

Ideas para ir de la *semiótica del signo* a la *semiótica del discurso* en el texto audiovisual: Un mínimo itinerario nocial *

Carlos Andrés Arango Lopera**

RESUMEN

[*] Documento de trabajo para el curso Semiótica de la Imagen. Facultad de Comunicación Audiovisual, Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.

[**] Carlos Andrés Arango Lopera, docente Semiótica de la Imagen. Comunicador Corporativo, Universidad de Medellín. Candidato al magíster en Filosofía con énfasis en Ética de la Universidad Pontificia Bolivariana. Docente e investigador universitario. Asesor de comunicaciones en empresas de Diseño y Publicidad.

Este trabajo reúne pistas para el análisis estático y dinámico de los textos, en particular de los que surgen en los relatos audiovisuales. Emplea ejemplos provenientes de la cultura de masas, como el cine, el videoclip y la televisión. La preocupación esencial es mostrar, a partir de pocos conceptos, pocas definiciones y una bibliografía mínima, cómo el análisis del significado cambia en la medida en que cambian los enfoques y las unidades de observación elegida para la interpretación. ¿Qué desea analizarse? ¿Un plano que hace parte de una noticia, la noticia completa, el lugar que ésta ocupa dentro de la secuencia completa del noticiero?; ¿el plano visual en relación con el sonoro?, ¿o la narración en *off* empleada en la pieza audiovisual como indicio de un discurso dominante?... Los elementos iniciales indispensables para pensar en este tipo de preguntas aparecen aquí reseñados a manera de apuntes para la clase.

Palabras claves: signo, código, códigos discursivos.

ABSTRACT

This work brings together clues for the static and dynamic analysis of texts, in particular of those that arise in audiovisual stories. It employs examples taken from mass culture such as cinema, video clips and television. The essential concern is to show, by way of a few concepts, few definitions and a minimal bibliography how the analysis of the meaning changes as the viewpoint and units of observation chosen for the interpretation also change. What do you wish to analyse? A frame that forms part of a news item, the complete news item or the place that this occupies within the complete sequence of news? The visual framework in relation to the audio? Or a narration employed within the audiovisual piece as an indication of a dominant discourse?... The initial indispensable elements for thinking about this kind of question appears here as notes for the class.

Keywords: sign, code, narrative codes.

1. IDEAS PREVIAS

Una de las sorpresas más grandes que surgen cuando hablamos de la significación como fenómeno humano, es la cantidad de dimensiones en que ésta se puede analizar: una ópera, una prenda de vestir, una edificación, una marca comercial, una película, un gesto corporal... presentan signos que *significan*. Pero, ¿qué significa significar? La Semiótica la ciencia más adecuada para preguntarse *cómo* y *por qué* las cosas significan, es decir, por qué de algo presente físicamente podemos aprehender algo ausente, evocarlo, recordarlo, y por eso ella es el contexto propicio para una primera constatación: un mismo signo puede adquirir nuevas dimensiones si se le analiza en el contexto en el que es producido, así como los signos que le circundan antes y después de su lugar. En la moda, el significado de una camisa depende tanto de ella misma (color, textura, forma, material...) como de las demás prendas que conforman la vestimenta (su combinación con otras prendas como el pantalón y los zapatos, así como accesorios que conformen la «pinta»). En la ciudad, por ejemplo, el significado de una fachada adquiere nuevas dimensiones en la medida que es leída en el contexto de la cuadra, el barrio o la ciudad. De igual manera, cuando analizamos un fotograma en una película, captamos una serie de significados que pueden verse alterados cuando la ubicamos como parte de una secuencia, o cuando consideramos la totalidad del contexto del filme.

Esos recorridos de la parte al todo y del todo a la parte son los que se realizan entre la semiótica del signo (aquella que analiza detenidamente un fotograma, una prenda, una palabra), y la semiótica del discurso, en la que ya se analizan los signos dinámicamente, es decir, en sus interacciones con los demás signos del texto (o sea la película, la «pinta», y la frase, según el ejemplo del anterior paréntesis). Así las cosas, insinuar una ruta que inicie en la *semiótica del signo* para llegar a la *semiótica del discurso* implica pasar de la quietud al movimiento. el itinerario necesario para desarrollar el tema sería extensísimo; aquí sólo se hará una descripción esquemática de los puntos relevantes de ese recorrido. Este *itinerario* se basa (abusivamente) en las reflexiones de Santos Zunzunegui en su libro *Pensar la imagen*, a partir del cual se articulan conceptos de otros autores. Invitamos al lector a que confronte dicho volumen.

2. PUNTO DE PARTIDA: EL SIGNO

Se ha dicho insistentemente que un signo es *algo* que representa *algo* para *alguien*. Esta idea merece que se revisen, al menos tres conceptos. En primer lugar, el concepto de «*algo*», que para efectos de esta guía de trabajo, habrá de entenderse como *cualquier cosa existente física y/o conceptualmente*. En esa medida, y retomando el ejemplo que en algún lugar utiliza Umberto Eco, un unicornio, si bien no existe en el mundo físico, existe para los seres humanos en tanto el signo «unicornio» logra evocar en nosotros una imagen común.

Con Savater insistimos en que el lenguaje nos ha permitido a los seres

humanos desprendernos de los objetos para hablar de ellos, con lo cual nos ha sido posible verbalizar no sólo el presente, sino el pasado y el futuro. Así mismo, como seres proclives a lo social, hemos ido más allá y hemos creado convenciones conceptuales, construcciones semánticas y teóricas sobre *cosas que no se ven*. La Filosofía podría citarse como un claro ejemplo de ello: un campo de saber que consta de conceptos y categorías «invisibles». Todo ello caracteriza particularmente al ser humano: puede hablar de cosas que no están presentes y que no necesariamente tengan una existencia física. Palabras como «autoestima», «justicia», «valor», «ignorancia», son un claro ejemplo de objetos de los cuales podemos hablar y establecer juicios respecto al mundo, pero que no tienen una existencia material.

En segundo lugar, debe enfatizarse la idea de *representar*, pues antes se ha dicho que un signo es *algo* que *representa*. De todas las acepciones posibles de esta palabra, nos acogemos a varios autores que sugieren la idea de entender la representación en el sentido de *volver a hacer presente*. Así, lo que el signo logra es *volver a hacerle presente algo a alguien*. Esto último, el *alguien*, es el elemento final que debemos aclarar.

Un alguien, en este conjunto de ideas, es una *conciencia que puede inferir, a partir de la presencia (o ausencia) del signo, la presencia de un objeto* material o inmaterial. Sólo cuando dicha conciencia es capaz de realizar tal acto, se habla de *alguien*. En esta dimensión, el interpretante, radica el punto crítico de la comunicación, es decir aquel lugar en el que se decide si un acto de intercambio de información es o no es un acto comunicativo.

3. EL CÓDIGO: UNA NUEVA NOCIÓN NECESARIA

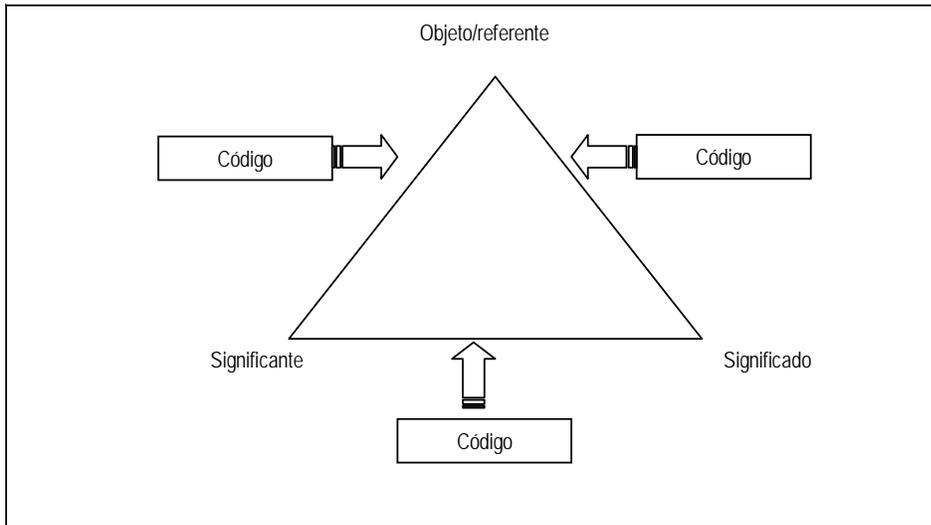
La complejidad que surge al hablar de código en la semiótica, viene de la amplitud de usos que se le han dado a esta palabra. Lo mismo sucede con «signo», «icono», «símbolo», y otros conceptos propios de ella, que hacen parte de los vocabularios de muchas otras disciplinas en las cuales tienen significados leve o radicalmente diferentes. De manera clara, se puede decir que un factor trascendental para que el signo logre su propósito de *decirle algo a alguien*, es la utilización de un código, a través del cual el mensaje que desea ser expresado es cifrado, o sea, llevado a una determinada clave, que, al ser compartida por los usuarios del signo, facilita la comunicación entre emisor y receptor (en adelante, *enunciador* y *enunciataria*). Esto implica un supuesto: siempre que haya un significante, es decir, una representación física de algo ausente, se utilizó un código: lo que permite pasar de una idea mental a una representación, y de una representación a una idea mental, es el código.

Se asume el código como un *principio organizador inmanente al signo*, lo cual determina que no es un sistema con existencia fija, material, sino una serie de relaciones ausentes que determinan la generación de valor de los signos presentes. En el caso del famoso «código de barras», lo que permite la significación

son las relaciones de conversión de los números a líneas con un determinado grosor, y no las líneas como tal; las líneas son el significante que se puede producir a través del sistema que regula la conversión de números a dichas líneas.

En el siguiente esquema se aprecia el lugar de acción del código.

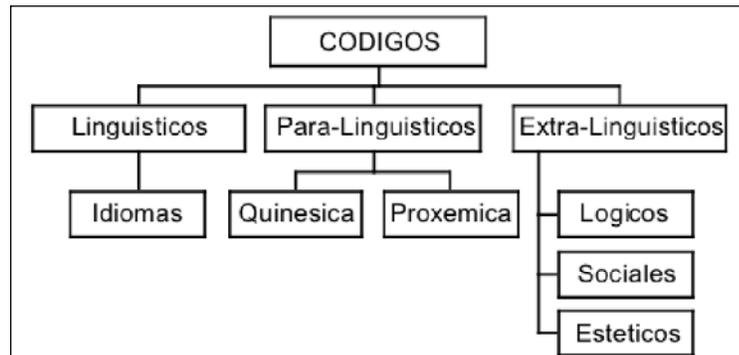
Cuadro No. 1 Lugar de acción del código



EL SIGNO Y EL LUGAR DEL CÓDIGO. BASADO EN BLASCO, 1999 Y ZECHETTO, 2003

En el esquema anterior, se encuentra entre paréntesis la definición que Saussure dio a los elementos del signo, para mostrar que el recorrido de un objeto hasta ser representado es justamente lo facilitado por el código. Así, lo que un código permite es traducir en *unidades significantes o signicas* un *objeto* o referente, que, como se dijo antes, puede ser una cosa existente física o mentalmente. Obviamente, muchos signos son interpretables desde muchos códigos al mismo tiempo. Si nos fijamos por ejemplo en la experiencia de atravesar una calle en el centro de la ciudad, constatamos que los signos que allí aparecen (colores del semáforo, señales horizontales y de piso, sonidos variados, letras, colores...) se pueden interpretar gracias a la interacción de códigos proxémicos (el espacio), cromáticos (los colores y su uso), el cultural (que contextualiza la calle en términos de su historia particular, con un nombre y un imaginario determinado), el quinésico (manejo del cuerpo), etcétera. Dada esa pluralidad de códigos y de signos, surge una esclarecedora clasificación que retoma Niño Rojas:

Cuadro No. 2 Tipología de códigos, basado en la clasificación recopilada por Niño, 1998



En esta clasificación, se toma como punto de referencia al lenguaje como *el más perfecto de los códigos*, en tanto se compone de procedimientos de significación específicos con mínimas variaciones. Una vez entendidos los variados usos del concepto «código», surgen tres ideas esenciales para hablar de él:

El código:

- Es un principio organizador
- Es inmanente al signo (produce efectos en la forma del signo que están presentes en la forma material del signo - significante-, aunque como tal está ausente).
- Cada signo devela, por lo menos, la existencia de un código que fue utilizado para su producción.

4. CÓDIGOS DE SEGUNDO NIVEL (CÓDIGOS DE CÓDIGOS)

Hasta aquí hemos visto al signo en su singularidad. No obstante, siendo la semiótica un estudio acumulativo, en el que cada nuevo concepto permite depurar la mirada sobre la realidad, conviene precisar que con estos dos meros conceptos, signo y código, se pueden analizar muchos textos de la cotidianidad. Si tomáramos el espectro de la comunicación humana, encontraríamos que cada una de las competencias comunicativas (textual, proxémica, quinésica...) se puede entender como un código en el que se permite la producción de los signos y su interpretación (Cfr. «Las competencias comunicativas: de la puesta en escena, a la puesta en esencia», trabajo que contiene un compendio de los códigos a través de los cuales se presenta la comunicación humana, abordados desde la noción de «competencia»).

Lo visto hasta aquí puede entenderse como una *semiótica del signo*. En este nivel de lectura, el análisis de imágenes nos ha llevado a ver los diferentes códigos que hacen posible los signos que vemos en pantalla. La acumulación de dichos signos conforma lo que hemos denominado **texto**, entendido como tejido, como unidad significativa con sentido. Sin embargo, nuestra comprensión es más amplia en el momento de interpretar textos (visuales, proxémicos, audiovisuales...) cuando entendemos que **cada signo obedece a intenciones narrativas globales**, definidas por un enunciador (emisor). En su nivel singular, es decir, en el nivel de la semiótica del signo, un código ordena las relaciones significativas de cada signo en particular; en un segundo nivel, los signos están, organizados conforme una idea narrativa.

Este segundo nivel de organización es lo que aquí entenderemos como *código narrativo* (estructura usada por un enunciador para narrar). El código narrativo organiza a los otros códigos. Debe aclararse que *narrar* se toma en sentido amplio, no sólo referido a géneros de ficción (como la novela o el cuento) sino además a *cualquier historia que se relate*. En la anterior noción caben igual las noticias televisadas que las películas de cualquier género del cine, los correos electrónicos masivos enviados a través de cadenas (forward), o las crónicas urbanas de los raperos en el bus.

Generalmente se habla de narrativa para referirse al estudio de los mecanismos, recursos y estrategias utilizados para narrar. La narrativa es, pues, un metalenguaje, es decir, un lenguaje que habla de otro lenguaje. Lo cual implica que *lo narrativo* puede entenderse como un código, en tanto es un principio organizador, inmanente a los signos del texto.

El texto, entonces, contiene dos niveles de construcción semántica, que darán origen a dos tipos de lectura diferente. En primer lugar, se encuentra el referencial (la historia) que responde a la pregunta *qué dice, o de qué habla*. En segundo lugar, la forma concreta como la historia es contada, la cual devela la presencia de un *discurso*, es decir, una cierta poética, una determinada manera de decir las cosas. Ambos, *historia y discurso*, son la preocupación de la Narrativa. Mientras las historias son fijas, preestablecidas, los relatos son móviles; una misma historia se puede relatar de muchas maneras.

Cuadro No. 3 Niveles de producción de sentido del texto

	Nivel de lectura o producción	Unidad signíca	producción de sentido	Códigos
TEXTO	Historia (Diégesis)	Plano	Los signos que conforman imágenes	<i>Primera articulación:</i> lingüísticos, para-lingüísticos, y extralingüísticos
	Discurso (Relato)	Montaje	El encadenamiento de los planos (secuencia)	<i>Segunda articulación:</i> código narrativo

Niveles de producción de sentido del texto. Síntesis visual de lo expuesto en La cooperación interpretativa, en Zunzunegui (1995)

Se hablaría entonces de una *primera articulación*, donde los códigos lingüísticos, para-lingüísticos, y extra-lingüísticos, harían posible la comprensión de los signos que aparecen en cada imagen. Luego, entraría una *segunda articulación*, donde operarían códigos de segundo orden, es decir códigos de tipo narrativo cuya tarea es, justamente, ser principio organizador de los primeros. Entramos así al terreno de las estructuras del discurso. La estructura que se expone a continuación es la que permite no ya analizar planos concretos de la película, sino la película entera. Aunque, se insinúa, no es una lista de conceptos aplicables excluyentemente al cine, sino que podría abarcar los relatos televisivos —en general los visuales y teatrales— así como los relatos literarios y orales, al menos de manera extensiva.

[1] *Hablar y decir* son acciones imposibles para el texto audiovisual, pues sólo hablan o dicen, estrictamente, los seres humanos. Sin embargo, se usa como extensión del término enunciar. Se sabe, de todas maneras, que el enunciatador en el caso de un texto audiovisual lo conforman un colectivo de personas entre las cuales se encuentra el guionista, el director, e incluso, los actores y equipo de producción

5. ESTRUCTURA DE LOS CÓDIGOS DISCURSIVOS

Zunzunegui propone los siguientes cuatro elementos que conformarían la estructura discursiva de un texto. A través de estos se conforma el tejido que se encarga de la manera como es contada la historia, lo cual hemos denominado como *discurso*. Son cuatro elementos que el enunciatador debe decidir para narrar su historia y que define el estilo de ésta.

A. Tópico e Isotopía

Topos significa lugar; en el relato tiene que ver con el tema o conjunto de referencias del cual se va a hablar en el texto. La definición de un tema es fundamental para la escritura de cualquier texto. El texto audiovisual no escapa a dicha realidad: ¿de qué *habla* [1] la película?, ¿Sobre qué es esa noticia?... son preguntas cotidianas en nuestra vida. La definición del tópico se convierte en una operación pragmática útil tanto para ver como para producir textos audiovisuales; definirlo permite visualizar posibles *Isotopías*, es decir, estructuras

para la producción y comprensión semántica. Cuando se habla de estructuras, debe ponerse un énfasis en el carácter sistémico que tiene todo texto. Cualquier relato obedece a correlaciones de signos que, independiente de sus significados particulares, están acomodados entre sí de cierta manera. Dicha manera es una *isotopía*.

Centro-periferia, antes-después, buenos-malos, feos-lindos, exitosos-fracasados, arriba-abajo, ricos-pobres, suelen ser ejemplos de *Isotopías* usadas en los textos. Éstas pueden combinarse según las estrategias discursivas empleadas por cada enunciador. Así, cuando se decide realizar un cortometraje que cuenta una historia de amor, se pueden emplear varias de estas *isotopías* para contar la historia. Por ejemplo, se puede utilizar el *antes y después* para mostrar cómo cambia la vida de cada personaje respecto a la relación; o se puede usar la de ricos-pobres para generar a partir de ella un conflicto por resolver. Como se ha dicho, la combinación de *isotopías* puede dar lugar a muchas posibilidades narrativas.

Cuadro No. 4 Análisis Isotópico de la telenovela colombiana Los Reyes, RCN, 2005

Rol \ Isotopía	Ricos (Familia Iriarte)	Pobres (Familia Reyes)
Padre-líder	Emilio Iriarte	Edilberto Reyes
▪ Lugar de acción	La empresa	La plaza
▪ Tipo de cultura	Escrita, lineal, abstracta	Oral, circular, concreta
▪ Aspiración	Poder, riqueza	"sacar adelante a la familia"
▪ Correlatos	Se trabaja para ascender, y acumular riqueza, lujo y educación. Los hijos viven en mejores condiciones que los padres.	Se trabaja porque el trabajo dignifica; los hijos repiten el destino de los padres.
Hijo-sucesor	Santiago	Leo
▪ Dedicación	Piloto (ocio)	Mecánico
Esposa		Tía Loli (aunque "Reyes" era viudo, en el relato este personaje es quien asume el rol de la mamá de la casa.
Mascota	"Violet"	Tarzán
▪ Correlatos asociados a la mascota	A la perrita la llevan a consulta psicológica debido a su "estrés", al salón de belleza, y le buscan un "amante" para que tenga una descendencia de fina raza.	Es un perro callejero, una "chanda", se alimenta con los restos de comida de la familia, vive constantemente enfermo por ataques de pulgas.

A. Verosimilitud

La historia contada debe ser creíble. Éste es un principio básico de la *Poética*. Mientras en el nivel signico o *primera articulación* vale el ejemplo del «unicornio» para mostrar que un signo podría tenerlo como referente *algo* que no exista tangiblemente, en el nivel narrativo —*segunda articulación*— la consecuencia es que puede contarse una historia completa sobre unicornios (o cualquier otro objeto que no exista en el *mundo real*); mas la condición esencial es que sea verosímil, es decir, creíble. La credibilidad depende de la *coherencia discursiva*, determinada por la *equivalencia interna de los signos en el relato*. Al respecto, llama la atención el «contrato audiovisual» que se establece en el cine: el espectador paga una boleta con la cual admite (es más: exige) que le cuenten mentiras, con la condición de que sean mentiras creíbles. Al salir de la sala de cine, la gente no se enoja porque le hayan dicho mentiras sino porque no las supieron contar.

Barthes (1990) advierte la importancia del comienzo de todo relato, pues dicho comienzo da la clave fundamental para que los signos subsiguientes guarden la misma proporción entre sí de manera que la verdad discursiva se mantenga. En otras palabras, la verosimilitud es la verdad interna del relato; no la verdad metafísica, legal, filosófica o trascendental, sino la concordancia de los signos del relato entre sí, según los planteamientos del *tópico* y la *isotopía* (al respecto de los comienzos en la literatura, una excelente guía la ofrece Amos Os en su libro «La historia comienza», donde analiza los primeros párrafos de cuentos escritos por Kafka, Carver, García Márquez, Gógol...).

B. Contexto y circunstancia

Las historias se dan en un entorno de situaciones, lugares, personajes, épocas y demás, que ambientan la historia. Mas la forma como ese *contexto* se convierte en situaciones particulares que afectan a la historia, se denomina *circunstancia*. La equivalencia entre contexto, circunstancia, tópico e isotopía configura uno de los puntos críticos del relato.

Las relaciones entre *contexto* y *circunstancia* definen la forma como cada signo es interpretado dentro del texto. Aquí vuelve a ser relevante la diferenciación de Saussure entre denotación y connotación, en tanto denotativamente el significado de un determinado signo en ocasiones puede contradecirse con el connotativo.

En el caso de la película *Casablanca*, el contexto es la guerra, pero la circunstancia es que la isla está habitada por personajes protagonistas de dicho conflicto, por lo cual alemanes, franceses es estadounidenses constantemente se encuentran en el *Café Americano de Rich*. De otra manera diferente lo asume el filme *El olor de la papaya verde*, en la cual, si bien el contexto es el mismo, la circunstancia, es decir, la manera particular como el contexto ingresa en el relato, son los sonidos de los aviones de guerra que constantemente sobrevuelan el

poblado donde surge la acción de la cinta; estos sonidos atronadores, de los que no hablan los protagonistas, se pueden tomar con índices del contexto.

C. Transtextualidad

Asumir lo audiovisual como un lenguaje para producir textos, entraña necesariamente la idea de admitir las relaciones de cada texto con otros anteriores. A este tipo de relaciones se les denomina *transtextualidad*, determinada por el vínculo sostenido por los textos entre sí. McLuhan advertía que un medio contiene siempre a otro medio; así, una película de cine contiene la narración oral propia de la radio, la narrativa de la novela, la composición de la imagen derivada de la fotografía, mientras que ésta, a su vez, asume códigos espaciales y cromáticos provenientes de la escultura y la pintura. Las ideas de McLuhan nos sirven ahora para pensar que cada texto contiene varios textos, o se refieren a ellos de una u otra forma. Dicha transtextualidad se presenta a través de tres mecanismos básicos.

1) Esquemas iconográficos

La lectura de la imagen se da por lo menos en dos niveles, que no necesariamente se dan por separado ni en una secuencia siempre fija. De un lado, se encuentra el *nivel plástico*, donde se encuentran los signos en tanto que significantes, es decir, como formas materiales. Luego, se encuentra el nivel semiótico, en donde la imagen se toma como un enunciado, es decir, como un texto que dice algo para alguien. En ese orden de ideas, trece hombres sentados a la mesa (nivel plástico) configuran para algunas culturas, una imagen de la *última cena*. Aquí la palabra «iconográfico» no hace alusión al icono en sentido peirceano estrictamente, sino como «imagen» en sentido amplio. Otros ejemplos se dan cuando las ciudades son mostradas por algunos de sus símbolos representativos (Edificio Coltejer de Medellín, Las Tres Cruces de Cali, el Transmilenio de Bogotá, la estatua de la libertad de New York, etcétera...), en tanto dichos símbolos connotan un conjunto amplio de ideas sobre cada una de las ciudades que va más allá de las mismas figuras.

2) Cuadros-situaciones motivo

Se refiere a imágenes que no conllevan a un lugar o persona, sino a estados emocionales propios de la subjetividad humana. Por lo general son escenas de nuestra vida personal realizadas en momentos ritualísticos de transición, como primer beso, matrimonio, nacimiento de los hijos, primera cita, o graduación. Estas situaciones son usadas con frecuencia, y cuando los vemos en algún video-clip o película contamos con un conjunto amplio de referencias similares que nos permiten ampliar los marcos de interpretación.

3) Fábulas prefabricadas

Son construcciones más avanzadas, basadas en esquemas estructurales, que los perceptores pueden reconocer rápidamente. Mientras los esquemas iconográficos y las situaciones motivo son *escenas*, las fábulas son relatos completos, ofrecidos por formatos como el melodrama, los relatos de detectives, el cine de vaqueros, los tele-magazines, y muchos más cuyas estructuras son ampliamente reconocidas.

BIBLIOGRAFIA

- ARANGO, Carlos. Las competencias comunicativas. De la puesta en escena a la puesta en esencia. Documento electrónico. Medellín, 2005. Consultar en: [<http://www.monografias.com/trabajos33/competencias-comunicativas/competencias-comunicativas.shtml?monosearch>]
- BARTHES, Roland. La aventura semiológica. Barcelona: Paidós, 1997. 352 p.
- BLASCO, Joseph y otros. Semiótica en: Signo y Pensamiento. Ariel: Barcelona, 1999. p. 59 – 85.
- NIÑO, Víctor. Las competencias en la comunicación. Bogotá: ECOE, 2002.
- OZ, Amos. La historia comienza. México: FCE, 2007.
- TOBÓN, Rogelio. Las estrategias de la comunicación. Medellín: Grupo Impresor, 1997. 132 p.
- VÁSQUEZ, Fernando. La cultura como texto. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2002.
- ZECCHETO, Victorino. La danza de los signos. Nociones de Semiótica general. Buenos Aires: 2003, La Crujía Ediciones. 358 p.
- ZUNZUNEGUI, Santos. Pensar la imagen. 3 ed. Madrid: Cátedra, 1995. 260 p.

ANEXO 1: MATRIZ DE ANÁLISIS DE CÓDIGOS NARRATIVOS

Video: Fotografía

Intérprete: Juanes y Nelly Furtado

Cuadro No. 5 Matriz de análisis de códigos narrativos

Parámetro	Descriptor	Signo
1.1. Tópico	Amor cerca, amor lejos	Habitación mutua (índice)
1.2. Isotopía	Presencia – ausencia Cerca – lejos	Fotografía (iconos) Planos subjetivos de ambos (índice)
2. Verosimilitud	A pesar de que no aparecen nunca juntos, a través del manejo de planos subjetivos se sugiere la idea de que se están grabando mutuamente en video.	—revista con la foto de Nelly en la portada (icono)
3.1. Contexto	La ciudad se muestra en invierno	—calles y edificios (símbolos)
3.2. Circunstancia	El frío externo exige un alto grado de calidez en el interior de las habitaciones	—temperatura del color (índice) —lámparas (símbolo) —abrigo (símbolo)
4. Transtextualidad		
4.1. Esquemas iconográficos	—Composición musical —Intimidad de la habitación	—guitarra, micrófono, computador portátil (símbolo) —objetos personales de ambos en el mismo lugar (Indicio)
4.2. Cuadros-situaciones motivo	Tomarse fotografías con la pareja	—las fotografías (índice)
4.3. Fábulas prefabricadas	Amores lejanos	—él solo en el cuarto (índice)