

Proposiciones metodológicas para un análisis de programas de televisión

Jost, Francois

Desde el punto de vista de la enunciación, la televisión es un medio eminentemente polifónico puesto que difunde imágenes que pertenecen a todos los géneros y es un medio que, en la actualidad, se complace en mezclarlos.

Frente a ese tipo de medio, es importante entonces construir un sistema estructurante que permita explicar tanto la concepción, la estructuración como la recepción de los programas. Y que permita también observar sobre bases comunes, las variaciones culturales o históricas.

Mi exposición busca esencialmente presentarles los presupuestos epistemológicos del sistema de la comunicación televisiva y el marco conceptual que están en la base de mis análisis sobre los programas, la programación y los canales. Para esclarecer mi recorrido, los articularé alrededor de cuatro principios que constituyen -en cierta forma- la piedra angular de mi sistema.

Todo el mundo comparó en algún momento con sus amigos cercanos 'su' 11 de septiembre, remitiendo este evento histórico a su 'pequeña' historia. Entre todas las que escuché, hay una que me chocó más que otras, la de un amigo que había descubierto las imágenes haciendo zapping: él creyó en un primer momento que se trataba de un film de catástrofes para un público adolescente, luego, dándose cuenta que dos canales del servicio público difundían el mismo programa, pensó que se trataba de una huelga... Aquellos que se precipitaron sobre sus televisores después de haber escuchado la información en la radio se quedaron, en cambio, estupefactos, incapaces de ir más allá de lo visible. Esta dualidad de la recepción de las mismas imágenes confirma hasta qué punto es esencial la categorización de las imágenes con respecto a la reacción que tenemos frente a ellas.

El primer principio puede entonces resumirse de la manera siguiente: ***el conjunto de los géneros y de los programas de televisión puede ser categorizado en función de tres mundos, que juegan en cierta forma el rol del archigénero o en términos de Peirce, de interpretante.***

Desde hace 40 años, la semiología de la imagen privilegia la reflexión sobre la analogía, sea para sustentar que en la imagen todo está codificado (Eco en *La estructura ausente*) o es convencional (Metz) o, al contrario, que la fotografía es un signo natural (Schaeffer). Únicamente las aproximaciones de la enunciación han desplazado esta problemática, llamando la atención sobre las relaciones de la imagen y su 'autor' (en un sentido muy amplio, los investigadores prefieren construir diversas instancias) o las huellas del autor en la imagen.

Ahora bien, no nos queda sino admitir que para el estudio de la televisión este marco teórico no es suficiente. En primer lugar porque, muy a menudo, las cuestiones que ella plantea van más allá de la analogía. Tomando cierta distancia, nos damos cuenta cuán dependiente era ésta del terreno ficcional en el cual se desarrolló la primera semiología del cine. Cuando uno cae sobre la imagen de un inmueble en llamas, la primera cuestión que se impone es saber si ella nos remite a nuestro mundo o no. Ya no se trata forzosamente de la relación de la imagen-signo con el mundo-objeto, sino la relación de la imagen con el documento, relación que se fundamenta más sobre su verdad que sobre la analogía. En suma, no basta con mirar las imágenes para comprenderlas o analizarlas. No basta con reducirlas a códigos y subcódigos como lo pensaba con un indefectible optimismo la semiología de los años 60.

Si algunos han podido contemplar la destrucción de los dos edificios sin horror, es que las imágenes no eran en sí mismas más horribles que muchas otras –explosión de un inmueble para rehabilitar un distrito o un sismo ocurrido al otro lado del mundo– y es que ellas no lo parecen sino a partir del momento en el que se *sabía* que ellas provenían del mundo real. Así señalamos cuán importante es la frontera que trazamos entre las imágenes que nos remiten a nuestro mundo o que se reclaman como tales, de aquellas que *representan* un mundo eventualmente semejante al nuestro. Claro que esta frontera es tanto o más necesaria en la televisión dado que sabemos que ésta difunde toda clase de documentos y tiene un malicioso placer en borrar las referencias (cf. *Big Brother*).

Esta es la razón por la cual, es necesario invertir la trayectoria de la primera semiología y en lugar de partir de la imagen –que no es sino la superficie del mundo, el fenómeno– es mejor partir del género que es su fundamento inteligible. Desde esta perspectiva, consideramos que la imagen es un signo, un *representamen*, como dice Peirce, que remite a un objeto y que sólo logra significar construyendo en el espíritu de quien la mira un *interpretante*, es decir, otro signo más desarrollado. En el caso mencionado, el film catastrófico y la ciudad de Nueva York son los dos interpretantes de las imágenes del atentado del World Trade Center.

2. *Todo género reposa sobre la promesa de una relación con un mundo cuyo modo o grado de existencia condiciona la adhesión o la participación del receptor. En otros términos, un documento, en un sentido amplio, escrito o audiovisual es producido en función de un tipo de creencia a la que apunta el destinador y en sentido inverso, no puede ser interpretado por aquel que lo recibe sin tener una idea previa del tipo de relación que lo une a la realidad.*

Tal definición supone que, si hay un número indefinido y variable de géneros, según las épocas o los países, en cambio, los mundos que son sus interpretantes no lo son. De tal modo que esos mundos son los archigéneros que subsumen la proliferación de etiquetas.

¿Cuáles son -del modo más general- los *mundos* necesarios para la intelección del flujo televisivo?

2.1. *El mundo real*

La primera cuestión es saber si los signos hacen referencia a objetos existentes en nuestro mundo o si hacen referencia a puras ‘quimeras’, a entidades ficticias. Esto parece evidente para ciertos géneros como el documental o el noticiero que pretenden hacer referencia a nuestro mundo y entregarnos informaciones con el objeto de mejorar su conocimiento. Pero a veces, como veremos, esto es discutible: por ejemplo, cuando se habla de ‘real tv’ o de ‘tele-realidad’.

2.2. *El mundo ficticio*

La ficción es el término y la categoría que oponemos con más naturalidad a la realidad, como lo atestigua una expresión tan convencional como “la realidad ha superado la ficción”. Desde el momento en que creemos que un relato proviene de un mundo ficticio, estamos dispuestos a aceptar eventos que no creeríamos forzosamente en nuestro mundo: así, el mismo telespectador que se niega a creer en una imagen, extraída de un reportaje sobre lo paranormal que muestra a un niño desplazando un vaso con el solo poder de su pensamiento, podría estar muy complacido mirando una serie o un film que trate sobre la telequinesis.

Lo que es constitutivo de la ficción, como lo ha dicho notablemente Pavel, es la distancia que introduce -y que percibimos o no- con nuestro mundo. En efecto, esto no significa que el mundo de la ficción no haga

referencia a ningún elemento real: muchas películas, telefilmes o series tienen como escenario nuestro mundo e identificamos muy a menudo, conforme los vemos, tal distrito, tal calle o tal inmueble que conocemos. Así, mucho antes del 11 de septiembre del 2001, *Independance Day*, había puesto en escena una catástrofe en el corazón de Manhattan. Pero recibir un film como una ficción, es considerar que, más allá de los elementos del que está compuesto, que pueden ser ficticios o reales, el mundo que construye es globalmente inventado. Imaginemos, para variar, que descubrimos, en el curso de nuestro zapping, una secuencia en la cual un niño, sentado en su sillita de comer, hace mover a una cierta distancia un vaso que se encuentra sobre la mesa, con la sola intervención de su mirada. Si pensamos que se trata de un documental, pensaremos en un trucaje y una manipulación a menos que creamos en la telequinesis: si en cambio, asociamos esta secuencia a una ficción, la aceptamos a condición que ésta sea la ocasión de ver un ‘buen’ relato. En otros términos, estamos dispuestos a suspender la incredulidad que profesamos en nuestra cotidianidad para entregarnos a los placeres de la ficción. Es en razón de este mecanismo que las imágenes del 11 de septiembre no se volvieron horribles sino a partir del momento en que nos remitieron al mundo real.

Volveré sobre el hecho de que aquello que es ficticio para el productor, que sabe que la ficción comienza ahí donde utiliza actores, no lo es necesariamente para los espectadores. El hecho de ‘suspender su incredulidad’ desde el momento que existe la ficción, está lejos de ser algo universalmente compartido.

2.3. El mundo lúdico

Umberto Eco, uno de los primeros en mostrar el rol de la oposición información vs ficción en la categorización de los programas televisivos, subrayaba que había un tipo de programa difícil de ubicar en esta carta de creencias: el juego. “¿Dice la verdad o pone en escena una ficción?” (Eco, 1985). La respuesta no es evidente. Finalmente el semiólogo concluye en una mezcla realidad-ficción. Si seguimos mi definición del género como promesa de una relación con un mundo, es necesario ir más lejos. Habíamos contemplado hasta el presente “dos maneras de construir los mundos”: sea haciendo referencia a nuestro mundo –lo que se ha convenido en llamar la realidad-, o a un mundo mental. Es necesario imaginar un tercer modo.

¿Por qué? En primer lugar, porque el juego incluye géneros y tipos de discurso que no son forzosamente ficcionales: jugar la lotería, responder preguntas o saltar con una cuerda elástica. Enseguida, porque la ficción se define –para mí– esencialmente por la creación de un mundo fundado sobre la coherencia, y no sobre invenciones diseminadas: personajes, lugares o comportamientos (lo que no suponen los fingimientos lúdicos como el gag o la imitación). Finalmente, porque lo lúdico reposa más sobre la gratuidad que sobre la invención. Prestándose de lo real numerosas referencias y obedeciendo a un sistema de reglas como en la ficción, el mundo lúdico es por lo tanto un ‘entre-dos’ que depende de un tercer género de creencia. Los niños lo han entendido muy bien cuando distinguen entre el “de veras”, el “de mentiras” de la ficción y el “para reírse” que en Québec denominan con justicia ‘pour le fun’. Una observación adicional: el mundo lúdico, desde un punto de vista pragmático, no se reduce a formas utilizadas, depende más bien de la manera en que los argumentos son inventados, propuestos y enunciados. Por ejemplo, un juego puede utilizar pequeñas ficciones o requerir la invención de pequeñas ficciones y ser sin embargo antes que nada un juego.

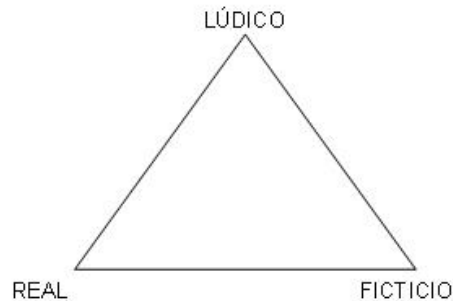
Desde un punto de vista semiótico, hay una razón suplementaria para considerar un tercer mundo. En los casos de referencias a mundos reales y ficticios, los signos buscan lograr una cierta transparencia, sobre todo, tratándose de imágenes y sonidos: ellos cobran menor importancia que lo que muestran. En el mundo lúdico, el signo remite a sí mismo, de manera *sui-reflexiva*, remitiendo al mismo tiempo a un objeto. Esta “transparence cum opacité”, como dicen los lingüistas, se define por el hecho de que el signo

“ni transparente ni opaco es al mismo tiempo transparente y opaco, éste se refleja al mismo tiempo que representa alguna cosa distinta a sí mismo”. (Recanati 1979: 21)

Esta ostentación del signo como tal (por ejemplo, un movimiento de cámara ‘relamido’ o un decorado muy artificial) se asocia a uno de los rasgos definitorios del juego –y es por otra parte, lo que le reprochan algunos a propósito de la *gratuidad*. En efecto, según Larousse, el juego es “una actividad física o intelectual no impuesta y *gratuita*, [mis *itálicas*] a la que uno se consagra para *divertirse*, para darse un *gusto*”.

Al “de veras” de la información, que toma el mundo como referente; al “de mentiras” de la ficción, que apunta a un universo mental; es necesario entonces agregar un “para reírse” en el cual la mediación se toma por objeto, sea que se trate de jugar con el lenguaje (enunciación), de jugar con el juego (azar) o de hacer arte por el arte. He propuesto entonces, para categorizar esta tercera posibilidad lógica, la denominación *mundo lúdico*.

Para resumir, los tres mundos –mundo real, mundo ficticio, mundo lúdico- pueden ser esquematizados de la siguiente manera:



Si he dejado en blanco este triángulo, es que los géneros no están situados en un mundo o en otro definitivamente. Lo que está en juego en la comunicación televisiva reside en este movimiento continuo: el canal propone asociar tal nuevo programa o tal otro a un mundo y el telespectador acepta o no dicha proposición.

De aquí se desprende el tercer principio:

3. *Lejos de estar establecido definitivamente, el lugar de los géneros es variable según el punto de vista a partir del cual se les considere y eso hace que la comunicación televisiva sea la cámara de registro en la que el receptor confirmaría la semantización de los géneros [propuestos] por el emisor.*

Si, como he señalado, la comunicación televisiva es un modelo dinámico donde el emisor y el telespectador no están siempre de acuerdo sobre el sentido que se le da a un programa, si estos mundos actúan como los interpretantes, en el sentido peirciano, es necesario imaginar los géneros, no como los puntos sobre un mapa, sino más bien como las placas terrestres susceptibles de desplazamientos. De tal modo que, sobre cada extremo del triángulo, puede situarse un nuevo triángulo que reproduce la configuración del conjunto del mapa (a semejanza de los fractales).

En el mundo de los juegos esto es bastante evidente.

Si nos apoyamos en los cuatro tipos de juegos que distingue Roger Caillois (1967), podemos partir de la idea que todos los juegos no tienen el mismo grado de “ludicidad”. Algunos son *eminentemente lúdicos* en la medida en que ellos son su propia finalidad: estos son los juegos por el juego, como por ejemplo,

saltar con una cuerda elástica, escalar un muro o caminar sobre una cuerda, todos estos juegos que Caillois reagrupa bajo el término *ilinx* ('torbellino de agua' en griego) o incluso, los juegos de azar puro (alea para Caillois). Después de *Fort Boyard* (1998), muchos programas han explotado el filón de *ilinx*, desde *Fear Factor*, en el cual una joven mujer debe soportar quedarse durante cuatro minutos en un acuario repleto de serpientes y cucarachas, hasta *Sortez-moi de là, je suis un célébrité* que juega sobre el mismo recurso.

Los juegos que se basan en la *mimicry* (mimetismo en inglés) y que recubren todas las actividades que simulan o fingen un personaje sin la voluntad de engañar al espectador mantienen, en cambio, fuertes relaciones con los mundos real y ficticio. Es lo que llamamos "tele-realidad", por ejemplo, es en primer lugar un juego de rol 'tamaño natural': los candidatos deben alcanzar objetivos que se les propone, la mayor parte del tiempo bajo la autoridad de un maestro de juegos (el animador), quien fija las pruebas a cumplir en la realidad: formar una pareja (*Loft story*), "sobrevivir" en una isla desierta (*Survivor*), mostrar fidelidad a su pareja (*Temptation Island*) o jugar al escolar de un internado con "verdaderos" profesores y "verdaderos" vigilantes (*Le Pensionnat de Chavagnes*). En cambio, cuando el juego consiste en travestirse para imitar actores, cantantes, se acerca al mundo ficticio, puesto que se trata de deslizarse en la piel de un personaje. Es quizás también el caso de programas donde el animador propone una prueba al participante, que debe improvisar la imitación de tal persona célebre o actuar una situación (cf. *Les Grands enfants*, *Les grosses têtes*).

El tópico de los juegos televisados puede entonces ser esquematizado así:



Mapeo de los juegos televisados

Placas tectónicas del mismo orden pueden revelarse para el caso de la ficción, como lo he mostrado en otro texto acerca de los dibujos animados de niños.

Según los criterios definidos previamente, podemos en efecto diferenciar los dibujos animados difundidos en Tele France 1 (TF1) en función de la distancia más o menos grande con nuestro mundo y de la *accesibilidad* que produce (el estudio data de mayo 2001, Jost, Chambat-Huoillon 2003). De donde [proponemos] tres categorías de dibujos animados:

- las ficciones "naturalizantes", es decir, aquellas que tratan de reducir la distancia imitando lo más posible las situaciones del mundo real y su apariencia física (por ejemplo *Olive et Tom*, que cuenta la vida de un equipo de fútbol, la carrera de autos o los problemas escolares en *Hé Arnold*);
- las ficciones "abiertamente ficticias", como aquellas que se desarrollan en un mundo *maravilloso*, donde todos los animales cohabitan, donde todos están hechos a la misma escala, cualquiera sea su especie (*Dinos Juniors*, *Bambou*) y hablan la misma lengua.

- las ficciones “lúdicas” que no son sino pretextos para jugar con las convenciones del dibujo animado (*Tex Avery*) o para poner en escena las “atracciones”, como *Pokemon*, cuyo interés procede puramente de las escenas de enfrentamiento “enérgicas”.

Estas diferencias de accesibilidad en relación a la ficción nos llevan a concebir el terreno de la ficción como un terreno movedizo que se acerca a un mundo o al otro.

Si el status de un programa como el noticiero televisivo es relativamente claro, otros, sobre todo en los últimos años, tienen un status más discutible al punto que la justicia ha debido zanjarlo.

Primer conflicto: sobre el eje mundo real/mundo lúdico

Duda entre lo real y el juego, incluso lo ficticio. Este fue el caso de *Pop Stars (Pop Idol)*. Fines de diciembre 2001, la Asociación de Autores y Compositores Dramáticos (SACD) y varias instituciones en defensa de los intereses artísticos y culturales elevaron un recurso contencioso al Consejo de Estado frente a esta “tentación de ampliar la calificación de obra audiovisual a programas de tele-realidad que no corresponderían a los criterios que una obra exige”. La SACD consideraba que la emisión sólo correspondía al juego televisado, las variétés y la autopromoción. El Consejo de Estado rechazó la demanda considerando que no estaba fundamentada. Juzgó que *Pop Stars* “tenía como principal objetivo presentar al público el entrenamiento, la formación y la progresión en el ámbito de la canción, de las personas seleccionadas y describir un inicio de carrera efectivo, en el seno de los oficios del espectáculo”, y añadió que el programa “contiene elementos de un guión, una puesta en escena y un montaje”, los elementos propios de la “obra televisiva”. “El Consejo de Estado ha subrayado que el programa contenía ciertamente elementos del juego y las variétés, pero que ellas no presentaban sino un carácter accesorio y no eran de una naturaleza tal como para ver *Pop Stars* como dependiente principalmente del juego y las variétés” (Informe de actividades 2003 del Consejo Superior de lo Audiovisual). A fin de cuentas una decisión como esa, podría cambiar la definición del documental.

Segundo Conflicto: sobre el eje del mundo real/mundo ficticio

Un nuevo género en Francia, como el ‘docu-ficción’ supone el mismo tipo de problema: ¿se le debe relacionar con el mundo real o con el mundo ficticio, o se le debe considerar una especie de documental y asociarlo al mundo real? Si la primera duda asalta al espectador, los canales no dudaron: ellos los consideraron dentro de su cuota de documental. Desde el punto de vista de la recepción, estos dos modos de representación diferencian aquellos que saben a qué mundo relacionar un programa (real, lúdico ficticio) y aquellos que dudan sobre el estatuto del programa.

4. Esta inestabilidad del programa en términos de promoción o de recepción me lleva a una cuarta regla de la comunicación televisiva: ***lejos de estar reglamentado como un contrato correspondiente al esquema con el triángulo exterior (los convencidos), la comunicación televisiva reposa sobre una doble promesa.***

- *una promesa ontológica.* Esta promesa está contenida en el nombre del género mismo. Toda comedia por ejemplo, es una promesa de risa, independientemente del logro efectivo de esta comedia. Toda emisión en directo está fundada sobre la simultaneidad del evento y de la recepción y, al mismo tiempo, conlleva una garantía de autenticidad que no tiene forzosamente una emisión grabada. Toda ficción es la promesa de un mundo compuesto en función de una coherencia de conjunto. Esta enumeración podría extenderse, pero hasta aquí ya nos ha

convencido de que el conocimiento de las promesas asociadas a un género es bastante compartido por el público. Si cada quien admite que la obligación de una comedia es ser cómica, el término ‘directo’ se presta hoy a confusiones, algunos utilizan este término para calificar los programas en los cuales un cantante canta en escena sin play-back, otros para designar las imágenes tomadas en vivo (live), los periodistas mismos no dudan en afirmar en ciertas circunstancias que “las imágenes que vamos a ver han sido *grabadas ayer en directo* en Bagdad...” En cuanto a la ficción, su relación con la realidad es muy variable. Las telenovelas brasileñas son tomadas seriamente por una buena parte de la población que culpa a veces a los actores que hacen de malos. A partir de estas observaciones podemos concluir que la categorización de un programa dentro de un género depende al mismo tiempo del saber y de la creencia: ¿dónde comienza por ejemplo, la ficción cuando se trata de un audiovisual? ¿a nivel de la imagen? ¿del relato? ¿del discurso? Zanzar entre estas cuestiones supone un saber. Sin embargo, cualesquiera que sean las variaciones del saber entre los espectadores, clasificar un programa del lado de las ficciones más que del lado de la realidad, engendra creencias.

Esta creencia puede ser errónea, por ello corresponde al análisis de la televisión definir *lo que se puede esperar* de un género o si se prefiere, cuál es su *horizonte de expectativa* (Jauss).

- una *promesa pragmática*. Una cosa es saber lo que es *el* directo o *la* ficción, otra es determinar si tal o tal programa es *un* directo o *una* ficción. Muy a menudo, el telespectador no sabe *a priori* a qué género se asocia un programa, sea porque su ‘formato’ es nuevo, sea porque no hay modo alguno de saberlo: por ejemplo, nada diferencia la retransmisión de una revista en directo de la retransmisión de una revista “grabada en la condiciones del directo” y es necesario a menudo indicios extratelevisivos para determinar si se trata del uno o del otro (por ejemplo, saber que un cantante, visto en las variétés etiquetadas en directo, actúa esa misma noche en un teatro parisino). Para influir en las creencias de los telespectadores, los canales atribuyen de antemano tal nombre de género a tal programa: dado que el ‘directo’ es portador de una promesa ontológica de autenticidad, estos no dudan en estampar en sus imágenes esta mención, incluso cuando esto es falso. Pero las estrategias del marketing van mucho más lejos: el mayor éxito de estos últimos años, es sin duda, la “tele-realidad”. Lanzado originalmente con la etiqueta de “real-life-soap”, *Big Brother* se convirtió en *Loft Story* en Francia donde recibió un nuevo nombre de género: “tele-realidad”: si la denominación dada por el productor Endemol orientaba el programa hacia la ficción, mostrando que se trataba de hacer telenovela con la vida real, el canal de TV M6 situó en su origen su programa enteramente del lado del *mundo real*. Esta estrategia va a funcionar más allá de toda expectativa, focalizando los debates entre los intelectuales, cuando el programa salió al aire, sobre la sola cuestión del carácter documental y de la representatividad de los jóvenes. La promesa pragmática puede también consistir en situar una ficción dentro de una velada consagrada a un problema de sociedad, lo que significa autenticar ésta a los ojos del telespectador.

Esta promesa del canal está vehiculada por diversos soportes de comunicación: las conferencias de prensa de los dirigentes que señalan las grandes orientaciones estratégicas, las secuencias de anuncios y a menudo, los genéricos. Además de su rol dentro de la construcción del sentido, el etiquetado de los programas puede cumplir un rol económico. El hecho de que M6 haya titulado *Pop Stars* como ‘documental’ permitió al canal obtener subvenciones del Centro Nacional de la Cinematografía reservadas a este género.

Lo propio de una promesa, es que no tiene necesidad del otro para existir. Basta con decir “yo prometo” para hacer una promesa. El compromiso sobre el futuro está sometido, en un segundo momento, al juicio de aquel a quien se lo hicieron. El otro está en el derecho de exigir que los actos correspondan a las

palabras. La promesa de la “tele-realidad” hecha a propósito de *Loft Story*, por ejemplo, es un compromiso establecido frente a los telespectadores que ese tipo de emisión reposa sobre una absoluta transparencia, que nos va a permitir acceder directamente a los eventos filmados (“Nada escapa a las veintiséis cámaras [...] No nos perderemos nada de las noches tranquilas o agitadas. Incluso en la noche, ellos serán filmados con cámaras infrarrojas”, anuncia la primera velada, el animador de *Loft Story*, Benjamin Castaldi). Un primer grupo de telespectadores, los *crédulos*, cree en el canal, sin siquiera verificar sus afirmaciones y como vimos, ha ponderado el susodicho carácter documental de *Loft Story*. Otros han preferido confrontar esta promesa con el análisis de las imágenes y de los sonidos, y de las condiciones de difusión, los *escépticos*, que han notado numerosas distorsiones de la ‘realidad’: el hecho de que la emisión contrariamente a lo que había sido anunciado no fuera en directo, sino difundida con una diferencia horaria de 2’45”, la elección de los candidatos en función de un casting preestablecido, la selección de algunos diálogos o de algunas secuencias en función de esquemas narrativos directamente extraídos de sitcoms, etc. Por último, los *decadentes* que se complacen en ese juego con los códigos, en el cual disfrutan viendo un efecto del arte postmoderno. El “ámbito de influencia” de ésta es tan fuerte que el sistema mediático quiere que la promesa de sentido sea comunicada incluso antes de que la emisión exista: se la juzga de antemano, sin haberla visto y este juicio pesa enseguida sobre nuestra recepción.

Los géneros son mucho más numerosos que los tres mundos que sirven de referencia para su interpretación pero sería erróneo creer que es posible establecer una clasificación de géneros única y estable. Con ello habremos comprendido que los géneros son más bien categorías que varían considerablemente en función del uso que se hace de ellas.

De todo esto, se puede concluir que analizar una emisión de televisión es un procedimiento que comporta tres etapas:

- la determinación de la promesa a partir del examen de todo el material de comunicación emitido por el canal (entrevistas, publicidad, secuencias de anuncio, etc.) y que depende tanto del análisis del discurso como de la semiología;
- el examen de la emisión en sí y la comparación de su dispositivo y su posicionamiento con relación a sus promesas;
- el estudio de la recepción que debe poner en evidencia la más o menos gran permeabilidad de los telespectadores sobre las promesas del canal y el dispositivo de la emisión misma, que es lo propio de la semiología.

Si el programa no corresponde siempre a las promesas del canal y si el telespectador no las toma siempre al pie de la letra, sin embargo, esto no quiere decir que estas tres etapas de análisis tengan en común el terreno delimitado por el triángulo de los tres mundos televisivos.

*Esta es la versión editada en castellano de la segunda conferencia ofrecida en francés por el profesor Francois Jost “Propositions méthodologiques pour une analyse des émissions de télévision” en el marco del II Coloquio Internacional de Semiótica y Comunicaciones que se llevó a cabo el 27 y 28 de septiembre del 2007, en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Trad. de Celia Rubina V. Texto inédito.

OBRAS CITADAS

Arheim Rudolf, “Prospectives pour la télévision”. En: *Le Cinéma est un art*, París, L’Arche, [1935] 1989.

Caillouis Roger, *Les Jeux et les hommes*, París, Folio-Essais, 1967.

Jost François y Marie-France Chambat-Houillon, “Parents-enfants: regards croisés sur les dessins animés”. En: *Informations sociales* n°111, *L’enfant, le jeune et le monde audiovisuel*, Caisse nationale des Allocations familiales, novembre, p.62-71. Trad. disponible: “Padres-hijos: miradas cruzadas sobre los dibujos animados” en: *Comunicación y medios* n°16, Santiago, Universidad de Chile, seg. semestre 2005, p.115-124.

Jost François, “La televisión des années 70 existe-t-elle?”. En: *Années 70: la télévision en jeu*. F. Jost ed., CNRS ed., 288p. s/f

Eco Umberto, *La guerre du faux*, trad.fr., París, Livre de poche, [1985] 1991.

Pavel, T. *Univers de la fiction*, trad. Fr., Seuil. [1986] 1988.

Récanati François, *La Transparence et la énonciation*, París, coll. Ordre philosophique, 1979.