MUNDOS ESCÓPICOS, POSIBLES Y REALES

JULIÁN SÁNCHEZ GONZÁLEZ

Análisis de 'los tres mundos'. El Espectador Modelo.

¿Qué mecanismos ponemos en marcha en un caso de cooperación interpretativa en un texto audiovisual?. El texto audiovisual elegido es sencillo. Vds. tienen en pantalla su primer fotograma al que intencionadamente por mi parte he congelado de manera que pueda surgir por la suya, una primera disyunción de probabilidad. Siguiendo a U. Eco hagamos lo que se llama un paseo inferencial.

Como Espectadores Modelo seguramente ya han actualizado macroproposiciones a propósito de lo que están viendo. Macroproposiciones tipo: ...se debe tratar del principio de un *western,* o tal vez de un documental o de un anuncio de agencia de viaje,incluso puede ser un anuncio de lápiz de labios.Como no han aparecido las llamadas *señales de suspense*,y el autor no ha dejado claro el topic dominante, Vds., no tienen suficientes elementos para 'decidir' qué es lo que están viendo. Sigamos con el análisis.

Hemos entrado en un estado de expectativa, hemos hecho previsiones. Hemos construido ya una fábula que *debería* corresponder con lo que venga a continuación. Seguramente es verdad que el final de la historia emite una valoración implícita de las capacidades de previsión de todos Vds., a lo largo de toda la representación.Su *mundo posible* deberá coincidir,producto de la cooperación textual producida por la visión del filme,con el *mundo real* grabado con anterioridad en esta cinta de vídeo. Les propongo pues que consideren la siguiente división:

Tenemos, por una parte un *mundo escópico*,prescindimos ocasionalmente de la connotación freudiana que lleva el término en C. Metz, representado por una imagen en la que percibimos una llanura repleta de, las llamadas, torres de extracción de petróleo. Si seguimos pasando la cinta vemos que en ese mundo percibimos diferentes eventos,narrados en exactamente cuarenta y siete planos y con sesenta segundos de duración.

Por otra parte, tenemos los *mundos posibles* construidos por cada uno de Vds en razón de su competencia enciclopédica. Existen unos cuadros, *frames,* que enmarcan cognitivamente las

disyunciones personales de cada espectador logradas a partir de las estructuras narrativas, es decir de la fábula. Seguro que el autor desearía que en este sentido fueran Espectador Modelo, Eco (1979), todos los presentes y así cumplir el sueño de todo publicista: llegar al máximo número de potenciales compradores...

En tercer lugar consideremos un *mundo real,* constituido a su vez por lo que 'realmente' está sucediendo en este momento. Es decir, que estamos en un Congreso de Semiótica a propósito de los Mundos de Ficción. Somos mayoritariamente profesores sentados en nuestros asientos y preocupados, eso espero si son tan pacientes, en descodificar las imágenes que un servidor les comunica. Estamos viendo unas imágenes en este monitor de vídeo y son las 11 de la mañana de un miércoles 23 de noviembre de 1994.

En este paseo inferencial yo me he tenido que semiotizar o salir no ya del texto para poder hablar de mundo escópico sino que he tenido que salirme del contexto y de 'forma privilegiada', lograr objetivizar la situación en la que nos hayamos Vds. y yo. De tal forma que desde el llamado mundo real, juzgamos privilegiadamente las presuposiciones contenidas en los dos mundos anteriores.

Ficción vs realidad.

Mi propuesta es la de considerar que una vez semiotizada la llamada 'realidad' no existe ninguna diferencia entre ésta y la ficción, o lo que es lo mismo, los mundos son todos posibles. Así lo demuestra el mero hecho de estar hablando anticipadamente de lo que sucederá en el futuro y además lograr que los mundos escópicos, posibles y 'reales' se solapen y coincidan.

Continuemos con las previsiones de espectadores y para ello remitámonos a los mundos posibles. La fábula propone hipótesis acerca de lo que es "posible". Mundo posible es una denominación que se formaliza a partir de la lógica modal pero que, sin entrar en discusiones especializadas, tomamos en su sentido pragmático. Hablamos, pues, de que existen esos mundos disyuntivos con una existencia cultural o semiótica poblados de caracteres que atribuimos a los eventos y personajes que por ellos pululan.

Lo que ocurre es que nuestra existencia es tan semiótica como la que damos a los signos artísticos ya sean gráficos o audiovisuales. Lo que significa que la existencia semiótica de este filme coincide con la existencia semiótica de todos nosotros.

Si tomamos el vocablo 'existencia' en el sentido que le da Greimas (1979), significa lo que está "afuera", y en este sentido la existencia es equiparable a realidad. Si matizamos un poco más, existencia semiótica de acuerdo con la teoría semiótica es el planteamiento del problema de la presencia, es decir de la "realidad" de los objetos cognoscibles. Y si ahora intentamos analizar si es natural o artificial, o dicho con otras palabras: realidad vs ficción, es como si nos preguntáramos, parangonando la famosa frase-discusión de un congreso de antropólogos y psicólogos sobre el tema: "El hombre que haya crecido sólo, ¿sabría 'leer' una película cualquiera actual?". La obvia contestación es negativa, ese primer Adan no sólo no sabría hacer 'el amor' es que ni tan siquiera sería capaz de ver con sentido un simple anuncio como el que proponemos.

En este momento Vds como Espectadores Modelo presuponen los mundos posibles en la medida que la llamada 'enciclopedia cinematográfica' les permite esas posibilidades.Desde luego, sólo son posibles si se los compara con la película 'buena' con el llamado mundo real de la cinta. Como Espectadores Modelo especulamos, *subjetivamente,* sobre la manera en que reaccionará el film -sus autores- ante las posibilidades que *subjetivamente* la cultura cinematográfica le ofrece. En el caso presente la llamada red cinematográfica no parece demasiado compleja,

la situación parece bastante obvia si adelantamos en la primera secuencia que 1. El primer plano es situacional : torre de extracción de petróleo= lugar de trabajo.2. Joven operario sube por una de las torres.3 Primer plano de una mano que resbala en una mancha de líquido aceitoso.4. un hombre cae desde lo alto.5. Suelo de arena, sobre él algo que cae.

Para aventurar previsiones, que tengan un mínimo de probabilidades, (los mundos posibles ineluctablemente están unidos al cálculo de probabilidades,eso lo sabía bien Leibniz), de satisfacer el desarrollo de la historia, el *espectador sale del texto audiovisual;* elabora inferencias tipo ....'se trata de un joven que sufre un accidente' en el caso de la fábula o, ya de manera inicial, la inferencia que consiste en identificar que ese joven 'trabaja' en el campo petrolífero mostrado en el primer plano. A continuación va a buscar a otra parte una de las premisas probables de su entinema lógico. Es decir que si el montaje le muestra elípticamente hombre-mano resbalando-figura que cae = accidente. cada vez que esto ocurra concluirá que ahí existe un accidente si se produce la triada hombre-mano-golpe. Para aventurar su hipótesis el espectador debe recurrir a cuadros comunes. En efecto, cuando Vds. ven la secuencia (*) del accidente, recurren a cuadros intertextuales ya que "tiran" de su experiencia previa a la contemplación de éstas imágenes les lleva a reconocer un *topos*, a activar un *cuadro (frame)*, con lo que su experiencia viene a ser del tipo:

...siempre que sucede que alguien resbala: cae y se hiere.

A estas salidas del texto, las denominamos paseos intertextuales, continuando con la denominación de U. Eco; con ellos nos "liberamos" del texto, sin mengua de libertad, pero tambieén está previsto por él esta acción previsional nuestra como espectadores.

El texto nos estimula para que hagamos previsiones tipo:

...el joven del principio ha sufrido un accidente y algo debe suceder.

Evidentemente reconocemos lo que significa que el accidente esté situado al principio y no al final del filme como suele ser habitual. Incluido el sobreentendido que consiste en acudir a nuestra enciclopedia para reconocer que en este contexto es absolutamente improbable que se les haya puesto una cinta de duración hora y media.

Es de reconocer que a medida que nuestra competencia avanza, es decir que "vemos" mayor número de audiovisuales, nos ocurre que poseemos cada vez más de los llamados cuadros intertextuales análogos. Ellos nos permiten, a partir de narraciones muy esquemáticas, con gran número de 'espacios vacíos', rellenar lo no dicho típico del texto moderno.Buena muestra es la secuencia audiovisual que estamos analizando y que tanto abunda en supuestos, elipsis, presuposiciones etc., (recordar aquí, la definición del arte cinematográfico como arte elíptico por excelencia. García Jiménez. 1993). Los cuarenta y siete planos que comentamos son buena muestra de esta abundancia de lo 'no dicho' en el arte actual. Es poco comprensible para la gente mayor y para las muy pequeños. Para ellos se hace difícil "seguir" con soltura una narración tan sumamente elíptica con un grado aceptable de sentido. El montaje de esta secuencia del accidente es tan veloz, elíptico y sintético que sólo merced a la aportación de nuestra enciclopedia y de nuestra costumbre de reconocer cuadros intertextuales, así como nuestra velocidad y variedad de previsiones, hacen posible el que podamos dar sentido a la trama y confeccionar la fábula de la historia.

Únicamente, el Espectador Modelo de la modernidad y después de cien años de cine Glez Requena (1992) , es capaz de, en el ejemplo propuesto, dar un sentido a la cantidad de imágenes sintéticas que percibe en esta secuencia del accidente.

No dispongo de tiempo suficiente para recalcar esa especificidad del cine para succionar, de las demás artes, el carácter intertextual que le da la facilidad de síntesis y de abundar en lo

no dicho.El carácter elíptico del relato audiovisual cinematográfico se ha ido acentuando, y en la actualidad, a punto de comenzar el siglo XXI, se trata ya de una auténtica y peculiar característica del arte escópico cinematográfico.

El texto audiovisual , tal como aparece escópicamente, representa una cadena de artificios expresivos que el destinatario debe actualizar. En la medida en que debe ser actualizado, un texto está incompleto,ver Lozano (1982). Una película es meramente una proyección de imágenes (o banda magnética o fotogramas enlatados si se trata de la realidad tangible) que mientras no se la ponga en correlación, por referencia a determinado código, con su contenido establecido de antemano por conveniencia no llega a convertirse en una historia.

Un texto se distingue de otros tipos de expresiones de menor complejidad por el hecho de que está plagado de elementos "no dichos". No manifiesto en la superficie, en el plano de la expresión: precisamente son esos elementos no dichos los que deben actualizarse. Para ello un film requiere ciertos movimientos cooperativos y activos por parte del espectador. Dada la secuencia:

1. Plano general. Torres de extracción de petróleo.
2. Plano medio. Joven operario sube por la torre.
3. Primer plano. Cara de un individuo.
4. Plano medio. Una persona sube por una torre a la izquierda.
5. P.P. Mano enguantada resbala al intentar asirse en una aceitosa viga.

Es evidente que el espectador debe actualizar el contenido a través de una compleja serie de movimientos cooperativos. Que el texto está plagado de espacios en blanco, de intersticios que hay que rellenar. Quien lo emitía preveía que se los rellenaría y les dejó en blanco por dos razones. Ante todo porque un texto es un mecanismo perezoso, Eco (1984), o dicho de otra forma, hay que seguir la línea de economía conversacional del tipo de las reglas conversacionales de Grice, pertenencia, brevedad y orden. Y en segundo lugar porque se deja intencionalmente, una iniciativa interpretativa al espectador aunque se desea una suficiente univocidad de interpretación.

Como dice Eco (1981), para salir de éste problema la semántica lógica ha elaborado la noción de *mundo posible,* para desplazar los problemas intensionales a una perspectiva extensional. Decir, entonces, que una propiedad vale para un individuo en un mundo posible y que una proposición es verdadera en un mundo posible (decisión formulada desde un punto de vista extensional) significa volver a plantear la problemática de la "veridicción" que la semántica estructural greimasiana plantea a nivel intensional. Decir que un texto nos plantea cierta proposición como verdadera en un mundo posible (el proyectado por la fábula o el que el texto atribuye a las actitudes proposicionales de los personajes), significa decir que el texto ejecuta ciertas *estrategias discursivas* para presentarnos algo como verdadero o como falso, como objeto de mentira o de reticencia (secreto), como objeto de creencia o como proposición afirmada para "hacer creer" o para "hacer".

Cooperación textual. Niveles y modelo.

Elegimos con carácter instrumental el modelo unificado de Eco (1981) en *Lector in Fábula* porque entraña algo en lo que estamos profundamente de acuerdo: desde el punto de vista de los procesos de cooperación interpretativa este modelo (que arranca de Petöfi) tiene en cuenta los diferentes problemas intensionales y extensionales, semánticos pragmáticos y por ello es

un intento *unificador.* Su aplicación novedosa consiste en analizar con él, un texto de tipo audiovisual, concretamente un spot publicitario, un "anuncio" de pantalones no demasiado excéntrico ni demasiado "corriente", sin embargo muy en la línea de lo que es el lenguaje publicitario actual y sobretodo muy adecuado al análisis de los distintos mundos.

Aunque deudor y agradecido con dicho modelo, humildemente constatamos nuestra discrepancia con postulados contenidos en el modelo econiano, y aventuramos una serie de hipótesis con las cuales no hemos, ni podemos, pretender ser exhaustivos sino, únicamente sugerentes a un trabajo en el que el propio Eco deja flecos de interpretación a otros niveles y discursos diferentes...

Una de las propuestas de mi exposición es la de que en este sentido, no parece muy apropiado distinguir, ni siquiera en el pequeño matiz del propio Eco, entre *narrativas naturales y artificiales.Grupo M (1992).* Las descripciones son todas a la postre, textos narrativos en los que los eventos no se pueden diferenciar entre: presentados como 'realmente' acontecidos (narr. naturales) o hechos atribuidos a mundos posibles (narr. artificiales). Toda descripción icónica es semiótica o artificial en una cultura tan longeva. Creo que fue el propio Eco el que dijo aquello tan conocido: ...actualmente cuando un hombre quiere declarar su deseo a una mujer con cierta sofisticación no le puede decir impunemente: *te amo locamente..*porque él sabe que ella sabe (y que ella sabe que él sabe) que estas palabras han sido escritas por Bárbara Cartland (si, la novelista rosa madrastra de Lady Di), perdón por la frivolidad, con lo cual ha evitado la falsa inocencia y ha entrado en un juego semiótico, metalingüístico y si la mujer le sigue, habrá recibido una declaración de amor en toda regla y ambos habrán entrado en el juego con ironía.

Precisamente yo supongo que este es el problema que nos ha llevado hasta aquí en un congreso de Semiótica sobre Mundos de Ficción. Los que por naturaleza somos aficionados a lo escópico, a la imagen, al audiovisual, al cine, sabemos que ya hace bastante tiempo es cada vez menos frecuente encontrar a alguien que repare en la vieja leyenda al final de los créditos de los filmes: ..."los personajes y las acciones descritos son producto de la ficción y cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia...". La diferencia que se señala (Van Dijk y Eco) entre lo artificial y lo natural: una cooperación mucho mas activa en la actualización del texto en el primer caso, por parte del destinatario, en los viejas películas no debió ser de imperiosa necesidad pues dicha leyenda estaba siempre al final del film... De lo contrario, si fuera cierto lo señalado por Eco, la susodicha leyenda o aviso debería haber sido colocada al principio y no al final por los productores y encargados de los créditos de los filmes para que los espectadores se 'esforzaran' en la actualización del texto en el caso de las películas-narraciones artificiales naturalmente, pero me temo que no se les haya pasado por alto sino que en el fondo, los productores saben que el espectador no está por la labor de diferenciar las pretendidas narraciones que va a ver en la pantalla, ...!menudos son los productores!.

Hasta los productores sabían, saben y sabrán y yo sé que Vds también saben, que de esto se trata, que no existe, una vez fabulada la historia, unas narraciones que son ficcionales y otras que son reales. Aquí la única *realidad cognitiva*, escópica o gráfica es que existe sólo una historia que se nos muestra o cuenta y que si tenemos la competencia necesaria desautomatizaremos, POZUELO (1988).

Naturalmente, parece muy interesante profundizar en este punto para poder ajustarnos al título del congreso. Los rasgos específicos de la llamada narrativa artificial como:

- Una invitación al destinatario a no preguntarse por la verdad de los hechos contados en el texto. Se presentan determinados individuos dotados de propiedades. Existe una localización espacio-temporal. La secuencia de las acciones tiene principio y fin. Los cambios de estado 'exi-

gen' del destinatario una presuposición. Existe una *fábula o esqueleto de la historia* resumen del relato en macroproposiciones.

En el relato audiovisual la fábula consistiría en las macroproposiciones:

a = un joven sufre un accidente en una torre petrolífera

b = es trasladado a un hospital donde se le lleva al quirófano

c = una enfermera le va a curar y le tiene que cortar con unas tijeras sus pantalones

d = negativa del joven

e = llegada de un doctor

f = leyenda de pantalones Levi's

Estamos de acuerdo (Gª Jiménez. 1994) en que la contraposición: *relato fantástico vs relato de ficción*, lleva a una visión autotélica y esencialista de lo ficcional, como si la ficción exigiera de suyo un corte radical e irreversible con respecto al mundo real. Estamos constatando que tal corte es inexistente.

Circunstancias de enunciación.

Consiste en la actualización implícita, en el nivel del contenido, de una metaproposición como: " aquí hay un individuo, el que les habla, que ha enunciado un texto que estoy viendo en este momento y que pide que yo suponga que está mostrando el mundo de nuestra experiencia común. La dificultad añadida en este caso es que el autor del spot ha ocultado con un juego retórico premeditado (seguramente para disimular que se trata de un mensaje publicitario y evitar el temido *zaping*) las circunstancias de enunciación, haciendo muy inciertas las suposiciones sobre la naturaleza del acto comunicativo e incluso la pertenencia al 'género' del que se trata.(puesta en escena de *western*, confusión con las categorías del cortometraje....).

Extensiones parentetizadas.

Se deja en suspenso una decisión definitiva sobre la pertenencia de los personajes del filme, el joven, las enfermeras etc. , a un mundo determinado, 'real' o posible. En esto consiste las llamadas extensiones parentetizadas que en definitiva son las primeras referencias no comprometedoras a mundos. El primer movimiento que Vds han realizado extensionalmente se supone que es del tipo: " se trata de una historia de un individuo que sufre un accidente, tal vez tomado de una película....". Si a medida que avanza la actualización se descubren discrepancias tipo: " demasiado rápido para ser un filme...", típica discrepancia entre su mundo escópico y el del enunciado. Normalmente se pone entre paréntesis estas primeras aserciones por parte del enunciatario que sabe que el enunciador describe un 'fingido' *mundo real* y por tanto suspenderá su juicio sobre que tipo de acto comunicativo se trata.

Códigos y subcódigos.

Con ellos actualizamos las estrategias discursivas del texto audiovisual. Se trata de la *competencia enciclopédica* formada por el diccionario básico fílmico,reglas de correferencia, selecciones contextuales y circustanciales, hipercodificaciones retóricas y estilísticas e inferencias basadas en cuadros comunes e intertextuales y finalmente, hipercodificación ideológica. Todas ellas nos remiten a la competencia del Espectador Modelo, que en la medida que las posea es evidente que actualizará el texto audiovisual acercándose al mundo posible del enunciador, en este

caso anunciador publicitario. Se logra con ello una perfecta cooperación textual.

Así el *diccionario básico* del espectador mediante el cual es capaz de distinguir y pasa, de no saber cuáles de las propiedades de los individuos del texto deben ser actualizadas, a hacerlo de acuerdo con el universo del discurso aunque manteniéndolo en suspense.

- Del individuo del principio retiene el ser un joven herido y deja en suspenso todas las demás propiedades.

De la misma manera el espectador ante estas imágenes, deberá, en virtud de las *reglas de correferencia* ser capaz de identificar y realizar operaciones de tematización del tipo de:

- se trata del mismo individuo que se sube por la torre, su mano y la posterior caída...

- el vehículo-ambulancia lleva consigo al joven accidentado anterior.

- el individuo que va en la camilla es el mismo.

Con las *selecciones contextuales y circustanciales* nos introducimos en el sistema de la competencia intertextual. Por ella somos capaces de discernir que debemos seleccionar en el contexto del anuncio, no la significación de persona herida, como alguien por quien sufrir desde la moral sino como sujeto poseedor de unos maravillosos pantalones...

Finalmente con la *hipercodificación retórica y estilística* el espectador está en condiciones de reconocer tanto las expresiones figuradas como los sintagmas dotados de connotaciones estilísticas. Tienen que ver con las llamadas "expresiones hechas" y en el caso del audiovisual cinematográfico los *frames o cuadros* serían del tipo:

- reconocimiento de la regla hipercodificada según la cual es regla del género western, que el protagonista no muere ni aunque caiga de una torre equivalente a cinco pisos, o que es verosímil que no sufra un solo rasguño en la cara después de tal caída...

Como ocurre, igualmente, con las *inferencias basadas en cuadros comunes* por las que somos capaces como Espectadores Modelo de reconocer, por ejemplo, grupos de conceptos que deben estar unidos entre sí, o formar los llamados cuadros o frames. Así:

- Un cuadro"infeliz" es, por ejemplo, el que haya pensado que la secuencia trata de un individuo que muere por un accidente o, simplemente, que era un spot de un provocativo lápiz de labios...

-Un cuadro pertinente es el pensado como: " posible situación comprometida para un joven que sufre un accidente". Correspondería a un Espectador Modelo.

-La inferencia de aquél que haya previsto por la banda sonora, (música pseudo Sergio Leone) que nos encontrábamos ante un " héroe caído" y no sólo por sus pantalones, sino porque queda a merced de la enfermera de los labios rojos...

En lo que se refiere a las llamadas *inferencias basadas en cuadros intertextuales,* ninguna película se ve independientemente de la experiencia que el espectador tiene de otras textos cinematográficos. La *competencia intertextual* representa un caso especial de hipercodificación y establece sus propios cuadros.

El espectador que tiene que desambiguar el plano en el que se ve a la enfermera con las tijeras y luego el rostro del joven herido, está persuadido de que cortará sus pantalones para poder curar la herida. Toda una serie de situaciones narrativas han hipercodificado en forma definitiva la situación: "enfermera preparando al enfermo de urgencia antes de ser intervenido. Naturalmente los cuadros intertextuales circulan en la llamada enciclopedia de modo que se prestan a diversas combinatorias, y el autor puede decidir exprofeso prescindir de ellos precisamente para sorprender, para engañar o para deleitar al lector. Nuestras previsiones intertextuales en la secuencia del spot, (muy cercano por otra parte a la estructura de montaje de los video-clips con planos cortos, escasos movimientos y posición enfática de la cámara), nos llevan a unas anti-

cipaciones tipo: "héroe-herido triunfa sobre la circunstancia dolorosa" o "chico herido conquista enfermera guapa" con las cuales de manera obvia juega el autor, introduciendo la sorpresa irónica y comercial: no, se trata de sus jeans..., son lo más importante para él en una época de escasez,(leyenda final).

Y este jugar con la competencia enciclopédica del espectador lo presupone en forma de Espectador Modelo de forma que el publicista sabe, que su público potencial ha nacido con el lenguaje audiovisual formando parte de su saber cognitivo, se educó con él y ha sido su "niñera" durante miles de horas ya desde su primera infancia. Los llamados cuadros "comunes" forman parte de la competencia enciclopédica del lector, quien la comparte con la mayoría de los miembros de su cultura y, en general, son reglas para la acción práctica. Igualmente, los cuadros intertextuales son esquemas retóricos o narrativos cuando nos referimos a textos audiovisuales, más en el caso de textos publicitarios como el que nos ocupa, forman parte de un repertorio se puede decir que casi general y al contrario de la literatura son de dominio público en cualquier comunidad. Por último la llamada *Hipercodificación ideológica,* otro caso de enciclopedia con la que el espectador se aproxima al texto, a veces de forma inconsciente, resulta ser la perspectiva ideológica personal aportada por el espectador. Recordemos que nos movemos en el nivel de la expresión, que otra cosa será cuando se estudia desde el contenido y la llamamos estructuras ideológicas. Así pues , en este nivel de manifestación lineal del texto, hemos evidenciado la codificación y en qué medida el texto audiovisual prevé un Espectador Modelo dotado de determinada competencia ideológica: espectador joven burgués capitalista-consumista capaz de desentrañar un montaje tan veloz que presupone la lectura de imágenes en planos muy cortos y con una enciclopedia amplia para poder descodificar el texto audiovisual. A este espectador se le ha mostrado un texto o discurso manipulativo, GREIMAS (1976), disfrazado de discurso referencial con la finalidad de que imite el modelo propuesto.

Quisiera, por último referirme al hecho destacable y que marca una diferencia importante entre textos puramente literarios y textos audivisuales tipo filmes: la diferencia de lectura, el carácter lineal de los segundos, los escópicos, contra el carácter no lineal de los literarios. Se dice que permite la corrección adecuada del "topic" no correcto en los discursos literarios y seguramente esta no facilidad para el reconocimiento de las isotopías en lo escópico es lo que justifica en muchas ocasiones la dificultad de lectura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ECO, UMBERTO

1975 *Tratado de semiótica general,* Lumen, Barcelona 1977.

1979 *Lector in fabula,* Lumen, Barcelona 1981.

1984 *Semiótica y filosofía del lenguaje,* Lumen, Barcelona 1990.

GARCIÁ JIMÉNEZ, JESÚS

1993 *Narrativa audiovisual,* Cátedra. Signo e imagen. Madrid 1988.

GARDNER, HOWARD

1988 *Historia de la revolución cognitiva,* Paidos, Barcelona 1988

GONZÁLEZ-REQUENA, JESÚS.
1992 *El discurso televisivo.* Cátedra. Signo e imagen. Madrid 1992.

GREIMAS, A. J.- COURTÉS, J.
1979 *Semiótica. Diccionario razonado...,* Gredos, Madrid 1990.
1976 *Semiótica y ciencias sociales.* Fragua. Madrid 1980.

GRUPO M
1992 *Tratado del signo visual.* Cátedra. Signo e imagen. Madrid 1993.

LOZANO, PEÑA-MARÍN, ABRIL
1982 *Análisis del discurso,* Cátedra, Madrid 1982.

POZUELO YVANCOS, J.M.
1988 *Del formalismo a la neorretórica,* Táurus. Madrid 1988