

**TELEVISIÓN:
¿QUIÉN DIJO MIEDO?**

CRISTINA BOTERO SALAZAR

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA
PEREIRA
MARZO DE 2014**

CONTENIDO

Introducción: ¿Qué es la Comunicación?	6
A. Comunicación Social	6
1. Social	7
2. Comunicación	8
B. Pensar Comunicativamente la Comunicación	10
1. Negociar la Comunicación	10
2. El Fenómeno Comunicativo	13
I. Pensar Comunicativamente la Narración	20
A. El Fenómeno Narrativo	20
1. Actantes	21
2. Relatos	22
3. Discursos	26
B. Negociemos	28
II. El Televisor	30
A. Reflexiones y Preguntas	34
III. La Televisión	35
A. Registros	36
1. Inconsistencias	37
2. Sin información	37
B. Programación	37
1. Estabilidad	39
2. Patrones	40
3. Programas	42
C. Mi Televisión	43
D. Reflexiones, Preguntas e Hipótesis	45
1. Registros	45
2. Programación	46
3. Mi Televisión	46
4. Hipótesis	47
IV. Los Núcleos	49
A. Relaciones	49
1. Sociales	50
2. Humanas	55
3. Estéticas	58
4. Ciencia y/o Ingeniería	61

5. Salud	64
6. Naturaleza	66
7. Imaginarias	68
8. Sin información	73
9. Resumen	73
B. Razones	78
C. Soluciones	81
D. Otros aspectos relevantes	82
1. Puntos de vista	82
2. Personajes imaginarios y Caricaturas	82
3. Comedias	83
E. Reflexiones, Preguntas e Hipótesis	83
1. Relaciones, Razones y Soluciones	84
2. Canales	86
3. Hipótesis	87
V. Pensar Comunicativamente la Educación	89
A. Apocalípticos, Integrados y Culturalistas	89
B. Pensar comunicativamente	90
C. Enfoques	91
D. Paradojas	91
E. Relatos, Núcleos y Educación	92
F. Sujetos Negociadores	93
Apéndices	94
A. Apéndice 1: Registros	94
B. Apéndice 2: Programación	94
C. Apéndice 3: Relaciones	94
Anexos	95
A. Anexo 1: Lista de canales	95
B. Anexo 2: Parrilla	95
C. Anexo 3: Registros	95
D. Anexo 4: Programación	95
E. Anexo 5: Sinopsis	96
F. Anexo 6: Relaciones	96
Bibliografía	97
A. Teorías	97
B. Fuentes	98
1. Distribuidores	98
2. Cadenas y Canales	98
3. Otros Sitios	99

A

*Rodrigo Argüello Guzmán
Diego Leandro Marín Ossa y
Alejandro Buitrago Arias*

¡Maestros!

El placer del lector consiste en verse sumergido en un juego del que conoce las piezas y sus reglas e inclusive su desenlace, salvo variaciones mínimas.
Umberto Eco

INTRODUCCIÓN: ¿QUÉ ES LA COMUNICACIÓN?

Con los años he encontrado que las preguntas ¿Cómo?, ¿Para qué? y ¿Qué? orientan las formas de vivir de los seres humanos. Si bien creo que el ideal sería que tuviéramos siempre en cuenta las tres, esto casi nunca ocurre y, más bien, cada persona ordena estas preguntas de manera diferente determinando así su forma de habitar el mundo.

Así pues, lo admito de entrada, yo tampoco tengo en cuenta las tres preguntas: por lo general empiezo preguntándome por el “Qué” de las cosas, para pasar luego a preguntarme por el “Para qué” y el “Cómo”. Esta forma de pensar los fenómenos ha determinado mi quehacer como Comunicadora Social, pero eso sólo lo descubrí cuando empecé a ejercer profesionalmente mi carrera; es decir, me habían dado muchos “Cómo” y muchos “Para qué” pero muy pocos “Qué”.

Desde entonces estoy haciéndome la misma pregunta: ¿Qué es la Comunicación Social?.

A. COMUNICACIÓN SOCIAL

La costumbre de buscar el origen y el trayecto de enunciados y conceptos generalmente me ha permitido darles un significado más amplio y profundo (como en 3D), por esta razón empiezo esta exposición señalando que el Imperio Romano¹ fue

¹ Entendido como el conjunto de sistemas políticos que gobernaron Europa y el mundo entre 27 a.C. (al finalizar las guerras civiles que siguieron a la muerte de Julio César) y 1806 (al desaparecer el Sacro Imperio Romano Germánico).

construyendo la noción de catolicismo a lo largo de su historia como un ideal que daba sentido y razón a sus decisiones y acciones, de tal manera que en cada uno de sus hitos es posible encontrar una noción diferente de católico que, en todos los casos, se comunicó a los ciudadanos-fieles mediante estrategias como la evangelización o la propagación de la fe, entre otras. Esta última, fue propuesta por los jesuitas en el siglo XVI como una reacción a la reforma-secesión de Martín Lutero y se extendió hasta bien entrado el siglo XX; con el transcurrir del tiempo esta estrategia fue asimilada a los ámbitos político y económico con el nombre de propaganda, y así, en el Concilio Vaticano II surgió la iniciativa de crear una nueva expresión para separar el mundo de los ideales religiosos del de las ideologías político-económicas².

Esta expresión es “Comunicación Social”.

1. SOCIAL

En el contexto católico de los años 60 del siglo XX, lo Social se refería a la Comunidad de fieles a quienes iba dirigida la Comunicación de la fe, utilizando los Medios de Comunicación Social (valga la redundancia). Estos Medios, que paulatinamente desplazaron a los púlpitos, han transformado y han sido transformados³ por Lenguajes, Estéticas, Significados o Acciones, Funciones, Cosmovisiones y, por supuesto, Contextos. En este proceso de transformación mutua, lo Social dejaría de ser el “**Objetivo**” de la comunicación y se convertiría en el “**Sujeto**” que da **contexto** a las relaciones, que no son necesariamente de influencia sino de interacción.

Es por esta razón que la expresión “Comunicación Social” es ya un pleonasma porque la comunicación como práctica –esencialmente humana y en permanente construcción– es en sí misma “el” proceso fundamental gracias al cual se conforma lo social, es decir, la vida humana y sus contextos. En otras palabras,

² Más tarde en lo económico se dio una nueva diferenciación y allí la estrategia se llamó publicidad, es decir, hacer de conocimiento público un asunto.

³ Opto aquí por la co-rrelación, en lugar de la relación de causalidad que opone a “apocalípticos e integrados”.

La Comunicación es inherentemente social, puesto que implica una relación entre, por lo menos, dos sujetos que exteriorizan –mediante codificaciones sígnicas o simbólicas– su predisposición o su voluntad para interactuar. En tal sentido, la Comunicación no puede sino ser *social*, lo que la convierte no solamente en un producto de la misma convivencia o coexistencia humanas sino, además, en uno de sus fundamentos. (Torrico Villanueva, 2004, p. 18)

2. COMUNICACIÓN

Lo comunicativo, por su parte, se daba por sentado. Por eso, durante mucho tiempo traté de comprender el “Objeto” de estudio de la “**Comunicación**” pasando por alto el hecho evidente que un verbo no se refiere a una sustancia sino a una acción. Cuando caí en cuenta del error empecé a ver la historia de las teorías de la comunicación como un trayecto que va del objeto al sujeto pasando por la acción y a bosquejar un mapa que durante un tiempo me permitió seguir algunos de sus recorridos y diseñar estrategias... hasta que me encontré con el siguiente texto:

...la *Comunicación* adquiere estatuto científico en cuanto espacio interdisciplinar, desde el que se hacen pensables las relaciones entre fenómenos naturales y artificiales, entre las máquinas, los animales y los hombres... [Wiener propone] una nueva manera de hacer ciencia, más que un sustantivo un adverbio: pensar *comunicativamente* los fenómenos. Lo que equivale a estudiar los comportamientos en cuanto complejos intercambios de información. Y porque eso es lo que tienen en común los organismos y las máquinas Wiener se arriesgará a afirmar que “en el universo todo comunica”, pues está hecho de un flujo permanente de intercambios. Con lo que estaba poniendo las bases no sólo a la fabricación de las “máquinas que aprenden”, los robots, sino a la teoría de sistemas y a la ecología. (Martín-Barbero & Silva, 1997, p. 3)

De este texto tres cosas llamaron mi atención: 1) **El paso del sustantivo al adverbio**: Mi universo mental positivista estaba dotado de sustantivos y verbos, pero, como los adjetivos y los adverbios se refieren a cualidades y estas últimas fueron excluidas del universo de la ciencia junto con el *Pathos* griego, ni siquiera los había considerado. 2) **Los fenómenos**: Estos no son las sustancias o las acciones y tampoco sus cualidades, sino el resultado de su combinación; por ejemplo, el enunciado. 3) **Pensar comunicativamente**: Si el fenómeno es el enunciado, la comunicación es el “Acto de Habla”, es decir, el texto y su contexto. Esto último me llevó a la definición con la que he trabajado los últimos diez años:

Comunicar es negociar significados, contando historias, utilizando formas de conexión de la gente, para tejer redes de sentidos comunes, con el fin de construir colectivo social⁴.

Este enunciado recoge lo que a mi juicio han sido los “objetos” de estudio de la Comunicación (Funciones/Significados o Acciones/Estéticas, Lenguajes, Medios, Cosmovisiones y Contextos⁵) y los integra en un solo cuerpo que me ha permitido diseñar estrategias cada vez más congruentes, en las que busco que todos los involucrados asuman responsabilidades para que cada uno de ellos se apropie libremente de sus acciones y, por supuesto, de sus consecuencias.

Tal vez parezca paradójico, pero considero que para explicar esta síntesis debo empezar por un análisis⁶ de las categorías (sustantivos, verbos y adverbios) seguido de una revisión de las configuraciones (fenómenos) a través de las cuales se manifiesta el “acto de negociación” (pensar comunicativamente). Pero como un ejercicio teórico de esta magnitud rebasa el propósito de este trabajo, en esta introducción adelanto una idea de negociación y presento un bosquejo de un modelo que explicaría algunas de sus configuraciones; y en el primer capítulo me centro en la categoría de significado para analizar, en los capítulos II a V, “qué” se dijo en 13 canales de televisión por cable durante el mes de febrero de 2013.

⁴ Esta definición está inspirada en una conferencia dictada por Ómar Rincón: Comunicador Social, Magíster en Educación y Arte y PhD en Ciencias Humanas y Sociales.

⁵ El modelo de la Teoría Matemática de la Información (TMI) de Claude E. Shannon (1948), que explica el proceso instrumental, y el de la Aguja Hipodérmica (AH) de Harold Lasswell (1927), que explica el proceso social, tienen una aparente coincidencia en los términos a pesar de referirse a cosas distintas y por ello han sido utilizados indistintamente como marcos conceptuales para el estudio de la comunicación; por eso y con fines meramente expositivos relaciono los términos propuestos por ellos y los propuestos aquí. TMI: Fuente (Medios), Mensaje (Estéticas), Codificador (Lenguajes), Emisor, Señal, Canal, Ruido, Receptor (Medios), Decodificador (Lenguajes), Destino (Medios); más tarde agregaron la noción de feedback que se refiere al mismo proceso, pero al revés. AH: Quién (Funciones), Dice qué (Significados), Por qué canal (Medios), A quién (Funciones), Con qué efectos (Estéticas).

⁶ Así como para llegar al nivel pragmático del lenguaje hay que comprender los niveles semántico, sintáctico, morfológico y fonético.

B. PENSAR COMUNICATIVAMENTE LA COMUNICACIÓN

1. NEGOCIAR LA COMUNICACIÓN

i. DE LOS RUIDOS A LAS MEDIACIONES

El concepto “**Ruido**” que primero fue considerado como indeseable porque entorpecía el orden –positivo– del proceso de comunicación y que luego se convirtió en el meollo de la cuestión al ser considerado como “**Mediación**”, determinó dos grandes momentos teóricos: Por un lado, está lo que yo llamo “**El debate positivista**” que se refiere a la disputa que, desde tiempo inmemorial, enfrenta a aquellos que optan por la razón –a veces instrumental– con los que optan por la acción –a veces divina– y que en el Siglo XX fue el aporte a la Guerra Fría de los investigadores del área de las humanidades, abanderando las causas sociológicas funcionalista (integrados) y crítica (apocalípticos)⁷. Por otro lado está “**La perspectiva cultural**” que tiene que ver con las propuestas que, desde la lingüística, el arte y la semiótica, se construyeron entre los años 60 y 90 del Siglo XX.

En las divisiones y subdivisiones de estos dos momentos encontré que los primeros ubicaron su campo de batalla en los contextos, las cosmovisiones, las funciones y los medios, mientras que los últimos reflexionaron sobre lenguajes y estéticas, y ambos se encontraron en los significados o lo que Roland Barthes llama “código narracional”:

...la forma última del relato, en tanto relato, trasciende sus contenidos y sus formas propiamente narrativas (funciones y acciones). Esto explica que el código

⁷ Durante mucho tiempo creí que funcionalistas y críticos hablaban de cosas distintas, tal vez porque los libros y los profesores exponían sus ideas de forma separada. Con los años descubrí que compartían la idea ilustrada y lineal de la Comunicación, sólo que cada grupo hablaba de lo que omitía el otro, así: los funcionalistas excluían al emisor y los críticos al receptor, en ambos casos la omisión estaba justificada al dar por sentada la cualidad positiva –natural, neutral, legítima y verdadera– de lo omitido; los primeros partían de una definición ya dada de emisor y los segundos se convirtieron en voceros de personas a las que no escuchaban y mucho menos representaban (baste recordar el tono despectivo con el Theodor Adorno que se refiere a la cultura popular). Por esto, me es difícil pensar en los miembros de la Escuela Crítica como “no positivistas”, porque creo que sus reflexiones siempre apuntaron a confirmar que los modelos funcionaban (otra cosa es que no les gustaran los resultados).

“narracional” sea el último nivel que pueda alcanzar nuestro análisis sin correr el riesgo de salirse del objeto-relato, es decir, sin transgredir la regla de inmanencia que está en su base. La narración no puede, en efecto, recibir su sentido sino del mundo que la utiliza: más allá del nivel “narracional” comienza el mundo, es decir, otros sistemas (sociales, económicos, ideológicos), cuyos términos ya no son sólo los relatos, sino elementos de otra sustancia (hechos históricos, determinaciones, comportamientos, etc.). Así como la lingüística se detiene en la frase, el análisis del relato se detiene en el discurso: inmediatamente después hay que pasar a otra semiótica... El nivel “narracional” tiene, así, un papel ambiguo: siendo contiguo a la situación de relato (y aun a veces incluyéndola) se abre al mundo, en el que el relato se deshace (se consume); pero, al mismo tiempo, al coronar los niveles anteriores, cierra el relato y lo constituye definitivamente como palabra de una lengua que prevé e incluye su propio metalenguaje. (Barthes, et al., 2001, pp. 28-29)

ii. DE LAS MEDIACIONES A LA FRAGMENTACIÓN

Si bien en los textos que hacen la revisión histórica de las teorías se pueden ver los dos momentos señalados arriba (la perspectiva ayuda), desde hace más de 20 años, las preguntas acerca del significado –y sus respuestas–, generaron diversos fenómenos de fragmentación; veamos: los medios ofrecen tanta información que quedamos desinformados; los lenguajes son individuales o, a lo sumo, tribales y ya no nos entendemos; las estéticas son integradas “democráticamente” para, a continuación, banalizarlas; frente a los significados se habla de libertad interpretativa; frente a las funciones de libre mercado; frente a las cosmovisiones de recepción activa... pero en lo que a contextos se refiere, hay cada vez menos opciones, mejor dicho, hoy somos más “Católicos”⁸ que nunca. Algo así como cuando Henry Ford promocionaba el Modelo T diciendo: “cualquier cliente puede tener un automóvil del color que quiera, siempre y cuando sea negro”⁹

iii. EL QUÉ: SIGNIFICADO, NEGOCIACIÓN Y ACCIÓN

En estos tres momentos, si bien ha habido propuestas integradoras, lo usual es encontrar estudios sobre los elementos aislados, sin dar cuenta de los contextos en los que se insertan¹⁰.

⁸ Vale la pena recordar que el Credo dice, entre otras cosas, que la Iglesia (**Comunidad**) es **Una**, Santa, Católica (**Uni-Versal**), Apostólica y Romana.

⁹ “Any customer can have a car painted any colour that he wants so long as it is black”

¹⁰ A finales de los años 70 y principios de los 80 (cuando hice mi pregrado en Comunicación Social), los sociólogos estudiaban contextos, los antropólogos cosmovisiones, los científicos funciones, los

Así pues, antes de pensar comunicativamente cualquier fenómeno y analizar sus elementos, es necesario pensar comunicativamente la comunicación, sólo que esta vez en lugar de pensarla desde un nuevo “ismo” de carácter fijo y excluyente, sería necesario hacerlo con una mirada “negociadora”, es decir, flexible e integradora, sobre todo si se tiene en cuenta que cada teoría propone categorías y conceptos que luego son retomados por distintos autores para re-elaborarlos y re-significarlos con diferentes funciones desde diversas cosmovisiones y contextos, lo que hace que tanto a nivel disciplinar como transdisciplinar uno se encuentre con: a) un mismo concepto significando cosas diferentes o b) diversos conceptos significando una misma cosa.

Hay más: si para negociar el significado de los fenómenos es necesario negociar el significado de la comunicación, para hacer esto último habrá que negociar el significado de negociación; adelanto, pues, una primera idea al respecto:

Si nos preguntamos ¿dónde reside el significado de los conceptos sociales: en el mundo, en la cabeza del que le da significado o en la negociación interpersonal? Nos sentimos impulsados a contestar que reside en esto último. El significado es aquello sobre lo cual podemos ponernos de acuerdo o, por lo menos, aceptar como base para llegar a un acuerdo sobre el concepto en cuestión. Si estamos discutiendo sobre “realidades”... la realidad no reside en la cosa, ni en la cabeza, sino en el acto de discutir y negociar sobre el significado de estos conceptos. Las realidades sociales no son ladrillos con los que tropezamos o con los que nos raspamos al patearlos, sino los significados que conseguimos compartiendo las cogniciones humanas. (Bruner, 2004, p. 128)

Así pues si el significado es la acción, la reflexión de Zubirí sobre la Metafísica de Aristóteles puede ayudar:

...el saber de la *phrónesis*, que los latinos llamaron *prudentia*... no es un saber hacer cosas. Mientras la *poíesis*, el hacer, produce una obra, el *érgon*, el hombre vive realizando acciones; no produce obras, sino que está en actividad. Si se quiere hablar de obra habrá que decir que es una obra que no consiste sino en el obrar mismo, no en una operación productora de algo distinto del obrar. A este tipo de obra, de *érgon*, cuyo término no consiste sino en la actividad misma, llamó Aristóteles “*enérgeia*”, estar en acto, en actividad... Por esto su término no es una *poíesis*, sino una *praxis*. La *praxis* es la actividad en acto, mera *enérgeia*... Es un saber universal, porque se refiere a la totalidad de la vida y del bien del hombre:

filósofos y semióticos significados, los diseñadores y artistas estéticas, los lingüistas lenguajes, los ingenieros medios y los comunicadores estudiábamos un poco de cada cosa. Lamentablemente, a pesar de todos los discursos sobre transdisciplinariedad, he notado que hoy el conocimiento se ha fragmentado aún más (basta ver la oferta educativa de las universidades).

saber la manera de actuar en la vida en su conjunto total... según el bien y el mal del hombre (Zubirí, 1980, pp. 21-22)

2. EL FENÓMENO COMUNICATIVO

El modelo que presento a continuación –que está apenas en proceso de construcción–, está ordenado desde el supuesto que tal vez los enfoques epistemológicos –de los que derivan las teorías que, a su vez, explican con categorías y conceptos todos los fenómenos por los que los seres humanos nos hemos cuestionado–, no serían verdaderos o falsos, sino más bien adecuados o inadecuados. Así, por ejemplo, una perspectiva Mecanicista es válida para explicar cómo opera el proceso de transmisión de señales en los Medios, pero es inútil a la hora de explicar la Significación o una perspectiva Formalista puede explicar las Estéticas, pero no las Cosmovisiones que las soportan.

Así pues, creo que la Comunicación no “es”, sino más bien, “son” estados de un sujeto que se manifiestan sólo en las “Acciones”. Ahora bien, comprendo estas acciones como “complejidades” (tejidos, mezclas) paradójicas¹¹ de siete categorías: Medios, Lenguajes, Estéticas, Significados o Acciones¹², Funciones, Cosmovisiones y Contextos; esto marca una dificultad a la hora de hacer la de-mostración por escrito y es esta: podría re-presentar adecuadamente la idea con un modelo heptadimensional pero, al ser traducido al texto en papel, que sugiere una lectura lineal, pierde toda su movilidad:

En primer lugar, porque en este caso el orden de los factores sí altera el producto, al fin y al cabo, si se lee de los *Contextos* a los *Medios* muestra la acción del autor y si se hace en el orden inverso, la del lector; adicionalmente, el autor no realiza desde la nada sino que también “lee” (investiga) la realidad y el lector no sólo lee, también produce y re-produce en la realidad.

¹¹ Debido a que creo que el ser humano es siempre Actante (no decidir también es decidir), las categorías serían elementos que se correlacionan y no causas o efectos del fenómeno comunicativo.

¹² Como muestro más adelante, la “Acción” es la categoría que permite el despliegue en forma de fractal del modelo propuesto.

En segundo lugar, miradas analíticamente¹³ las categorías pueden entenderse como términos de una oposición así: desde la mirada del lector, las categorías *Contextos*, *Situaciones* y *Funciones* serían “posibles”, en tanto son sentidos, direcciones que están en las mentes de los sujetos, las categorías *Estéticas*, *Lenguajes* y *Medios* serían “necesarias” en tanto son hechos ya realizados, y los *Significados* o *Acciones* serían “probables” o “contingentes”; por otro lado, desde la mirada del autor las nociones de necesidad y posibilidad se invertirían, en tanto los “hechos” serían resultados de investigaciones, planes y programas que de-terminan los *Contextos*, *Situaciones* y *Funciones* “necesarios” de su quehacer *Estético*, *Lingüístico* y *Mediático* “posible”.

Finalmente, esta mirada me sume en una paradoja: la de la “fragmentación/integración” que sólo se resuelve Pensando Comunicativamente y esto, en el texto escrito, sólo lo han logrado la etnografía y, por supuesto, la literatura¹⁴.

I. COMUNICACIÓN

Un encuentro simple entre dos actores podría explicarse como un intercambio en el que se alternan los papeles de quien habla (↓) y quien escucha (↑) lo que nos llevaría a los modelos positivistas de la comunicación y de los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde hacia abajo se presentan los “cómo” y hacia arriba los “para qué”; sin embargo, en este proceso todos los elementos serían mediaciones (↔), lo que nos llevaría a la perspectiva cultural y a las múltiples interpretaciones.

¹³ Estas categorías sólo son de-finibles (delimitables) analíticamente porque sólo se hacen visibles en la Acción.

¹⁴ “Edgar Morin “considera que la única manera de abordar o aproximarse a las complejidades humanas, en especial las que tienen que ver con el conocimiento y la trama humana es la metáfora. Dice que es por la metáfora que se pueden establecer comunicaciones analógicas entre realidades muy lejanas y distintas, y permiten dar intensidad afectiva a la inteligibilidad que aporta. Ubica, para la literatura, un aspecto fundamental, al decir que en el siglo XIX mientras la ciencia ignoraba lo individual, lo singular, lo concreto, lo histórico, la literatura y en particular la novela, revelaban de manera concreta la complejidad.” (Argüello Guzmán, 2010, p. 182)



ii. SIGNIFICADO

El proyecto semiótico que busca comprender la significación fue iniciado por Charles Sanders Peirce en el Siglo XIX, quien al introducir al interpretante trascendió la ecuación significante-significado propuesta por Saussure y planteó dos cuestiones: la mediación y la semiosis infinita¹⁵, gracias a las cuales se produce sentido. Esta propuesta es la base para muchos estudios sobre Comunicación a finales del siglo XX; entre ellos están los de Usos y Gratificaciones (Blumler y Katz), Relaciones Sociales (Lévi-Strauss), Interacciones (Watzlawick y Escuela de Palo Alto), las Sociologías interpretativas (Interaccionismo Simbólico, Fenomenología Social y Etnometodología) y la Teoría de los Actos de Habla de John Austin.

Según Jürgen Habermas, esta última es el primer paso en dirección a una pragmática formal, que también incluye las formas no cognitivas de empleo de

¹⁵ Según Mariluz Restrepo (Restrepo J., 1993, pp. 72-98), la fenomenología de Peirce que busca describir “todos los rasgos comunes a cualquier cosa experienciada...” está basada en tres categorías que se refieren a los “modos de ser” o “modos como el ser es”; éstas son: 1) el ser de posibilidad cualitativa positiva o primeridad, que no depende de nada; 2) el ser de hechos reales o segundidad, que implica dependencia pero no combinación; y 3) el ser de ley que gobierna los hechos en el futuro o terceridad, que implica combinación. Esta propuesta trasciende la mirada dual de Saussure porque, según Peirce –quien cree que los filósofos modernos sólo reconocen una forma de ser– hay tres modos de ser: 1) la mónada que se refiere a lo que es completo en sí mismo (cualidad); 2) la díada o idea elemental de algo que posee tal carácter en relación con algo más (hecho); y 3) la tríada que es una idea elemental de algo que “es” por su relación con otros dos (representación); así, el signo como representación se refiere a un *objeto*, transmite un significado y origina una idea o *interpretante* que, a su vez, es una representación. En otras palabras, la mirada de Saussure es estructuralista y la de Peirce es fenomenológica.

oraciones y “podrá utilizarse para una teoría sociológica de la acción si se logra mostrar de qué forma los actos comunicativos, esto es, los actos de habla, o las manifestaciones no verbales equivalentes, cumplen la función de coordinar la acción *contribuyendo así a la estructuración de las interacciones.*” (Habermas, 2002, p. 358)

Para explicarlo, Habermas toma como punto de partida el modelo de acción racional con arreglo a fines de Weber que,

...parte de que el actor se orienta primariamente a la consecución de una meta suficientemente precisada en cuanto a fines concretos, de que elige los medios que le parecen más adecuados en la situación dada, y que considera otras consecuencias previsibles de la acción como condiciones colaterales del éxito... la llamamos instrumental cuando la consideramos bajo el aspecto de observancia de reglas de acción técnicas y evaluamos el grado de eficacia de la intervención que esa acción representa en un contexto de estados y sucesos... y la llamamos estratégica cuando la consideramos bajo el aspecto de observancia de reglas de elección racional y evaluamos su grado de influencia sobre las decisiones de un oponente racional... Hablo, en cambio, de acciones comunicativas cuando los planes de acción de los actores implicados no se coordinan a través de un cálculo egocéntrico de resultados, sino mediante actos de entendimiento... De ahí que la negociación de definiciones de la situación sea un componente esencial de la tarea interpretativa que la acción comunicativa requiere. (Habermas, 2002, pp. 366-367)

Teniendo en cuenta lo anterior, el concepto acción se desplegaría, a manera de fractal, en las mismas categorías propuestas para la Comunicación¹⁶, es decir, en el acto de contar una historia existirían unos Contextos, una Acción Estratégica, una Acción Comunicativa, una Acción Instrumental y unos Medios de la historia contada.

ACCIÓN ESTRATÉGICA
Cosmovisiones

ACCIÓN COMUNICATIVA
Funciones
Acciones
Estéticas

ACCIÓN INSTRUMENTAL
Lenguajes

¹⁶ De hecho, en todas las categorías se daría este despliegue, pero en este texto sólo profundizo en la categoría *Acción*.

iii. NEGOCIACIÓN

En la Acción Comunicativa para que haya entendimiento es necesario alcanzar un acuerdo y éste

...tiene que tener una base racional; es decir, no puede venir impuesto por ninguna de las partes, ya sea instrumentalmente, merced a una intervención directa en la situación de acción¹⁷ ya sea estratégicamente, por medio de un influjo calculado sobre las decisiones de un oponente... El acuerdo se basa en *convicciones* comunes. (Habermas, 2002, pp. 368-369)

Un acuerdo, pues, consiste en aceptar o no la validez de algo que es susceptible de crítica; para llegar a él, se hace necesaria la distinción entre los diversos Actos de Habla que para Austin son tres:

Llama *locucionario* al contenido de las oraciones enunciativas ('p') o de las oraciones enunciativas nominalizadas ('que p')... El rol *ilocucionario* fija el modo en que se emplea una oración ('M p')... con los *actos perlocucionarios* el hablante busca causar un efecto sobre su oyente... Los tres actos que distingue Austin pueden, por tanto, caracterizarse de la siguiente forma: decir *algo*; hacer *diciendo* algo; causar algo *mediante lo que se hace* diciendo algo. (Habermas, 2002, pp. 370-371)

De acuerdo con este esquema, los Actos Perlocucionarios corresponderían a Cosmovisiones, los Actos Ilocucionarios a Funciones, Significados y Estéticas y los Actos Locucionarios a Lenguajes.

ACTO PERLOCUCIONARIO

Cosmovisiones

ACTO ILOCUCIONARIO

Funciones

Acciones

Estéticas

ACTO LOCUCIONARIO

Lenguajes

iv. ACCIÓN

Para Habermas, los actos ilocucionarios son “el componente que especifica *qué* pretensión de validez plantea el hablante con su emisión, *cómo* la plantea y en defensa *de qué* lo hace.” (Habermas, 2002, p. 357) Afirma además, que para Austin el

¹⁷ Por ejemplo, mediante el uso de la violencia.

acto ilocucionario “es concebido como un acto autosuficiente que el hablante emite siempre con intención comunicativa, es decir, con el propósito de que un oyente entienda y acepte su emisión.” (Habermas, 2002, p. 371). En otras palabras, a los actos ilocucionarios les es constitutivo el significado de lo dicho y para Habermas la acción comunicativa es esto, y sólo esto.

En los Actos Ilocucionarios se encontrarían aseveraciones (afirmaciones o negaciones), interacciones (promesas, solicitudes o preguntas) y expresiones (emociones) con dos implicaciones: a) el regreso del *Pathos* a la teoría y b) el significado como acción que nace a partir de la Pregunta y que, desde siempre, ha permitido a los seres humanos abrirse a nuevos mundos, porque, entre otras cosas, lo que ocurriría en los Actos Interactivos sería un nuevo despliegue fractal de todos los elementos.

ACTO ILOCUCIONARIO

Funciones - Acto Aseverativo

Acciones - Acto Interactivo

Estéticas - Acto Expresivo

v. PREGUNTA

Finalmente, las relaciones marcadas aquí con flechas, plantean de una manera todavía simple el hecho de que la comunicación no se puede explicar con un modelo lineal y/o circular; de hecho, una mirada compleja implicaría, entre otras cosas, a) negociar las relaciones que se dan entre cada uno de los elementos con todos los demás en cada uno de los actores –no sólo con su equivalente en el polo opuesto–, b) desplegar cada uno de los elementos en forma de fractal y c) mostrar cómo cada uno de los elementos puede ser un lugar de entrada y de salida; por ejemplo, al organizar el modelo básico de manera intercalada quedaría una flecha, que señala a las preguntas, y no a los medios, como iniciadoras del proceso:

Contextos
Cosmovisiones
Funciones
Contextos
Cosmovisiones - Acto Perlocucionario
Funciones - Acto Aseverativo
Acciones - Acto Interactivo → PREGUNTAS
Estéticas - Acto Expresivo
Lenguajes - Acto Locucionario
Medios
Estéticas
Lenguajes
Medios

I. PENSAR COMUNICATIVAMENTE LA NARRACIÓN

Para responder a la pregunta: ¿“Qué” se dijo en 13 canales de televisión por cable durante el mes de febrero de 2013?, he planteado que el “Qué” es el “Significado” y este último es “Acción Comunicativa” entendido como el conjunto de “Aseveraciones, Interacciones y Expresiones” que componen el “Acto Illocucionario”.

Ahora quiero plantear un negocio: si para los estructuralistas, como se dijo atrás, el código narracional es el último nivel del análisis del relato porque fuera de él está el mundo, entonces se puede decir que es en éste donde se encuentra el “qué” o el “significado” del relato y, por lo tanto, podría haber una correspondencia entre las categorías propuestas por Austin para la comunicación en general, con las categorías propuestas por Barthes para el relato en particular. Veamos:

A. EL FENÓMENO NARRATIVO

Sobre los significados Roland Barthes propone:

...distinguir en la obra narrativa tres niveles de descripción: el nivel de las *funciones* (en el sentido que esta palabra tiene en Propp y en Bremond), el nivel de las *acciones* (en el sentido que esta palabra tiene en Greimas cuando habla de los personajes como actantes) y en el nivel de la *narración* (que es, grosso modo, el nivel del “discurso” en Todorov). Recordemos que estos tres niveles están ligados entre sí según una integración progresiva: una función sólo tiene sentido si se ubica en la acción general de un actante; y esta acción misma recibe su sentido último del hecho de que es narrada, confiada a un discurso que es su propio código (Barthes, et al., 2001, p. 12).

Como he encontrado que no siempre hay coincidencia en la forma en que los autores utilizan los conceptos, me tomé la libertad de usar los que he encontrado con

más frecuencia. Así, a lo que Barthes en el párrafo anterior llama funciones lo llamaré núcleos, las acciones serán catálisis y la narración serán los discursos.

1. ACTANTES

Las nuevas antropologías han permitido construir una noción de sujeto “actante” que coordina sus facultades para construir un proyecto de vida propio. Este sujeto entra en relación con otros asumiendo un punto de vista, dependiendo de la historia que se relata y su participación en ella.

Los actantes, inicialmente fueron agentes de acciones. Según Aristóteles,

...porque los imitadores imitan a sujetos que obran, y éstos por fuerza han de ser malos o buenos... es, sin duda, necesario imitar, o a los mejores que los nuestros, o a los peores, o tales cuales, al estilo pictórico... Tal es también la diferencia que hay de la tragedia a la comedia; por cuanto ésta procura imitar a los peores, y aquella a hombres mejores que los de nuestro tiempo (Aristóteles, 1999, p. 12).

Más adelante se convirtieron en “tipos” psicológicos que no necesariamente estaban vinculados a las acciones y, con el análisis estructural del relato, se volvieron participantes, no necesariamente humanos, que son protagonistas de una esfera de relaciones finitas, llamados, ahora sí, “actantes”. Según Argüello (Argüello Guzmán, 2006, pp. 80-81),

La categoría de actante es tomada de L. TERNIERE. Sirve para denominar cualquier clase de participante (persona, animal, cosa o situación) que puede asumir varias funciones si se la utiliza en el relato, esto es, un actante puede cumplir varias funciones, simultánea o evolutivamente.

La clasificación actancial que habían realizado Propp (en *La morfología del cuento*, clasificó 31 funciones), y Soriau (en *Las 200.000 situaciones dramáticas*) han sido reducidas por Greimas a seis, elevándolas a categorías semióticas. Veamos el cuadro comparativo de los tres autores:

PROPP	SORIAU	GREIMAS
Héroe	Fuerza temática	Sujeto
Bien amado o de valor deseado	Representante del bien deseado del valor orientante	Objeto
Donador o proveedor	Árbitro atribuidor del bien	Destinador
Mandador	Obtenedor virtual del bien (aquel para quien trabaja el héroe)	Destinatario
Ayudante	Auxilio, reduplicación de una de las fuerzas	Ayudante
Villano o agresor	Oponente	Oponente
Traidor o héroe falso		

La noción de actante, tiene dos consecuencias inmediatas: la primera es que cada actante puede estar representado por múltiples actores y la segunda es que un actor puede representar diversos actantes; esto último es vital porque lo salva del resultado fatal –héroe o villano– que implica la propuesta de los “tipos” y le otorga la densidad que Aristóteles le negó. Adicionalmente, una dificultad que presenta esta clasificación es, según Barthes, que “muchos relatos enfrentan, alrededor de un objeto en disputa, a dos adversarios, cuyas ‘acciones’ son así igualadas: el sujeto es entonces verdaderamente doble sin que se lo pueda reducir por sustitución” (Barthes, et al., 2001, p. 24) lo que hace que, dependiendo de la perspectiva, los ayudantes de uno sean los oponentes de otro; en todo caso, pienso que esto último, es justamente lo que nos salva de la relación sujeto-objeto facilitando el reconocimiento del otro al comprenderlo también como sujeto.

2. RELATOS

Las funciones propuestas por Barthes son los hechos en los que intervienen los actantes, es decir lo que cuenta el relato:

...es el carácter funcional de ciertos segmentos de la historia que hace de ellos unidades: de ahí el nombre de “funciones” que inmediatamente se le ha dado a estas primeras unidades. A partir de los formalistas rusos se constituye como unidad todo segmento de la historia que se presente como término de una correlación. El alma de toda función es, si se puede decir, su germen, lo que le permite fecundar el relato con un elemento que madurará más tarde... (Barthes, et al., 2001, p. 12)

Para Barthes todo lo que se cuenta en el relato es funcional, es decir, todo en él significa algo hasta lo absurdo o lo inútil.

...se podría decir, en otras palabras, que el arte no conoce el ruido (en el sentido informativo del término): es un sistema puro, no hay, jamás hubo, en él unidad perdida...

La función es, evidentemente, desde el punto de vista lingüístico, una unidad de contenido: es “lo que quiere decir” un enunciado lo que lo constituye en unidad formal y no la forma en que está dicho... (Barthes, et al., 2001, p. 13)

A continuación las divide en dos grandes clases: 1) Las funciones distribucionales que se subdividen en núcleos o funciones cardinales y catálisis¹⁸ cuyo común denominador es abrir, mantener o cerrar una acción, pero se diferencian en que las primeras son principalmente de orden lógico (consecuente) y cronológico (consecutivo)¹⁹, mientras que las segundas son únicamente de orden cronológico. 2) Las funciones integradoras que sólo pueden comprenderse o completarse a nivel de los núcleos o las catálisis, se subdividen, a su vez, en indicios e informantes; los primeros tienen significados implícitos que obligan al lector a descifrarlos, mientras que los segundos no los tienen, son datos puros. Teniendo en cuenta las descripciones que hace Barthes de cada una de estas funciones y ateniéndome a su definición de lo funcional, incluyo aquí sólo las tres primeras, dejando a los informantes en el campo de los lenguajes.

i. NÚCLEOS

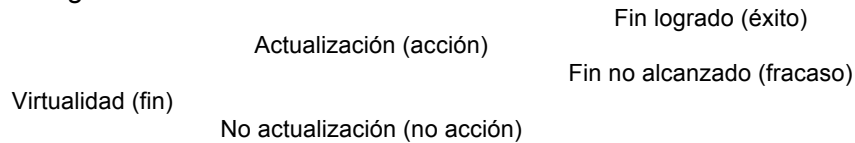
En el contexto de la narración Bremond (Barthes, et al., 2001, pp. 99-100) hace una revisión de esta función y la define en términos abstractos:

1. La unidad de base, el átomo narrativo, sigue siendo la *función*, aplicada, como en Propp, a las acciones y a los acontecimientos que, agrupados en secuencias, engendran un relato.
2. Una primera agrupación de tres funciones engendra la *secuencia elemental*. Esta tríada corresponde a las tres fases obligadas de todo proceso:
 - a) una función que abre la posibilidad del proceso en forma de conducta a observar o de acontecimiento a prever;
 - b) una función que realiza esta virtualidad en forma de conducta o de acontecimiento en acto;
 - c) una función que cierra el proceso en forma de resultado alcanzado.
3. A diferencia de Propp, ninguna de estas funciones necesita de la que la sigue en la secuencia. Por el contrario, cuando la función se abre la secuencia es introducida, el narrador conserva siempre la libertad de hacerla pasar al acto o de mantenerla en estado de virtualidad: si una conducta es presentada como debiendo

¹⁸ Corresponden a los conceptos de Tema o Motivo y Leitmotiv provenientes de la música, explicados por Argüello (Argüello Guzmán, 2006, pp. 53-54)

¹⁹ Al respecto, vale la pena incluir aquí la reflexión que se hace Barthes: "Todo hace pensar, en efecto, que el resorte de la actividad narrativa es la confusión misma entre la secuencia y la consecuencia, dado que lo que viene *después* es leído en el relato como *causado por*; en este sentido, el relato sería una aplicación sistemática del error lógico denunciado por la Escolástica bajo la fórmula *post hoc, ergo propter hoc*, que bien podría ser la divisa del Destino, de quien el relato no es en suma más que la "lengua, y esta "fusión" de la lógica y la temporalidad es llevada a cabo por la armazón de las funciones cardinales" (Barthes, et al., 2001, p. 16).

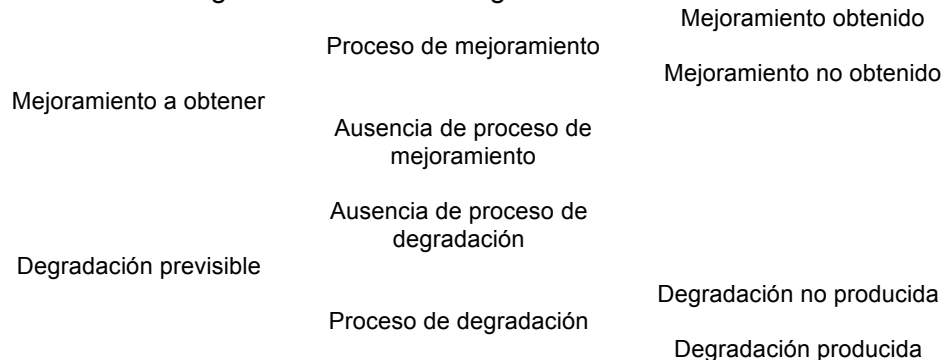
ser observada, si un acontecimiento debe ser previsto, la actualización de la conducta o del acontecimiento puede tanto tener lugar como no producirse. Si el narrador elige actualizar esta conducta o este acontecimiento, conserva la libertad de dejar al proceso que llegue hasta su término o detener su curso: la conducta puede alcanzar o no su meta, el acontecimiento seguir o no su curso hasta el término previsto. La red de posibles así abierta por la secuencia elemental responde al siguiente modelo:



Así pues, los núcleos son el relato propiamente dicho, es lo que en últimas dice el relato, en otras palabras, aquí se trazan el croquis del relato y sus divisiones fundamentales²⁰.

Desde la teoría de los actos de habla, esta categoría correspondería a los actos ilocucionarios aseverativos, es decir, afirmaciones y negaciones, que equivalen a los procesos de mejoramiento o degradación ocurridos en los relatos. En relación con esto, Bremond (Barthes, et al., 2001, p. 102) dice que

...los acontecimientos del relato pueden clasificarse en dos tipos fundamentales, que se desarrollan según las secuencias siguientes:



ii. CATÁLISIS

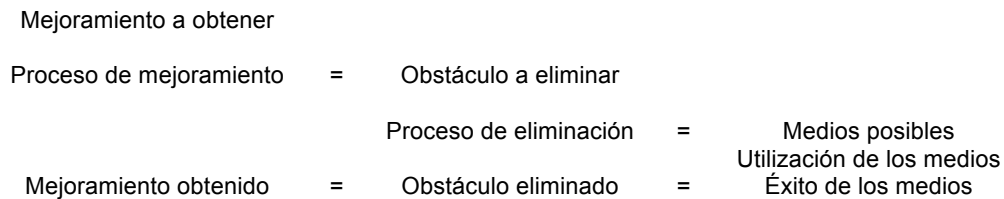
Las catálisis, pues, son el soporte del relato, podría decirse que llenan el espacio narrativo con lo que Aristóteles llama incidentes, pero son las que le dan profundidad, ampliando la función realizadora planteada en el núcleo. Así pues, para Bremond las secuencias elementales se combinan para engendrar secuencias complejas:

El narrador puede limitarse a dar la indicación de un proceso de mejoramiento sin explicar sus fases. Si dice simplemente, por ejemplo, que los asuntos del héroe se

²⁰ Actos o episodios.

arreglan, que se cura, se vuelve más razonable, se embellece, se enriquece, estas determinaciones que recaen sobre el contenido de la evolución sin especificar el *cómo*, no pueden servirnos para caracterizar su estructura. En cambio, si nos dice que el héroe reorganiza sus asuntos al cabo de largos esfuerzos, si refiere la cura a la acción de un medicamento o de un médico, el embellecimiento a la compasión de un hada, el enriquecimiento al éxito de una transacción ventajosa, la prudencia a las buenas resoluciones tomadas luego de una falta, podemos apoyarnos sobre las articulaciones internas de estas operaciones para diferenciar diversos tipos de mejoramiento: cuanto más entra el relato en el detalle de las operaciones, más pronunciada es esta diferenciación (Barthes, et al., 2001, pp. 104-105).

El relato, según Bremond (Barthes, et al., 2001, p. 105) inicia desde la perspectiva del beneficiario de un proceso de mejoramiento quien, frente a una dificultad – problema a resolver, ayuda a recibir u obstáculo a eliminar– emprende la búsqueda de medios a utilizar para salvarla; también es posible iniciar un proceso de degradación en el que los elementos operan en forma inversa. Así, pues, una mirada al proceso de mejoramiento –o degradación– planteado en el núcleo, daría como resultado el siguiente esquema:



Llevando el análisis al límite, Bremond presenta seis formas generales de comportamiento humano (en este caso, medios): el mejoramiento o la degradación fortuitos, la realización de la tarea, la huida, la negociación, la agresión y la retribución; a partir de allí muestra cómo se pueden encadenar acciones cada vez más complejas hasta llegar a un número infinito de relatos.

iii. INDICIOS

Los indicios, en contraste con los informantes, tienen significados implícitos que implican una actividad de desciframiento (Barthes, et al., 2001, p. 16) y lo que hay que descifrar son las emociones, pues estas son las precursoras de las acciones²¹.

²¹ “La palabra emoción se empezó a usar en castellano recién en el siglo XIX y deriva del francés, *émotion*, aparecida en el siglo XVI y que a su vez deriva de *émouvoir*, cuyo significado es conmover. La palabra francesa procede del latín *movere* que tiene varias significaciones. Al menos dos corresponden a verbos reflexivos: moverse y estremecerse, y el resto a verbos transitivos como transformar, estimular, inquietar, asustar y entusiasmar.” (Dör, Gorostegui, & Bascuñán, 2008, p. 110)

Aristóteles en la Poética se anticipa a los pedagogos actuales, al afirmar que las emociones son el principal recurso para el aprendizaje y por lo tanto toda obra debe provocar emociones para ilustrar la bondad o la maldad de las acciones de los personajes:

...todos se complacen con las imitaciones, de lo cual es indicio lo que pasa en los retratos; porque aquellas cosas mismas que miramos en su ser con horror, en sus imágenes al propio las contemplamos con placer, como las figuras de fieras ferocísimas y los cadáveres. El motivo de esto es que el aprender es cosa muy deleitable... Resulta que por eso se deleitan en mirar los retratos, porque considerándolos, vienen a caer en cuenta y argumenta qué cosa es cada uno... (Aristóteles, 1999, p. 19)

Dado que sobre la clasificación de las emociones todavía no hay acuerdo, en este texto las utilizaré de la siguiente manera: cuando en el relato predominen deseo, culpa, tristeza, odio, amor o ira estaremos hablando, en general, de drama²² y, en particular si las cosas acaban mal, de tragedia; cuando en el relato predomine el humor estaremos hablando, en general, de comedia, y, en particular, si las cosas acaban mal, de tragicomedia y cuando predomine el miedo, dependiendo del grado, estaremos hablando de suspenso o terror.

3. DISCURSOS

Continuando con la idea del fractal, el discurso es al relato lo que el lenguaje a la significación, así pues, si el lenguaje se refiere a la sintaxis, el discurso se refiere a la disposición o sucesión de las acciones. Según Bremond,

Todo relato consiste en un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de una misma acción. Donde no hay sucesión, no hay relato sino, por ejemplo, descripción (si los objetos del discurso están asociados por una contigüidad espacial), deducción (si se implican uno al otro), efusión lírica (si se evocan por metáfora o metonimia), etc. Donde no hay integración en la unidad de una acción, tampoco hay relato, sino sólo *cronología*, enunciación de una sucesión de hechos no coordinados. Donde, por último, no hay implicación de interés humano (donde los acontecimientos narrados no son ni producidos por agentes ni sufridos por sujetos pasivos antropomórficos), no puede haber relato porque es sólo en relación con un proyecto humano que los acontecimientos adquieren sentido y se organizan en una serie temporal estructurada (Barthes, et al., 2001, p. 102).

²² No es lo mismo que dramatización que se refiere al acto de re-presentación.

Ahora bien, teniendo en cuenta la forma en que “discurren” los acontecimientos, tanto Bremond como Todorov explican las configuraciones que pueden tomar los discursos.

En primer lugar, está la **alternancia** consiste en contar las dos historias simultáneamente, interrumpiendo ya una ya la otra para retomarla en la interrupción siguiente. Bremond ilustra la oposición de procesos de mejoramiento y degradación entre dos actantes así:

Daños a infligir	vs.	Fechoría a cometer		
Proceso agresivo	vs.	Fechoría		
Daño infligido	vs.	Fechoría cometida	=	Hecho a retribuir

La sigla vs. (versus) que sirve aquí de lazo a ambas secuencias, significa que el mismo acontecimiento, que cumple una función a desde la perspectiva de un agente A, cumple una función b si se pasa a la perspectiva B (Barthes, et al., 2001, p. 101).

La segunda configuración es el **encadenamiento** que consiste simplemente en yuxtaponer diferentes historias: una vez terminada la primera se comienza la segunda, lo que permite hablar de la sucesión de procesos degradación→mejoramiento –o viceversa–, ilustrado de la siguiente manera:

Fechoría a cometer		
Fechoría		
Fechoría cometida	=	Hecho a retribuir
		Proceso de retribución
		Hecho retribuido

El signo =, que empleamos aquí, significa que el mismo acontecimiento cumple simultáneamente, en la perspectiva de un mismo rol, dos funciones distintas [En este caso, para el criminal la primera es activa y la segunda pasiva] (Barthes, et al., 2001, p. 100).

Finalmente, la **intercalación**, que es la inclusión de una historia dentro de otra y se justifica cuando fracasa un proceso de mejoramiento o de degradación (un anticlímax) y se revelan los niveles del ser y del parecer, lo que, a su vez, genera un nuevo ciclo, esta vez inverso, para llegar al objetivo inicial.

Fechoría cometida	=	Hecho a retribuir	
		Proceso de retribución	= Daño a infligir
		Hecho retribuido	= Proceso agresivo
			= Daño infligido

Esta disposición aparece cuando un proceso, para alcanzar su fin, debe incluir otro, que le sirve de medio, el cual a su vez puede incluir un tercero, etc. El enclave es el gran resorte de los mecanismos de especificación de las secuencias... (Barthes, et al., 2001, p. 101)

B. NEGOCIEMOS...

En la introducción establecí varias correspondencias:

- Contextos
- Cosmovisiones – Acción estratégica – Acto Perlocucionario
- Funciones, Acciones y Estéticas – Acción comunicativa – Acto Ilocucionario
- Lenguajes – Acción instrumental – Acto locucionario
- Medios

En este capítulo, la definición de Actante tomada de Greimas alude a la “posición” que asume cada actor frente a la vida: como destinador, sujeto, oponente, ayudante, objeto o destinatario; esta posición es siempre intencional y por lo tanto opera como Acto Perlocucionario en la narración. Por otro lado, la definición de Discurso de Bremond y Todorov alude más al aspecto sintáctico de la historia, es decir, a la disposición de los hechos narrados, por lo tanto, opera como Acto Locucionario; pero tal como lo plantea Habermas, ninguno de estos elementos es “Acción Comunicativa.

Nos queda el Relato en el que los Núcleos son lo que en últimas dice el relato, es decir, lo que afirma o niega; las Catálisis son los acotencimientos del relato, sus interacciones; y los Indicios son lo que hay que descifrar, las emociones que se expresan en él. Así pues, es posible establecer otra serie de correspondencias:

- Cosmovisiones – Acto perlocucionario – **Actantes**
- Acto ilocucionario – **Relatos**
 - Funciones – Acto aseverativo – **Núcleos**
 - Significados – Acto interactivo – **Catálisis**
 - Estéticas – Acto expresivo – **Indicios**
- Lenguajes – Acto locucionario – **Discursos**

Son, pues, los Actos Ilocucionarios o Relatos los que facilitan los criterios para responder a la pregunta ¿“Qué” se dijo en 13 canales de televisión por cable durante el mes de febrero de 2013?. Ahora bien, hay que ser prácticos: un estudio en el que se revisen los Núcleos de 945 programas (que es lo que hay en este período de tiempo), puede hacerse a partir de las sinopsis y arrojar como resultado una tendencia general, que es lo que busco aquí; por su parte, las Catálisis y los Indicios, si bien darían profundidad a este estudio, no modificarían el resultado, por lo que en este texto no son “necesarias”.

Teniendo en cuenta lo anterior, en los capítulos siguientes informo qué se dijo en estos programas en términos de lo que ellos afirmaron o presentaron y, al final, presento algunas de las reflexiones que me suscitaron estos hallazgos.

II. EL TELEVISOR

Confieso, con un poco de vergüenza, que me gusta ver televisión: me acompaña cuando estoy despierta, piensa por mí cuando estoy cansada y me arrulla a la hora de dormir, entre otras cosas. Sólo hay un problema: últimamente encuentro muy pocos programas que realmente me gusten. Estaba pensando en eso el año pasado cuando el espíritu navideño flotaba en el aire y, después de un razonamiento evidentemente ilógico, decidí hacerme un regalazo: cambié mi viejo televisor por uno con la última tecnología. Después de comprarlo caí en cuenta de la bobada, es decir, el televisor no es la televisión, pero como ya el daño estaba hecho, decidí cambiar el plan que había suscrito con mi proveedor de televisión por cable, buscando uno que tuviera canales donde presentaran alguna cosa que me gustara. Como la navidad todavía flotaba en el aire, comparé los planes que ofrecían UNE (Empresa de Telecomunicaciones de Pereira S.A.) y Directv (Directv) y descubrí varias cosas, que menciono a continuación.

Lo primero que hice fue copiar la lista completa de canales y clasificarlos²³:

- Cada proveedor tiene un canal propio en el que informa sobre su programación y UNE tiene además 7 canales “Mosaico” donde agrupa sus canales para que el televidente pueda repasarlos rápidamente.
- En UNE hay 15 canales en los que presentan películas hechas para cine, de los cuales 13 están en Directv. Además de estos canales los dos proveedores ofrecen dos paquetes especiales: Moviecity con 9 canales (que en realidad son 5, porque algunos son canales que repiten la programación en horario distinto) y HBO-Max con 10 canales (que son 8).

²³ Ver Anexo 1: Lista de Canales

Hay unos grupos de canales en los que combinan películas hechas para cine con programas hechos para televisión; en todos los casos su contenido es variado:

- El primero de ellos es el que denominé “Variedades”, porque presentan literalmente de todo; son los canales internacionales, nacionales y regionales así:
 - Internacionales: En UNE hay 9, de los cuales 5 están en Directv. Por otra parte, Directv ofrece 10 que no están en UNE.
 - Nacionales: En UNE hay 7, de los cuales 6 están en Directv.
 - Regionales: En UNE hay 13, de los cuales 5 están en Directv.
- El segundo grupo es el de “Infantiles”: En UNE hay 11, de los cuales 7 están en Directv.
- El tercer grupo es el de “Series”: En UNE hay 10, de los cuales 9 están en Directv.
- El cuarto grupo es el de “Cultura”: En UNE hay 13, de los cuales 8 están en Directv. Por otra parte, Directv ofrece uno que no está en UNE.

Hay un grupo de canales que son específicos en sus temáticas o géneros y, a pesar de que en algunos de ellos se presentan ocasionalmente películas hechas para cine, los clasifiqué aparte:

- Religiosos: En UNE hay 5 canales, de los cuales 2 están en Directv.
- Comedias: En UNE hay 3 canales, de los cuales uno está en Directv. Por otra parte, Directv ofrece uno que no está en UNE.
- Novelas: En UNE hay 4 canales, de los cuales 2 están en Directv.
- Adultos (pornografía): En UNE hay 6 canales, de los cuales 3 están en Directv. Por otra parte, Directv ofrece uno que no está en UNE.
- Crimen: Los dos proveedores ofrecen 1 canal.
- Deportes: En UNE hay 10 canales, de los cuales 6 están en Directv. Por otra parte, Directv ofrece 11 que no están en UNE.

- Música: En UNE hay 12 canales, de los cuales 2 están en Directv. Por otra parte, Directv ofrece uno que no está en UNE.
- Entretenimiento: Los dos proveedores ofrecen 1 canal.
- Casa y Viajes: En UNE hay 7 canales, de los cuales 7 están en Directv. Por otra parte, Directv ofrece 2 que no están en UNE.
- Naturaleza: En UNE hay 3 canales, de los cuales 2 están en Directv. Por otra parte, Directv ofrece uno que no está en UNE.
- Negocios: Los dos proveedores ofrecen 2 canales.
- Noticias: En UNE hay 7 canales, de los cuales 5 están en Directv. Por otra parte, Directv ofrece 3 que no están en UNE.

Finalmente, Directv ofrece 36 canales de audio de los cuales 31 son de música y 5 son de radio.

Así pues, con 235 canales y 24 horas diarias de contenido en cada uno de ellos, yo seguía sin encontrar nada para ver en el televisor flamante y nuevecito que compré sin pensar. Volví a la lista para revisar cuáles eran los canales que prefería e hice lo siguiente:

- No veo nunca los canales Informativos, de Variedades, Religión, Novelas, Adultos, Crimen, Deportes, Música, Negocios y Noticias.
- Veo ocasionalmente los canales Infantiles, de Comedia, Entretenimiento, Casa y Viajes y Naturaleza.
- Veo con frecuencia los canales de Cine, Series y Cultura.

De los canales que prefiero, estudiar los que presentan películas hechas para cine implicaría tomar un período de tiempo muy amplio para poder encontrar las tendencias, así que los descarté; quedaron, entonces, los canales de Series y Cultura. Pensé que si los iba a estudiar, el trabajo debería cubrir a la mayor parte de las audiencias, por eso sólo tuve en cuenta los canales que se ofrecen en el plan básico de UNE (que es el más económico) descartando, por lo tanto, los canales por los que hay que pagar un precio adicional.

Mientras repasaba mi lista, pensaba en los horrores que se dicen de la televisión, especialmente en el tema del “Imperialismo Cultural”²⁴ así que busqué su procedencia y me encontré la primera obviedad: la mayoría de los canales son de Estados Unidos (el Imperio) pero, ¿qué hay de las “Industrias”?, mejor dicho ¿quiénes son los que hacen el trabajo?; busqué los dueños de los canales y me encontré con que los nombres de las cadenas productoras y distribuidoras de películas para cine y programas para televisión se repetían: A&E, Discovery, Disney, Fox, MGM, NBC Universal, Sony Pictures, Time Warner y Viacom. Al cruzar esta información con los dos grupos de canales, la lista final quedó conformada por 13 canales así:

- De los 10 canales de Series, excluí BBC Entertainment y Film & Arts por no pertenecer a una cadena de Estados Unidos quedando los 8 siguientes:
 - [Fox](#) (FOX.com): [Fox](#) (FOX) y [FX](#) (FOX)
 - [NBC Universal](#) (NBC Universal Inc.): [Syfy](#) (NBC Universal) (Syfy) y [Universal Channel](#) (NBC Universal).
 - [Sony Pictures](#) (Sony Pictures Digital Productions Inc.): [AXN](#) (AXN Latin America Inc.), [Sony Entertainment Television](#) (SET Distribution, LLC) y [Sony Spin](#) (AXN Latin America Inc.).
 - [Time Warner](#) (Time Warner): [Warner Channel](#) (Warner Bros. Entertainment)
- Para escoger los canales de Cultura, donde hay 13 opciones, excluí Click, por no pertenecer a una cadena de Estados Unidos; luego fui a los sitios web creados para Latinoamérica y escogí 5 así:
 - [A+E](#) (A+E Networks, LLC): [A&E](#) (A&E Mundo, LLC) (A&E Television Networks, LLC) y [History](#) (The History Channel Latinoamérica, LLC) (A&E Television Networks, LLC).
 - [Discovery](#) (Discovery Communications, Inc.): [Discovery Channel](#) (Discovery Communications, Inc.) (Discovery Communications, LLC). Excluí Civilization,

²⁴ Economía Política de la Comunicación

Turbo, Science y Theater porque no aparecen en los sitios web y porque no están incluidos en el plan básico de UNE.

- [Fox](#) (FOX.com): [Nat Geo](#) (FOX). Excluí Fox NatGeo HD porque no aparece en los sitios web y porque no está incluido en el plan básico de UNE.
- [Time Warner](#) (Time Warner): [Infinito](#) (Time Warner). Excluí Glitz y TruTV porque los horarios que hay en sus sitios web, pocas veces se ajustan a lo que en realidad se presenta en televisión.

Así pues, estoy viendo lo que dicen seis cadenas de televisión, especialmente Fox y Time Warner que tienen canales en los dos grupos (de hecho, son las que tienen un mayor número de canales en los planes ofrecidos); pero, en concreto ¿qué dicen?

A. REFLEXIONES Y PREGUNTAS

La lista de canales presentada en el Anexo 1 muestra algunos de sus dueños: A&E, Discovery, Disney, Fox, MGM, NBC Universal, Sony Pictures, Time Warner y Viacom, destacan como las cadenas con mayor número de canales en los planes de televisión por cable ofrecidos; sería interesante averiguar quiénes son los propietarios de estas cadenas para establecer el tamaño del sistema multinacional de la industria audiovisual y sus relaciones político-económicas.

Esto me lleva a la pregunta por la circulación, es decir, por los operadores de televisión por cable: ¿quiénes son sus propietarios? y ¿cómo toman la decisión de incluir o excluir cadenas y canales?.

Ahora bien, si los televidentes actuamos de una manera tan impulsiva como yo lo hice al comprar el televisor y suscribir el plan de televisión, hay alguien que se esté preguntando ¿para qué queremos televisores y planes de televisión nuevos?.

III. LA TELEVISIÓN

Quería tomar como muestra la programación de un mes pero también quería tener la posibilidad de ver el comportamiento semanal de los canales; por eso estudié un período de 5 semanas. Empecé a recoger la información el 27 de Enero y continué a lo largo del mes de febrero buscando diariamente las actualizaciones de los sitios hasta el 3 de Marzo; con ello obtuve un total de 1.009 títulos, 12.572 registros en 10.916:55 horas, así:

CANALES	TÍTULOS	REGISTROS	TIEMPO
A&E			
A&E	65	1016	840:00
History	45	1029	840:00
Discovery			
Discovery	105	979	840:00
Fox			
Fox	138	909	840:35
FX	133	900	840:00
National Geographic	124	998	839:05
NBC Universal			
Syfy	59	792	840:00
Universal	63	785	839:45
Sony			
AXN	33	820	840:00
Sony Entertainment Television	66	1011	839:00
Sony Spin	31	1041	840:00
Time Warner			
Infinito	61	1223	840:00
Warner	86	1069	838:30

Los registros digitados conformaron un primer archivo²⁵ con la siguiente información: Canal, Nombre del programa, Día de la semana, Fecha, Hora de inicio, Hora de finalización, Duración cuantitativa y Duración cualitativa (Series, Miniseries, Compilaciones, Cortometrajes, Largometrajes y Especiales).

²⁵ Ver Anexos 2a y 2b: Parrilla

La segunda tarea después de digitar los registros, consistió en buscar los nombres de los programas en su idioma original para poder agruparlos y encontrar información sobre ellos. Curiosamente, esta tarea fue más difícil de lo que imaginé en un principio, pues muchas veces el nombre en español no se parece en nada al nombre original y, en algunos casos, el mismo programa aparece con nombres distintos en español; en otros casos, como en Discovery Channel (41) y National Geographic (26), la información es escasa o nula, tanto en sus sitios para Estados Unidos y Latinoamérica como en las bases de datos especializadas, así que no fue posible encontrar los nombres originales y por eso los dejé registrados como aparecen en los sitios web.

Para profundizar el análisis verifiqué la confiabilidad de la información proporcionada por los sitios web que visité, la estabilidad, los patrones y los títulos programados y, finalmente, hice una selección de los programas que se presentan en los horarios en que usualmente veo televisión.

A. REGISTROS²⁶

Hice un primer recorrido organizando los registros por su duración cuantitativa y encontré que aunque en general, la información presentada en los sitios es confiable, se presentaron algunas inconsistencias y falta de información en la mayoría de los canales.

Los únicos canales en los que no se presentó ninguna novedad fueron A&E, FX y Sony Entertainment Television.

La precisión y la calidad de la información de la cadena Fox seguida por A&E, NBC-Universal y Sony es buena. En cambio, la información y las interfaces de los sitios web de Discovery y Time Warner dejan mucho que desear.

²⁶ Ver Apéndice 1: Registros (Descripción general) y Anexos 3a y 3b: Registros (Cuadros y Descripción por canales).

1. INCONSISTENCIAS

De los 12.572 registros, 29 presentan inconsistencias, es decir, el 0,23%.

Los canales donde se presentaron son: Discovery (2), Fox (6), Universal (3), AXN (10) y Sony Spin (8).

Ajusté los horarios y eliminé 5 registros así: Discovery 1, Fox 3 y Universal 1, para que la programación coincidiera con la duración real de los programas.

2. SIN INFORMACIÓN

De un total de 12.572 registros, falta información 600 espacios que equivalen al 4,77%.

Los canales donde están los registros omitidos son: History (3), Discovery (45), National Geographic (1), Syfy (1), Universal (1), AXN (6), Sony Spin (6), Infinito (512) y Warner (25).

Pude deducir los títulos de 580 registros revisando la programación previa y posterior (porque son continuación del programa anterior que fue registrado como de una hora, siendo su duración de media hora o porque son programas fijos semanales o diarios). Destaca el canal Infinito dentro de este grupo con un porcentaje del 41,86% de su programación, pero al revisarla pude comprobar que cuando un programa se repite a continuación, generalmente lo escriben una sola vez con la duración total. Después de esto, quedaron 20 registros sin información.

B. PROGRAMACIÓN

Una vez ajustada la parrilla quise saber qué tan predecible era la programación, para ello la ordené de cuatro formas.

En la primera, que coincide con la forma como es presentada en los sitios web, ordené los registros por la fecha, seguida de la hora de inicio. Este listado me

permitió revisar la programación de cada uno de los 35 días en forma continua.

Ejemplo:

CANAL	PROGRAMA	DÍA	FECHA	INICIO
Canal 1	Programa 1	Lunes	28-ene	0:00
Canal 1	Programa 2	Lunes	28-ene	1:00
Canal 1	Programa 3	Lunes	28-ene	2:00
Canal 1	Programa 4	Lunes	28-ene	3:00
Canal 1	Programa 5	Lunes	28-ene	4:00
Canal 1	Programa 6	Lunes	28-ene	5:00
Canal 1	Programa 7	Lunes	28-ene	6:00

En la segunda, ordené los registros por la hora de inicio, seguida de la fecha (inversa a la anterior). Este listado me permitió revisar la programación de cada una de las 5 semanas en forma continua. Ejemplo:

CANAL	PROGRAMA	DÍA	FECHA	INICIO
Canal 1	Programa 1	Lunes	28-ene	0:00
Canal 1	Programa 10	Martes	29-ene	0:00
Canal 1	Programa 20	Miércoles	30-ene	0:00
Canal 1	Programa 30	Jueves	31-ene	0:00
Canal 1	Programa 40	Viernes	1-feb	0:00
Canal 1	Programa 50	Sábado	2-feb	0:00
Canal 1	Programa 60	Domingo	3-feb	0:00

En la tercera, ordené los registros por la hora de inicio, seguida del día de la semana. Este listado me permitió revisar la programación de cada semana agrupada por horas y encontrar los programas fijos en cada una de ellas. Ejemplo:

CANAL	PROGRAMA	DÍA	FECHA	INICIO
Canal 1	Programa 1	Lunes	28-ene	0:00
Canal 1	Programa 1	Lunes	4-feb	0:00
Canal 1	Programa 1	Lunes	11-feb	0:00
Canal 1	Programa 1	Lunes	18-feb	0:00
Canal 1	Programa 1	Lunes	25-feb	0:00
Canal 1	Programa 10	Martes	29-ene	0:00
Canal 1	Programa 10	Martes	5-feb	0:00

En la cuarta, ordené los registros por el día de la semana, seguido de la hora de inicio (inversa a la anterior). Este listado me permitió revisar la programación de cada uno de los 7 días de la semana agrupados por horas y encontrar los programas fijos en cada uno de ellos. Ejemplo:

CANAL	PROGRAMA	DÍA	FECHA	INICIO
Canal 1	Programa 1	Lunes	28-ene	0:00
Canal 1	Programa 1	Lunes	4-feb	0:00
Canal 1	Programa 1	Lunes	11-feb	0:00
Canal 1	Programa 1	Lunes	18-feb	0:00
Canal 1	Programa 1	Lunes	25-feb	0:00
Canal 1	Programa 2	Lunes	28-ene	1:00
Canal 1	Programa 2	Lunes	4-feb	1:00

1. ESTABILIDAD²⁷

De estas cuatro formas de ordenar la información las que me sirvieron para observar la estabilidad de la programación fueron las dos últimas. A partir de ellas elaboré los listados de programas fijos semanales, diarios y fin de semana.

La primera dificultad que encontré para elaborar los listados fue que, a pesar de la vieja costumbre en televisión de programar los espacios para que inicien o terminen en la hora en punto o en la media hora, hay 2.342 casos (de un total de 12.572 registros), equivalentes al 18,63%, en que esto no sucede; esto hace que la programación sea poco predecible y difícil de seguir. Los canales donde esto ocurre son Discovery (10), Fox (743), FX (727), National Geographic (685), Syfy (41) y Universal (136). Destacan en este grupo las cadenas Fox y NBC-Universal con el 76,77% y el 11,22% de su programación respectivamente. Para resolver esta dificultad elaboré los listados de dos maneras a partir de la tercera forma (semanal): en todas las cadenas, excepto Fox, señalé las horas de inicio y finalización de los programas, mientras que en Fox sólo señalé las horas de inicio y agrupé los programas por rangos de horarios.

En segundo lugar, si todos los programas duraran una hora, habría 24 espacios por cada día, pero como los programas tienen duraciones diferentes, el número de espacios en cada canal es variable.

En tercer lugar, en todos los canales la programación varía permanentemente, por lo tanto registré los programas que aparecen con más frecuencia en cada horario y señalé las excepciones. Esto implica que los listados donde registré esta

²⁷ Ver Apéndice 2: Programación (Descripción general) y Anexo 4a: Programación (Descripción por canales).

información no dicen qué programas ocupan cuáles espacios, sino qué programas es probable que se encuentren en determinados horarios; por lo tanto, de aquí en adelante cada que mencione un programa en un determinado espacio, estaré refiriéndome al hecho de que es probable que se encuentre ahí.

Teniendo en cuenta lo anterior, ordené los canales del más estable (Syfy) al menos estable (Fox) así:

CANALES	No.	ESPACIOS	SIN CAMBIOS	%
A&E				
A&E	10	101	36	35,64
History	4	110	75	68,18
Discovery				
Discovery	6	147	89	60,54
Fox				
Fox	13	144	16	11,11
FX	12	105	17	16,19
National Geographic	11	186	40	21,51
NBC Universal				
Syfy	1	100	77	77,00
Universal	9	72	27	37,5
Sony				
AXN	2	62	47	75,81
Sony Entertainment Television	3	94	65	69,15
Sony Spin	7	73	43	58,90
Time Warner				
Infinito	5	69	43	62,32
Warner	8	82	31	37,80

Adicionalmente los canales que tienen espacios en los que los horarios de inicio varían son: Fox 13 (9,03%), FX 11 (10,48%), Nat Geo 10 (5,38%), Syfy 4 (4%) y Universal 5 (6,94%).

2. PATRONES²⁸

Al revisar la programación por la cuarta forma de ordenar (diaria), pude notar unos patrones en la programación:

i. ORGANIZACIÓN

Cuando hay largometrajes previos que desajustan la programación, la mayoría de los canales utilizan programas de media hora o una hora para ajustar los horarios.

²⁸ Ver Apéndice 2: Programación (Descripción general)

Los canales en que esto no ocurre son: History y Sony Spin.

En otras palabras, hasta los canales menos estables (cadena Fox) tienen unos espacios fijos que siempre se respetan, por lo tanto ordenan los programas para que siempre terminen a la hora de iniciar el espacio fijo.

ii. PARES Y MARATONES

Hay la costumbre de presentar programas por pares (capítulo anterior y capítulo estreno) y de programar maratones.

A pesar de que en algunos casos los pares de programas no son necesariamente los últimos en salir al aire, los diferencié de las maratones estableciendo para estas últimas la presentación continua de 3 o más capítulos excepto en los casos en que uno de estos fuera estreno.

Los canales en que no hay maratones son: FX, Sony Entertainment Television y Sony Spin.

Los canales cuya programación consta casi totalmente de maratones son: History e Infinito.

iii. CICLOS

Otra forma de programar es por ciclos que consisten en presentar un grupo de programas en un rango de horarios y repetirlos, casi siempre en el mismo orden, a continuación o unas horas más tarde.

Los canales en que esto no ocurre son: Fox, FX, National Geographic y Warner.

iv. PRIME TIME Y ESTRENOS

El *Prime Time* es un espacio fijo del día (generalmente de lunes a viernes) reservado por los canales para presentar estrenos y/o programas destacados y así los anuncian la mayoría de ellos en sus sitios web. Los canales en que esto no ocurre son: Discovery e Infinito. Los canales en que este espacio varía son: FX y Universal.

Esperaba encontrar los Estrenos en estos espacios y mi intención era registrarlos, pero desafortunadamente en este punto las cosas no son nada claras; por lo tanto, decidí hacer un listado con los programas que aparecen en mi horario que es de las 19:00 hasta las 23:00, resaltando en ellos los Estrenos que logré identificar. Hay dos excepciones en estas listas: el canal A&E señala que su *Prime Time* es de 19:00 a 22:00 inclusive, pero en el horario de 14:00 a 16:00 presentan capítulos nuevos de series que no se presentan en el horario anterior, por lo tanto los incluí y el canal Warner, que presenta sus estrenos a partir de las 23:00. Los canales en los que no fue posible identificar estrenos son: Discovery Channel, FX, Syfy y Sony Spin.

3. PROGRAMAS²⁹

Para identificar los programas por grupos, ordené las listas por su duración cualitativa (Series, Miniseries, Compilaciones, Cortometrajes, Largometrajes y Especiales), luego las ordené alfabéticamente y pude hallar el número total de títulos y la frecuencia con que se presentaron.

I. DURACIÓN CUALITATIVA

La clasificación de los registros de acuerdo con la duración cualitativa es la siguiente:

- Total 1.009 – Registros 12.572 – Horas 10.916:55

DURACIÓN	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Inconsistencias	3	0,30	5	0,04		
Sin información	7	0,69	20	0,16	22:00	0,20
Series	329	32,61	11002	87,51	8320:51	76,22
Miniseries	22	2,18	135	1,07	121:35	1,11
Compilaciones	9	0,89	151	1,21	140:00	1,28
Cortometrajes	80	7,93	159	1,26	143,19	1,31
Largometrajes	551	54,61	1078	8,57	2128:10	19,49
Especiales	8	0,79	21	0,17	41:00	0,38

²⁹ Ver Apéndice 2: Programación (Descripción general) y Anexo 4b: Programas (Lista de programas con información sobre cada uno)

Una última mirada me permitió encontrar el número real de títulos, restando los correspondientes a inconsistencias (3), sin información (7) y los programas presentados en dos o más canales (Series: 3, Cortometrajes: 1 y Largometrajes: 50)³⁰. La lista quedó entonces así:

- Total 945
 - Series: 326 (34,5%)
 - Miniseries: 22 (2,33%)
 - Compilaciones: 9 (0,95%)
 - Cortometrajes: 79 (8,36%)
 - Largometrajes: 501 (53,02%)
 - Especiales: 8 (0,85%)

ii. FRECUENCIA

Al ordenar la lista alfabéticamente encontré las veces que cada programa se repite; a partir de allí seleccioné primero los programas que se repiten más de diez veces, después, de este grupo, escogí los que ocupan más de 24 horas y obtuve 118 programas.

C. MI TELEVISIÓN

Para definir la televisión que veo tuve en cuenta los siguientes criterios:

- **Estabilidad:** Escogí los que con mayor probabilidad se encuentran en un espacio.
- **Patrones:** Tomé el listado de programas que aparecen en mis horarios incluyendo las excepciones que señalé en el aparte “Prime Time y Estrenos”.

³⁰ Los canales en los que no hay programas presentados en otros canales son Discovery, National Geographic e Infinito.

- **Programas:** Señalé los programas que ocuparon más de 24 horas durante las cinco semanas estudiadas.

De esta selección resultó que sólo 63 series³¹ cumplían con estos tres criterios.

Ahora bien, a pesar de que los largometrajes (501) corresponden al 53,02% de los títulos, ellos sólo ocupan el 19,49% de los horarios, mientras que las series (326) ocupan el 76,22%, esto justifica el hecho de que no estén en la lista.

Las series seleccionadas son las siguientes:

PROGRAMAS	REGISTROS	% ³²	HORAS	% ³³
Criminal minds	141	17,20	141:00	16,79
The Simpsons (Los Simpson)	309	33,99	140:15	16,68
CSI: NY	140	17,07	140:00	16,67
Friends	276	25,82	138:00	16,46
Cheaters	256	20,93	128:0	15,24
CSI: Miami	126	15,37	126:00	15,00
CSI	125	15,24	125:00	14,88
Grey's anatomy	115	11,37	115:00	13,71
That '70s show	210	20,17	105:00	12,50
The adventures of Merlin	105	10,09	105:00	12,50
Pawn stars (El precio de la historia)	206	20,02	103:00	12,26
1000 ways to die (Mil maneras de morir)	201	16,43	100:30	11,96
Bones	109	12,11	99:35	11,85
The big bang theory	197	18,43	98:30	11,75
Two and a half men	188	17,59	94:00	11,21
House, M.D. (Dr. House)	92	11,72	92:00	10,96
NCIS	92	11,22	92:00	10,95
Operation repo (Operación rescate)	179	14,64	89:30	10,65
Flip men (Restauradores)	171	13,98	85:30	10,18
Taboo (Tabú)	92	9,22	76:50	9,16
Snapped (Atrapadas)	76	7,48	76:00	9,05
American pickers (Cazadores de tesoros)	75	7,29	75:00	8,93
Law & Order SVU (La Ley y El Orden: UVE)	75	9,55	75:00	8,93
Storage wars (¿Quién da más?)	146	14,37	73:00	8,69
Glee	74	8,14	71:15	8,48
Ghost hunters	64	8,08	64:00	7,62
Ancient aliens (Alienígenas ancestrales)	60	5,83	60:00	7,14
Top chef	58	5,74	58:00	6,91
Man vs. Wild (A prueba de todo)	55	5,62	55:00	6,55
Face off	52	6,57	52:00	6,19
Destination truth	51	6,44	51:00	6,07
American restoration (Los restauradores)	96	9,33	48:00	5,71
Grimm	47	5,99	47:00	5,60
American Idol	28	2,77	46:00	5,48

³¹ Títulos 63 (6,67%) – Registros 5.411 (43,04%) – Tiempo 3.931:46 (36,02%).

³² Los porcentajes corresponden a la participación en el canal respectivo.

³³ El cálculo de las horas es sobre 840, que es el tiempo de cada canal durante cinco semanas.

PROGRAMAS	REGISTROS	%	HORAS	%
Cajun pawn stars (El precio de la historia: Luisiana)	90	8,75	45:00	5,36
90210	40	3,84	40:00	4,76
Counting cars (Locos por los autos)	80	7,77	40:00	4,76
Duck dynasty	80	7,87	40:00	4,76
Up all night	74	9,43	37:00	4,41
Hollywood treasure	43	5,43	36:30	4,35
Ice Road Truckers (Rutas mortales: Alaska)	36	3,50	36:00	4,29
Live from Abbey Road	34	3,27	34:00	4,05
Elementary	31	3,95	31:00	3,69
Castle	30	3,66	30:00	3,57
Last Resort	30	3,66	30:00	3,57
The universe (El universo)	30	2,92	30:00	3,57
Sala de emergencias: Historias inéditas	30	3,06	29:46	3,54
Beauty and The Beast (La Bella y La Bestia)	29	3,69	29:00	3,45
Shipping wars (Guerra de envíos)	58	5,71	29:00	3,45
Private practice	29	2,87	29:00	3,46
Futurama	65	7,15	28:50	3,43
Make it or break it	28	2,69	28:00	3,33
River monsters (Monstruos de río)	28	2,86	28:00	3,33
Sesiones con Alejandro Franco	28	2,69	28:00	3,33
Chicago fire	27	3,44	27:00	3,22
Top gear	27	2,62	27:00	3,21
America's next Top Model	26	2,57	26:00	3,10
Deadly women (Las verdaderas mujeres asesinas)	25	2,55	25:00	2,98
Once upon a time	25	2,47	25:00	2,98
Banged up abroad (Preso en el extranjero)	29	2,91	24:45	2,95
Behind mansion walls (Crímenes millonarios)	24	2,45	24:00	2,86
Monster man	24	3,03	24:00	2,86
Revenge	24	2,37	24:00	2,86

D. REFLEXIONES, PREGUNTAS E HIPÓTESIS

1. REGISTROS

Sólo después de un largo proceso de digitación y clasificación de los registros pude hallar las inconsistencias y llenar los vacíos y, a pesar de que no tengo datos para demostrarlo, en el tiempo que ha transcurrido después de hacer este trabajo, he notado que la calidad de la información ha empeorado, es decir, la programación que aparece los sitios web habitualmente no coincide con lo que efectivamente se presenta en los canales; igual ocurre con el servicio de información que presta el

operador donde, además, se cambian con frecuencia los nombres en español de los programas (como si se tratara de programas diferentes), de hecho, cuando llamé a UNE para hacer el reclamo me dijeron que esa información no depende de ellos, es decir, que sólo la transmiten igual que lo hacen con la señal de los canales.

Esto hace que me pregunte ¿qué tan conectados están los encargados de la programación con los que digitan la información? y ¿qué tan cuidadosos son estos últimos? o ¿le interesa a alguien que esta información sea precisa y clara?.

2. PROGRAMACIÓN

Las curiosas horas de inicio de los programas y los continuos cambios en la programación ¿qué sentido tienen?, es decir, debe haber una razón para ello ¿cuál es? y, por otra parte, ¿qué significan estos cambios para las audiencias? y ¿cómo los incorporan a sus hábitos para ver televisión?.

Los patrones de la programación señalan una tendencia a llenar los espacios con pares, maratones o ciclos, y he notado que en estos casos los capítulos de las series se presentan en un orden aleatorio; por otro lado, los espacios para estrenos son bastante reducidos y, en realidad, hay pocos estrenos; así pues ¿cuáles son las razones para llenar los espacios con repeticiones? y, ¿qué piensan y qué hacen las audiencias con esto?.

La relación entre número de horas (10.916:55) y número de títulos programados (945) sólo sirve para confirmar lo dicho en el párrafo anterior, es decir, que el menú de programas es bastante escaso, aunque las series, al estar compuestas de diferentes capítulos ampliarían las opciones aparentemente (como ya veremos).

3. MI TELEVISIÓN

Acerca de los programas que con mayor probabilidad encuentro hay que decir que cumplen con lo dicho hasta ahora y que sus principales temas son los mismos de la programación general, que reviso a continuación; por lo tanto, la reflexión sobre ellos la haré más adelante.

4. HIPÓTESIS

Los datos presentados hasta aquí así como las reflexiones y preguntas planteadas en el capítulo V pueden mirarse como elementos del proceso enseñanza-aprendizaje a la luz de la psicología y la sociología. Veamos:

i. REFORZAMIENTO

Según los psicólogos, no puede haber aprendizaje sin atención; esta es, metafóricamente hablando, la puerta de entrada al encuentro negociador; por eso, la falta de concordancia entre lo que anuncian los sitios web y lo que efectivamente se presenta en la televisión, el continuo cambio de nombres en los programas, la falta de estabilidad, los patrones de organización de la programación, la presentación de las series en orden aleatorio y los espacios *Prime*, pueden explicarse desde los programas de **reforzamiento parcial o intermitente** propuestos por los teóricos del condicionamiento (Pavlov, Watson y Skinner), con en los que

...el aprendizaje tarda más tiempo en producirse, pero es más duradero. El ejemplo clásico es el de las máquinas tragamonedas... [mientras que con programas de reforzamiento continuo] el **animal**³⁴ aprende más rápidamente, pero [el aprendizaje] es menos duradero, ya que cuando deja de recibir recompensa, deja de responder. (Dör, Gorostegui, & Bascuñán, 2008, p. 79)

En otras palabras, según las investigaciones de estos psicólogos, el reforzamiento continuo conduce a la habituación que es uno de los inhibidores de la atención.

Por otra parte, los patrones de pares, maratones y ciclos, la altísima frecuencia en las repeticiones y las múltiples versiones de unas pocas historias sugieren el uso de la **redundancia** propuesta en las teorías mecanicistas de la comunicación (que se inspiran en la psicología conductista) para contrarrestar el “ruido” que impide la efectividad de la comunicación.

ii. EL MEDIO ES EL MENSAJE

El uso de estos recursos remite, a su vez, a la idea **entre-tenimiento** y/o **diversión** planteada Giraud al comentar el trabajo de McLuhan,

³⁴ Las negrillas son mías.

...en la industrialización mediante la mecanización del trabajo lo importante no reside tanto en el producto de ese trabajo... sino en la naturaleza misma del trabajo: parcelización de la tarea, alejamiento del trabajador de toda iniciativa y poder de decisión. Igualmente, en la televisión, los programas y diferentes contenidos no son nada en comparación con los modos de saber totalmente nuevos que ella implica. Lo importante consiste no tanto en las informaciones que el auditor –y en particular el niño– recibe sino en el modo de recepción que transforma totalmente su relación con los *media* tradicionales que son el libro, la escuela, el museo. El mensaje televisado tiene su propia finalidad que no reside tanto en su contenido referencial como en la relación del receptor sensorial con el referente. Según la dramática fórmula del autor: “El *medium* es el mensaje” (Guiraud, 1988, pp. 24-25)

IV. LOS NÚCLEOS

En concordancia con la explicación sobre los Núcleos tomada de Bremond, busqué información sobre el contenido de los programas en las Sinopsis presentadas en los sitios web de los canales y en las bases especializadas IMDB y Filmaffinity³⁵. Al recoger los datos encontré que la “función que abre la posibilidad del proceso en forma de conducta a observar o acontecimiento a prever” corresponde a los antecedentes que más adelante presento como “Razones”; la “función que realiza esta virtualidad en forma de conducta o de acontecimiento en acto” corresponde tanto a las Relaciones como las Soluciones; y estas últimas también hacen parte de la “función que cierra el proceso en forma de resultado alcanzado”. Adicionalmente, encontré que es la segunda función la que da paso a las catálisis mediante el recurso de la intercalación desplegando así el relato en fractales; es por esto que el análisis que sigue a continuación es más extenso en cuanto se refiere a las Relaciones, puesto que es allí donde se hace visible el “qué” del relato.

A. RELACIONES³⁶

¿Qué dice o qué afirma el relato?, en otras palabras, ¿Con quién o qué nos relacionamos a través de la pantalla?, son las preguntas que tuve en mente, para elaborar un cuadro³⁷ a partir de las sinopsis; en él fui creando columnas a medida

³⁵ Ver Anexo 5: Sinopsis.

³⁶ Ver Apéndice 3: Relaciones (Descripción general) y Anexo 6: Relaciones (Descripción por canales).

³⁷ Ver Anexo 4b: Programas (Lista de programas con información sobre cada uno).

que aparecían los diversos elementos y al finalizar pude agrupar los títulos en 42 relaciones principales que clasifiqué dentro 8 categorías así:

- Sociales: Culturas, Religión, Política, Dinero, Trabajo, Educación y Edad.
- Humanas: Enemigos, Otros, Familia, Pareja e Individuo.
- Estéticas: Comunicación, Arte, Deportes, Concursos y Alimentación.
- Ciencia y/o Ingeniería: Ciencia, Construcción, Objetos, Armas, Máquinas y Vehículos.
- Salud: Cuerpo/Mente y Accidentes.
- Naturaleza: Naturaleza, Animales, Vegetales, Minerales, Energía, Tiempo y Espacio exterior.
- Imaginarias: Personajes míticos o legendarios, Artefactos mágicos o humanizados, Superhéroes o Supervillanos, Mundos alternos, Mutantes, Muerte o Muertos, Seres sobrenaturales, Extraterrestres y Multiversos.
- Sin información.

Antes de continuar debo advertir que, como toda interpretación, esta no es necesariamente “positiva”, es decir, las preguntas planteadas arriba no tienen una única respuesta puesto que los relatos en los que se trata un solo tema son escasos y a veces las catálisis y los indicios (que no fueron tenidos en cuenta en este estudio) son un tema en sí mismos; por lo tanto otro lector puede llegar a un orden diferente. Aún así, es posible, en el proceso de lectura, encontrar un tema que está más marcado que los demás y unas tendencias generales, como mostraré más adelante.

A continuación presento la descripción de cada una de estas relaciones y, al final, un resumen donde las ordeno por el tiempo que ocuparon durante el mes estudiado.

1. SOCIALES

En este grupo incluyo todas aquellas relaciones en las que priman factores demográficos que permiten la conformación de grandes grupos humanos. Además

de las relaciones mencionadas a continuación, ocasionalmente se alude al Género pero como ningún programa estaba centrado en este tema no lo consideré.

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Sociales						
Culturas	30	2,97	366	2,91	300:10	2,75
Religión	5	0,50	24	0,19	23:05	0,21
Política	9	0,89	17	0,14	32:05	0,29
Dinero	7	0,69	261	2,08	155:55	1,43
Trabajo	50	4,96	1705	13,56	1005:40	9,21
Educación	10	0,99	242	1,92	204:45	1,88
Edad	12	1,19	20	0,16	36:35	0,34

i. CULTURAS

Si se entiende la cultura como el conjunto de formas de pensar, hablar y actuar de grupos de personas, al menos 66 programas³⁸ se refieren a este aspecto de la vida, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 30 programas que centran su atención en la cultura pueden clasificarse así: 4 se centran en la pertenencia a estados o naciones lejanos espacial y/o temporalmente de los narradores y en todos ellos se alude a algún tipo de exclusión, 9 hablan de grupos que, independientemente de su distancia espacio-temporal, viven de forma “extra-ordinaria”, es decir, distinta a lo que el narrador considera “ordinario”, 7 se refieren a fiestas que se celebran anualmente en países occidentales como Navidad y Halloween, 3 hablan de mitos, leyendas e historias que se cuentan a partir de tradiciones, textos y hallazgos arqueológicos y 7 son sobre hallazgos arqueológicos específicamente.

En otros programas no dedicados a la cultura es posible encontrar estas miradas, así como el concepto de “pueblerino” o la fiesta de San Valentín; también se usa la cultura para contextualizar historias sobre dinero, edad, familia, pareja, arte, tradiciones culinarias, edificios, vehículos, miradas del cuerpo, viajes y también crímenes, caza de animales y, especialmente, la supuesta profecía Maya sobre el fin del mundo sirve para contar historias sobre catástrofes naturales, ataques de vehículos, animales, vegetales, artefactos mágicos e invasiones extraterrestres.

³⁸ Títulos: 66 (6,54%) – Registros 503 (4%) – Tiempo 466:05 (4,27%).

ii. RELIGIÓN

La religión entendida como la explicación humana de lo divino, las instituciones organizadas y los lugares creados alrededor de ésta, se encuentra en, 20 programas³⁹ al menos, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Hay 5 programas que se refieren a la religión. así: 1 sobre grupos religiosos, 2 sobre personas y 2 sobre mitos, leyendas e historias sustentadas en tradiciones, textos o hallazgos arqueológicos.

Lo religioso, además, sirve para explicar modos de ser de grupos y personas, o ambientar historias sobre crímenes, profecías acerca del fin del mundo (esta vez de origen católico) y ataques de seres sobrenaturales.

iii. POLÍTICA

Lo político puede referirse al conjunto de las ideas que determinan las formas de gobierno de los países; en este caso, al menos 119 programas⁴⁰ se refieren a este aspecto de la vida, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 9 programas que tratan el tema político se clasifican en: 5 biográficos y 4 sobre legislaciones.

La política como contexto en las historias, puede referirse a grupos o personas que ejercen esta función, a las ideas propiamente dichas (entre ellas la exclusión o la violencia), a las leyes derivadas de ellas; también se usa en historias sobre otros, familia, pareja, individuo, deportes, salud, viajes, rescate de animales y a las acciones, generalmente criminales o bélicas, que se realizan en nombre de ideas o a los ataques, invasiones y enfrentamientos de máquinas, animales y personajes imaginarios.

³⁹ Títulos: 20 (1,98%) – Registros 90 (0,72%) – Tiempo 102:20 (0,94%).

⁴⁰ Títulos: 119 (11,79%) – Registros 810 (6,44%) – Tiempo 939:55 (8,61%).

iv. DINERO

Al menos 49 programas⁴¹ se refieren al dinero, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Hay 7 programas que se refieren específicamente al dinero, así: 1 habla de los efectos de una herencia en la vida de una persona, 5 se refieren a dificultades económicas y lo que hacen sus protagonistas para superarlas y 1 se centra en procesos de embargo escandalosos.

El dinero también puede referirse a otras ganancias o pérdidas súbitas (casinos y loterías), a su búsqueda, a su escasez, a crímenes, pero, en general, se refiere a la forma como su presencia o ausencia afecta la vida de las personas en historias sobre trabajo, familia, pareja, individuo, crímenes y enfrentamiento entre supervillanos.

v. TRABAJO

Si se entiende el trabajo como una actividad orientada a producir ideas, bienes o servicios o a conseguir dinero para vivir, al menos 91 programas⁴² se refieren a él, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 50 programas que se centran en el trabajo lo hacen de diversas formas: 2 son biografías de empresarios, 8 hablan de la búsqueda del éxito y lo que hacen algunas personas para conseguirlo, 7 se refieren al desempleo, su probabilidad y lo que algunas personas hacen para superarlo, 6 tratan asuntos cotidianos y algunos tienen como trasfondo el maltrato (*bullying*) y la desesperanza, 3 están relacionados con el maltrato (*bullying*), 21 siguen a transportadores de cargas y buscadores, restauradores, compradores, vendedores o subastadores de casas, objetos históricos, armas, motos o automóviles y 3 muestran cómo se hacen algunos trabajos.

Adicionalmente, el trabajo puede referirse a grupos y personas, o contextualizar historias sobre dinero, familia, pareja, individuo, arte, deportes, accidentes, crímenes,

⁴¹ Títulos: 49 (4,86%) – Registros 589 (4,69%) – Tiempo 462:15 (4,23%).

⁴² Títulos: 91 (9,02%) – Registros 2029 (16,14%) – Tiempo 1339:10 (12,27%).

actividades de explotación de la naturaleza, ataques de animales o personajes imaginarios y, en general, a la forma como el trabajo, los jefes, subalternos o compañeros afectan la vida de las personas.

vi. EDUCACIÓN

La educación entendida solamente como la asistencia a instituciones destinadas para ese fin, es tomada en cuenta al menos 28 programas⁴³, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 10 programas que abordan la educación, se pueden clasificar así: 1 alude a la responsabilidad, 6 tratan asuntos cotidianos y algunos tienen como trasfondo el maltrato (*bullying*) y la desesperanza y 3 están relacionados con el maltrato (*bullying*).

En algunos casos la educación se refiere a grupos o a personas, a la búsqueda de ideales, o sirve para contextualizar historias sobre fiestas, relaciones de pareja, individuos, arte, deportes, crímenes y ataques o enfrentamientos de personajes imaginarios y, en general a la forma como la educación, los profesores, estudiantes o compañeros afectan la vida de las personas.

vii. EDAD

Al menos 113 programas⁴⁴ se refieren a este aspecto de la vida, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Hay 12 programas centrados en la edad, así: 3 sobre el cuidado de niños, 3 se refieren al aprendizaje del respeto y 6, de adolescentes y jóvenes, muestran la celebración de fiestas desenfundadas.

En algunos casos la edad se refiere a los problemas propios de cada etapa de la vida (32 se refieren a la niñez, 64 a la adolescencia, 5 a personas en los 20 años, 3 a personas en los 30 años, 3 a adultos, 6 a ancianos) o a la búsqueda de ideales, también contextualiza historias sobre culturas, dinero, trabajo, educación, relaciones

⁴³ Títulos: 28 (2,78%) – Registros 437 (3,48%) – Tiempo 416:30 (3,82%).

⁴⁴ Títulos: 113 (11,20%) – Registros 1109 (8,82%) – Tiempo 1119:20 (10,25%).

con los otros, la familia o la pareja, deportes, concursos, viajes y, finalmente, a combates, crímenes, guerras, accidentes, catástrofes naturales, rescate de animales y ataques o enfrentamientos de máquinas, animales, vegetales y personajes imaginarios.

2. HUMANAS

En este grupo incluyo todas aquellas relaciones con personas que de una u otra manera afectan la vida de cada uno de los implicados.

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Humanas						
Enemigos	299	29,63	2.786	22,16	3059:20	28,02
Otros, Vecinos o Amigos	13	1,29	1.071	8,52	558:20	5,11
Familia	43	4,26	1157	9,20	703:00	6,44
Pareja	83	8,23	752	5,98	655:15	6,00
Individuo	19	1,88	117	0,93	141:00	1,29

i. ENEMIGOS

La violencia como el ser o situación (incluido el miedo) que puede obstaculizar o impedir el curso normal de los acontecimientos y/o dañar o acabar con los bienes o la vida de las personas y los seres de la naturaleza, es tomada en cuenta, al menos, en 638 programas⁴⁵, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Hay 299 programas están centrados en enemigos humanos así: 4 presentan combates cuerpo a cuerpo o con armas, 9 muestran crímenes en general, 20 son sobre atracos y robos, 13 están relacionados con estafas, 3 hablan de abuso sexual, 3 se refieren a acoso, 118 se centran en asesinatos, 8 aluden a las prisiones, 16 hablan de secuestros, 16 están relacionados con tráfico de personas, productos ilícitos o armas, 26 aluden a la corrupción entendida como el uso de las ventajas propias del trabajo para el beneficio personal o la dominación de personas gracias al poder económico o al uso de la fuerza, 28 son sobre conspiración en la que se pretende asesinar a comunidades o líderes y también apropiarse de armas de

⁴⁵ Títulos: 638 (63,23%) – Registros 6.407 (50,96%) – Tiempo 6.376:11 (58,41%).

destrucción masiva (generalmente asociadas con espías) y 35 presentan guerras o acontecimientos relacionados con ellas.

La violencia también puede referirse al maltrato de animales, la explotación de recursos naturales, accidentes, catástrofes, ataques, invasiones y enfrentamientos con máquinas, animales, vegetales y personajes imaginarios, pero también a bromas pesadas, escándalos, burlas, maltrato (*bullying*), exclusión y suicidio y, en general, al temor que producen los grupos o personas extrañas, los deportes “extremos”, los avances científicos, la naturaleza, los animales, la muerte, los seres sobrenaturales y los extraterrestres.

ii. OTROS, VECINOS Y AMIGOS

Los “otros” pueden ser personas con las que no se ha tenido una relación previa y si a este grupo se añaden los vecinos y los amigos, al menos 94 programas⁴⁶ se refieren a ellos, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Sólo 13 programas están centrados en ellos, así: 4 donde el protagonista da o recibe ayuda, 6 en los que se tratan asuntos cotidianos y 3 en los que se utiliza cámara escondida para hacer bromas pesadas o dar sorpresas a otras personas.

En algunos casos los otros, vecinos y amigos son personas que actúan en el contexto de historias sobre culturas, dinero, educación, edad, familia, pareja, individuo, deportes, viajes y explotación de recursos naturales, también aparecen en programas sobre accidentes, crimen, guerra, ataque, invasión, enfrentamiento de animales, vegetales y personajes imaginarios y, en general, en situaciones de la vida cotidiana con estas personas.

⁴⁶ Títulos: 94 (9,32%) – Registros 1607 (12,78%) – Tiempo 1069:30 (9,80%).

iii. FAMILIA

La familia como el grupo conformado al menos por un padre (o quien hace sus veces) y un hijo o dos o más hermanos, está, al menos, en 195 programas⁴⁷, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 43 programas que se refieren a la familia son: 1 sobre el temor al futuro, 2 se refieren a la adopción, 17 tratan asuntos cotidianos y en algunos de ellos hay un fuerte sentimiento de desesperanza, 4 muestran reuniones familiares caóticas, 17 hablan de distanciamientos o rivalidades entre los integrantes y 2 se centran en el divorcio y sus consecuencias.

La familia sirve también para personificar relaciones culturales, políticas o sobre dinero, trabajo, educación, edad, otros, parejas, individuos, deportes y salud; también puede referirse al rescate de animales y a combate, crimen, guerra, catástrofes naturales, ataques, invasiones y enfrentamientos con máquinas, animales y personajes imaginarios; pero, en general, se refiere a la forma como los miembros de la familia se afectan unos a otros.

iv. PAREJA

La pareja es entendida aquí como las personas que se relacionan en función de la sexualidad, el romance o alguna forma de matrimonio; en este caso, al menos 233 programas⁴⁸ se refieren a ella, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 83 programas que abordan relaciones de pareja, tratan todos los aspectos relativos a ella encontrados en el período estudiado: 2 muestran las diferentes etapas del romance, 3 se refieren al primer amor, 2 son sobre personas que buscan aventuras, 13 están relacionados con el encuentro casual del enamorado y en muchos casos a la dificultad que encuentra uno de los dos para aceptar el hecho, 7 se centran en la búsqueda de la pareja definitiva, 7 hablan sobre reglas que, eventualmente, no funcionen, 16 muestran lo que hacen algunos para superar

⁴⁷ Títulos: 195 (19,33%) – Registros 2691 (21,40%) – Tiempo 2082:30 (19,08%).

⁴⁸ Títulos: 233 (23,09%) – Registros 2.512 (19,98%) – Tiempo 2.260:30 (20,71%).

obstáculos aparentemente insalvables, 16 están relacionados con el proceso de conquista, 5 muestran personajes con dudas sobre su pareja, 1 muestra la organización de una boda, 3 tratan asuntos cotidianos, 2 se centran en las dificultades y los distanciamientos, 3 hablan sobre infidelidad y 3 se centran en las rupturas.

Igual que en los demás temas, la pareja se encuentra en historias sobre culturas, política, dinero, trabajo, educación edad, otros, familia, individuo (viudez), deportes y salud; también aparece en combates, crímenes (abuso sexual y acoso), guerras y ataque, invasión o enfrentamiento con animales y personajes imaginarios.

V. INDIVIDUO

El individuo aparece como una persona que busca o pierde el sentido de su vida, así, al menos 20 programas⁴⁹ se refieren a él, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 19 programas que están centrados en el individuo, se clasifican así: 10 cuentan historias de personas que cuestionan su pasado y el sentido de sus vidas que emprenden un viaje real o interior en busca de una transformación personal, 3 resuelven sus conflictos con la ayuda de animales, 3 reciben instrucciones de seres sobrenaturales, 2 reciben el anuncio de su muerte y deciden hacer lo que siempre desearon y 1 decide suicidarse para superar la culpa donando sus órganos.

En un caso se muestra cómo el suicidio de un hijo afecta la vida de toda la familia.

3. ESTÉTICAS

En este grupo incluyo todas aquellas relaciones con las obras realizadas por los seres humanos con propósitos expresivos y que, en principio, están orientadas hacia el conocimiento, la información, lo bello o lo agradable.

⁴⁹ Títulos: 20 (1,98%) – Registros 118 (0,94%) – Tiempo 143:00 (1,31%).

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Estéticas						
Comunicación	7	0,69	53	0,42	28:15	0,26
Arte	24	2,38	251	2,00	259:10	2,37
Deportes	17	1,68	90	0,72	118:10	1,08
Concursos	11	1,09	261	2,08	277:55	2,55
Alimentación	3	0,30	7	0,06	8:25	0,08

I. COMUNICACIÓN

Si se entiende la comunicación como la actividad mediante la cual se entrega conocimiento o información sobre algo, las personas que la realizan y los medios a través de los cuales lo hacen, al menos 40 programas⁵⁰ se refieren a este aspecto de la vida, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 7 programas que están centrados en ella son: 1 cuenta la historia de un medio de comunicación, 1 es sobre un día de trabajo en un periódico y 5 presentan información sobre novedades de cine, televisión o artistas.

En algunos casos la comunicación sirve como ambientación de la historia, otras veces se muestra cómo este trabajo afecta la vida de las personas que lo hacen o que se benefician de él y se encuentra en las relaciones con trabajo, otros, familia, pareja, individuos y objetos, pero también se incluye en programas sobre crímenes y guerra.

ii. ARTE

El arte como una actividad expresiva, las personas que la realizan y los medios o escenarios a través de los cuales se muestran las obras, se encuentra, al menos, en 83 programas⁵¹, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 24 programas están centrados en el arte, se refieren a: 2 biografías, 1 cuenta la historia de un texto, 6 siguen la vida de personas cuyo sueño es actuar, bailar o cantar, 1 muestra a artistas en situaciones vergonzosas de las que los

⁵⁰ Títulos: 40 (3,96%) – Registros 258 (2,05%) – Tiempo 257:40 (2,36%).

⁵¹ Títulos: 83 (8,23%) – Registros 742 (5,90%) – Tiempo 792:35 (7,26%).

presentadores se burlan, 2 se centran el trabajo de artistas y se apoyan con entrevistas, 3 presentan videos musicales y entrevistas y 9 presentan actuaciones.

En algunos casos el arte sirve como ambientación de la historia y se encuentra en programas sobre dinero, trabajo, educación, otros, familia, pareja, individuo, concursos y construcciones; también está relacionado con crímenes, explotación de animales y ataque de animales y personajes imaginarios; en general, la mayoría de los programas que se ocupan de este tema muestran como artistas, arte y obras afectan la vida de las personas.

iii. DEPORTES

Si se entienden los deportes como las actividades humanas que exigen habilidades y destrezas físicas y que, generalmente, tienen propósitos competitivos, al menos 61 programas⁵² se refieren a este aspecto de la vida, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Los 17 programas donde el deporte es protagonista son: 1 biográfico, 1 sobre la vida de deportistas que entrenan para una competencia, 4 son exhibiciones de habilidad, 10 siguen a deportistas en sus competencias más importantes y 1 se centra en competencias ilegales.

Los deportes pueden ambientar la historia, también se habla de deportistas, sus dificultades y aprendizajes y a veces sirven para estudiar el cuerpo humano; finalmente, el deporte aparece asociado con actividades de riesgo (acrobacia), combate (artes marciales, lucha libre, boxeo, caballería y tiro) y explotación (caza y pesca) y sirve en actividades criminales y de guerra.

iv. CONCURSOS

Los concursos como las actividades humanas que exigen conocimientos, habilidades o destrezas y que siempre tienen propósitos competitivos, se encuentran,

⁵² Títulos: 61 (6,05%) – Registros 229 (1,82%) – Tiempo 320:10 (2,93%).

al menos, en 15 programas⁵³, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Los 11 programas de concurso son: 1 sobre maquillaje, 2 de música, 4 de habilidades, 1 de gastronomía, 1 de inventos de objetos o máquinas y 2 de belleza.

En otros casos los concursos ambientan historias sobre trabajo y arte.

V. ALIMENTACIÓN

Al menos 4 programas⁵⁴ se refieren a este aspecto de la vida, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 3 programas centrados en la alimentación son: 1 sobre culturas y 2 sobre historia de algún alimento.

El último es un programa de concurso entre chefs.

4. CIENCIA Y/O INGENIERÍA

En este grupo incluyo todas aquellas relaciones con las obras realizadas por los seres humanos con propósitos utilitarios y que, en principio, están orientadas hacia lo lógico y lo práctico.

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Ciencia y/o Ingeniería						
Ciencia	5	0,50	82	0,65	69:00	0,63
Construcción	7	0,69	71	0,56	69:20	0,64
Objetos	15	1,49	295	2,35	209:15	1,92
Armas	1	0,10	3	0,02	6:00	0,05
Máquinas	8	0,79	71	0,56	74:30	0,68
Vehículos	15	1,49	167	1,33	174:30	1,60

I. CIENCIA

Si se entiende la ciencia como el proceso de búsqueda de respuestas a preguntas sobre el mundo físico, al menos 9 programas⁵⁵ se refieren a este aspecto

⁵³ Títulos: 15 (1,49%) – Registros 273 (2,17%) – Tiempo 314:15 (2,88%).

⁵⁴ Títulos: 4 (0,40%) – Registros 65 (0,52%) – Tiempo 66:25 (0,61%).

⁵⁵ Títulos: 9 (0,89%) – Registros 288 (2,29%) – Tiempo 178:55 (1,64%).

de la vida, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 5 programas que hablan del conocimiento científico son: 2 en los que se verifica la probabilidad de ocurrencia de leyendas urbanas, 2 en los que se dan explicaciones a hechos ordinarios y 1 que cuenta proyectos en marcha.

Los demás programas donde aparece la ciencia tienen que ver con las relaciones con los otros, la pareja y crímenes.

ii. CONSTRUCCIÓN

La construcción de obras civiles, es una actividad a la que al menos 9 programas⁵⁶ se refieren, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 7 programas dedicados a la construcción son: 5 muestran procesos de construcción, 1 es sobre restauraciones y 1 sobre demoliciones.

Los otros dos programas tienen que ver con el trabajo de constructores y el ataque de animales.

iii. OBJETOS

Los objetos como todo aquel elemento fabricado por los seres humanos con propósitos utilitarios (exceptúo las armas que describo aparte), se encuentran, al menos, en 17 programas⁵⁷, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Los 15 programas centrados en objetos se dividen en: 7 muestran procesos de diseño y fabricación, 4 presentan fábricas y 4 son programas comerciales.

También los objetos aparecen en un programa sobre culturas y otro sobre concursos.

⁵⁶ Títulos: 9 (0,89%) – Registros 243 (1,93%) – Tiempo 156:50 (1,44%).

⁵⁷ Títulos: 17 (1,68%) – Registros 380 (3,02%) – Tiempo 254:15 (2,33%).

iv. ARMAS

Al menos 13 programas⁵⁸ se refieren a ellas, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

El único programa centrado en ellas describe armas extrañas.

En algunos casos las armas son objetos que se negocian, en otras son componentes de un deporte o un concurso, en otras son el elemento decisivo para ganar combates y, finalmente, las armas de destrucción masiva son elementos que sirven para hablar de conspiraciones.

v. MÁQUINAS

Las máquinas o aparatos que, gracias a un motor o a componentes electrónicos, tienen un comportamiento “automático” (exceptuó los vehículos que describo aparte), aparecen, al menos, en 31 programas⁵⁹, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Hay 8 programas dedicados a las máquinas, así: 2 sobre funcionamiento, 4 sobre ataques y 2 sobre enfrentamientos.

En algunos casos las máquinas afectan la vida de las personas o sirven para ambientar historias, como en las películas de estilo *steampunk* y *cyberpunk*, en otros se habla de personas que han desarrollado máquinas o de las máquinas como objeto de estudio; finalmente hay máquinas que facilitan el trabajo de criminales o detectives, son componentes de armas de destrucción masiva, causan catástrofes naturales, realizan ataques o se enfrentan entre ellas.

vi. VEHÍCULOS

Si se entienden los vehículos como los aparatos que, gracias a un motor, tienen un comportamiento “automático” y sirven para el transporte de personas o carga, al

⁵⁸ Títulos: 13 (1,29%) – Registros 117 (0,93%) – Tiempo 111:50 (1,02%).

⁵⁹ Títulos: 31 (3,07%) – Registros 262 (2,08%) – Tiempo 305:15 (2,80%).

menos 71 programas⁶⁰ se refieren a ellos, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Los 15 programas sobre vehículos son: 1 sobre una leyenda, 2 describen autos, 2 sobre personalización de vehículos, 2 siguen a viajeros, 4 muestran procesos de transporte y 4 son sobre ataques de vehículos.

En algunos casos los vehículos sirven para ambientar la historia, en otros son parte de leyendas o se habla de personas que han desarrollado vehículos extraordinarios, también se presentan como un objeto de estudio o de trabajo, se usan en deportes, transporte de mercancías y viajes; finalmente hay vehículos que facilitan el trabajo de criminales o detectives o hacen parte de crímenes, guerras, accidentes, catástrofes naturales, ataques, invasiones y enfrentamientos.

5. SALUD

En este grupo incluyo todas aquellas relaciones el cuerpo o la mente humana y los procesos que pueden afectarlos.

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Salud						
Cuerpo / Mente	38	3,77	429	3,41	411.35	3,77
Accidentes	24	2,38	381	3,03	270:35	2,48

i. CUERPO/MENTE

Al menos 219 programas⁶¹ se refieren al cuerpo o la mente humana, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Los 38 programas que se refieren al cuerpo y/o a la mente se clasifican así: 4 muestran personas con malformaciones, 2 son sobre el funcionamiento del cuerpo, 3 hablan sobre el desarrollo de capacidades físicas, 4 se refieren a la sexualidad, 2 se centran en el sueño, 4 se refieren a atención médica, 3 hablan sobre investigaciones, 2 aluden a la exclusión genética, 3 hablan sobre aspectos de la psicología cognitiva, 4 presentan personas con adicciones, 3 hablan del miedo y la

⁶⁰ Títulos: 71 (7,04%) – Registros 818 (6,51%) – Tiempo 789:55 (7,24%).

⁶¹ Títulos: 219 (21,70%) – Registros 2.996 (23,83%) – Tiempo 2.725:50 (24,97%).

violencia, 1 se refiere a procesos terapéuticos y 3 presentan personas con dilemas éticos y/o morales.

En algunos casos el cuerpo es presentado por sus características o funciones: belleza, forma, funcionamiento, capacidad (poderes en personajes imaginarios), sexualidad⁶² y sueño; también se habla de él desde la medicina: condición genética, enfermedad o accidente, atención médica y medicina forense, medicamentos, experimentos (genética, trasplantes y criogenia), investigaciones y ética; sobre la mente se habla de emociones (depresión, duelo, ira, miedo, etc.), sobre aspectos de la psicología cognitiva como memoria, inteligencia, percepción, lenguaje y manipulación, sobre trastornos (obsesiones, adicciones, psicopatía y conducta criminal) y sobre procesos terapéuticos; finalmente, el cuerpo, la medicina, la psicología y los hospitales son objeto de estudio, ambientan historias y caracterizan personajes.

ii. ACCIDENTES

Si se entienden los accidentes como aquellos sucesos inesperados que causan daño físico y a veces la muerte a personas o animales, al menos 29 programas⁶³ se refieren a este aspecto de la vida, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Los 25 casos se distribuyen así: 14 se refieren a accidentes en trenes, barcos, aviones y naves espaciales, 4 son sobre otros accidentes específicos (incendios, caídas, derrumbes y guerra), 4 muestran todo tipo de accidentes y 2 se centran en accidentes mortales.

En otros casos se muestra la atención médica o veterinaria en caso de accidentes.

⁶² La sexualidad como característica es tenida en cuenta con varios sentidos: homosexualidad, transexualidad, erotismo, pornografía, prostitución y abuso; como dato al margen, las siguientes son las estadísticas al respecto: Títulos: 23 (2,28%) – Registros 290 (2,31%) – Tiempo 238:40 (2,19%).

⁶³ Títulos: 29 (2,87%) – Registros 426 (3,39%) – Tiempo 317:21 (2,91%).

6. NATURALEZA

En este grupo incluyo todas aquellas relaciones con el planeta tierra, los seres que lo habitan (excepto los humanos) y los fenómenos que lo caracterizan.

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Naturaleza						
Naturaleza	31	3,07	194	1,54	209:40	1,92
Animales	67	6,64	427	3,40	426:20	3,91
Vegetales	4	0,40	19	0,15	18:30	0,17
Minerales	4	0,40	17	0,14	16:45	0,15
Energía	1	0,10	5	0,04	5:00	0,05
Tiempo	1	0,10	2	0,02	7:00	0,06
Espacio exterior	3	0,30	37	0,29	38:30	0,35

i. NATURALEZA

La naturaleza entendida como el sistema planeta tierra total o parcialmente, es considerada, al menos, en 41 programas⁶⁴, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 31 programas que se refieren específicamente a la naturaleza se clasifican así: 3 muestran ecosistemas, 6 siguen a exploradores en sus arriesgados viajes, 2 son sobre explotación de recursos y 20 se refieren a catástrofes.

En algunos casos la naturaleza es un objeto de estudio, en otros es el lugar al que se viaja, a veces sus recursos tomados globalmente son objeto de explotación y en la mayoría de los casos se habla de ella para referirse a catástrofes.

ii. ANIMALES

Al menos 99 programas⁶⁵ se refieren a este aspecto de la vida, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

En los 67 programas centrados en ellos 5 hablan de animales legendarios, 13 muestran lo que se sabe de ellos, 4 siguen los procesos de rescate, 3 muestran el comportamiento de animales domésticos, 3 son sobre emergencias veterinarias, 5

⁶⁴ Títulos: 41 (4,06%) – Registros 215 (1,71%) – Tiempo 240:45 (2,21%).

⁶⁵ Títulos: 99 (9,81%) – Registros 757 (6,02%) – Tiempo 642:00 (5,88%).

muestran actividades de explotación, 26 son sobre ataques, 2 sobre invasiones y 6 sobre enfrentamientos.

Los animales tanto actuales como míticos, legendarios e imaginarios, son un objeto de estudio o sirven para ambientar la historia, también pueden ser caricaturas que realizan acciones típicamente humanas o parte del grupo de personajes; pueden posibilitar al protagonista la superación de sus problemas o contar historias de los animales desde su propio punto de vista; a veces son seres maltratados a quienes el protagonista defiende y otras a veces son explotados, pero también atacan, invaden y se enfrentan entre ellos.

iii. VEGETALES

Al menos 4 programas⁶⁶ se refieren a los vegetales, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato: 2 de ellos muestran el trabajo de explotadores de madera y los otros 2 se refieren al ataque de plantas asesinas.

iv. MINERALES

Los minerales son considerados, al menos, en 4 programas⁶⁷, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato. En todos ellos se muestra el trabajo de explotadores de oro.

v. ENERGÍA

La energía es un tema importante, al menos, en 1 programa⁶⁸, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato. Este programa presenta diversas formas de energía alternativa.

vi. TIEMPO

Al menos 18 programas⁶⁹ se refieren al tiempo, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

⁶⁶ Títulos: 4 (0,40%) – Registros 19 (0,15%) – Tiempo 18:30 (0,17%).

⁶⁷ Títulos: 4 (0,40%) – Registros 17 (0,14%) – Tiempo 16,45 (0,15%).

⁶⁸ Títulos: 1 (0,10%) – Registros 5 (0,04%) – Tiempo 5:00 (0,05%).

⁶⁹ Títulos: 18 (1,78%) – Registros 154 (1,22%) – Tiempo 189:45 (1,74%).

En el único programa centrado en el tiempo, éste transcurre de manera inversa para una persona.

También se alude al tiempo de dos maneras: como parte de un viaje al pasado o al futuro o como un fenómeno que, alterado (muy rápido o invertido), genera situaciones curiosas a quienes lo experimentan.

vii. ESPACIO EXTERIOR

Si se entiende el espacio exterior como todo lo que hay o puede haber fuera del planeta tierra, al menos 42 programas⁷⁰ se refieren a él, ya sea porque es su tema central o porque afecta de alguna manera el relato.

Los 3 programas sobre el espacio exterior se dividen en: 2 que cuentan lo que sabemos del universo y 1 que habla de un viaje espacial.

En algunos casos el espacio exterior es objeto de estudio, en otros sirve para ambientar la historia o es el lugar al que se viaja y en otros sirve para señalar a los personajes u objetos extraterrestres llegados a la tierra.

7. IMAGINARIAS

En este grupo incluyo todas aquellas relaciones con personajes, objetos o mundos imaginarios o cuya existencia no ha sido probada. Pueden clasificarse en tres grupos: el primero incluye a aquellos que provienen de mitos, leyendas y literatura fantástica (Personajes míticos o legendarios y Artefactos mágicos), a los que se originan en los cómics (Superhéroes o Supervillanos) y a los mundos en los que ellos viven; el segundo agrupa a seres relacionados con la salud (Mutantes), la muerte (Muertos) o la vida después de la muerte (Seres sobrenaturales)⁷¹; el tercer grupo tiene que ver con las posibilidades que del universo externo al planeta tierra: la vida extraterrestre y los universos paralelos planteados por la teoría física de cuerdas (Multiversos).

⁷⁰ Títulos: 42 (4,16%) – Registros 604 (4,80%) – Tiempo 559:15 (5,12%).

⁷¹ Sobre este grupo es posible observar que así como a veces la diferencia entre Superhéroes o Supervillanos y Mutantes no es clara, debido a sus poderes físicos, igualmente la diferencia entre Mutantes y Muertos (Zombis) a veces se diluye, a menos que los primeros sean definidos claramente como Vampiros, Hombres lobo o Licántropos.

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Imaginarias						
Personajes míticos o legendarios	18	1,78	350	2,78	370:25	3,39
Artefactos mágicos o humanizados	3	0,30	7	0,06	12:40	0,12
Superhéroes o Supervillanos	21	2,08	83	0,66	125:55	1,15
Mundos alternos	6	0,59	10	0,08	18:20	0,17
Mutantes	9	0,89	58	0,46	65:55	0,60
Muerte o Muertos	11	1,09	31	0,25	49:55	0,46
Seres sobrenaturales	25	2,48	182	1,45	213:25	1,95
Extraterrestres	21	2,08	347	2,76	364:30	3,34
Multiversos	2	0,20	18	0,14	20:00	0,18

i. PERSONAJES MÍTICOS O LEGENDARIOS

Los personajes míticos o legendarios (generalmente creados en los mitos y leyendas de tradición oral o en obras literarias) incluyen, entre otros a seres humanos, animales, criaturas del bosque o monstruos que pueden poseer capacidades físicas extraordinarias, usar la magia y/o tener un origen impreciso (a veces viven en mundos alternos); entendidos así, al menos 39 programas⁷² se refieren a ellos, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Los 18 programas centrados en ellos son: 3 sobre ataques y 15 sobre enfrentamientos.

En algunos casos estos personajes tienen problemas personales que quieren resolver o son caricaturas que representan algún aspecto de la vida humana, otros vienen a prestar ayuda o a atacar a los humanos y también hay enfrentamientos entre ellos.

ii. ARTEFACTOS MÁGICOS O HUMANIZADOS

La magia, que permite hacer algo sin esfuerzo (aunque para ello se requiere acceder a un conocimiento oculto), la buena o mala suerte, los artefactos que facilitan la realización de actos mágicos o que otorgan a su dueño la suerte y los

⁷² Títulos: 39 (3,87%) – Registros 448 (3,56%) – Tiempo 496:35 (4,55%).

objetos que cobran vida, son elementos que aparecen al menos en 29 programas⁷³, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Los 3 programas donde estos elementos son centrales son: 1 es un artefacto que trae un mensaje del futuro, 1 es un ataque que provoca una catástrofe natural y 1 un enfrentamiento entre artefactos y máquinas.

En algunos casos la magia o los artefactos ambientan la historia y en otros facilitan la vida de las personas, la dificultan o provocan cambios curiosos que, en muchos casos, llevan al protagonista a emprender un proceso de transformación personal.

iii. SUPERHÉROES O SUPERVILLANOS

Los superhéroes o supervillanos (generalmente originados en cómics) pueden ser humanos o iguales a ellos y tener poderes extraordinarios; éstos aparecen, al menos ,en 21 programas⁷⁴, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Los 21 programas donde aparecen se dividen así: 9 sobre ataques y 12 sobre enfrentamientos.

Entre los superhéroes humanos están los que han construido máquinas fabulosas que les permiten realizar grandes hazañas, hay quienes nacieron con una mutación genética, se contaminaron o contagiaron, recibieron un tratamiento o hicieron parte de un experimento que cambió sus capacidades físicas; mientras que los superhéroes o supervillanos de otras procedencias pueden ser demonios, ángeles o extraterrestres. Muchos superhéroes cargan con una pena indescriptible que los lleva a la soledad y, a veces, al aislamiento pero eso no impide que defiendan a los débiles o a sí mismos y también hay dos supervillanos.

⁷³ Títulos: 29 (2,87%) – Registros 375 (2,98%) – Tiempo 425:15 (3,90%).

⁷⁴ Títulos: 21 (2,08%) – Registros 83 (0,66%) – Tiempo 125:55 (1,15%).

iv. MUNDOS ALTERNOS

Si se entienden los mundos alternos como aquellos que existen en dimensiones distintas al mundo “real”, al menos 16 programas⁷⁵ se refieren a este aspecto de la vida, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Los 6 programas centrados en ellos son sobre ataques.

En algunos casos estos traslados son posibles gracias a máquinas, objetos mágicos o a otros dispositivos que sirven de portales y en estos viajes algunos personajes aprenden algo que los transforma, pero también algunos de ellos atacan a los protagonistas o se enfrentan entre ellos.

v. MUTANTES

Los mutantes (a veces vampiros, hombres lobo o licántropos) son seres humanos que por razones genéticas, contaminación, contagio, tratamientos o experimentos médicos, cambiaron su aspecto o capacidad física (adquirieron poderes extraordinarios); éstos aparecen, al menos, en 21 programas⁷⁶, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Los 9 programas centrados en ellos son de tres tipos: 1 biográfico, 6 sobre ataques y 2 sobre enfrentamientos.

Los mutantes, al igual que muchos superhéroes, sufren por su condición pero éstos buscan remediarla para volver a ser humanos; mientras tanto, se enamoran, defienden a los débiles y a sí mismos, pero también atacan a los humanos sin razón aparente y se enfrentan entre ellos.

vi. MUERTE O MUERTOS

La muerte y los muertos (a veces zombis) que son seres que habitan cuerpos de fallecidos y se mueven a voluntad, están presentes al menos en 11 programas⁷⁷, que se refieren a ellos ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

⁷⁵ Títulos: 16 (1,59% – Registros 135 (1,07%) – Tiempo 155:55 (1,43%).

⁷⁶ Títulos: 21 (2,08%) – Registros 130 (1,03%) – Tiempo 159:05 (1,46%).

⁷⁷ Títulos: 11 (1,09%) – Registros 31 (0,25%) – Tiempo 49,55 (0,46%).

En 1 caso la muerte es objeto de estudio, los otros 10 programas se refieren a ella como un “destino final” y a los muertos como seres que se levantan de sus tumbas para atacar a los humanos sin una razón aparente.

vii. SERES SOBRENATURALES

Los seres sobrenaturales son a veces personas que resucitan o reencarnan y también son fantasmas, demonios o dioses y, en general, son seres que vienen de un lugar que está más allá de la muerte; a ellos se refieren al menos 40 programas⁷⁸, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

Los 25 programas centrados en seres sobrenaturales son: 11 sobre mitos o leyendas, 12 sobre ataques y 2 sobre enfrentamientos.

Los seres sobrenaturales a veces son objeto de estudio de investigadores y otras ambientan la historia; también son humanos que resucitan para salvar a otras personas o vengarse y se instalan en un cuerpo nuevo para terminar su misión vital que fue interrumpida por un error de los empleados del “cielo”; los fantasmas traen mensajes o persiguen a muerte a sus víctimas; los seres infernales y los demonios seducen a los humanos concediéndoles deseos a cambio de su alma, se adueñan de sus cuerpos y son exorcizados, pero también hay demonios buenos como *Hellboy* que salva a los humanos de seres verdaderamente maléficos y *Neighbors from hell* que buscan defender el infierno de la maldad de los humanos; finalmente, entre las criaturas celestiales, hay ángeles que tienen problemas psicológicos, se enamoran u ofrecen algún tipo de protección y hay un dios que se manifiesta directamente para arreglar las cosas.

viii. EXTRATERRESTRES

Los extraterrestres son seres u objetos originarios otros planetas y al menos 33 programas⁷⁹ se refieren a ellos, ya sea porque son su tema central o porque afectan de alguna manera el relato.

⁷⁸ Títulos: 40 (3,96%) – Registros 416 (3,31%) – Tiempo 452:05 (4,14%).

⁷⁹ Títulos: 33 (3,27%) – Registros 554 (4,41%) – Tiempo 497:15 (4,55%).

Hay 21 programas dedicados a ellos, así: 5 sobre leyendas, 7 sobre ataques, 6 sobre invasiones y 3 sobre enfrentamientos.

En algunos casos los extraterrestres son parte del grupo de personajes, en otros son objeto de leyendas y especulaciones y, la mayor parte de las veces están involucrados en ataques, invasiones o enfrentamientos.

ix. MULTIVERSOS

Según la teoría física de cuerdas no hay un solo universo sino que existen multiversos o un conjunto de universos paralelos; a ellos se refieren al menos 2 programas⁸⁰.

El primero de estos programas se centra en el peligro que correría nuestro universo si colisionara con otro y en el segundo habla de un hombre busca aumentar su poder matando a sus “otros yo”.

8. SIN INFORMACIÓN

Hay algunos programas sobre los que no fue posible conseguir información bien porque hacían parte de las inconsistencias encontradas y fueron eliminados o no aparecían registrados en la parrilla⁸¹; de otros programas no fue posible encontrar ninguna descripción y, finalmente, 2 programas son compilaciones de temas diversos que no se especificaban en los canales respectivos.

9. RESUMEN

i. RELACIONES PRINCIPALES

Esta clasificación permite hacer un primer ordenamiento de los temas por su frecuencia de aparición tanto en número de títulos, como en registros y tiempo total. Así, es posible ver que los Enemigos y el Trabajo son los únicos temas que están

⁸⁰ Títulos: 2 (0,20%) – Registros 18 (0,14%) – Tiempo 20:00 (0,18%).

⁸¹ Ver Apéndice 1: Registros (Descripción general) y Anexos 3a y 3b: Registros (Cuadros y Descripción por canales).

presentes en todos los canales y que, en principio, las relaciones de enemistad si bien ocupan el primer lugar, dejan un margen del 71,98% a otras opciones temáticas.

Profundizando más en este análisis, al revisar los temas que ocupan más del 10% del tiempo en cada canal⁸² aparecen 18 (marcados con negrilla) que están en los primeros lugares de la clasificación general.

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Enemigos	299	29,63	2.786	22,16	3059:20	28,02
Trabajo	50	4,96	1705	13,56	1005:40	9,21
Familia	43	4,26	1157	9,20	703:00	6,44
Pareja	83	8,23	752	5,98	655:15	6,00
Otros, Vecinos o Amigos	13	1,29	1.071	8,52	558:20	5,11
Animales	67	6,64	427	3,40	426:20	3,91
Cuerpo / Mente	38	3,77	429	3,41	411:35	3,77
Personajes míticos o legendarios	18	1,78	350	2,78	370:25	3,39
Extraterrestres	21	2,08	347	2,76	364:30	3,34
Culturas	30	2,97	366	2,91	300:10	2,75
Concursos	11	1,09	261	2,08	277:55	2,55
Accidentes	24	2,38	381	3,03	270:35	2,48
Arte	24	2,38	251	2,00	259:10	2,37
Seres sobrenaturales	25	2,48	182	1,45	213:25	1,95
Naturaleza	31	3,07	194	1,54	209:40	1,92
Objetos	15	1,49	295	2,35	209:15	1,92
Educación	10	0,99	242	1,92	204:45	1,88
Vehículos	15	1,49	167	1,33	174:30	1,60
Dinero	7	0,69	261	2,08	155:55	1,43
Individuo	19	1,88	117	0,93	141:00	1,29
Superhéroes o Supervillanos	21	2,08	83	0,66	125:55	1,15
<i>Deportes</i>	17	1,68	90	0,72	118:10	1,08
Sin información	27	2,68	106	0,84	102:15	0,94
Máquinas	8	0,79	71	0,56	74:30	0,68
Construcción	7	0,69	71	0,56	69:20	0,64
Ciencia	5	0,50	82	0,65	69:00	0,63
Mutantes	9	0,89	58	0,46	65:55	0,60
Muerte o Muertos	11	1,09	31	0,25	49:55	0,46
<i>Espacio exterior</i>	3	0,30	37	0,29	38:30	0,35
Edad	12	1,19	20	0,16	36:35	0,34
Política	9	0,89	17	0,14	32:05	0,29
Comunicación	7	0,69	53	0,42	28:15	0,26
Religión	5	0,50	24	0,19	23:05	0,21
Multiversos	2	0,20	18	0,14	20:00	0,18
Vegetales	4	0,40	19	0,15	18:30	0,17
Mundos alternos	6	0,59	10	0,08	18:20	0,17
Minerales	4	0,40	17	0,14	16:45	0,15
Artefactos mágicos o humanizados	3	0,30	7	0,06	12:40	0,12

⁸² Ver Anexo 6: Relaciones.

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Alimentación	3	0,30	7	0,06	8:25	0,08
Tiempo	1	0,10	2	0,02	7:00	0,06
Armas	1	0,10	3	0,02	6:00	0,05
Energía	1	0,10	5	0,04	5:00	0,05

ii. TODAS LAS RELACIONES

Finalmente y, aunque este dato no es definitivo, al final del Apéndice 3 presento la lista general de temas (independientemente de que sean dedicados o no), para mostrar que las relaciones donde se da algún tipo de violencia son dramáticamente mayores que las demás y, a pesar de ello (o tal vez por eso mismo) existe una gran preocupación por la salud que sube al segundo lugar con el tema cuerpo/mente, mientras que el tema trabajo se desplaza al quinto lugar y “otros” al sexto. A continuación muestro parte de la lista:

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Violencia	638	63,23	6.407	50,96	6376:11	58,41
Cuerpo/Mente	219	21,70	2.996	23,83	2725:50	24,97
Pareja	233	23,09	2.512	19,98	2260:30	20,71
Familia	195	19,33	2.691	21,40	2082:30	19,08
Trabajo	91	9,02	2.029	16,14	1339:10	12,27
Edad	113	11,20	1.109	8,82	1119:20	10,25
Otros	94	9,32	1.607	12,78	1069:30	9,80

iii. MI TELEVISIÓN

Una mirada a la televisión que con más probabilidad encuentro (de acuerdo con la selección que hice en el capítulo III), indica que los primeros 5 temas se mantienen aunque en el caso de “Otros”, “Familia” y “Pareja” el orden difiere y, en todo caso, los 18 temas aparecen nuevamente aquí añadiendo sólo los de “Espacio exterior” y “Deportes”.

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Enemigos	16	1,59	1.106	8,80	1092:20	10,01
Trabajo	11	1,09	1.054	8,38	587:50	5,38
Otros, Vecinos o Amigos	3	0,30	683	5,43	341:30	3,13
Pareja	3	0,30	400	3,18	272:00	2,49
Familia	3	0,30	571	4,54	271:15	2,48
Concursos	4	0,40	164	1,30	182:00	1,67

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Personajes míticos o legendarios	3	0,30	177	1,41	177:00	1,62
Arte	3	0,30	136	1,08	133:15	1,22
Accidentes	2	0,20	228	1,81	127:30	1,17
Cuerpo / Mente	2	0,20	122	0,97	121:46	1,12
Culturas	2	0,20	172	1,37	116:50	1,07
Dinero	1	0,10	179	1,42	89:30	0,82
Animales	2	0,20	79	0,63	79:00	0,72
Seres sobrenaturales	1	0,10	64	0,51	64:00	0,59
Vehículos	2	0,20	63	0,50	63:00	0,58
Extraterrestres	1	0,10	60	0,48	60:00	0,55
Naturaleza	1	0,10	55	0,44	55:00	0,50
Educación	1	0,10	40	0,32	40:00	0,37
Espacio exterior	1	0,10	30	0,24	30:00	0,27
Deportes	1	0,10	28	0,22	28:00	0,26

iv. CANALES

La relación con enemigos en History ocupa el tercer lugar con un 8,33% del tiempo, en Sony Spin ocupa el sexto lugar con un 4,40% del tiempo y en Syfy el séptimo lugar con el 4,52% del tiempo. Otros canales que no privilegian esta relación son Fox, National Geographic, Sony Entertainment Television, Infinito y Warner. En síntesis, los canales donde priman las relaciones de enemistad y que determinan la tendencia general son sólo 5: A&E, Discovery, FX, Universal y AXN. En el caso de FX y AXN no es sorprendente, pues la "X" en su nombre alude a "extremo", sin embargo sí llama la atención que dos canales "culturales" centren su programación en este tema.

El trabajo ocupa más del 10% del tiempo sólo en 4 canales: A&E, History, Sony Entertainment Television e Infinito y algo similar ocurre con los demás temas que aparecen en unos pocos canales.

CANALES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
A&E						
A&E						
Enemigos	34	52,31	461	45,37	444:30	52,92
Trabajo	4	6,15	292	28,74	152:00	18,10
History						
Trabajo	6	13,33	563	54,71	319:00	37,98
Vehículos	4	8,89	109	10,59	109:00	12,98

CANALES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Discovery						
Discovery						
Enemigos	15	14,29	134	13,69	129:45	15,45
Naturaleza	11	10,48	125	12,77	125:00	14,88
Animales	12	11,43	101	10,32	101:00	12,02
Fox						
Fox						
Familia	11	7,97	381	41,91	196:25	23,37
Enemigos	35	25,36	129	14,19	180:35	21,48
Pareja	27	19,57	75	8,25	112:30	13,38
FX						
Enemigos	52	39,10	305	33,89	350:15	41,70
Familia	11	8,27	295	32,78	147:05	17,51
National Geographic						
Culturas	12	9,68	198	19,84	159:00	18,95
Animales	26	20,97	167	16,73	151:45	18,09
Cuerpo / Mente	19	15,32	162	16,23	143:00	17,04
Enemigos	23	18,55	147	14,73	127:45	15,23
NBC Universal						
Syfy						
Extraterrestres	7	11,86	189	23,86	194:15	23,13
Personajes míticos o legendarios	3	5,08	145	18,31	146:00	17,38
Seres sobrenaturales	8	13,56	136	17,17	140:30	16,73
Universal						
Enemigos	21	33,33	440	56,05	461:00	54,90
Cuerpo / Mente	2	3,17	94	11,97	96:00	11,43
Sony						
AXN						
Enemigos	21	63,64	798	97,32	804:00	95,71
Sony Entertainment Television						
Pareja	10	15,15	259	25,62	210:30	25,09
Trabajo	4	6,06	215	21,27	127:00	15,14
Concursos	3	4,55	112	11,08	130:00	15,49
Otros, Vecinos o Amigos	2	3,03	231	22,85	115:30	13,77
Enemigos	22	33,33	78	7,72	113:30	13,53
Sony Spin						
Educación	3	9,68	215	20,65	180:00	21,43
Personajes míticos o legendarios	2	6,45	115	11,05	115:00	13,69
Otros, Vecinos o Amigos	2	6,45	212	20,37	109:00	12,98
Familia	1	3,23	105	10,09	105:00	12,50
Arte	6	19,35	128	12,30	101:00	12,02
Time Warner						
Infinito						
Pareja	5	8,20	265	21,67	146:30	17,44
Trabajo	3	4,92	253	20,69	126:30	15,06
Accidentes	3	4,92	206	16,84	113:00	13,45
Enemigos	24	39,34	66	5,40	112:00	13,33
Dinero	1	1,64	179	14,64	89:30	10,65
Warner						
Otros, Vecinos o Amigos	3	3,49	483	45,18	241:30	28,80
Enemigos	34	39,53	112	10,48	191:00	22,78
Familia	5	5,81	251	23,48	135:30	16,16

B. RAZONES

Si el análisis incluyera sólo las relaciones con enemigos cabría la posibilidad de asegurar que la televisión no es tan violenta como dicen (28,02% del tiempo), sin embargo al buscar las razones del encuentro, es decir aquello que inició o permite que la relación continúe, la historia es otra, tal como muestro en el cuadro donde se muestran todas las relaciones en el que aparecen aquellas en las que hay algún tipo de violencia (al menos 58,41% del tiempo).

Es pertinente ahora volver sobre las definiciones de hechos violentos para hacer una revisión más a fondo: en primer lugar las relaciones humanas de enemistad se pueden clasificar en tres grandes grupos: combate, crimen (atracos y robos, estafas, abuso sexual, acoso, asesinatos, prisiones, secuestros, tráfico, corrupción y conspiración) y guerra; en segundo lugar, en historias referidas a otros temas, hay accidentes, catástrofes, maltrato de animales, explotación de recursos naturales, ataques, invasiones y enfrentamientos con máquinas, animales, vegetales y personajes imaginarios; y en tercer lugar, hay relaciones, también humanas, en las que bromas pesadas, escándalos, burlas, maltrato (*bullying*), exclusión y suicidio aparecen como meros incidentes y que, salvo en el caso del suicidio, se podrían calificar como hostiles en lugar de violentas.

En todo caso, el común denominador en estas historias es el temor que producen los grupos o personas extrañas, los deportes “extremos”, los avances científicos, la naturaleza, los animales, la muerte, los seres sobrenaturales y los extraterrestres, en otras palabras, la vida:

- Hay programas en donde uno admira el valor de aquellos audaces que se atreven a ir a sitios “Salvajes” y practicar deportes extremos, pero queda con ganas de quedarse en casa porque todo eso es peligrosísimo:

- A&E - History: *Around the world in 80 ways*, *Ice road truckers* y *IRT deadliest roads*.
- Discovery - Discovery: *One car too far*, *Alone in the wild*, *Desafio em dose dupla Brasil*, *Dual survival*, *Man vs. Wild*, *Man Woman Wild* y *Survivorman 10 días*.
- Fox - FX: *Jackass 3D* y *Jackass: The movie*.
- Fox - National Geographic: *Don't tell my mother*, *Expedition wild*, *Monster fish*, *Shark men*, *Swamp men*, *The lion ranger* y *Tiger man*.
- Time Warner - Infinito: *World dumbest competitions*.
- Otros programas presentan “Mitos, Leyendas o Especulaciones” como conocimiento acabado:
 - A&E - History: *Civilization lost*, *Bigfoot: The definitive guide*, *Guerra paranormal: El otro lado del conflicto colombiano* y *Ancient aliens*.
 - Discovery - Discovery: *Nazi UFO conspiracy*, *Mermaids: The body found* y *River monsters*.
 - Fox - National Geographic: *Mystery Files*, *The truth behind*, *Beast hunter*, *Ancient X files*, *Is it real?*, *Paranatural*, *Area 51: I was there* y *Chasing UFO's*.
 - Syfy: *Destination truth*, *Fact or faked: Paranormal files*, *Ghost hunters*, *Haunted collector* y *Paranormal witness*.

Hay aún otras razones para el encuentro que, si bien no califiqué como violentas, hacen que me pregunte qué tan saludables son:

En los programas de “no ficción” es posible “Ver” personas, formas de trabajar, novedades, actuaciones de artistas, exhibiciones de deportistas o desempeños de concursantes; también se pueden “Conocer” países, grupos, personas, historias, costumbres, estéticas y hechos sobre aparatos, el cuerpo humano o la naturaleza...

- Pero quedo preguntándome qué tan inocuo puede ser el hecho que lo mostrado sean países, grupos o personas que tienen costumbres o características tan

“Extraordinarias” que rayan en lo bizarro o cuando se hace énfasis en este hecho, desconociendo de plano lo “Ordinario” que hay en ellos:

- Discovery - Discovery: *Gigantismo y Sexo extraño*.
- Fox - National Geographic: *Squeamish, Taboo, Tabú Latinoamérica, Mini profetas, Body shock, Cuestión de tamaño, Gente única: Latinoamérica, American transgender, En el cuerpo equivocado, Mi decisión y Adicta a la comida*.
- Me asalta la duda sobre qué tan inofensivo es el hecho de que la televisión me permita “Fisgonear” en la vida de personas cuya mayor virtud es su excentricidad o sus dificultades:
 - A&E - A&E: *Intervención: Colombia e Intervention*.
 - Fox - National Geographic: *American colony: Meet the Hutterites, Amish: Out of order, Viviendo con los Amish y Menonitas*.

En los programas de “ficción” diseñados para nuestro “Entretenimiento” noto otro tanto.

- Se cuentan historias de personas notables señalando sus principales defectos:
 - A&E - A&E: *El cantante*.
 - Time Warner - Warner: *The aviator*.
- Hay desesperanza y miedo:
 - Fox - Fox: *Futurama, The Simpsons y The Simpsons movie*.
 - Fox – FX: *Brickleberry, American dad!, Bob’s burgers, Family guy, King of the hill, Neighbors from hell y The Cleveland show*.
 - Time Warner - Infinito: *Away we go*.
- Y, finalmente, dilemas éticos cuya solución no queda clara:
 - Fox - Fox: *Mental*.
 - NBC Universal – Universal: *House, M.D.*

C. SOLUCIONES

Hay que reconocer que algunos de los programas que presentan alguna situación violenta lo hacen porque quieren mostrar soluciones alternativas a los conflictos. Así pues, es pertinente revisar cómo se resuelven estos y cual es su participación porcentual.

En los programas de “no ficción” los hechos se muestran, se cuentan o se especula sobre ellos, pero no es posible saber cuál es el propósito último de los presentadores o documentalistas para hacerlo.

Por otro lado, en los programas de “ficción” los abogados ganan casos y los inculcados demuestran su inocencia; los deportistas y concursantes vencen a sus oponentes; los objetos, armas, máquinas, vehículos y artefactos mágicos o humanizados se desactivan o destruyen; a veces hay que rescatar a alguien, reparar un daño, recuperar o conseguir algo y cometer un crimen, entre otras soluciones. Estas son las que están clasificadas en el cuadro de abajo como “Varias”, que tienen el 9,03% de participación en el tiempo total y el 15,46% de participación en el tiempo destinado a programas de violencia.

Las soluciones más frecuentes (escapar, descubrir, capturar, derrotar y matar) ocupan el 29,64% y el 50,75% del tiempo total y de violencia, respectivamente. Aclaro aquí que sólo registré la solución de matar cuando se mencionaba explícitamente en la sinopsis, eso quiere decir que en los otros casos no se excluye esta posibilidad, de hecho, en muchos intentos de escape, descubrimiento, captura o derrota pueden morir el perseguidor, el perseguido o puede haber “daños colaterales”. Destaca además, dentro de esta estadística la captura de los criminales como solución a este tipo de conflictos con el 11,88% y el 20,33% del tiempo total y de violencia, respectivamente.

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Porcentaje del total						
Contar o Mostrar	169	16,75	2.699	21,47	2154:31	19,74
Varias	177	17,54	814	6,47	985:35	9,03
Escapar	40	3,96	443	3,52	422:20	3,87
Descubrir	32	3,17	124	0,99	182:30	1,67
Capturar	40	3,96	1.294	10,29	1296:35	11,88
Derrotar	92	9,12	721	5,73	885:20	8,11
Matar	88	8,72	312	2,48	449:20	4,12
Porcentaje de violencia						
Contar o Mostrar	169	26,49	2.699	42,13	2154:31	33,79
Varias	177	27,74	814	12,70	985:35	15,46
Escapar	40	6,27	443	6,91	422:20	6,62
Descubrir	32	5,02	124	1,94	182:30	2,86
Capturar	40	6,27	1.294	20,20	1296:35	20,33
Derrotar	92	14,42	721	11,25	885:20	13,88
Matar	88	13,79	312	4,87	449:20	7,05

D. OTROS ASPECTOS RELEVANTES

1. PUNTOS DE VISTA

Los programas con contenido violento parten del supuesto que las relaciones humanas son conflictivas y en ellas los sujetos establecen relaciones de oposición⁸³. Veamos pues, desde cuál perspectiva se cuentan las historias en los programas que aluden a relaciones de enemistad:

PUNTO DE VISTA	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Malos	67	6,64	381	3,03	436:25	4,00
Incriminales	17	1,68	75	0,60	91:55	0,84
Víctimas	41	4,06	153	1,22	200:50	1,84
Involucrados	53	5,25	154	1,22	242:30	2,22
Buenos	121	11,99	2023	16,09	2087:40	19,12

2. PERSONAJES IMAGINARIOS Y CARICATURAS

Cuando empecé a encontrar máquinas y vehículos que cobran vida, animales fantásticos y personajes imaginarios, la mayoría de ellos con intenciones asesinas,

⁸³ Esta reflexión incluye a la mayoría de los programas que clasifiqué como “no violentos”, en los que generalmente se plantea un obstáculo que el protagonista debe superar.

como ya se vio, consulté la información estadística sobre ellos: 16,41% y 28,10% del tiempo total y de violencia respectivamente. Dentro de este grupo están las caricaturas que, si bien no son muchas, vale la pena tener en cuenta.

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Porcentaje del total						
Personajes imaginarios	203	20,12	1.555	12,37	1.791:55	16,41
Caricaturas	21	2,08	65	0,52	71:25	0,65
Porcentaje de violencia						
Personajes imaginarios	203	31,82	1.555	24,27	1.791:55	28,10
Caricaturas	21	3,29	65	1,01	71:25	1,12

3. COMEDIAS

Si bien, dentro de los propósitos de este estudio no está hacer un análisis de los indicios y las estéticas, sí tomé la información sobre formatos ofrecida por los sitios web que consulté⁸⁴; y puesto que considero a la violencia un asunto de la mayor seriedad, revisé cuántos de estos programas usan la comedia como recurso narrativo: 11,39% y 19,51% del tiempo total y de programas de violencia respectivamente.

RELACIONES	TÍTULOS	%	REGISTROS	%	TIEMPO	%
Porcentaje del total						
Comedia	155	10,01	1.398	11,12	1.243:50	11,39
Porcentaje de violencia						
Comedia	155	24,29	1.398	21,82	1.243:50	19,51

E. REFLEXIONES, PREGUNTAS E HIPÓTESIS

El menú de opciones temáticas, es decir las 42 relaciones encontradas hablarían, en principio, de una gran diversidad, sin embargo al revisar las sinopsis encuentro que hay varias versiones de unas pocas historias, es decir, hay una altísima redundancia en los contenidos.

⁸⁴ Ver Anexo 4b: Programas (Lista de programas con información sobre cada uno).

1. RELACIONES, RAZONES Y SOLUCIONES

- El grupo que llamo aquí de relaciones sociales apunta a mostrar un mundo en el que lo cultural y lo religioso son aspectos excluyentes, raros y a veces bizarros de los grupos, así como fuentes de mitos y leyendas sobre la destrucción; lo político sirve para justificar muchas formas de violencia; el dinero y el trabajo son obstáculos a superar y, en muchos casos, el segundo consiste en la búsqueda el éxito a toda costa, la conservación del empleo aceptando la hostilidad como algo natural o es sólo un medio para conseguir dinero; la educación, según estos programas, es lo que ocurre fuera de las aulas y está relacionada con problemas emocionales y de comportamiento propios de la infancia y la adolescencia.
- Las relaciones humanas son esencialmente conflictivas: destacan en este grupo los enemigos (con un 28,02% del tiempo programado) que se enfrentan en combates, crímenes y guerras; los otros, vecinos y amigos están más orientadas hacia lo cómico y, a veces tragicómico; las familias son disfuncionales en grado sumo; las relaciones de pareja no son, de hecho, relaciones, pues la mayoría de los personajes están en el proceso de búsqueda; y el individuo está buscando un sentido.
- En cuanto a las estéticas, la comunicación es un asunto meramente funcional; el arte (que está centrado principalmente en la música) y los deportes, son espacios para el disfrute o para contar historias de personas que superan dificultades y alcanzan ideales; los concursos plantean nuevamente relaciones de confrontación en las que se hace énfasis en ganadores y perdedores; y la alimentación es un tema marginal que sirve para hablar de culturas.
- En cuanto a la ciencia utilizan recursos narrativos interesantes para responder a preguntas sobre el mundo físico, pero también sigue apareciendo el científico como la persona con dificultades para relacionarse con los demás; las construcciones y los objetos se presentan en sus momentos de creación como proyectos de la mayor dificultad; aparentemente sólo hay un programa dedicado a las armas aunque tienen una presencia primordial en los programas violentos; las máquinas aparecen en estos programas asociadas al temor por lo que la

inteligencia artificial pueda generar; y los vehículos son, como el arte, un recurso para la diversión.

- Con respecto a la salud, es más lo que nos presentan sobre anormalidades, enfermedades, trastornos mentales y accidentes impresionantes, que sobre formas saludables de vida.
- La naturaleza aparece como una gran fuente de miedos: es arriesgado salir y, en todo caso, es prudente prepararnos para la catástrofe; los animales son seres peligrosos y, cuando piensan como humanos, son letales; los vegetales y minerales son para explotarlos; la energía y el tiempo aparecen como temas marginales; y el espacio exterior es el lugar de donde vienen los extraterrestres a invadirnos.
- Finalmente, los diversos seres, objetos y mundos imaginarios aparecen más como fuente de peligro que otra cosa: ellos atacan, invaden y tienen enfrentamientos colosales.

Ahora bien, esta aparente variedad de temas contrasta con la mirada del mundo pesimista y violenta que se deduce de los núcleos. Me parece inquietante que la captura figure como la primera solución posible a la violencia y que después de matar a alguien, los “buenos” disfruten de un plácido momento con sus amigos en el que hacen bromas alrededor de un vino o una cerveza. El uso de personajes imaginarios y el recurso de la comedia para ilustrar lo violento no parecen menos perversos, dado su alto porcentaje de participación en el tiempo de programación.

Finalmente, hay dos temas que curiosamente aparecen poco en esta relación: las armas (13 programas, pero sólo 1 dedicado) y el sexo (23 programas, pero sólo 4 dedicados). Como yo lo veo, no son componentes que se encuentren en una sinopsis a menos que ese sea el tema del programa; más bien hacen parte de los elementos expresivos del relato (que no fueron tenidos en cuenta en este estudio). En el caso de las armas, su presencia es siempre necesaria en toda escena donde ocurra una agresión; y la sexualidad, cuando no es vista como un asunto de género o

como una función corporal, es un recurso expresivo para el “romance” en el que el amor se demuestra con un beso o una escena de alcoba más o menos explícita.

Llegada a este punto, me resulta ridícula la advertencia: “el siguiente programa contiene escenas de sexo y violencia moderada...”, eso sí, sigo sin entender por qué es más obsceno el desnudo frontal de un hombre que un asesinato al mejor estilo de Tarantino.

2. CANALES

Como ya mostré, no todos los canales hacen énfasis en los mismos temas, así que es pertinente ahora revisar cuáles son las principales tendencias en cada uno:

En primer lugar, sorprenden, y mucho, los canales “culturales”:

- A&E y Discovery centran su programación en relaciones con enemigos con porcentajes del 52,92% y 15,45% del tiempo total respectivamente, en A&E el segundo tema en importancia es el trabajo de subastadores (18,10%), mientras que en Discovery se presentan los aspectos más peligrosos de la naturaleza (14,88%) y los animales (12,02%);
- History está interesado en el trabajo de personas que tienen negocios de compra y venta de objetos históricos o raros (37,98%) y en el uso arriesgado de vehículos (12,98%);
- National Geographic, con una aproximación más especulativa que científica, se centra en lo bizarro de las culturas y el cuerpo humano (18,95% y 17,04%, respectivamente), en el lado peligroso de los animales (18,09%) y en los enemigos (15,23%);
- finalmente, Infinito muestra relaciones de pareja (17,44%), pero este valor porcentual está determinado principalmente por el programa *Cheaters* (15,24% del tiempo), los demás contenidos se distribuyen entre trabajo (15,06%), accidentes (13,45%), enemigos (13,33%) y dinero (10,65), aunque los valores en accidentes y dinero también están dados por un solo programa: *1000 ways to die* y *Operation repo*, respectivamente.

En cuanto a los canales de series,

- FX, AXN y Syfy no ofrecen ninguna sorpresa: los dos primeros de entrada optan por lo “extremo” y en el último, es claro que cumplen con su promesa de entregar ciencia ficción al privilegiar contenidos en los que participan personajes imaginarios, eso sí con altas dosis de ataques, invasiones y enfrentamientos. A este grupo se suma Universal que también privilegia la relación con enemigos.
- Quedan, pues Fox, que dedica el 16,68% del tiempo a Los Simpson;
- Sony Entertainment Television que se enfoca en la vida diaria de personas en pareja, en su trabajo y con sus amigos y dedica, además, un 15,49% del tiempo a programas de concurso;
- Sony Spin donde además de asuntos cotidianos de compañeros de estudio, amigos y familiares, se presentan músicos;
- y Warner que, aunque tiene un alto porcentaje de programas dedicados a enemigos, se centra en la vida cotidiana de grupos de amigos y familiares.

3. HIPÓTESIS

I. APRENDIZAJE VICARIO

En lo que respecta a los núcleos, la teoría del aprendizaje vicario (Bandura), que está a medio camino entre el conductismo y el cognitivismo, propone servirse del mecanismo de imitación propio de muchas especies de animales (incluidos los humanos) para “...transmitir información al observador o imitador respecto de cómo pueden ser sintetizadas u organizadas las respuestas en nuevos patrones. Incluso el observador puede detectar y reproducir una pauta de conducta totalmente nueva, que no figuraba en su repertorio.” (Dör, Gorostegui, & Bascuñán, 2008, p. 81).

Teniendo en cuenta lo anterior, puede decirse que los procesos de mejoramiento o degradación que emprenden los actantes en la televisión se ofrecen como **modelos para la acción** que pueden ser negociados.

ii. NEGOCIACIÓN

Esta **negociación**, que está en la base de las pedagogías constructivistas (Vygotski) según las cuales “el desarrollo sería un diálogo permanente e interactivo entre el sujeto y su ambiente” (Dör, Gorostegui, & Bascuñán, 2008, p. 188), en la televisión ocurre en las catálisis que explican al televidente cómo se pueden poner en marcha las soluciones propuestas, mientras el televidente proyecta en ellas sus emociones (Freud) amando, odiando, riendo, llorando y hasta huyendo del tren que lo va a arrollar⁸⁵.

El problema aquí es que, a mi parecer, este diálogo se vuelve perverso cuando se propone que el fin justifica los medios como en los casos en que los “buenos” no sólo no se alteran después de matar a los “malos” sino que salen a celebrarlo o cuando el proceso de mejoramiento se logra a través de un crimen narrado en clave de comedia; digo que es perverso, porque creo que la **disociación razón-emoción** es una patología, no un estado ideal del ser humano y, sin embargo, aparece con bastante frecuencia en la televisión y todavía se usa en la educación.

Finalmente, si bien no tengo fundamentos para asegurar que la hostilidad genera miedo a quien la sufre y culpa (que es otra forma de miedo) a quien la practica y otorga a todos los que sienten miedo una especie de “licencia para matar”, creo que sí puedo establecer, al menos, una correlación **hostilidad⁸⁶–miedo–violencia** con el **aislamiento**, toda vez que este último aparece como recurso en las teorías mecanicistas de la comunicación.

⁸⁵ Pequeño homenaje a los hermanos Lumière.

⁸⁶ He encontrado que las sanciones sociales que generalmente se usan para controlar a los otros operan como “refuerzos negativos” y estos, a su vez, no son otra cosa que grados de violencia: las relacionadas con la presencia (negación o silencio), las relacionadas con el prestigio (burla, deformación o exageración) y las relacionadas con la pertenencia (rechazo o expulsión).

V. PENSAR COMUNICATIVAMENTE LA EDUCACIÓN

A. APOCALÍPTICOS, INTEGRADOS Y CULTURALISTAS

Lo dicho en las reflexiones no son más que hipótesis (de hecho lo único sobre lo que puedo demostrar certeza son los programas, la programación y el sistema de propiedad de unos canales de televisión en febrero de 2013), pero estas inferencias son lo suficientemente verosímiles como para volverse “apocalíptico”: efectivamente, molesta el hecho de verificar que ni siquiera los canales culturales tienen la intención de formar o informar y, en cambio, **normalizan** realidades no a través de procesos de negociación, sino de **alienación, reificación y mistificación**:

La misma ideología no es más que una parte del proceso general de la alienación por la que los productos de la actividad humana escapan al control humano y reinan sobre los hombres, aunque sin ser considerados como encarnación de su vida y de sus trabajos. La “reificación” es el proceso por el que se atribuye a las cosas una existencia independiente de sus creadores (ilustrado en el fetichismo de la mercancía). La atribución de una existencia real a los productos del pensamiento constituye la mistificación... (Rocher, 1973, p. 126)

Pero, por otro lado, como afirman los “integrados”, nadie ha ocultado nunca que la televisión es un negocio y, como tal, tiene como principal criterio para la producción la probabilidad de consumo de sus productos que, en este caso, se mide con el *rating*, así que entrar en esta discusión es llover sobre mojado.

Los culturalistas, que se presentan como alternativa a esta oposición, han dicho repetidamente que las audiencias son activas y que, en lugar de re-producir, lo que hacen es re-crear lo que ven en los medios; aquí me gustaría parafrasear la Ley de la conservación de la materia de Lavoisier según la cual “nada se crea, nada se

destruye, todo se transforma”, para señalar que sólo es posible realizar transformaciones de algo que se tiene y, valga la redundancia, si lo que se tiene es violencia, lo único que se podrá “crear” es violencia. Sustento esta afirmación precisamente en el uso del *rating* como criterio para la programación, es decir, si lo que están “vendiendo” las industrias es lo que piden los consumidores, es porque los consumidores se proyectan en estos contenidos de alguna manera, con lo cual se cierra un círculo vicioso en el que las industrias hacen lo que quiere la gente y la gente hace lo que quieren las industrias.

Soy consciente que se me puede reprochar el que esté usando para esta argumentación autores y teorías demasiado “viejas”, sin embargo en los autores recientes, especialmente los que abanderan la causa cultural, noto una evidente omisión de datos y definiciones⁸⁷ (lo específico) que me hacen pensar que se han convertido, irónicamente, en cómplices de la ultrapositivización del mundo.

B. PENSAR COMUNICATIVAMENTE

Así pues, estas tres formas de mirar la televisión parecen irreconciliables y, tal como las planteo, no ofrecen caminos para salir del aislamiento relacionado con el miedo que es, en últimas, el problema planteado aquí. Por otro lado, un modelo heptadimensional del fenómeno comunicativo sería tan enorme y complejo que conduciría también al desaliento; de hecho, la clasificación de los núcleos en 42 relaciones hizo que me diera cuenta que privilegiar un tipo de relación sobre otra es un ejercicio todavía lineal (al fin y al cabo, como dice Barthes, todo en el relato comunica) y, más bien, lo que debería hacerse sería construir un modelo pluridimensional que, en todo caso, sólo representaría una parte, un átomo, en comparación con la complejidad del universo y de la vida donde la televisión ocupa sólo un pequeñísimo lugar.

⁸⁷ Ellos, igual que hicieron los positivistas de hace 70 años con el emisor y el receptor, están dando por sentada la cualidad positiva, es decir, natural, neutral, legítima y verdadera de los hechos.

Aún así pienso que el camino para la solución es, en realidad, bastante simple.

C. ENFOQUES

Empiezo recordando que cuando presenté el bosquejo del fenómeno comunicativo dije que los enfoques epistemológicos no son verdaderos o falsos, sino adecuados o inadecuados (las tres perspectivas propuestas nacen de modelos epistemológicos diferentes):

En defensa del funcional-estructuralismo creo que hay que rescatar la fortaleza de los datos y las definiciones, en defensa del enfoque crítico es necesario preguntarnos qué tan alienados, aislados y, sobre todo, qué tan disociados estamos, y en defensa de las propuestas culturales es hora de abrirnos a nuevos mundos para crear nuevos mundos; porque el conocimiento, la crítica y la creación son acciones humanas y no de “la” televisión.

D. PARADOJAS

También dije que la mirada compleja me sume en la paradoja fragmentación/integración: efectivamente, cuando se hacen análisis se pierde de vista la imagen global y cuando se hacen generalizaciones se deja de ver lo específico; pues bien, esta paradoja es la que hace que sociología y psicología se presenten como disciplinas separadas, a pesar de que constantemente se refieren a los mismos fenómenos, sólo que los primeros se refieren a grupos humanos y los segundos a seres humanos y ambos hacen generalizaciones.

A lo que quiero llegar es a que la generalización ocurre en tercera persona: “el” mundo, “la” sociedad, “el” imperio, “la” gente, “el” ser humano, “la” televisión son realidades míticas, externas y ajenas al “yo”, al “tú” y al “nosotros”. La vivencia

pertenece a la primera persona singular, con la segunda se construye la primera persona plural y, ahí sí, si queremos alejarnos para tener perspectiva, podemos recurrir a la tercera persona, pero sólo para volver a la primera que es, en últimas, el único motor de la acción, en otras palabras, debemos buscar ser menos manipulables en lugar de pedir a unos terceros que dejen de manipularnos.

E. RELATOS, NÚCLEOS Y EDUCACIÓN

Si, como dije antes, los procesos de mejoramiento o degradación que emprenden los actantes en la televisión se ofrecen como **modelos para la acción** que pueden ser negociados y, al mismo tiempo, se entiende la educación como un proceso de comunicación-negociación; es lógico concluir que lo que ocurre en la televisión es un proceso educativo igual que el que acontece en las aulas, en el “parche” y en la familia y en todas partes habrá un maestro tanto si se quiere aprender a temer como a confiar.

Al mismo tiempo, si entendemos la educación como comunicación-negociación, podremos dejar de ver a los profesores-productores (y también a los estudiantes-audiencias) como “piezas” de un mecanismo de dominación abstracto y empezar a vernos como seres humanos negociadores de posibilidades y no de determinaciones; en palabras de Argüello,

...¿cómo no pensar en que toda *trans*-formación –como anteriormente fue la *revolución*, la *independencia*, la *emancipación* y la *resistencia*– no se vuelve un aspecto ético-político. Mucho más si lo que se transforma es el Sujeto?. Un Sujeto, repitámoslo, *ad nauseam*, no ya de información, almacenamiento y conocimiento, sino de procesos; un Sujeto que se transforma y transforma el dato, el registro y el informe *dictado* por una realidad implacable, para procesarla, *computarla* y poder resolver o por lo menos reflexionar sobre ella. Un Sujeto en intercambio, abierto, que surge después de haberse construido puertas adentro (que fue su concepción clásica y moderna). Un sujeto en proceso (Brea), en un trabajo progresivo de expresión, de creación, como creía James Joyce cuando hablaba de su *Work in progress*. (Argüello Guzmán, 2010, pp. 248-249)

F. SUJETOS NEGOCIADORES

Esto es urgente sobre todo para los profesores que forman comunicadores y/o creadores de contenidos multimedia, audiovisual, sonoro o gráfico; al fin y al cabo, los estudiantes que ellos tienen al frente van a trabajar en ese sistema y, en consecuencia, a perpetuarlo si no encuentran nuevos elementos a partir de los que puedan “crear”, o a cambiarlo si pueden abrirse a nuevos mundos. El reto es, pues, que el profesor empiece a negociar consigo mismo para poder negociar con sus estudiantes.

En otras palabras, que deje de ser un **Comunicador-Educador Social** para ser un **Sujeto negociador**.

APÉNDICES

A. APÉNDICE 1: REGISTROS

Descripción general de registros con inconsistencias o sin información.

B. APÉNDICE 2: PROGRAMACIÓN

Descripción general de la estabilidad, los patrones y los programas.

C. APÉNDICE 3: RELACIONES

Descripción general de cada una de las relaciones encontradas.

ANEXOS

A. ANEXO 1: LISTA DE CANALES

Lista de canales de UNE y Directv, de acuerdo con lo que ofrecían en Enero de 2013 (Excel).

B. ANEXO 2: PARRILLA

2a: Capturas de los sitios web visitados.

2b: Parrilla de los canales digitada (Excel).

C. ANEXO 3: REGISTROS

3a: Lista de registros con inconsistencias o sin información (Excel).

3b: Descripción de registros con inconsistencias o sin información con cuadros que los soportan, organizados por canales (Word).

D. ANEXO 4: PROGRAMACIÓN

4a: Descripción de la estabilidad, los patrones y los programas con cuadros que los soportan, organizados por canales (Word).

4b: Lista de programas con información sobre cada uno (Excel).

E. ANEXO 5: SINOPSIS

Copias de las sinopsis tomadas de los sitios web de los canales, Internet Movie Database – IMDB, Filmaffinity y los enlaces respectivos en Wikipedia en Inglés y Español (Word).

F. ANEXO 6: RELACIONES

Descripción de cada una de las relaciones encontradas con cuadros que las soportan, organizados por canales (Word).

BIBLIOGRAFÍA

A. TEORÍAS

- Argüello Guzmán, R. (2006). *La muerte del relato metafísico* (3ª ed.). Bogotá, Colombia: Ambrosía.
- Argüello Guzmán, R. (2010). *Las proyecciones de Prometeo*. Bogotá, Colombia: Fractalía.
- Aristóteles. (1999). *Arte Poética - Arte Retórica* (3ª ed.). México, México: Porrúa.
- Barthes, R., Greimas, A. J., Eco, U., Bremond, C., Gritti, J., Morin, V., et al. (2001). *Análisis estructural del relato* (5ª ed.). México, México: Coyoacán.
- Bruner, J. (2004). *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona, España: Gedisa.
- Dör, A., Gorostegui, M. E., & Bascuñán, M. L. (2008). *Psicología General y Evolutiva*. Santiago, Chile: Mediterráneo.
- Guiraud, P. (1988). *La semiología* (15ª ed.). México, México: Siglo XXI.
- Habermas, J. (2002). *Teoría de la acción comunicativa* (Vol. I). México, México: Santillana.
- Martín-Barbero, J., & Silva, A. (1997). *Proyectar la Comunicación*. Bogotá, Colombia: Tercer Mundo.
- Restrepo J., M. (1993). *Ser-Signo-Interpretante: Filosofía de la representación de Charles S. Peirce*. Bogotá, Colombia: Significantes de papel.
- Rocher, G. (1973). *Introducción a la sociología general*. Barcelona, España: Herder.
- Torrico Villanueva, R. R. (2004). *Abordajes y períodos de la Teoría de la Comunicación*. Bogotá, Colombia: Norma.
- Zubirí, X. (1980). *Cinco lecciones de filosofía*. Madrid, España: Alianza.

B. FUENTES

1. DISTRIBUIDORES

Directv. (n.d.). *Guía de canales*. Consultado Febrero de 2013 en Directv: <http://www.directv.com.co/guia-de-canales?link=nav>

Empresa de Telecomunicaciones de Pereira S.A. (n.d.). *Hogares*. Consultado Febrero de 2013 en UNE - Telefónica de Pereira: http://www.etp.com.co/joo/hogares/index.php?option=com_content&view=article&id=308&Itemid=59

2. CADENAS Y CANALES

A+E Networks, LLC. (n.d.). *Home*. Consultado Febrero de 2013 en A+E Networks: <http://www.aenetworks.com/>

A&E Television Networks, LLC. (n.d.). *Home*. Consultado Febrero de 2013 en A&E: <http://www.aetv.com/>

A&E Mundo, LLC. (n.d.). *Horarios*. Consultado Febrero de 2013 en Canal A&E: <http://www.canalaetv.com/an/horarios.html>

A&E Television Networks, LLC. (n.d.). *Home*. Consultado Febrero de 2013 en History: <http://www.history.com/>

The History Channel Latinoamérica, LLC. (n.d.). *Grilla diaria*. Consultado Febrero de 2013 en History: <http://www.tuhistory.com/horarios.html>

Discovery Communications, Inc. (n.d.). *Home*. Consultado Febrero de 2013 en Discovery Communications: <http://corporate.discovery.com/>

Discovery Communications, LLC. (n.d.). *Home*. Consultado Enero de 2013 en Discovery: <http://dsc.discovery.com/>

Discovery Communications, Inc. (n.d.). *Programación de TV*. Consultado Febrero de 2013 en Discovery Channel: http://www.tudiscovery.com/programacion-de-tv/?type=day&country_code=LTM

FOX.com. (n.d.). *Home*. Consultado Febrero de 2013 en FOX: <http://www.fox.com/>

FOX. (n.d.). *Programación*. Consultado Febrero de 2013 en Canal Fox: <http://www.canalfox.com/co/programacion/fox/hoy>

FOX. (n.d.). *Programación*. Consultado Febrero de 2013 en Canal FX: <http://www.canalfx.tv/co/programacion/fx/hoy>

FOX. (n.d.). *Programación*. Consultado Febrero de 2013 en National Geographic Channel: <http://www.natgeo.tv/co/programacion/natgeo/hoy>

NBC Universal Inc. (n.d.). *Home*. Consultado Febrero de 2013 en NBC Universal: <http://www.nbcuni.com/>

NBC Universal. (n.d.). *Programación*. Consultado Febrero de 2013 en Syfy: <http://syfy.com/es/programacion>

Syfy. (n.d.). *Home*. Consultado Febrero de 2013 en Syfy: <http://www.syfy.com/>

NBC Universal. (n.d.). *Programación*. Consultado Febrero de 2013 en Universal Channel: <http://www.universalchannel.tv/es/programacion>

Sony Pictures Digital Productions Inc. (n.d.). *Home*. Consultado Febrero de 2013 en Sony Pictures: <http://www.sonypictures.com/tv/>

AXN Latin America Inc. (n.d.). *Horario*. Consultado Febrero de 2013 en AXN: <http://la.axn.com/horario>

SET Distribution, LLC. (n.d.). *Horario*. Consultado Febrero de 2013 en Canal Sony: <http://la.canalsony.com/horario>

AXN Latin America Inc. (n.d.). *Horarios*. Consultado Febrero de 2013 en Sony Spin: <http://la.sonyspin.com/schedule>

Time Warner. (n.d.). *Home*. Consultado Febrero de 2013 en Time Warner: <http://www.timewarner.com/>

Warner Bros. Entertainment. (n.d.). *Horarios*. Consultado Febrero de 2013 en Warner Channel: <http://www.warnerchannel.com/schedules/weekly/#>

Time Warner. (n.d.). *Programación*. Consultado Febrero de 2013 en Infinito: <http://www.la.infinito.com/programacion>

3. OTROS SITIOS

Filmaffinity. (n.d.). *Home*. Consultado Febrero de 2013 en Filmaffinity: <http://www.filmaffinity.com/es/main.html>

IMDB.com, Inc. (n.d.). *Home*. Consultado Febrero de 2013 en IMDB: <http://www.imdb.com/>

Wikimedia Foundation, Inc. (n.d.). *Home*. Consultado Febrero de 2013 en Wikipedia - English: https://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

Wikimedia Foundation, Inc. (n.d.). *Home*. Consultado Febrero de 2013 en Wikipedia - Español: <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>