CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

En este capítulo se describe la técnica empleada, así como la utilidad que tiene para estudiar los estereotipos en cada una de las películas propuestas, la cual se basa en el análisis de representación y la semiótica. Así como también se menciona la forma como se realiza dicho estudio para su claro entendimiento, con el objetivo de poder identificar los estereotipos en los filmes analizados.

3.1.- La representación

Como punto de partida para entender lo que es el análisis de representación, es necesario conocer lo que a representación se refiere:

> El concepto de representación ocupa un lugar importante para el estudio de la cultura; la representación se refiere a usar el lenguaje para decir algo con sentido, o para representar al mundo de manera significativa para otras personas. Es una parte esencial del proceso por el cual algún significado es producido e intercambiado entre los miembros de una cultura, involucrando el uso del lenguaje, de los signos y las imágenes para representar las cosas (Hall, 1997: 15)[2].

Se debe mencionar el hecho de que hay tres teorías que explican las diferentes formas como el lenguaje es usado para representar al mundo de acuerdo a Hall (1997), puede ser que el lenguaje refleje el significado que existe afuera en el mundo real de los objetos, la gente y los eventos, hablando

[2] Las citas hechas sobre la obra de Stuart Hall, son traducidas por el autor de esta tesis.

del sentido reflexivo; puede ocurrir que el lenguaje exprese solamente lo que el autor de la obra o producto quiere decir si se habla del sentido intencional; o finalmente que el significado sea construido en y a través del lenguaje, si se está hablando en el sentido construccionista.

En otras palabras, en el sentido construccionista las cosas no tienen un significado por sí mismas, sino que somos nosotros los que les damos ese significado mediante el uso de sistemas de representación, explicados más adelante, donde intervienen los conceptos que había mencionado anteriormente como las imágenes y los signos. Es este último sentido el que será útil para el análisis ya que es el mayormente empleado dentro de los estudios culturales.

3.2.- Sistemas de representación

Un sistema de representación de acuerdo a Stuart Hall (1997), no consiste en conceptos individuales, sino en diferentes formas de organizar, agrupar, y clasificar conceptos, y de establecer relaciones entre ellos, usando principios de similitudes y diferencias para establecer relaciones o distinguirlos entre uno y otro. Por ejemplo, se puede hablar de la comida típica de México y la típica de Estados Unidos, determinando lo que es igual y diferente entre una y otra. De esta manera, el autor habla sobre dos procesos o sistemas de representación existentes. El primero es un sistema en donde cualquier tipo de objeto, persona o evento está correlacionado con un conjunto de conceptos o representaciones mentales que existen en nuestra cabeza. Por lo que sin ellas, no podríamos interpretar al mundo. Así, podemos entender lo que es una cama o una mesa, y conceptos abstractos como la guerra y la paz. En

segundo término se encuentra como sistema de representación del construccionismo, el lenguaje. En este, nuestro mapa conceptual se debe de traducir en un lenguaje común para que así se puedan correlacionar nuestros conceptos e ideas con ciertas palabras escritas, sonidos hablados, o imágenes vistas. De esta manera podemos leer un libro, y entender expresiones faciales o señales de tránsito por ejemplo. El término que se usa para estas palabras, sonidos e imágenes con significado es lo que se conoce como signo. Con esto, se puede decir que lo que vemos, escuchamos o leemos, lo percibimos de acuerdo a experiencias previas y conceptos que ya están en nuestra mente, usando el lenguaje de los signos.

3.3.- El signo

Cuando se habla de signo, se llega a pensar automáticamente en señales o imágenes que de alguna u otra manera nos indican algo, como por ejemplo un semáforo. Lo anterior es correcto, sin embargo, Hall (1997) menciona que cualquier sonido, palabra o imagen puede fungir como un signo, y evidentemente se convierte en un lenguaje. Y también es necesario dejar claro que los códigos linguísticos son determinados por las convenciones sociales, pues por ejemplo sabemos que los colores del semáforo indican alto, preventivo, y siga, por lo que se nos ha enseñado.

En el caso de las películas, el tipo de lenguaje que se usa es el visual, donde se tendrán que analizar los signos para encontrar el significado que se les puede dar mediante la interpretación. Un importante personaje quien es Ferdinand de Saussure, es el que ha estudiado al signo respecto al enfoque semiótico de la teoría construccionista. La semiótica, hay que especificar, se

encarga del estudio de los signos y los símbolos, pero será tratada detenidamente más adelante.

Para Saussure, de acuerdo a lo que nos menciona Hall (1997), existe la forma, es decir la palabra, la imagen, la foto o de lo que se esté hablando, llamándole significante; y por otra parte dice, existe el concepto que se nos viene a la mente al escuchar, leer o ver el significante, que es el significado. De este modo, si nos dicen que un señor que no conocemos es mexicano, el significante será la palabra mexicano, mientras que el significado será el concepto que cada persona tiene sobre el mexicano. Además, Saussure divide el lenguaje en dos partes, el primero, lo que él llama *langue*, consiste en las reglas y códigos generales del sistema lingüístico que todos los usuarios deben compartir si se desean comunicar, es lo que se aprende cuando se está enseñando un idioma, como las estructuras de los enunciados, los tiempos de los verbos, etcétera; mientras que el segundo, lo que él llama *parole*, consiste en las particularidades de los actos de hablar, escribir, o dibujar, que cada emisor pueda tener.

3.4.- La semiótica

Se mencionó anteriormente lo que significa la semiótica, y de acuerdo a lo que dice Hall (1997):

> El argumento base detrás del enfoque semiótico, es que desde que todos los objetos culturales conllevan un significado, y todas las prácticas culturales dependen del significado, éstas requieren del uso de signos; y además de todo lo que los últimos hacen, deben de trabajar como el lenguaje trabaja, y funcionar de acuerdo a un

> análisis que básicamente hace uso de los conceptos linguísticos de Saussure como el significado, el significante, el *langue, parole*, los códigos, las estructuras, y la naturaleza del signo (36).

De esta manera se puede ver que para llevar a cabo un análisis de representación, se requiere conocer lo que es la semiótica. Y ya sabiendo lo que a ésta se refiere, se pueden exponer ejemplos que ayuden a entender con mayor claridad lo que es analizar alguna imagen, en este caso, semióticamente. Para comenzar, dentro de una película se pueden escoger escenas en específico para poder realizar el análisis. Una vez que tenemos las escenas, se les pueden considerar como significantes, pues es la forma como se está presentando el producto. Después, el código que se usa lo podemos asociar con el género de la película, para que así relacionando las reglas que sigue el género, es decir el código, con lo que se está presentando en las escenas escogidas, se puedan interpretar los significados, tomando en cuenta todos los elementos mencionados.

Así como las escenas fungieron como significantes anteriormente, dentro de la escena son varios factores los que pueden funcionar también como significantes, tal como los objetos que se ven en la pantalla, la ropa que traen puestas los actores, los movimientos de los personajes, sus diálogos, y las acciones que se están presentando. Con todo lo anterior son muchos los elementos que pueden producir algún significado a través de la interpretación. En un ejemplo dado por el autor del que se ha estado hablando, siguiendo el modelo de análisis de Saussure, se analiza la ropa en un anuncio dentro de una revista, y explica que:

> Las prendas por sí mismas son significantes. El código de la moda en las culturas de los consumidores occidentales como en la nuestra, correlacionan formas particulares de combinación con ciertos conceptos – elegancia, formalidad, casualidad, romance –. Estos son los significados. La codificación convierte las prendas en signos, lo que puede ser leído como lenguaje. En el lenguaje de la moda, los significantes son organizados en una cierta secuencia, en relación de uno a otro. Las relaciones pueden ser de similitud, aquellas que van juntas – zapatos casuales con jeans – y las diferencias también son marcadas – no cinturones de cuero con ropa formal – (37, 38).

El ejemplo anterior, sirve para entender cómo se relaciona el análisis de los signos con cuestiones culturales. Y también para definir dos conceptos que no pueden pasar desapercibidos dentro de la interpretación, los cuales son la denotación y la connotación. Al retomar las definiciones dadas por Barthes en la obra de Hall (1997), denotación se refiere al primer nivel, aquel en donde todos van a estar de acuerdo en el significado del concepto, como lo que es un sombrero o un collar; mientras que en el segundo nivel se encuentra la connotación, donde se requiere decodificar e interpretar, interviniendo las ideologías sociales y las creencias. Así, cada quien va a pensar en un sombrero o un collar diferente según sus conceptos o experiencias personales.

3.4.1- La semiótica aplicada al estereotipo

Así como se ejemplificó de qué manera la semiótica sirve para el estudio de las imágenes y escenas en una película, también se puede mostrar cómo funciona en el estudio específico de los estereotipos, que es lo que interesa en esta tesis.

Para comenzar, Ramírez Berg (2002), menciona dos formas en las que se estereotipa, la primera es la individual, donde cada uno tiene un constructo o imagen mental; mientras que por otra parte se encuentra el estereotipo mediático, que es público y con el cual la mayoría de la audiencia concuerda. Y es dentro de esta última forma de estereotipar, donde se pueden describir las diferentes connotaciones que existen. Para ejemplificarlo claramente, si recordamos el estereotipo de *bandido* antes mencionado, entre las connotaciones que este estereotipo conlleva se encuentra primeramente la *racial*, donde al ser el bandido de piel obscura se posiciona fuera de la norma de individuo blanco anglosajón; después, se encuentra la *nacional*, donde se remarca su exclusión al no pertenecer a Norteamérica; en seguida se puede nombrar la *narrativa*, en donde la misma imagen de bandido mexicano en la narración lo toma como un ser que requiere ser eliminado al pertenecer al grupo de los villanos. A continuación se localiza la connotación *actitudinal*, donde el bandido se muestra como antisocial, violento, despreciable y astuto. También se encuentra la parte *psicológica*, donde el bandido no sigue la normalidad del comportamiento del ser humano y se muestra como inestable. Por otra parte se encuentra la parte *moral*, donde evidentemente no sigue la línea y es tanto inmoral, conociendo las reglas pero ignorándolas, como amoral, refiriéndose a que para él no hay línea divisoria entre lo bueno y lo malo; para finalmente encontrar el aspecto *ideológico*, en donde al ser el bandido señal de toda inestabilidad, fortalece la ideología dominante americana.

3.5.- Elementos cinematográficos del estereotipo

El conocimiento de la forma como se genera un estereotipo y las distintas connotaciones que puede tener dentro de un filme, se perciben a partir de la manera como se presenta al público, es decir los diferentes elementos cinematográficos que se emplean para la presentación de la obra. De esta manera, Ramírez Berg (2002) nos habla de trece elementos cinematográficos que contribuyen a la generación y acentuación de los estereotipos, los cuales enlisto a continuación y serán explicados detalladamente: el encuadre, la puesta en escena, el movimiento de cámara, los ángulos de la cámara, la edición respecto a elección y duración de las tomas, la música, los efectos de sonido, el vestuario, el maquillaje, el diseño de set y la dirección de arte, el guión, las actuaciones, y finalmente la iluminación.

- *El encuadre* como primer punto, se refiere a la forma como se posicionan las personas y objetos para que aparezcan en pantalla. David Bordwell explica en la obra de Ramírez Berg (2002), que la mayoría de las tomas en el Hollywood clásico sugieren la forma de una “T”, así la figura principal ocupa la parte central, mientras las figuras secundarias las de los lados.
- Respecto a la *puesta en escena*, Ramírez da un ejemplo sobre la película *Falling Down (1993)*, donde el protagonista Michael Douglas se localiza dentro de una zona lejana de la civilización de Los Ángeles, pudiéndose observar los edificios a lo lejos, y al protagonista sentado en una zona pobre, desconocida y con las paredes llenas de graffitis, llegando así los gángsters chicanos para rodearlo.

- Con el mismo ejemplo anterior se explican los *movimientos de cámara*, así cuando los chicanos ven al protagonista, la cámara funge como los ojos de los chicanos y lo rodean llevando un movimiento de 360 grados alrededor de él, de tal manera que el espectador no simpatice con los mismos, mientras que el protagonista mantiene la mirada fija en ellos.
- En seguida, respecto a los *ángulos de la cámara*, desde el punto de vista del protagonista cuando ve a los chicanos, la cámara aparece inclinada hacia abajo, acentuando la importancia de la figura principal, mientras que desde el punto de vista de los chicanos, la cámara está posicionada hacia arriba mostrando la inferioridad de los chicanos hacia el protagonista. También ocurre esto en otro tipo de ángulos donde al estar todos en la misma posición, el protagonista queda en medio y es ligeramente más alto.
- En relación con la *edición*, existen más close-ups hacia el protagonista y con mayor duración, lo cual para los filmes hollywoodenses realza la imagen de un personaje y determina con quien se debe identificar el espectador.
- La *música* también juega un elemento clave para el estereotipo, ya que cuando empieza la confrontación de los chicanos con el protagonista en la película *Falling Down,* se escucha música que comúnmente se usa para peleas que muestran salvajismo, con sonidos referentes a la jungla.
- Lo anterior junto con los *efectos especiales sonoros*, como el helicóptero, connota la racionalidad de la presencia militar por encontrar

una explicación ante la irracionalidad de la guerra, la cual se atribuye a los chicanos.

- La *vestimenta* es otro factor importante para el estereotipo. Ha sido muy común, sobre todo en las películas del género del oeste, ver que a los personajes buenos se les viste de blanco, mientras a los villanos de negro.
- Al contar también con el factor de que los protagonistas son generalmente blancos, y los antagonistas de piel obscura, el *maquillaje* contribuye a la acentuación del estereotipo, pues muchas veces a los villanos se les presentan con cicatrices, el famoso diente faltante o de oro, así como con tatuajes; mientras que si el protagonista tiene alguna cicatriz, está escondida y connota alguna confrontación heroica de su pasado.
- Siguiendo el mismo ejemplo, *el set y la dirección de arte* enfatizan la imagen dada al grupo chicano. Al estar el protagonista sentado en un lugar alejado de la civilización, mostrado con edificios destruidos, da pie a pensar que se encuentra en una zona de guerra e inestabilidad donde el grupo antagónico habita.
- Otro factor es el *guión*, donde los diálogos entre protagonista y antagonistas connotan la terquedad y violencia del grupo chicano, y lo educado y pacífico del protagonista anglosajón.
- Los mismos diálogos se ven ayudados con las *actuaciones* de los personajes, pues mientras el personaje principal se mantiene controlado, los otros no lo pueden hacer y se muestran agitados y enfurecidos.

- Finalmente, se encuentra el factor de la *iluminación*, donde dependiendo de lo que se quiera mostrar, se proyectan las luces de diferente manera, pero comúnmente haciendo que el protagonista se vea mejor iluminado, y los antagonistas, en este ejemplo los chicanos, aparezcan cansados y sudorosos, a diferencia de la figura central.

En conclusión, la representación y la semiótica son elementos que ayudarán en definitiva para entender los factores que se pueden analizar en la generación de un estereotipo. Al conocer también los elementos cinematográficos que contribuyen al estereotipamiento, será más fácil entender y analizar los filmes escogidos para la tesis. Cada uno de estos puntos ayudará a determinar cuáles son los estereotipos de México y el mexicano, y a identificar la frecuencia de su aparición, y sus variaciones en los diversos filmes, lo cual se analiza en el capítulo siguiente.