acción sobre todo en las relaciones de significación por lo que llegan a representar.

Por otro lado, no se puede tomar en cuenta a la decoración, dejando de lado, el grado de civilización que se ha alcanzado en determinada época y que llega a ser observada en su manifestación cualquiera. Teatro y Cine, como manifestaciones artísticas hacen todo un despliegue del grado de civilización en el que se encuentran insertados, sin percatarse de ello, las prolongaciones del hombre, aquellos objetos que como mecanismos ayudan a desarrollar las acciones en una escenificación, sobre todo si es una ficción totalmente inventada para representarse. Es más, desde los albores del Teatro, siempre se utilizaron los mejores recursos que los realizadores creyeron convenientes para su representación, dejando una huella de sus modos y alcances culturales.

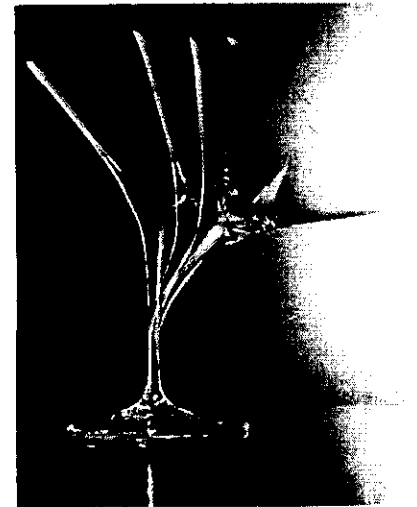
"Las herramientas son necesarias para el acto creativo".

HEFNER:28

Todavía en la constante evolución de la escenografía, el termino de *objeto escénico* es de reciente invención y sustituye al de dispositivo escenográfico queriendo mostrar la ventaja de no limitar al decorado a su cualidad mimética, sino facilitar la expresión del director de escena.



La Danza es una de las disciplinas escénicas que más elementos abstractos de la expresión corporal de un actor propone; además, la riqueza de los elementos materiales que maneja en la escena configuran a todo un sistema significativo que se ha elegido expresar.



El concepto de actante se refiere a la cualidad que se le impone a un objeto para hacerlo interpretar un papel muy específico en la escenificación, incluso el de otorgarle una vida, animar o darle carácter de ser vivo, casi siempre humano.

3.4. ¿PODRÍA CONSIDERARSE UN SISTEMA DE LOS OBJETOS COMO PROPIO DE LA ESCENIFICACIÓN?

Si con la Semiología se intenta conocer qué tipos de signos operan en los espectáculos, a través de los sistemas que los integran, en las indagaciones de la Semiótica del Espectáculo no se ha podido establecer un código o sistema preestablecido y general para las representaciones escénicas, ya que para cada espectáculo u obra puesta en escena, los sistemas de significación y comunicación no pueden encajar los mismos, ni mucho menos, operar de forma igual los sentidos; así que los mensajes expresados por los sistemas utilizados, en cada caso particular, son muy distintos y fluctuantes.

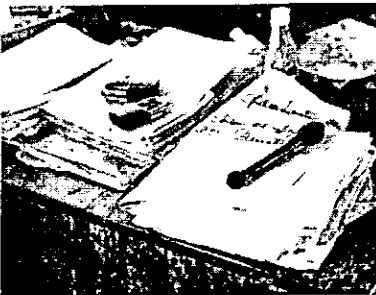
Pero, suponiendo que podemos considerar *un sistema de los objetos como propio de la escenificación*, se habrán de observar las formas en que los objetos se manifiestan o toman carácter propio en este fenómeno, distinto de como los hacemos actuar en nuestra vida cotidiana.

Hemos visto, cómo algunos objetos pueden significar algo en particular; por ejemplo, un reloj tiene un significado específico que es su función, y que este suceso de significación no pretende comunicar. Cuando para un individuo ese reloj tiene un significado distinto al de su función este significado es un sentido o valor, -como también ya sabemos-, el cual puede corresponder al campo de la comunicación si este sentido es el mismo para otras personas; por ejemplo, al reloj se le puede agregar un valor afectivo '...porque mi abuelo me lo regaló', así como el de otros relojes que han sido regalados con el mismo valor afectivo o sentido.

La representación tanto de un hecho que significa como la función del reloj, puede no comunicar en absoluto nada. Sin embargo, en el terreno de los objetos si éste es descontextualizado, puesto en otra situación distinta de su significado o función *es un signo* que sí pretende comunicar desde su representación porque se contemplarán cuidadosamente sus elementos estructurales, los cuales serán distintos en la escenificación de su esencia en sí o cotidiana.

No es lo mismo 'el reloj de mi abuelo' que el dibujo del reloj de mi abuelo ya reconstruido; incluso, si el reloj de mi abuelo es un objeto, real, semejante o el mismo que se ha utilizado en la representación escénica (y aunque no se vea el objeto, el hecho de sugerirlo con distintos

En la Escenificación, el objeto remite a algo que sólo puede ser dicho a través de él.



sistemas de significación o mencionar que 'es el reloj de mi abuelo', todos estos elementos, *concretos o abstractos*, suponen una representación que pretende comunicar ese sentido y\o esa función, ya que ese reloj puede ser de cualquiera y ser otorgado por quienquiera.

Asímismo, podemos estar de acuerdo con Roland Barthes, cuando dice que '*muchos sistemas semiológicos (objetos, imágenes, gestos) tienen una sustancia de la expresión cuyo ser no reside [nada más] en la significación*'. GUTIÉRREZ:35 De este modo, los objetos son signos semiológicos de origen utilitario y funcional, en los que el significado o concepto del objeto, es un mediador entre el objeto a que se refiere y su significante:

"En la medida en que son significante los objetos, las imágenes, los gestos, etcétera, remiten a algo que no puede ser dicho más que a través de ellos con la única salvedad de que el significado semiológico (el concepto) puede ser asumido por los signos de la lengua".

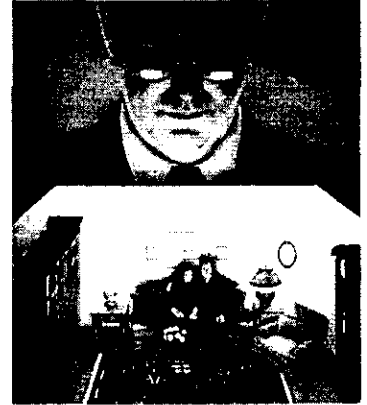
GUTIÉRREZ: 39

Recordemos que la lengua es nuestro recurso para manejar la concepción del universo objetual, sobre todo, si se observa que en la Escenificación se dispone de antemano, de una intencionalidad, la cual convierte al objeto en un *signo semiótico*. Ya Lotman comenta que '*los signos en el arte no poseen un carácter convencional como en la lengua, sino icónico y figurativo*'. FABIÁN:53

3.4.1. EL OBJETO EN LA ESCENA, PROPUESTA DE UN SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN Y COMUNICACIÓN.

Cualquier cosa que vemos en la puesta en escena adquiere de inmediato el carácter de objeto; esto es lo más importante a considerarse en esta investigación, pues es actualmente lo que el fenómeno de la escenificación ha atribuido: esta consideración no sólo parte del desenvolvimiento económico que rige a las artes del espectáculo, sino que junto con la adquisición y el consumo ostentatorio, existe una mayor libertad en las funciones y sentidos del objeto en la representación.

El checoslovaco Pert Bogatyrev es uno de los semióticos teatrales que en 1938, escribe sobre la importancia que los objetos adquieren en el escenario o puesta en escena durante la representación, sustentando que



La consideración del objeto en las Artes del Espectáculo supone de antemano una intencionalidad, lo cual convierte al objeto en un signo semiótico.

éstos 'adquieren un significado que se añade al que ya tienen como objetos reales, con existencia propia e independiente' FABIÁN:41

Bogatyrev* sostiene que algunos objetos no tienen significado en la vida cotidiana real, sino que sólo son utilitarios y que es en el escenario en donde pueden convertirse en '*signos significantes*'. Y nosotros creemos además que todas las funciones y valores de los objetos, ya sean utilitarios o no, son signos de las mismas en la escena no nada más del Teatro, sino del Cine también.

El objeto en la escena puede hacer el 'papel' del objeto cotidiano, como verdaderamente funciona en la vida real. Igualmente cuando el objeto no tiene una función *figurativa* de la vida cotidiana su función es pragmática sirviendo como soporte operativo en *el dispositivo escenográfico* (como tramoya, máquina, móvil, etc.).

Aunque el objeto escénico, resulta ser menos 'funcional' o tener un valor utilitario en la escena, ejerce más un valor lúdico y semántico produciendo diversos sentidos escenográficos derivados del *texto* a representar.

Antes de comenzar con un análisis semiótico en las Artes del Espectáculo, es necesario comprender la distinción que realiza Bettettini entre el objeto y el signo, considerando junto con Pierce, el hecho de que el signo no representa completamente al objeto. Asimilando este aspecto, se reitera que el signo se refiere sólo a una abstracción del objeto, a un punto de vista, a una finalidad claramente preestablecida.

El objeto no es un signo, para empezar, es un objeto como cualquier otro; sólo que puesto en la escena es cuando se le priva de su función en el mundo, llegando a cumplir entonces, una función ficticia. Esta función en la escena es la de ser un doble o una réplica en donde se han reproducido la mayoría de sus propiedades, -que no todas- en función de poder ser reproducido por diversos sistemas de significación elegidos previamente.



3.4.2. EL OBJETO ESCÉNICO COMO SIGNO SEMIÓTICO

Cualquier objeto en la escena forma parte de un universo concreto, referencial, que a la vez remite a cualquier cosa que ya hemos visto en el mundo o que suponemos perteneciente a una realidad posible. Además, el objeto escénico es definido también por su función, al ser seleccionado para expresar cualquier cosa que será a la vez él mismo, como lo define Umberto Eco: el objeto es al mismo tiempo '*el significante y el referente de un acto referencial*', pues '*el objeto en tanto que pura expresión está hecho de la misma materia que su referente potencial*' UBERSFELD:127; por ejemplo, el actor como objeto escénico viene siendo un signo, es un ser humano como lo que él representa.

* No es sino hasta 1971 que la obra "Les signes du theatre" de Pert Bogatyrev se difunde junto con sus conocimientos de Semiótica Teatral.

En el proceso de significación del espectáculo teatral, existe un desplazamiento en el funcionamiento de los elementos ya preestablecidos como categorías sgnicas: por ejemplo, existen actores y objetos reales en la escena, los cuales están en presencia viva y representan de entrada una realidad; ellos sufren una transformación de sus cualidades en cuanto a su valor de funcionalidad establecido en el mundo, ya sea que se conviertan en la escena en signos de una realidad real o ficticia, teniendo que cumplir diversos papeles que, de todas formas, llegan a ser distintos del contexto de donde fueron sustraídos o abstraídos.

Reiteramos que, lo que sucede con los objetos y actores reales, es una amplificación específica de un suceso, de un hecho que se ha querido llevar al escenario, y estos elementos que de alguna manera ya se conocen, refuerzan las acciones del suceso por representar. Por ejemplo, si miramos los elementos de cualquier fotografía, el límite contextual de ésta, su marco podría ser, delimita el suceso pero a la vez los elementos amplifican ese suceso en específico; ello es fácil también de inferir en el Cine.

Desde el momento en que han sido ubicados los actores y objetos reales -en el escenario teatral, sobre todo-, vemos entonces que su presencia implica un signo de una realidad (real o ficticia) que se ha elegido representar; en seguida, de haber percibido sus acciones se irá comprendiendo que cada cual ejecuta su papel independientemente del valor de funcionalidad que se ejecuta en la cotidianeidad.

3.4.3. FORMAS DE REPRESENTACIÓN DEL OBJETO ESCÉNICO

-Objeto Figurativo

Es fácilmente reconocible la función del objeto como elemento figurativo en las escenificaciones; no por ello deja de ser fundamental resaltar este papel, pues la figuración que se realiza de una obra determinada, finalmente conlleva diversos niveles de reproducción o representación. Aunque los objetos denoten con fidelidad sus características materiales específicas, ya sea por su función o por su sentido más evidente de sus cualidades que afectan de inmediato a nuestra percepción, el objeto en la escena (más en Teatro que en Cine) conlleva bastantes alteraciones de su esencia, ésto lo veremos

Lo que se hace con el objeto y el actor real es una amplificación, es decir, se resaltan sus cualidades al imponerles un punto de vista que ya se ha predispuesto para así presentarlos en la escenificación.

El objeto figurativo conlleva bastantes alteraciones en su esencia, a pesar de la fidelidad en representar su función o sentido más evidente de sus cualidades.





El objeto abstracto sugiere más bien un carácter fantástico, onírico, con el propósito de familiarizar al espectador con el estado mental y afectivo de los personajes. Llega más a la expresión que a la representación.

en las diversas categorías signícas o formas de representación que el objeto particularmente ejecuta en la escena.

-Objeto Abstracto

Cuando la función del objeto no es tomada en cuenta por sus características cotidianas sobre todo ignorando su valor social, y la puesta en escena sólo se organiza a partir de la actuación, sin darle entonces un lugar de acción específico al objeto, éste toma la característica de *abstracto* y más bien adquiere un valor como objeto estético o poético.

El conjunto decorativo tiende a dar una imagen subjetiva de lo que se propone la obra mostrar, el objeto abstracto sugiere más bien un carácter fantástico, onírico, con el propósito de familiarizar al espectador con el estado mental y afectivo de los personajes. El objeto abstracto llega más a la expresión que a la representación.

3.4.3. LA OTRAS CATEGORÍAS DEL OBJETO ESCÉNICO

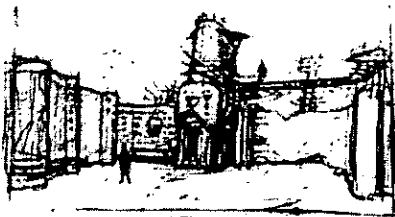
-Icono

Esta categoría es una manifestación no sólo gráfica, sino también sonora, olfativa en algunas ocasiones, que mantiene una analogía con el referente o la cosa. Va a depender del nivel o grado de parecido con respecto a la realidad que se desea representar (recuérdese que la referencialidad puede estar acorde con lo real o con lo ficticio). Todos los sistemas significantes utilizados en la puesta en escena se pueden clasificar en función de la analogía. Los objetos o el conjunto decorativo en general denotarán el nivel icónico empleado.

Lo que sucede es que nuestra estructura perceptiva propicia una analogía 'física' entre el objeto escénico y su referente aunque no se posean o manifiesten todas las propiedades.

El icono tiene un carácter convencional, de este modo, en la escena el objeto no se parece más que al objeto que ha sido reproducido bajo códigos perceptivos convencionales, que permiten a los espectadores reconocer determinado objeto icónico. Además ninguno de los iconos utilizados en la escena (sobre todo teatral) se encuentran aislados, sino que su función dependerá siempre de su relación con el contexto escénico y de su doble articulación: de la realidad de donde proviene y de su

La iconicidad propicia una analogía entre el objeto escénico y su referente aunque no posea o manifieste todas sus propiedades reales.



ficción que ejecuta en la escena. Por ejemplo, una pequeña franja de agua iconiza a todo un canal.

En Cine la iconicidad, a la vez que es mas palpable, resulta más compleja, ya que la imagen de los objetos puestos en la escena, así como se asemejan a su referente conllevan una apariencia que ha sido modificada por diversos recursos que estamos obligados a percibir (detalles de un material, una textura, una angulación que deforma al objeto), según las propuestas ofrecidas. (La analogía o inconicidad en el Cine tiene muchas controversias que no se pretenden abordar aquí.).

-Índice o señal

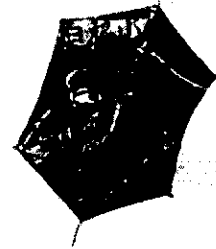
Cuando ciertos objetos o eventos reclaman automática o convencionalmente una reacción por parte de un individuo, éstos funcionan como señales; aunque sin intención de comunicar algo.

Diversas funciones de los objetos en la escena pueden muy bien ser señales de lo que se pretende significar en la escena: además, si un objeto como *ícono, símbolo o índice* son mostrados con esa intención particular, nos están dando claras señales de los aspectos representativos de la obra, del contexto, de la ideología social, de la psicología de los personajes, del estilo escenográfico, del tipo de espectador o público, etcétera. De este modo, el ícono puede ser una señal del grado de iconicidad empleado, si la analogía llega a la abstracción o es muy concreta. También la iconicidad señala la época, el contexto el estilo de vida cotidiana.

En cuestión de analogía con el referente que se ha empleado o se ha querido representar, prácticamente todo lo que está en la escena o se ve en la pantalla cinematográfica podría ser o es una señal que el espectador, a su libre arbitrio percibe durante el espectáculo.

Las señales en los espectáculos son autónomas, como signos que no han sido ofrecido como tales para el espectador. En cambio, si la señal es predeterminada en la escena, su recepción es fácil de inferir cuando por ejemplo, se provoca cierta participación del público como aplaudir, reír, cantar, ésto en el Teatro; otros recursos utilizados como señales se verifican mediante el empleo de los sistemas perceptuales como provocar el sentido del olfato, lo auditivo con sonidos ambientales y la música, con la mímica de los personajes *estereotipados* que son fácilmente reconocibles.

La señal, también debe ser convencional, la respuesta puede ser



*Tan sólo algunos elementos
puestos en escena pueden iconizar
un estatus social y psicológico
de lo que se pretende mostrar.*

*El Vestuario es un elemento indiscreto
que nos permite inmediatamente ubicar
el rol social del personaje, es un sín-
toma o índice, que en nuestra sociedad
consumista, indica el valor otorgado
al vestido. La moda es el mecanismo
indicial por el cual podemos detectar
las transformaciones socioculturales.*



automática porque ya se conoce; y ello supone una intención de comunicar o significar por medio de las señales en la escena a diferencia de lo que ocurre usualmente en nuestra vida cotidiana.

Cuando se posee una analogía directa con el referente u objeto, es cuando se constituye como un índice, es decir, como un ejemplo, una muestra de su referente. Es designar con el objeto, como sucede con las máscaras, la marioneta, el títere o el muñeco guiñol, y\o el objeto amorfo y animado los cuales nos indican los rasgos humanos tanto en lo gestual como en lo material, por ejemplo.

-Símbolo

En los espectáculos el símbolo tiene una funcionalidad que rige las pretensiones en la escena. Con respecto a los objetos ellos constituyen muchos símbolos que pueden ser clasificados de varios tipos: mediante las figuras retóricas (las cuales hemos analizado un poco) se distingue el símbolo por metonimia: el instrumento por el músico, el manubrio por la bicicleta completa, etcétera. El vestuario es un símbolo metonímico por excelencia y de varios aspectos como el origen social, el género humano, el síntoma psicológico, como el ejemplo de un saco viejo, sucio y polvoriento que colgado de un gancho, el personaje al mirarlo se da cuenta del paso del tiempo por los recuerdos que ha suscitado en él.

Por su parte, la arbitrariedad y la convención de los signos será la clave para distinguir los símbolos en la puesta en escena; por ejemplo, el símbolo de un hotel podría ser una palapa con su palmera a un lado.

"..en teatro el peso mayor del simbolismo reposa sobre el objeto" .

DEL TORO:141

Aunque habrá que comprender que *'cualquier símbolo rebasa la voluntad del creador'* SÁNCHEZ 21, y en las escenificaciones ésto sucede más a menudo, ya que si bien se han definido los significados y los sentidos de la obra, previamente establecidos para un tipo de público contemplado, las expresiones de las artes del espectáculo constantemente se prolongan a lugares escénicos y no escénicos en los que el público es hetergéneo y contribuye para modificar la significación de las obras. Ya se sabe que cada civilización mantiene para sí diversos simbolismos; la obra espectacular de un creador tendría que trascender, no obstante, aparte de manejar su simbolismo particular, con el empleo de símbolos universales, propios de nuestra naturaleza humana.

El nivel de captación d los símbolos ofrecidos en Teatro y Cine, va a depender de la cultura del espectador; pero ello no quiere decir que el artista no se vea obligado a utilizar los símbolos universales, aquéllos que todo el mundo puede comprender.



Habiendo identificado qué categoría signica juegan o interpretan (ya sea el de ser *un ícono, un símbolo, un índice o señal*) estos pasos son a su vez elementos que explican cómo opera el proceso de la significación, al realizar cada uno de ellos una sustitución de algo. Cualquier objeto tiene un valor de funcionalidad integrado a un sistema de valores específico, en el fenómeno escénico no estará exento de esta cualidad, pues cada objeto puesto en escena es apreciado tanto por sus connotaciones (que remiten a una multiplicidad de significaciones que cualquier espectador le otorga alternativamente), así como por la función inmediata que ejecuta en el momento escénico.

El objeto tomado por sus connotaciones diversas, se le pueden atribuir específicamente una función icónica, una función indicial y una función simbólica con las cuales se puede clasificar su participación en las escenificaciones y poder observar entonces que en este fenómeno, el objeto vale más por sus connotaciones que por su función real que cumple en la vida cotidiana. Y es que el objeto en la escena nunca será el objeto que es en la realidad, siempre será un representante, si se quiere, de esa función que cumple en la vida cotidiana. En Cine este papel del objeto es más asimilable, ya que lo que observamos siempre son las imágenes de cada elemento objetual.

El objeto y actor real en la escena sustituyen a su referente, del cual fueron arrancados, mostrando su contexto incompleto; están en lugar de una porción de antemano prevista, (*puesta en escena\mundo exterior*); en segundo lugar, esos actores y objetos reales ya igualmente considerados con alguna intención preestablecida como signos, están en representación de una significación, de un papel que únicamente tendrán que desempeñar en ese momento que dure la puesta en escena (*puesta en escena\puesta en escena*). Y en tercer lugar, esos signos a su vez, serán signos del referente; están ahí para cuestionarnos de donde fueron extraídos: una novela, un suceso real, un cuento, una porción de un acontecimiento histórico, un hecho totalmente ficticio, etcétera. Igualmente, esos signos son limitados en tiempo y espacio desde el momento de su aparición la mayoría de las veces, en un texto para después ser representados. (*puesta en escena\Texto*).

Una vez que los objetos han sido identificados, el espectador puede percibir que éstos presentan algunos rasgos distintivos, con los cuales puede definirse un estilo de representación o escenográfico. Pues el objeto tiene un funcionamiento complejo y con muchas posibilidades para ser explotadas por las tendencias escénicas, sobre todo, las más novedosas intentan aprovechar todas sus cualidades y sacar provecho lo más posible.

A cualquier objeto se le pueden atribuir tanto una función icónica, una función indicial y/o una función simbólica; con las cuales se puede clasificar su participación en las escenificaciones y poder observar entonces que en este fenómeno, el objeto vale más por sus connotaciones que por su función real que cumple en la vida cotidiana. Y es que el objeto en la escena nunca será el mismo que es en la realidad, siempre será un representante acorde con el nivel de captación del espectador.



BIBLIOGRAFÍA

CAPÍTULO 3.

- "Le Masque, du Rite au Théâtre"**
ASLAN, ODETTE ET BABLET, DENIS. CNRS- Paris,
1985.
- "Les Révolutions Scéniques
du XXle. Siècle"**
BABLET, DENIS.
- "El Arte Secreto del Actor"**
-Diccionario de Antropología Teatral-
BARBA, EUGENIO ET. AL. Escenología AC-
México, 1990.
- "Histoire de la Mise en Scène"**
BLANCHART, PAUL.
- "Producción Significante de la Puesta en
Escena"**
BETTETINI, GIANFRANCO.
- "Le Décor du Film"**
CINEMA CLUB. Seghers-
- "La Societé du Spectacle"**
DEBORD, GUY. Champ Libre-
- "Semiótica de Teatro"**
DEL TORO, FERNANDO. Galerna-
- "Teoría y Praxis de Semiótica Teatral"**
GUTIÉRREZ FLORES, FABIÁN. Universidad de
Valladolid- 1993.
- "Semiología de la Representación"**
HELBO, ANDRÉ. Gustavo Gili-
- "Invitation to the Theater"**
KERNODLE, GEORGE RILEY. Harcourt, B.J.-
New York, 1978.
- "El Lenguaje del Cine"**
MARTIN, MARCEL. Gedisa- México.
- "Estética y Psicología del Cine"**
Vol. 1 y 2
MITRY, JEAN. Gustavo Gili-
- "La Semiología en Tela de Juicio:
Cine y Lenguaje"**
MITRY, JEAN. Akal\Comunicación-
- "Escritos de Estética y Semiótica del Arte"**
MUKAROVSKI, J. Gustavo Gili-
- "Puck", -La marionette
et les autres arts.-**
NICULESCU, MARGARETA. Revista anual del
Instituto Internacional de la Marioneta-
Charleville-Meznières.
'Interferences' No. 11, 1998.
- "Historia Básica del Arte Escénico"**
OLIVA, CÉSAR, ET. AL. Cátedra- Madrid, 1990.
- Diccionario del Teatro"**
PAVIS, PATRICE. Paidós-
- "El Teatro como Vehículo de
Comunicación"**
PRIETO, ANTONIO. Trillas- México.
- "Semiótica Teatral"**
ÜBERSFELD, ANNE. Cátedra-
- "L'école du Spectateur"**
ÜBERSFELD, ANNE. -

CONCLUSIONES

1

Se ha pretendido hacer consciencia de la presencia de los objetos, aquellos elementos de nuestro entorno que nosotros asimilamos como ya conocidos; en nuestras diversas relaciones con ellos, se dan por hecho y de forma inconsciente, los fenómenos que acontecen tanto en su uso como por los sentidos o valores que llegamos a expresar.

Por ello es fundamental reconocer a través de nuestra percepción el cúmulo significativo y expresivo que manifestamos a través de los objetos. De este modo, no solamente nos referimos a nombrar al objeto manejándolo por su concepto funcional o utilitario, sino asimilarlo en todas sus dimensiones para llegar a la abstracción más alta de lo que nos rodea y comprender la mecánica que permite realizar los mensajes artísticos los cuales también forman parte de nuestra vida cotidiana.

También hemos observado que al enfrentar cualquier análisis de los objetos sería introducirse en los terrenos de la Arqueología y la Etnografía como disciplinas que ayudan a establecer parámetros con los cuales comprender el fenómeno objetual desde sus orígenes, o al menos conocer algunos antecedentes esenciales de su desenvolvimiento a lo largo de la historia y que aún son vigentes en nuestra época actual, como el hecho de que los Objetos siempre serán los auxiliares para la Expresión la Significación y la Comunicación de los seres humanos.

Los objetos que utilizamos en la vida cotidiana, cuando son llevados a una situación escénica o situación extracotidiana, tienen otro comportamiento distinto que nos obliga a percibirlos con otras cualidades que muchas veces en la realidad no tienen. Y aunque lo anterior parece ser obvio sobre este 'comportamiento' otorgado, aquí en este trabajo se insiste en las modificaciones constantes que realizamos en los objetos, las cuales repercuten o afectan a nuestros modos de percibir la realidad confundiendo lo que es real verdaderamente.

Todo lo que se lleva a cabo en la escena Teatral y lo que se percibe en el Cine significa, se haga consciencia de ello o no. Existen muchos indicadores del universo que se ha pretendido hacer referencia, tanto de la ficción como de lo real.

Deducimos diversos sentidos del objeto en la escena en relación al Valor de Funcionalidad que en estas entidades opera:

Un Valor utilitario es cuando el objeto sirve para representar el contexto y remitir inmediatamente el referente de donde fue sacado -real o ficticio-. Su función de significación es equivalente al de las funciones indiciales e icónicas, aquéllas que el objeto representa de entrada, con su presencia y su figuración que se le ha otorgado. Si el objeto ubicado en la escena sólo es un simple elemento decorativo, se está ejerciendo un valor utilitario.

2 Conclusiones

Un sentido estético es cuando el objeto es considerado a partir de sus propiedades perceptuales, primero como un estímulo que nos afecta, y en segundo lugar haciendo que el objeto 'adopte' ciertos sentidos, al ser éste siempre susceptible para imponerle características que lo modifican, desde su previa consideración por parte del director escénico. Las diversas connotaciones que se han impuesto a su vez se alternan con las que le otorga el espectador.

Por su parte, el objeto escénico pone en evidencia la tendencia artística o expresiva de quien realiza todo el espectáculo, de este modo, podemos hablar de elementos decorativos con un estilo escenográfico bien definido.

El reconocimiento de un estilo escenográfico en un espectáculo de Cine y Teatro, es viable a través del análisis de los modos en que los creadores realizan un manejo formal de todos los elementos; es decir, que entre más concreta sea la composición total del espectáculo, en donde ya se ha hecho consciencia del valor otorgado a cada elemento y de su intención, se proyectan entonces los significados y sentidos que cualquier espectador puede interpretar con rapidez. Y es que el espectador recibe cualquier espectáculo como un goce estético en general, sin llegar a comprender en muchos casos, que se trata de una porción de una realidad inventada que se puede asemejar a la experiencia de lo que es real o verdadero. Por ello es importante conocer los mecanismos de un sistema de los objetos de una cultura determinada, y que en gran medida su funcionamiento es universal y comprensible por todos, en diversos niveles de captación.

Un sentido simbólico del objeto es el que más se ejecuta en las escenificaciones: el objeto es el representante cultural de todas las manifestaciones del hombre: artísticas, expresivas, psicológicas, sociales, económicas, estéticas, lúdicas, utilitarias, tecnológicas; cualquier sentido o funcionamiento es simbolizado por medio de los objetos cuya materialidad incita a crear formas específicas de representación. Recordemos, que lo que puede existir es el mismo sentido entre dos personas pero no pueden tener la misma representación, ello hace complejo el sentido simbólico aportado por los objetos en la escena.

Un sentido económico del objeto en la escena se hace evidente si nos percatamos de que diversos objetos son herramientas, estructuras, mecanismos que ayudan a realizar el espectáculo, su función realmente es utilitaria, a la vez que exponen la infraestructura que permite y rige la producción del arte. En Teatro y Cine se hace todo un despliegue de los elementos materiales que posibilitan todo el artificio que supone hacer una obra teatral y una película. Las técnicas y artes de la escenificación como la iluminación, la musicalización, la animación, la escenografía, así como la pintura, la escultura, la arquitectura, entre muchas otras, entran en este sentido; es decir, el objeto escénico necesita de ellas para ser manipulado o inventado para las manifestaciones escénicas.

Además se incluye el valor político, al observarse cómo el objeto representa el status de la producción, con cuántos recursos se dispone en el empleo de la tecnología, que, todo en con-

junto sustentan una ideología dominante que se manifiesta en los modos de producir los sentidos en el objeto. Por lo regular se utilizará toda una maquinaria material para insertar esta ideología, y en este aspecto, los objetos son los reveladores de los significados y sentidos de la misma, independientemente de que el espectador se percate o no de este valor.

Un sentido lúdico se manifiesta en el momento en que el objeto cumple con la función de satisfacer los roles que el hombre ejecuta en relación con su vida, ya sea cotidiana o con las ensoñaciones que siempre ha querido realizar. Los objetos escénicos se prestan con todas sus cualidades a desempeñar todas las acciones y sucesos que al hombre se le ocurren proponer, manifestar y expresar a los espectadores; los cuales a su vez, buscan la recreación y el entretenimiento en general. Aunque lo que se trata de reconocer con este valor lúdico de los objetos - entre otras muchas cosas- es que el hombre en esencia busca 'sentir o pensar' cuando recurre a cualquier espectáculo.

Asímismo, hemos observado que cualquiera que haga uso del objeto escénico tiene que prever el modo en que éste despliega sus sentidos, es decir, que tanto en Teatro como en Cine, ambas artes de representación no pueden obviar las cualidades del objeto, el trabajo consiste en hacer diversas consideraciones que permitan resaltar u ocultar, modificar o presentar tal cual las cualidades del objeto, pues los objetos escénicos a diferencia de sus análogos en la vida real, siempre nos dicen algo ya establecido en particular. Si ésto que nos dicen los objetos es evidente para el espectador, el objeto escénico llega a perder fuerza como 'productor de sentido'; pues cierta ambigüedad entre lo real y lo propuesto en las escenificaciones es una condición que determina la recepción de la obra por parte del espectador, quien determina finalmente si le concede un valor o no. Con más exactitud, esa relación entre lo presentado y el espectador puede ir desde creer ingenuamente en la realidad que se le propone, hasta percibir intuitiva o intelectualmente los objetos escénicos, los signos implícitos de la obra en su conjunto. Se ha hecho evidente, pues, que los objetos en la escena en todo momento están en sustitución de algo.

Es por eso, que se decidió investigar sobre los diversos Sistemas de Significación y Comunicación que operan en el fenómeno de la Escenificación. Así la importancia de la integración de todo elemento significativo en la escena deberá ser bien orientado por el director de escena, el realizador de cine, el coreógrafo, el actor, el escenógrafo el comunicador o diseñador gráfico, incluso el espectador -quienquiera que pueda estar involucrado en las manifestaciones escénicas-.