

**ANÁLISIS COMUNICACIONAL DE TRES RELATOS TELEVISIVOS SOBRE EL
PUEBLO WAYUU**

Características narrativas en tres décadas distintas (1980, 2000 y 2010)

CARLOS ANDRÉS RUIZ ROJAS

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

BOGOTÁ D.C.

2014

**ANÁLISIS COMUNICACIONAL DE TRES RELATOS TELEVISIVOS SOBRE EL
PUEBLO WAYUU**

Características narrativas en tres décadas distintas (1980, 2000 y 2010)

CARLOS ANDRÉS RUIZ ROJAS

Trabajo de tesis para optar por el título de Magíster en Educación

Director:

ANCIZAR NARVAEZ MONTOYA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

BOGOTÁ D.C.

2014

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Bogotá D.C. Agosto de 2014

AGRADECIMIENTOS

Toda tesis trae inmersa un relato, una narración de su investigador, que en este momento puedo escribir que ha llegado a un final feliz; después de trasnochos, tropiezos y dificultades que me hicieron pensar que no lo iba a lograr.


Pero este final solo fue posible gracias al apoyo incondicional de mi amada esposa, quien siempre estuvo presente para darme su energía, su fe y su amor, es a ella quien le debo este logro, esta meta cumplida, este sueño realizado. *¡Gracias a mi compañera incondicional!*

También agradezco aquellos amigos y compañeros que siempre tenían una palabra de apoyo, un no te rindas; de corazón, gracias.

Esto también fue posible gracias a la asesoría del maestro Ancizar Narvaez, con el cual pude profundizar en este campo de la narrativa; gracias por sus consejos, dedicación y paciencia.

Finalmente, debo darle gracias a mis padres, quienes siempre tuvieron la completa seguridad que iba a terminar este proyecto de mi vida; ahora puedo contestarle a mi padre:

“Si viejo, ya terminé mi tesis”

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Revolución de la Educación</i>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 5 de 288	
1. Información General		
Tipo de documento	Tesis de grado de Maestría de investigación	
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central	
Título del documento	<i>"Análisis comunicacional de tres relatos televisivos sobre el pueblo Wayuu: características narrativas en tres décadas distintas (1980, 2000 y 2010)".</i>	
Autor(es)	<i>Carlos Andrés Ruiz Rojas</i>	
Director	Ancízar Narvaez Montoya	
Publicación	Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, 2014. 288 p.	
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. Maestría en Educación. Énfasis: Educación superior, conocimiento y comunicación	
Palabras Claves	Cultura Narrativa, Cultura oral-icónico, cultura mediática, televisión, cultura Wayuu, cultura, comunicación y estructuras.	
2. Descripción		
<p>La presente investigación tiene como objetivo general "Analizar la estructura narrativa y comunicativa de tres relatos oral-icónicos producidos para la televisión pública en Colombia entre 1980 y 2012, para identificar rupturas y continuidades sobreponiendo especial énfasis en los aspectos estéticos.</p> <p>Para desarrollar este objetivo, la tesis se estructura principalmente en la "cultura narrativa" como referente conceptual y metodológico que sirvió de núcleo del trabajo. Conceptualmente, la tesis se sostiene en las categorías analíticas propias del campo anteriormente mencionado, principalmente, el campo de la cultura narrativa en la producción de relatos oral-icónicos (audiovisuales). Esto sirvió para analizar comunicativamente cuatro estructuras que se encuentran presentes en todo relato, y en general, en todo proceso narrativo y argumentativo; estos son: las sustancias de expresión (Tecnología), formas de expresión (técnica), formas de contenido (estructura narrativa), sustancias de contenido (entramado cultural).</p> <p>Este referente conceptual permitió realizar un análisis comunicacional a los siguientes textos oral-icónicos: El país de los Wayuu (1985), Sedientos de sal (2001) y Sistema normativo wayuu</p>		

(2012), lo cual permitió identificar las transformaciones y continuidades que se encuentran presentes en la creación de este tipo de narraciones, cumplir con el objetivo general de la investigación y plantear elementos prospectivos sobre la educación mediática.

3. Fuentes

Anuarios estadísticos de la producción cinematográfica en Colombia. (2009-2001). Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Paginas/default.aspx>.

Arfuch, Leonor (Julio-Septiembre, 2008). El espacio teórico de la narrativa: un desafío ético y político. Ensayo utopía y praxis latinoamericana. Revista internacional de filosofía iberoamericana y teoría social. Año 13. Número 42 pp. 131-140.

Aristizábal, L. (1991). Análisis de las imágenes de síntesis, sus usos en la realización de comerciales nacionales y perspectivas a partir de los avances tecnológicos. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Aristoteles. Poética (IV a. C). Recuperado de www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.

Avellaneda, A. (1994). Análisis de la estructura narrativa del programa de los Simpson. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Beltrán, M. (1993). Lo popular en el melodrama televisivo Colombiano. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Benjamin, Walter. (Ed.) (2008). El narrador. Chile: R. Chile Salesianos Impresos S.A.

Connor, Walker. (1994). Etnonacionalismo. Estados Unidos: Princeton University press.

Corredor, Manuel Alberto. (2008). Manual de televisión: Manual de conceptos, metodologías y herramientas. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.

Díaz, María Cristina, Quintero, Sasha & Zuluaga, Pedro Adrián. (2008). Ruta de apreciación cinematográfica. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia.

Díaz, María Cristina, Quintero, Sasha & Zuluaga, Pedro Adrián. (2008a). Imágenes para mil palabras. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.

Duarte, M. (1993). El lenguaje verbal en los programas de opinión. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Durán, C. (1994). Análisis de comerciales corporativos: caso Fundación Social. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Echeverri, Ligia. (2003). Serie Yuruparí- 20 años. Gloria Triana: tejedora de sueños. Bogotá.

Colombia: UNIBLIBLOS.

El'Gazi, Jeanine & Duplat, Tatiana. (2006). Que suene la Radio. Guía de trabajo de taller de producción radial. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.

Escola Sant Gervasi Cooperativa. Géneros teatrales. Recuperado de <https://sites.google.com/a/xtec.cat/literadura-esg/apuntes-1/los-generos-teatrales>.

Focine. (1990). Memoria visual. Bogotá.

Forero, M. (1989). Análisis del comercial de la vajilla Diamante-Olivera. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Galeano, María Eumelia. (2004). Estrategias de investigación social cualitativa. El giro de la mirada. Capítulo cuatro: Investigación documental: Una estrategia no reactiva de investigación social. Medellín: La Carreta Editores.

García, Jorge. (2004). Las formas del recuerdo. La memoria narrativa. Athenea Digital revista de pensamiento e investigación social. No 006. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.

García, Néstor. (1989). Políticas culturales en América Latina. Introducción. Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance latinoamericano. México: Grijalbo.

Gubern, Roman. (1974). Mensajes icónicos en la cultura de masas. España: editorial Lumen.

Hilliard, Robert L. (2000). Guionismo para radio, television y nuevos medios. México: International Thomas Editores.

Kahn, J. S. (1975). El concepto de cultura: textos fundamentales. Barcelona, España: Editorial Anagrama.

Kuzmanich, Dunav. (2010). Cartilla Narrativa Audiovisual. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Bogotá.

López, José Ignacio. (1997). Radialistas apasionados. Quito, Ecuador: Artes Gráficas Silva.

Martín-Barbero, Jesús & Muñoz, Sonia. (1992). Televisión y Melodrama. Capítulo 2: Claves para re-conocer el melodrama. Colombia: Tercer mundo editores.

Mélich, Joan Carles. (2002). Filosofía de la finitud. Barcelona, España: Empresa Editorial Herder, S.A.

Mendoza, Jorge. (2004). Las formas del recuerdo. La memoria narrativa. Athenea Digital revista de pensamiento e investigación social. No 006. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.

Mesa, E. (1980). Análisis descriptivo del tratamiento de la información a través de los noticieros

colombianos de televisión. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

Ministerio de Cultura de Colombia. (1989). Catálogo de televisión. Bogotá, Colombia: Arte gráfico.

Montoya, Saúl. (2001). La producción de videos. Procesos y modos de expresión. Medellín, Antioquia: Editorial Universidad de Antioquia.

Narváez M., Ancízar (2010). Comunicación. Educación, comunicación y capitalismo cultural. Tesis Doctoral. Inédito, Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.

Narváez M., Ancízar. (2010^a). La Cultura alfabética como metacultura. Cultura alfabética, educación y desarrollo. Inédito, Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.

Narváez, M. , Ancízar. (2013). Plan de asignatura del seminario. Educación superior, conocimiento y educación. Maestría en educación y Doctorado Interinstitucional. Universidad Pedagógica Nacional.

Ong, Walter. (Ed.) (1996). Oralidad y escritura: Tecnologías de la palabra. Argentina: Fondo Mixto de Cultura Económica.

Pombo, Rafael. Rin Rin Renacuajo. (1916). Recuperado de <http://rafaelpombo.co/infantil/cuentos-pintados/rinrin-renacuajo/cuento-rinrin-renacuajo/>

Real Academia Española. Diccionario de la Real Lengua Española. Recuperado de <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>.

República de Colombia. (2014). Aproximaciones a los hábitos de consumo de contenidos mediáticos por parte de los niños y niñas de Colombia. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/comunicacion-cultural-y-ni%C3%B1ez/Documents/APROXIMACI%C3%93N%20A%20LOS%20H%C3%81BITOS%20DE%20CONSUMO%20DE%20CONTENIDOS%20MEDI%C3%81TICOS%20POR%20PARTE%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20Y%20LAS%20NI%C3%91AS_FINAL.pdf

República de Colombia. (2008). De ocho a diez: un acercamiento a niñas y niños colombianos para hacer televisión. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/comunicacion-cultural-y-ni%C3%B1ez/Documents/De%208%20a%2010,%20un%20acercamiento%20a%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20colombianos%20para%20hacer%20televisi%C3%B3n%202008.pdf>

República de Colombia. (2003). Catálogo 2003: videoteca Canales Comunitarios. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.

República de Colombia. (2003-2014) Cuaderno de Cine Colombiano. Bogotá: Cinemateca Distrital de Bogotá. Recuperado de <http://www.idartes.gov.co/index.php/cinemateca->

multimedia/282-ebooks/publicaciones-2012

República de Colombia. (2008). Proyecto de investigación mapa funcional en el sector cinematográfico. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/Paginas/Proyeccion-de-investigacion-mapa-funcional-en-el-sector-cinematografico.aspx>

República de Colombia. (2009). Análisis exploratorio sobre nuevas identidades infantiles y su relación con los medios audiovisuales de comunicación. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/herramientas-y-utilidades/publicaciones/Documents/Publicaciones%20%20-%20Nuevas%20identidades%20infantiles.pdf>

República de Colombia. (2009). Indagación diagnóstica sobre la investigación del cine colombiano. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/herramientas-y-utilidades/publicaciones/Documents/Publicaciones%20%20-%20Indagacion%20diagnostica%20sobre%20la%20investigacion.pdf>

República de Colombia. (2012). Los niños menores de tres años y la televisión: perspectivas de investigación y debate. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/comunicacion-cultural-y-ni%C3%B1ez/Documents/Los%20ni%C3%B1os%20menores%20de%203%20a%C3%B1os%20y%20la%20televisi%C3%B3n_web.pdf

República de Colombia. (2013). La parrilla. Contenidos Culturales para todo. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.

Ricoeur, Paul. (1999). Historia y Narratividad. España: Ediciones Paidós Ibérica S.A. e Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Barcelona.

Rincón, Omar. (1995). Radio y televisión en la universidad - caso de estudio: Universidad Javeriana-. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.

Rincón, Omar (compilador). (2001). Televisión pública: del consumidor al ciudadano. Bogotá, Colombia: Convenio Andrés Bello.

Rincón, Omar. (2003). Reality Shows. Bogotá, Colombia: Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura de la Universidad Nacional de Colombia: Politécnico Gran Colombiano

Rincón, Omar. (2006). Narrativas mediáticas: o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento. España: Editorial Gedisa, S.A.

Rodríguez, M. (1983). El programa-reportaje como genero informativo de televisión. Universidad de la Sabana, Bogotá, Colombia.

Roveda, Antonio. (2008). Toma el control: Observatorio Nacional de Televisión. Bogotá,

Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.

Sartori, Giovanni. (1998). Homo Videns. La sociedad teledirigida. Buenos aires, Argentina: Edición Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara S.A.

Siches, Luis Recasens. (1999). Diccionario Sociológico. México: Editorial Porrúa.

Téllez, María Patricia. (2003). La televisión comunitaria en Colombia. Bogotá, Colombia: Imprenta Nacional de Colombia.

Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. (2010). Informativo general de grupos de investigación de la Maestría en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá. Recuperado de <http://www.pedagogica.edu.co/facultades/educacion/vercontenido.php?id=412>.

Van Dijk, Teun A.(1978). La ciencia del texto. Barcelona, España: Ediciones Paidós ibérica, S.A.

Vega, A. (1991). Lo popular en las comedias de televisión colombianas. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Villalobos, J. (1994). Análisis de la estructura de los noticieros CM& y QAP. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Weber, Max. (Ed.) (1944). Economía y Sociedad. México: Fondo de Cultura Económica.

Zafra, Guillermo. (2012). El reality en Colombia: Un género de telenovela. Bogotá, Colombia: Gráfica Ducal. Ltda.

Zapata, C. (1994). Estructura periodística de noticieros de televisión en Colombia. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Zuluaga, Pedro Adrian. (2009). Cartilla de conceptos audiovisuales. Bogotá. Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.

FILMOGRAFÍA

Barros, Beatriz, & Vélez, Fernando.(1985). Serie Yuruparí, El país de los Wayuu. La Guajira: Audiovisuales & Focine.

Iartovskaia, Natalia. (2001). Serie Diálogos de Nación, Sedientos de sal. La Guajira: Ministerio de Cultura de Colombia.

Vélez, Wanderley. (2012). Serie Expreso Colombia, Sistema Normativo Wayuu aplicado por el Pütchipü'üi. La Guajira: Universidad de Antioquia & Ministerio de Cultura de Colombia.

4. Contenidos

1. PLANTEAMIENTOS

1.1 Introducción y planteamiento del problema

1.2 Pregunta problema

1.3 Justificación

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

1.4.2 Objetivos específicos

2. ESTADO DEL ARTE

MARCO TEÓRICO

3. CULTURA NARRATIVA

3.1 Cultura y comunicación

3.2 La narración y su transformación de la oralidad al relato oral-icónico

3.3 ¿Qué es narrativa?

3.4 ¿Quién narra?

3.5 ¿Por qué se narra?

3.6 ¿Cuándo se narra?

3.7 ¿Dónde se narra?

3.8 ¿Cómo se narra?

3.9 (Cultura mediática) Narrativa oral-icónica

3.10 Sustancias de expresión

3.11 Formas de expresión

3.12 Formas de contenido

3.13 "Narración y argumentación en las narraciones oral-icónicas"

3.14 Sustancias del contenido

ESBOZO METODOLÓGICO

4. ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA COMUNICACIONAL

4.1 Enfoque de la investigación

4.2 Instrumentos de investigación

4.3 Estructura de la investigación

4.3.1 fuentes de investigación

4.3.2 Corpus de investigación

5. ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS

6. HALLAZGOS O CONCLUSIONES

6.1 Los relatos oral icónicos en Colombia

BIBLIOGRAFÍA

FILMOGRAÍA

ANEXOS

Anexo 1: Matriz descriptiva documental

Anexo 2: Matriz analítica documental

Anexo 3: matriz descriptiva documentales étnicos

Anexo 4: matriz analítica documentales series étnicas

Anexo5: Línea narrativa y temática relatos wayuu

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Producción bibliográfica dirigida a la creación de relatos oral-icónicos.

Gráfico 2. Producción bibliográfica relacionada con temas de investigación y estudios en relatos oral-icónicos.

Gráfico 3. Producción bibliográfica relacionada con temas de análisis comunicacionales y

análisis de estructuras narrativas.

Gráfico 4. Bibliografía sobre televisión en Colombia

Gráfico 5. Tradiciones culturales y comunicativas

Gráfico número 6. Elementos Narrativos

Gráfico 7. Trama lineal

Gráfico 8. Tipo de narrador

Gráfico 9. Lugar de la narración

Gráfico 10. Diagrama arbolado (Van Dijk)

Gráfico 11. Estructura narrativa (Van Dijk)

Gráfico 12. Géneros y subgéneros narrativos de ficción.

Gráfico 13. Sub-géneros narrativos.

Gráfico 14. Clasificación de resolución de la imagen

Gráfico 15. Escala de planos

Gráfico 16. Posición de cámara

Gráfico 17. Movimientos de cámara

Gráfico 18. Sistema de iluminación

Gráfico 19. Efectos especiales visuales

Gráfico 20. Características y cualidades de los sonidos

Gráfico 21. Efectos sonoros

Gráfico 22. Descripción de los actores en las narraciones oral-icónicas.

Gráfico 23. Descripción de las locaciones en las narraciones oral-icónicas

Gráfico 24. Usos del lenguaje en las narraciones oral-icónicas

Gráfico 25. Descripción de los personajes en las narraciones oral-icónicas.

Gráfico 26. Descripción de los tiempos en las narraciones oral-icónicas

Gráfico 27. Proceso creativo en las narraciones oral-icónicas.

Gráfico 28. Formato matriz descriptiva documental

Gráfico 29. Formato matriz analítica documental

Gráfico 30. Estructura de la investigación

Gráfico 31. Técnicas de recolección y validación de la información

Gráfico 32. Series documentales (oral-icónicas) seleccionadas como corpus de investigación

Gráfico 33. Muestras oral-icónicas seleccionadas como fuentes efectivas de análisis

Gráfico 34. Matriz analítica documental series étnicas (anexo 4)

Gráfico 35. Línea narrativa y temática relatos wayuu (anexo 5)

5. Metodología

Como modelo metodológico de investigación este trabajo de tesis optó por el análisis comunicacional- estructural con un enfoque múltiple compuesto fundamentalmente por el uso de recursos empíricos propios del análisis comunicativo, combinados con herramientas propias de los enfoques de investigación hermenéuticos, los cuales propenden por la búsqueda de sentidos, significados e interpretaciones de experiencias salidas del contexto real y recreadas en medios audiovisuales, en gran medida, porque este enfoque cualitativo y cuantitativo permitió realizar un estudio centrado en las producciones o textos oral-icónicos.

Esta tesis analizó los mensajes y la estructura narrativa de algunos contenidos oral-icónicos producidos para la televisión pública en Colombia entre 1980 al 2012, caracterizado por estar desarrollados dentro del subgénero narrativo de no ficción, específicamente el documental, en donde fue posible identificar y analizar procesos de producción de mensajes comunicativos estructurados en cuatro ejes fundamentales: la técnica o tecnología de producción (sustancia de expresión), los recursos orales, icónicos y sonoros (forma de expresión), las maneras de representar o mimetizar el mundo (formas de contenido) y el entramado cultura del ser humano (Sustancia de contenido).

6. Conclusiones

Inicialmente, el marco teórico de la presente investigación permitió comprender los elementos conceptuales y técnicos (sustancias y formas de expresión y del contenido) de los que se componen los relatos oral-icónicos. Así mismo, permitió entender la narración como la forma en que el ser humano representa o mimetiza su mundo, su vida, su cultura.

El documento permite identificar cómo la narración en su estructura no se ha transformado, de acuerdo a los planteamientos expuestos desde Van Dijk (1978) y Ong (1982), es decir, toda narración requiere de personajes, tiempos y espacios entrecruzados en una trama para que puedan ser narrados; a su vez, es posible concluir que las narraciones, sin importar el cruce de tiempos y espacios narrativos, siempre tendrán una linealidad continua, es decir, toda narración, oral, escrita u oral-icónica, siempre tendrá un inicio un nudo y un desenlace, este puede durar un minuto o 100 años, pero tarde o temprano tendrá un final.

Es importante aclarar que aunque la estructura narrativa no se transforma, estas formas del contenido han cambiado en función de cómo son percibidos por el lector, oyente o espectador; estos cambios se han dado en sus historias y las tecnologías en que fueron creadas (sustancias de expresión). Es decir, el destino del héroe define el tipo de relato a contar, este detalla sus formas de expresión que están inmersas en su forma del contenido; esto permite encasillar toda narración en un género y subgénero narrativo, de acuerdo a lo expuesto en el gráfico 13 del presente documento, es decir, todo relato según su historia podrá ser trágica, cómica, melodramática o épica, y por la forma en que fue creada (sustancias de expresión), podrá ser identificada cómo una novela literaria, un reportaje, un noticiero, una película de acción o un documental para televisión.

Es en la expresión, tanto en sus sustancias como en sus formas, en donde las narraciones han tenido mayores cambios; las evoluciones tecnológicas en este campo (narración), le han permitido al hombre tener herramientas cada vez más avanzadas para mimetizar o representar ese mundo humano vital que lo rodea o está en su mente; esto a su vez ha generado la creación de formas de expresión propias de cada medio, es decir, para narrar oral-icónicamente, sus formas de expresión serán: los planos, los ángulos y movimientos de cámara, el sonido en primer o segundo plano, la yuxtaposición de imágenes, la graficación y una variedad de efectos sonoros y visuales generados a partir de tecnologías electrónicas digitales.

Las sustancias del contenido en las narraciones pueden ser tomadas como la evidencia del entramado cultural en la que vive el hombre; esta no se transforman por la forma como es narrada, sin embargo, esta sustancias del contenido si modifican las formas de narrar.

En este recorrido sobre las diversas formas en que el hombre ha narrado su mundo es posible concluir que:

- i) La cultura modifica las formas de narrar, esto por el desarrollo de sustancias de expresión (tecnologías) que permiten nuevas formas de expresión a partir de estos desarrollos y no al contrario.
- ii) Cada sustancia de expresión creada para narrar, trae consigo sus propias formas de expresión, pero, estas a su vez traen la herencia de otras formas de narrar en su forma de contenido, la telenovela (oral-icónico) trae implícita la estructura del melodrama (oralidad), la novela (escritura) y la radionovela (oralidad mediatizada). Así, una nueva forma de narrar no elimina a su antecesora, sino que se complementa de ella.
- iii) En los relatos oral-icónicos es posible identificar formas de expresión que han estado presentes desde la invención del cinematógrafo de los Hermanos Lumiere (1895) a nuestros tiempos (2014), ligados a la creación misma del narrador (planos, transiciones, movimientos de cámara) y otros que se han incorporado gracias a los avances tecnológicos (animación, graficación, efectos visuales y sonoros generados por computador)
- iv) De la imaginación a nuestros ojos; las evoluciones tecnológicas en el campo de la narración permiten crear nuevos relatos de relatos pasados, es decir, "convertir un relato que era oral o escrito en un relato oral-icónico; en donde sus sustancias y formas del contenido son los mismos, pero sus sustancias y formas de expresión son totalmente diferentes.

Elaborado por:	Carlos Andrés Ruiz Rojas		
Revisado por:	Ancízar Narváz Montoya		
Fecha de elaboración del Resumen:	28	08	2014

TABLA DE CONTENIDO

1. PLANTEAMIENTOS	21
1.1 Introducción y planteamiento del problema.....	21
1.2 Pregunta problema	24
1.3 Justificación.....	24
1.4 Objetivos	27
1.4.1 Objetivo General	27
1.4.2 Objetivos específicos.....	27
2. ESTADO DEL ARTE.....	28
MARCO TEÓRICO.....	45
3. CULTURA NARRATIVA	45
3.1 Cultura y comunicación	45
3.2 La narración y su transformación de la oralidad al relato oral-icónico.....	50
3.3 ¿Qué es narrativa?	51
3.4 ¿Quién narra?	59
3.5 ¿Por qué se narra?	66
3.6 ¿Cuándo se narra?	68
3.7 ¿Dónde se narra?	69
3.8 ¿Cómo se narra?.....	73

3.9 (Cultura mediática) Narrativa oral-icónica.....	150
3.10 Sustancias de expresión.....	153
3.11 Formas de expresión.....	172
3.12 Formas de contenido	202
3.13 “Narración y argumentación en las narraciones oral-icónicas”	211
3.14 Sustancias del contenido	215
ESBOZO METODOLÓGICO.....	216
4. ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA COMUNICACIONAL.....	216
4.1 Enfoque de la investigación.....	218
4.2 Instrumentos de investigación.....	226
4.3 Estructura de la investigación	233
4.3.1 fuentes de investigación	237
4.3.2 Corpus de investigación	238
5. ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS	240
6. HALLAZGOS O CONCLUSIONES	266
6.1 Los relatos oral icónicos en Colombia	268
BIBLIOGRAFÍA	280
FILMOGRAFÍA	287
ANEXOS	287

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Producción bibliográfica dirigida a la creación de relatos oral-icónicos.	30
Gráfico 2. Producción bibliográfica relacionada con temas de investigación y estudios en relatos oral-icónicos.	33
Gráfico 3. Producción bibliográfica relacionada con temas de análisis comunicacionales y análisis de estructuras narrativas.	37
Gráfico 4. Bibliografía sobre televisión en Colombia	41
Gráfico 5. Tradiciones culturales y comunicativas.....	47
Gráfico número 6. Elementos Narrativos	53
Gráfico 7. Trama lineal	58
Gráfico 8. Tipo de narrador.....	66
Gráfico 9. Lugar de la narración.....	70
Gráfico 10. Diagrama arbolado (Van Dijk)	73
Gráfico 11. Estructura narrativa (Van Dijk)	73
Gráfico 12. Géneros y subgéneros narrativos de ficción.	77
Gráfico 13. Sub-géneros narrativos.	93
Gráfico 14. Clasificación de resolución de la imagen.....	157
Gráfico 15. Escala de planos	181
Gráfico 16. Posición de cámara.....	183

Gráfico 17. Movimientos de cámara.....	184
Gráfico 18. Sistema de iluminación.....	188
Gráfico 19. Efectos especiales visuales	190
Gráfico 20. Características y cualidades de los sonidos.....	194
Gráfico 21. Efectos sonoros	197
Gráfico 22. Descripción de los actores en las narraciones oral-icónicas.	199
Gráfico 23. Descripción de las locaciones en las narraciones oral-icónicas	201
Gráfico 24. Usos del lenguaje en las narraciones oral-icónicas	203
Gráfico 25. Descripción de los personajes en las narraciones oral-icónicas.....	207
Gráfico 26. Descripción de los tiempos en las narraciones oral-icónicas	209
Gráfico 27. Proceso creativo en las narraciones oral-icónicas.....	211
Gráfico 28. Formato matriz descriptiva documental	227
Gráfico 29. Formato matriz analítica documental	228
Gráfico 30. Estructura de la investigación	234
Gráfico 31. Técnicas de recolección y validación de la información.....	236
Gráfico 32. Series documentales (oral-icónicas) seleccionadas como corpus de investigación	237
Gráfico 33. Muestras oral-icónicas seleccionadas como fuentes efectivas de análisis ..	239
Gráfico 34. Matriz analítica documental series étnicas (anexo 4)	242
Gráfico 35. Línea narrativa y temática relatos wayuu (anexo 5)	265

1. PLANTEAMIENTOS

1.1 Introducción y planteamiento del problema

Las narraciones oral-icónicas (relatos audiovisuales) son tomadas desde la educación como un objeto de investigación, un insumo que permite identificar o evidenciar sucesos históricos, procesos sociales o culturales, dejando de un lado el análisis comunicativo que permite estudiar y comprender cómo están hechos estos relatos, es decir, identificar cuáles son los elementos que se emplean para crear este tipo de narraciones.

La presente investigación busca analizar cuáles son estos elementos y cómo se estructuran; se busca identificar cuáles fueron las tecnologías utilizadas para su producción (realización), los recursos expresivos (orales, icónicos y alfabéticos) utilizados al momento de su realización, la forma como se construye el relato (géneros y subgéneros narrativos), en el caso de este trabajo analítico, el documental (género de no-ficción); finalmente y de manera general, busca identificar los sucesos históricos, procesos sociales o culturales que se puedan ver evidenciados en este tipo de narraciones.

Este proceso de análisis comunicativo se realiza a partir de la observación de tres documentales nacionales producidos entre el periodo de 1985 al 2012 ("*El país de los Wayuu*"- serie *Yuruparí* (1985), "*Sedientos de sal*" - serie *Diálogos de Nación* (2001), y "*Sistema Normativo Wayuu*" *Parte 1*- serie *Expreso Colombia* (2012)); la selección de estos documentales se da bajo los siguientes criterios: 1. la época de realización en tres décadas diferentes, 2. la temática que aborda (la cultura Wayuu) y 3. el tipo de producción (documental étnico), lo cual permitirá

identificar diferencias y similitudes en cuanto a sus formas y sustancias tanto de expresión como de contenido.

La presente investigación no sólo busca explorar el campo de la narración, identificar por qué, cuándo, cómo, quién y dónde se narra; también busca profundizar en los relatos oral-icónicos, identificar los elementos que los componen, con el objetivo de plantearle a la escuela y a la academia, un marco de referencia en donde la creación de relatos oral-icónicos puedan ser fuente de creación de conocimientos que complementen al texto escrito; en donde el estudiante no sólo vea los relatos oral-icónicos como fuente de consulta, sino cómo fuente de creación; profundizando en los recursos expresivos (oral, icónicos y alfabéticos) más que en los recursos técnicos (tecnología), comprendiendo que la creación de buen texto oral-icónico parte inicialmente de la palabra, la escritura, la investigación; el guion.

El proyecto se inscribe dentro de la línea de educación-comunicación del énfasis de educación superior, conocimiento y comunicación en donde se busca estudiar cómo se concibe la relación comunicación-educación; específicamente desde la educación mediática; que será entendida cómo los medios de comunicación son a la vez medios educativos, sin embargo, este proceso formativo no busca comprender los medios como instituciones capaces de remplazar procesos de formación enmarcados en la "escuela", es decir, no tiene el objetivo fundamental de educar en una cultura alfabética, pero si busca complementar estos procesos de formación a partir de una cultura oral-icónica.

En este orden de ideas, la educación es comprendida desde dos campos, la escuela y el medio; una institución que educa desde lo alfabético y otra que educa desde oral-icónico, en donde se debe tener claro que en las dos existen *"procesos de aprendizaje, formación y desarrollo humano"* (Rincón, 1995, p.12); esto nos permite llegar al planteamiento expuesto por Narváez en el marco del seminario Educación Superior, Conocimiento y Educación de la Maestría en Educación y Doctorado Interinstitucional de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia realizado en el segundo semestre de 2013 en donde:

"La educación mediática es uno de los aspectos de la llamada Educación-comunicación. Responde más o menos a la pregunta: ¿cómo educan los medios?, que es lo mismo que decir ¿cómo enculturizan los medios? Así pues, no se trata de un discurso normativo y prescriptivo sobre lo que deberían hacer los medios, sino desde un discurso que pretende ser explicativo sobre la naturaleza de lo mediático como cultura, no sólo de lo mediático como institución, pues esta es objeto de otro campo que sería el de la Sociología, aunque aquí partimos de él, dada la naturaleza institucional de los medios modernos. Esto quiere decir que los medios cumplen funciones sociales, las cuales a veces se oponen y otras veces se complementan con las funciones de la escuela"(Narváez, 2013)

Es importante comprender que la educación mediática, como toda educación, transmite contenidos y formas de narrar y representar; cómo lo explica Narváez, la educación mediática va más allá del análisis sociológico que se puede realizar a un producto mediático, es decir, el análisis de las "sustancias de contenido"; es necesario entonces, estudiar el medio y sus contenidos desde lo profundo de la cultura y los elementos que fueron necesarios para que este medio o producto fuera creado, es decir, y cómo se planteó al principio de la introducción, se

requiere análisis sus tecnologías y técnicas de creación (sustancias y formas de expresión), sus maneras de relatar o narrar (formas del contenido) y el entramado cultural y social que se evidencian en cualquier contenido o medio (sustancias del contenido); esto con el objetivo de poner en diálogo o en complementariedad un campo de creación y conocimiento en donde la cultura alfabética (escuela) puede tomar elementos de la cultura oral-icónica (comunicación-mediática), en procesos de formación, investigación del entorno cultural y social de cada sujeto, y a su vez, la cultura mediática (oral-icónica) puede tomar elementos de la cultura alfabética (escuela), para “argumentar” y construir los relatos que son creados para un medio específico.

1.2 Pregunta problema

¿Cuáles son las transformaciones y continuidades en la estructura comunicativa de los relatos oral-icónicos sobre las etnias producidas para la televisión pública en Colombia entre 1980 al 2012?

1.3 Justificación

La propuesta *"Análisis Comunicacional De Tres Relatos Televisivos Sobre El Pueblo Wayuu. Características narrativas en tres décadas distintas (1980, 2000 y 2010)*, es una apuesta de investigación, como se explicó en la introducción del presente documento, que surge dentro del marco de inscripción de la Maestría en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, particularmente, desde la línea de Educación y Comunicación y del énfasis "Educación superior, conocimiento y comunicación"; cuya principal preocupación ha sido la

comprensión de los campos en educación-comunicación desde una perspectiva interdisciplinaria que conforma un complejo lugar de investigación, tensiones y posturas sobre la relación comunicación y educación. En esta propuesta en particular, el problema tendrá que ver con la observación analítica de las principales transformaciones de las narraciones oral-icónicas producidas para la televisión pública en Colombia desde 1980 al 2012, donde se hará una reflexión teórica y metodológica, y una aplicación a tres casos; por tanto, se pretende desde y con estos elementos, comprender las dimensiones comunicativas de la escuela y las dimensiones educativas de los medios (Cfr. UPN, 2010)

Se trata, siguiendo los objetivos del grupo de investigación, de cooperar en la revisión de algunos conceptos centrales de la relación educación-comunicación, especialmente desde el campo de la educación mediática, para, desde allí, proponer algunos interrogantes que involucren categorías como: cultura, narrativa y comunicación, para, por ejemplo, poder cuestionarnos en cómo las evoluciones tecnológicas en el campo de la creación de relatos oral-icónicos han transformado las formas de producción de sentido a través de diferentes relatos difundidos por canales de televisión pública en Colombia; asumiendo la perspectiva que tiene el grupo para definir las categorías de comunicación y educación como:

“Los procesos de interacción a través de los cuales los sujetos, haciendo uso de múltiples estrategias de lenguajes, participan en la producción de sentido y en la organización y reorganización de la vida cultural, construyendo y reconstruyendo su entorno social. En cuanto a la educación, esta es abordada como los procesos formales e informales a través de los cuales

los sujetos sociales estructuran sus dimensiones cognitivas, políticas, éticas (sustancias de contenido) y estéticas (Formas de contenido).” (Cfr. UPN, 2010)

Retomando lo expuesto por Narváez:

“Hay mucha más educación fuera de la escuela que en la escuela y, por supuesto, hay mucha más comunicación fuera de los medios masivos que en los medios institucionalizados. En ambas instituciones hay, sin embargo, mucho de educación y mucho de comunicación. Pero si existen ambas es porque no son iguales y la diferencia está en el tipo de enculturización que realizan, es decir, en la educación que imparten. En este caso, la educación mediática es, por decir lo menos, distinta a la educación escolar. Por tanto, no la sustituyen aunque puede ser un complemento”.(2013)

El anterior planteamiento permite situar la presente investigación, en el campo de lo educativo y lo comunicativo, puesto que el análisis comunicacional que se desarrollará en los siguientes capítulos, tiene el principal interés de identificar las dimensiones estéticas que se evidencian en un contenido mediático, sin dejar de un lado las dimensiones cognitivas, políticas y éticas; en conclusión, se busca identificar cuáles son los elementos que hacen de un contenido mediático un contenido cultural (principalmente), comunicativo y desde luego educativo. No se educa y se comunica sólo desde el contenido, puesto que el contenido es sólo el resultado final de un proceso de creación que lleva implícito un proceso de enculturización (educación) que debe ser entendida como aprendizaje de las formas de la cultura.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Analizar la estructura narrativa y comunicativa de tres contenidos oral-icónicos producidos para la televisión pública en Colombia entre 1980 al 2012. Para identificar rupturas y continuidades sobreponiendo especial énfasis en los aspectos estéticos.

1.4.2 Objetivos específicos

- i) Identificar y definir los elementos y estructuras (sustancias y formas de expresión y contenido) que se encuentran presentes en las narraciones oral-icónicas.

- ii) Identificar los elementos y estructuras (sustancias y formas de expresión y contenido) presentes en las narraciones oral-icónicas producidas para la televisión pública en Colombia entre 1980 al 2012, a partir del análisis comunicativo de los siguientes documentales: *"El país de los Wayuu- serie Yuruparí"* (1985), *"Sedientos de sal- serie Diálogos de Nación"* (2001), *"Sistema Normativo Wayuu Parte 1- serie Expreso Colombia"* (2012).

- iii) Identificar posibles transformaciones en los elementos y estructuras (sustancias y formas de expresión y contenido) presentes en las narraciones oral-icónicas objeto de la investigación.

2. ESTADO DEL ARTE

El estado del arte sobre narraciones oral-icónicas en Colombia se ha centrado en el recuento de las producciones nacionales producidas y/o apoyadas desde el sector público, tanto en el cine como en la televisión; “manuales” para la creación de relatos oral-icónicos e investigaciones socio-culturales (conceptuales) sobre este tipo de relatos. Gran parte de esta producción bibliográfica se ha generado desde el sector cultural del Estado y por supuesto en la academia.

Con el objetivo de analizar la documentación relacionada con la producción de relatos oral-icónicos en Colombia, específicamente lo relacionado con el género documental (narraciones de no ficción), se encontró la siguiente documentación producida desde entidades como: Focine (Compañía de Fomento cinematográfico), Inravisión, Colcultura (Instituto Colombiano de Cultura), Ministerio de Cultura de Colombia, Proimágenes, Comisión Nacional de Televisión.

Inicialmente en 1990 Focine, en asocio con otras entidades estatales, desarrolló el catálogo “*Memoria visual*”, en el cual se expone mediante fichas técnicas (sinopsis de las producciones e información sobre el equipo técnico y creativo que hizo parte de la realización), el histórico de producciones realizadas entre 1980 a 1989 en Colombia, este texto buscó exponer un panorama general del sector “audiovisual” del país en la década de los ochenta, y resumió los largometrajes, medio metrajes, series documentales (específicamente *Yuruparí*), realizadores y directores más relevantes de la época.

Ya en 1989 el Ministerio de Cultura de Colombia publica el *“Catálogo de Televisión”* en el cual se resumen mediante fichas técnicas, las series documentales más relevantes producidas desde 1989 a 1997, en donde se destacan series como: *"Señales de vida"*, *"imaginario"*, *"de dominio público"*, *" tiempo libre"* y producciones nuevas realizadas en 1997.

Posteriormente, en 2003, se publican nuevos catálogos que relacionan las producciones audiovisuales realizadas a finales de la década de los noventa y comienzos del siglo XXI; entre los catálogos más relevantes de la época están: *“Catalogo 2003- videoteca canales comunitario”*, publicado por el Ministerio de Cultura y la Comisión Nacional de Televisión y *"Serie Yuruparí-20 años"*, en donde se resume las obras más relevantes de la documentalista colombiana Gloria Triana.

Entre 2005 y 2011, cómo parte de las estrategias de fortalecimiento de las parrillas de programación cultural de los canales locales y comunitarios del país, La Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura, en asocio con la Comisión Nacional de televisión y el Canal Regional TVAndina, realizaron la recopilación y desarrollo de dos maletas de programación cultural denominadas *“Autóctono”* (2005) y *“La Parrilla”* (2011), las cuales recopilaron las series apoyadas o producidas por el Ministerio de Cultura entre 1998 y 2004 (*"Autóctono"*) y entre 2009 y 2010 (*"La Parrilla"*), en donde se encuentra no solo el catálogo de información de los contenidos, sino los contenidos en soporte DVD.

En 2013, como estrategia de difusión y circulación de los contenidos apoyados por la Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura, en asocio con entidades como la Autoridad

Nacional de Televisión y el Ministerio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación de Colombia, en el marco de las convocatorias del Programa Nacional de Estímulos, se publicó el catálogo: *“La parrilla- Contenidos culturales para todos”*, que describe las series de televisión infantil y documental producidas entre 2011 y 2012.

Finalmente, en este campo es importante destacar el trabajo realizado desde la Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura, entidad que ha generado información de la producción cinematográfica en Colombia, con anuarios estadísticos de esta producción entre el 2009 al 2012.

Desde la academia como en entidades estatales relacionadas con la creación o el apoyo a la producción de relatos oral-icónicos se han generado conocimientos alrededor de la creación técnica y conceptual de este tipo de relatos; entre las publicaciones más relevantes en este campo se lograron identificar:

Gráfico 1. Producción bibliográfica dirigida a la creación de relatos oral-icónicos.

DOCUMENTO	DESCRIPCIÓN
Corredor, Manuel Alberto. (2008). Manual de televisión: Manual de conceptos, metodologías y herramientas. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.	Manual enfocado a exponer los diferentes procesos y etapas de la producción de televisión pública en Colombia.
María Cristina, Quintero, Sasha & Zuluaga, Pedro	Documento teórico sobre la creación de relatos oral-icónicos dividido en los siguientes temas: pautas

<p>Adrián. (2008a). Imágenes para mil palabras. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.</p>	<p>básicas del lenguaje cinematográfico, el guión, producción cinematográfica, roles y oficios.</p>
<p>Díaz, María Cristina, Quintero, Sasha & Zuluaga, Pedro Adrián. (2008). Ruta de apreciación cinematográfica. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia.</p>	<p>Documento teórico dirigido al análisis conceptual, uso y buenas prácticas en la creación de relatos cinematográficos.</p>
<p>Zuluaga, Pedro Adrian. (2009). Cartilla de conceptos audiovisuales. Bogotá. Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.</p>	<p>Glosario de términos generales relacionados con la creación de relatos oral-icónicos.</p>
<p>Kuzmanich, Dunav. (2010). Cartilla Narrativa Audiovisual. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Bogotá.</p>	<p>Documento conceptual enfocado a la enseñanza de la escritura de historias (narraciones) pensando “audiovisualmente” (Escribir en imagen).</p>
<p>Montoya, Saúl. (2001). La producción de videos. Procesos y modos de expresión. Medellín, Antioquia: Editorial Universidad de Antioquia.</p>	<p>Documento teórico y conceptual que estudia en detalle todos los campos de la producción de relatos oral-icónicos desde el video.</p> <p>Profundiza en campos relacionados con: tecnologías de producción, semiótica de la imagen, procesos de producción, roles y funciones en la creación de relatos “audiovisuales”.</p>

<p>Rincón, Omar. (1995). Radio y televisión en la universidad - caso de estudio: Universidad Javeriana-. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.</p>	<p>El documento explica a partir de dos casos dados en la Pontificia universidad Javeriana, el uso o incorporación de medios de comunicación (radio y televisión) en procesos educativos, entendiéndolos como una relación vinculante entre la comunicación y la acción pedagógica.</p>
<p>Rincón, Omar (compilador). (2001). Televisión pública: del consumidor al ciudadano. Bogotá, Colombia: Convenio Andrés Bello.</p>	<p>Es un estudio que aborda la televisión cómo estrategia de cambio social y revela tensiones y reflexiones existentes entre el mercado, las nuevas maneras de expresión ciudadanas a través de la pantalla, los medios privados y públicos (estatales), la globalización y las diferentes identidades de la cultura latinoamericana.</p> <p>El autor hace una recopilación a partir de los ensayos realizados por autores cómo: Jesús Martín Barbero, Germán Rey, Diego portales, Valerio Fuenzalida, Nora Mazziotti, Guillermo Orozco, Teresa Otondo y Omar Rincón.</p>
<p>Rincón, Omar. (2003). Reality Shows. Bogotá, Colombia: Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura de la Universidad Nacional de Colombia: Politécnico Gran Colombiano</p>	<p>Análisis del reality como programa televisivo; en donde se define los tipos de formatos enmarcados en este formato y los elementos conceptuales empleados el la creación de este tipo de contenidos en donde se busca analizar los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La cultura del reality - Relación reality-sociedad - El reality como negocio - La moral ligh
<p>Rincón, Omar. (2006). Narrativas mediáticas: o</p>	<p>Documento que busca analizar los modos y estructuras de los relatos periodísticos, publicitarios,</p>

cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento. España: Editorial Gedisa, S.A.	radiales, televisivos y producidos en video. Así mismo, estudia la función del relato y la función que cumple en la cultura actual.
--	---

Fuente: Elaboración propia

Si bien, gran parte de la producción bibliográfica (estudios e investigaciones) relacionada con contenidos oral-icónicos son desarrollados desde la academia, desde el sector estatal también se han realizado investigaciones, estudios y artículos indexados; a continuación se expone brevemente parte de esta bibliografía, especialmente la producida desde el Ministerio de Cultura de Colombia, en donde es pertinente destacar la bibliografía enfocada al estudio de la primera infancia y los medios de comunicación.

Gráfico 2. Producción bibliográfica relacionada con temas de investigación y estudios en relatos oral-icónicos.

DOCUMENTO	DESCRIPCIÓN
República de Colombia. (2008). De ocho a diez: un acercamiento a niñas y niños colombianos para hacer televisión. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia.	Estudio realizado en 2008 desde el proyecto de televisión infantil de la Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura de Colombia, el cual permitió realizar un acercamiento a partir del juego a diversos grupos poblacionales infantiles del país, desde la Guajira hasta la Amazonía, identificando cuáles son los temas que les interesan a los niños colombianos al momento de ver un contenido en televisión.
República de Colombia. (2009). Análisis exploratorio sobre nuevas identidades	Investigación orientada a la acción, reflexión y las diversas relaciones entre la infancia y los medios audiovisuales de comunicación.

<p>infantiles y su relación con los medios audiovisuales de comunicación. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia.</p>	
<p>República de Colombia. (2012). Los niños menores de tres años y la televisión: perspectivas de investigación y debate. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia.</p>	<p>Análisis de estudios realizados en Estados Unidos y en Latinoamérica sobre la relación de los niños de 0 a 3 años con la televisión, desde una visión sociológica, psicológica, comunicativa, educativa y de salud.</p>
<p>República de Colombia. (2014). Aproximaciones a los hábitos de consumo de contenidos mediáticos por parte de los niños y niñas de Colombia. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia.</p>	<p>Investigación que tiene como objetivo hacer una aproximación a los consumos mediáticos de niños y niñas en Colombia.</p>
<p>Téllez, María Patricia. (2003). La televisión comunitaria en Colombia. Bogotá, Colombia: Imprenta Nacional de Colombia.</p>	<p>Análisis sobre la televisión comunitaria en Colombia; creación, impacto en región, modelos de televisión comunitaria, tipos de programación y legislación colombiana.</p>
<p>Roveda, Antonio. (2008). Toma el control: Observatorio Nacional de Televisión. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.</p>	<p>Documento metodológico que sintetiza todos los procesos, reflexiones y estudios para llevar a cabo el Observatorio Nacional de Televisión: una estrategia para el desarrollo del principio de correspondencia en la vigilancia social de la televisión en Colombia</p>

<p>Cinemateca Distrital de Bogotá. (2003-2014). Cuadernos de Cine Colombiano. Bogotá</p>	<p>Revista especializada sobre cine en Colombia; aborda temas relacionados con la historia del cine en el país; investigaciones, autores, movimientos, escuelas y géneros.</p> <p>Esta publicación es producida desde la Cinemateca Distrital en Bogotá con el apoyo de la Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura</p>
<p>Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano. (2004-2013). Publicaciones Patrimonio Fílmico Colombiano. Bogotá</p>	<p>Con el objetivo de conservar y preservar el acervo audiovisual colombiano, esta fundación se ha encargado de “custodiar” el archivo cinematográfico y de televisión producido en soportes análogos desde la llegada del cinematógrafo por los hermanos Acevedo a la fecha.</p> <p>Adicionalmente, han desarrollado diversas publicaciones relacionadas con metodologías y criterios de conservación, experiencias e historia del cine y la televisión en Colombia.</p> <p>Gran parte de estas publicaciones pueden ser consultadas en la página web de la entidad o en el siguiente link:</p> <p>http://www.patrimoniofilmico.org.co/anterior/publicaciones/</p>
<p>República de Colombia. (2009). Indagación diagnóstica sobre la</p>	<p>Texto sobre la historiografía y las investigaciones relacionadas con cine colombiano, en donde se hace referencia a la producción nacional y a los trabajos</p>

investigación del cine colombiano. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia.	realizados en el extranjero en este campo.
República de Colombia. (2008). Proyecto de investigación mapa funcional en el sector cinematográfico. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia.	Investigación que busca identificar cómo está estructurada la producción de relatos cinematográficos en Colombia, partiendo de la pregunta: ¿Cuál es la estructura funcional del sector cinematográfico en Colombia?

Fuente: Elaboración propia

Realizando un rastreo general en la biblioteca Luis Ángel Arango, fue posible identificar un total de quinientos quince (**515**) registros relacionados con investigaciones, publicaciones y artículos que tienen como tema central la televisión en Colombia. Como se puede observar, los documentos sobre narrativas oral-icónicas abarcan una fecha similar a la fecha de producción de los contenidos audiovisuales analizados en la presente investigación, sin embargo, no fue un punto primordial o referencia al momento de realizar el estado de arte, corresponde coincidentalmente a años posteriores a 1980.

Esta exploración permitió identificar que gran parte de la producción bibliográfica en el país está orientada al análisis de los contenidos (sustancias del contenidos) y el impacto que tienen estos en una población determinada; así mismo, desde el sector estatal relacionado con la producción o apoyo en la creación de relatos oral-icónicos, hay un especial interés en cuantificar y registrar cuánto, cómo, quién y qué tipo de producciones oral-icónicas se están produciendo en Colombia,

y también, identificar cuáles son los hábitos de consumo de los colombianos desde edades tempranas.

Otro tema a tener en cuenta relacionado con la producción bibliográfica en el campo de los relatos oral-icónicos son las investigaciones relacionadas con el análisis de medios y la legislación política colombiana; en cuanto a investigaciones que tengan cómo eje central el análisis comunicacional o el análisis de estructuras narrativas, se logra identificar un total de once (11), en relación con el universo total (515) del material consultado; estas investigaciones en su totalidad son tesis de pregrado realizadas en facultades de comunicación social y periodismo de la ciudad de Bogotá; a continuación se hace una breve síntesis de cada investigación:

Gráfico 3. Producción bibliográfica relacionada con temas de análisis comunicacionales y análisis de estructuras narrativas.

DOCUMENTO	DESCRIPCIÓN
Durán, C. (1994). <i>Análisis de comerciales corporativos: caso Fundación Social</i> . Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.	Este trabajo pretende analizar desde la semiología, la identificación, participación y función de los elementos que constituyen el mensaje publicitario, específicamente en el sector de servicios financieros.
Zapata, C. (1994). <i>Estructura periodística de noticieros de televisión en Colombia</i> .	Esta investigación pretende mostrar al lector la dimensión comunicativa de los noticieros de televisión en los procesos de preproducción, producción y postproducción, enfatizando en el estudio de la construcción informativa de cada

<p>Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.</p>	<p>emisión, tomando dos casos concretos: Telenoticiero del Medio Día y QAP Noticias.</p> <p>La observación busca analizar y comparar diferencias y similitudes de forma y contenido en sus estructuras periodísticas.</p>
<p>Villalobos, J. (1994). <i>Análisis de la estructura de los noticieros CM& y QAP.</i> Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.</p>	<p>Esta investigación busca encontrar las formas y estructuras dentro de los telediarios desde el análisis comunicacional y semiótico, analizando los antecedentes de televisión en Colombia y enfatizando en el comportamiento de los telenoticieros a la hora de emitir noticias.</p>
<p>Avellaneda, A. (1994). <i>Análisis de la estructura narrativa del programa de los Simpson.</i> Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.</p>	<p>Este trabajo está orientado a interpretar la estructura narrativa (inicio, nudo y desenlace) y componentes narrativos (personajes, tramas, lugares, tiempos) de la serie animada norteamericana "Los Simpson".</p>
<p>Duarte, M. (1993). <i>El lenguaje verbal en los programas de opinión.</i> Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.</p>	<p>Investigación enfocada a determinar las funciones que desempeña el lenguaje verbal en los programas de opinión de la televisión colombiana e identificar las funciones dominantes. También busca establecer las funciones y características de los programas de opinión, así como describir las relaciones del lenguaje verbal y las bandas sonoras y el lenguaje verbal y la imagen, en los programas</p>

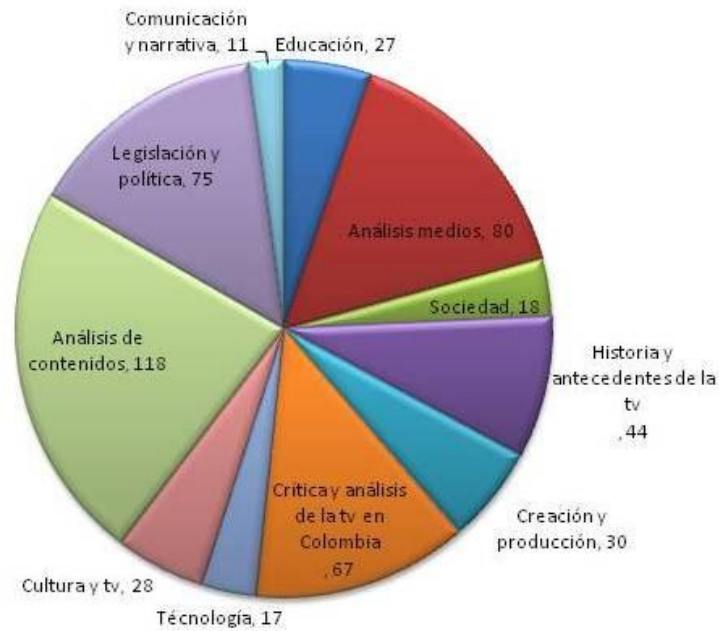
	de televisión colombiana.
<p>Beltrán, M. (1993). <i>Lo popular en el melodrama televisivo Colombiano</i>. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.</p>	<p>Esta investigación busca analizar el carácter popular de la telenovela colombiana y como este género hace parte de la cotidianidad del televidente.</p>
<p>Aristizábal, L. (1991). <i>Análisis de las imágenes de síntesis, sus usos en la realización de comerciales nacionales y perspectivas a partir de los avances tecnológicos</i>. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.</p>	<p>Análisis de los procesos creativos y técnicos de la creación de comerciales para televisión, en donde se busca interpretar los usos de las imágenes de síntesis en la producción de mensajes publicitarios; también se analiza la interrelación del receptor y el emisor en una comunicación efectiva.</p>
<p>Vega, A. (1991). <i>Lo popular en las comedias de televisión colombianas</i>. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.</p>	<p>Este trabajo se propone encontrar cuáles son las maneras de mostrar lo popular en las comedias de televisión colombiana. Este análisis se hace a partir de la observación de tres comedias con carácter y tratamientos muy diferentes acerca de lo popular. Los programas son: "<i>Romeo y Buseta</i>" (1987), "<i>Laura por favor</i>" (1990) y "<i>Dejémonos de vainas</i>" (1991).</p>
	<p>Análisis de los procesos de producción de un comercial televisivo de un producto específico y posterior análisis de</p>

<p>Forero, M. (1989). <i>Análisis del comercial de la vajilla Diamante-Olivera</i>. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.</p>	<p>impacto de esta campaña de televisión.</p>
<p>Rodríguez, M. (1983). <i>El programa-reportaje como genero informativo de televisión</i>. Universidad de la Sabana, Bogotá, Colombia.</p>	<p>Investigación enfocada a estudiar las estructuras, el proceso de elaboración y el tratamiento temático, de cinco programas de televisión enmarcados en el género del reportaje; estos programas son: "Valores humanos", "Reporteros en acción", "Hoy pacheco es...", "Canal abierto" y "Enviado especial".</p>
<p>Mesa, E. (1980). <i>Análisis descriptivo del tratamiento de la información a través de los noticieros colombianos de televisión</i>. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.</p>	<p>Análisis descriptivo de los noticieros colombianos de televisión, en donde se describen las características técnicas y conceptuales que conforman un noticiero y la influencia técnica televisiva en la presentación y elaboración de la información a través de la tv colombiana.</p>

Fuente: Elaboración propia

En el siguiente cuadro se presenta de manera general cuál ha sido la producción bibliográfica relacionada con televisión en Colombia y las líneas temáticas que aborda:

Gráfico 4. Bibliografía sobre televisión en Colombia



Fuente: Elaboración propia

El gráfico anterior permite cuantificar, como se mencionó antes, un total de (515) investigaciones y/o publicaciones, que tienen como eje central la televisión en Colombia; en este gráfico es posible identificar:

- i) Veintisiete (27) publicaciones relacionadas con educación, es decir, la relación que existe entre procesos pedagógicos, formación de públicos en edades escolares o incorporación de la televisión en la escuela.
- ii) Ochenta (80) publicaciones relacionadas con análisis de medios, es decir, publicaciones e investigaciones que buscan analizar el medio (canal), desde su función y su estructura.

- iii) Ciento dieciocho (118) documentos que tienen como objetivo el análisis de contenidos; estudios cualitativos desde áreas del conocimiento de las ciencias sociales; en ellos se busca identificar características sociales, culturales y etnográficas de las producciones oral-icónicas emitidas por televisión.

- iv) Sesenta y siete (67) publicaciones relacionadas con crítica de la televisión; es decir, el impacto negativo o persuasivo que tiene el medio y sus contenidos en el televidente.

- v) Dieciocho (18) publicaciones sobre sociedad y televisión; documentos sobre la representación de sociedad que se ve en la televisión.

- vi) Cuarenta y cuatro (44) documentos sobre la historia de la televisión en Colombia: antecedentes, procesos, personajes y programas que se han tomado como puntos de referencia en la historia de este medio en Colombia.

- vii) Treinta (30) publicaciones sobre creación y producción de contenidos en video y televisión; en resumen, documentos relacionados con la producción de contenidos para televisión en Colombia.

viii) Diecisiete (17) publicaciones sobre tecnología y televisión; avances tecnológicos que ha tenido este medio desde la televisión análoga hasta la TDT (Televisión Digital Terrestre).

ix) Veintiocho (28) publicaciones sobre cultura y televisión, en donde se aborda el tema de la cultura inmersa en el medio, representaciones culturales a través de la pantalla, la “cultura mediática” o la televisión como dispositivo de la cultura.

x) Setenta y cinco (75) documentos sobre legislación y políticas públicas en Colombia, en donde se realiza un análisis del Estado como ente regulador de la creación de medios y contenidos en Colombia.

xi) Finalmente, y como se mencionó antes, once (11) publicaciones relacionadas con investigaciones que tienen como eje central el análisis comunicacional y/o análisis de las estructuras narrativas de los contenidos emitidos por televisión colombiana.

Como idea general, es posible afirmar que estas investigaciones realizan un acercamiento parcial al análisis comunicativo, especialmente las once (11) investigaciones descritas anteriormente en este campo; se indica que son investigaciones parciales, porque se centran en una de las formas o sustancias tanto de expresión como contenido al momento de analizar un relato enmarcado como oral-icónico, dejando de un lado el análisis total del texto narrativo.

Por tal motivo, la presente investigación busca realizar un análisis comunicativo global, en donde se indagan los cuatro componentes estructurales de toda narración (Sustancias y formas de expresión y contenido), específicamente de un relato oral-icónico; la comprensión totalizadora permitirá entender estos relatos como una representación de la cultura y un nuevo campo de estudio o de formación para la creación de relatos desde la educación.

MARCO TEÓRICO

3. CULTURA NARRATIVA

3.1 Cultura y comunicación

La comunicación es una característica específicamente humana, inmersa en la cultura, entendida esta como un sistema simbólico, como un proceso de codificación que puede ser oral, icónico y alfabético.

La Cultura es lo que diferencia al humano de los demás seres vivos; es un proceso grupal, que nace y se estructura a partir de la relación e interacción permanente entre los seres humanos; para Nestor García Canclini la cultura es: *“el conjunto de procesos donde se elabora la significación de las estructuras sociales, se la reproduce y transforma mediante operaciones simbólicas”* (1989, p. 25)

Kahn (1975) realiza una compilación de conceptos, en donde busca contextualizar un significado de la cultura; inicialmente, retomando la definición dada por Tylor, define la cultura como todo aquello *“que incluye el conocimiento, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de la sociedad”* (1975, p. 29), es decir, la capacidad que tiene el hombre como sujeto social de crear conocimientos, hábitos y costumbres que son transmitidos por la cultura a través de un sistema simbólico, por ejemplo, la lengua.

Estos procesos de creación, retomando la visión de Franz Boaz, se ven manifestados en *“los hábitos sociales de una comunidad, las reacciones del individuo, en la medida en que se ven afectadas por las costumbres del grupo en que vive, y los productos y las actividades humanas en la medida en que se ven determinadas por dichas costumbres”* (Kanh, 1975, p.14), es decir, que la cultura adicionalmente, son todas las costumbres y hábitos que adquiere el hombre como sujeto social.

Kanh (citado Kroeber, 1948) sintetiza la cultura en tres campos, expuestos a continuación, definiendo el concepto como una acción y un producto que crea el hombre y que afecta a todos los seres humanos:

i) *“... la mayor parte de las reacciones motoras, los hábitos, las técnicas, las ideas y valores aprendidos y transmitidos – y la conducta que provocan- esto es lo que constituye la cultura.”* (1975, p. 17)

ii) *“ La cultura es el producto especial y exclusivo del hombre, y es la cualidad que lo distingue en el cosmos.”* (1975, p. 17)

iii) *“La cultura... es a la vez la totalidad de los productos del hombre social y una fuerza enorme que afecta a todos los seres humanos, social e individualmente”* (1975, p. 17).

Estas definiciones sobre cultura son aceptables parcialmente; para el presente trabajo, se entenderá la cultura como un código, por ende, indisoluble de la comunicación, en gran medida, porque tanto la cultura como la comunicación son dos características humanas, las cuales pueden ser analizadas a partir de las dos grandes tradiciones expuestas en el siguiente gráfico:

Gráfico 5. Tradiciones culturales y comunicativas



Fuente: Elaboración propia.

La cultura argumentativa se puede definir en oposición a la cultura narrativa; *“es una cultura gramaticalizada que exige el conocimiento de las reglas antes que la interpretación y la producción de los textos. Es decir, no se aprende por imitación, por el ejemplo, ni por la representación icónica, sino por el dominio de las reglas combinatorias de las unidades discretas. Es una cultura que requiere ser enseñada, transferida del que sabe al que no sabe; es*

una cultura que necesita el estudio, antes que el aprendizaje. Esto es lo que le da ese carácter especializado y exige casi siempre la institucionalización" (Narvaez, 2010a, p.8); es decir, es una cultura que se transmite (se comunica) a través de códigos y signos escritos, en otras palabras, una comunicación alfabética; caracterizada por ser un producto artificial digital construido a partir de *"unas reglas combinatorias que genéricamente podemos llamar 'sintaxis'. Ese conjunto de unidades independientes y de reglas de combinación constituyen un sistema sintáctico digital"* (Narvaez, 2010a, p.4)

La cultura argumentativa no busca representar o mimetizar el mundo humano vital, busca explicar su complejidad, analizarlo de una manera abstracta; darles significación a todos esos procesos, tradiciones, oficios, creación de tecnologías, comportamientos del ser humano en sociedad. Proceso que se transmite a través del texto, el cual garantiza que este conocimiento se perpetúe; esto gracias a *"la mortalidad del texto, su apartamiento del mundo vital humano vivo, su rígida estabilidad visual, aseguran su perdurabilidad y su potencial para ser resucitado dentro de ilimitados contextos vivos por un número virtualmente infinito de lectores vivos"* (Ong, 1982, p.84)

La cultura narrativa es la forma como el sujeto representa el mundo humano vital que lo rodea; esta se transmite inicialmente, a través de una comunicación oral e icónica, en otras palabras, es una cultura estructurada en el habla *"Esto quiere decir que en principio es la oralidad el sistema expresivo predominante en la especie"* (Narvaez, 2010, p.4); esta oralidad está asociada a la representación icónica debido a que: *"La imaginación parece expresarse simultáneamente en*

lengua e imagen y los símbolos distintos a la lengua tienden a ser figurativos, pero cualesquiera que ellos sean están subordinados a la lengua” (Narvaez, 2010, p.4)

Tanto la cultura narrativa como la cultura argumentativa y a su vez la comunicación oral-icónica y la comunicación alfabética, se estructuran en cuatro componentes: sustancias y formas de expresión y sustancias y formas del contenido:

La sustancia de expresión: es el material físico sobre los cuales “(...) se produce el significante como por los instrumentos también físicos con los cuales se produce. Es el continuum material manipulado en la producción de cualquier significante.” (Narvaez, 2010, p.89); las sustancias de expresión, por ejemplo, son todas las tecnologías creadas por el hombre para plasmar relatos orales, escritos o oral-icónicos (la imprenta, la máquina de escribir, la cámara de video, la grabadora, el editor de sonido, el computador).

La forma de expresión: es cómo esa expresión se representa, la cual puede ser figurativa o abstracta (Cfr. Narvaez, 2010, p.89); la primera (figurativa) busca representar o mimetizar al mundo humano vital, mediante el uso de recursos expresivos, oral-icónicos: planos, movimientos de cámara y registros sonoros, que buscan mostrar “Una realidad empírica”; el segundo (abstracto), “representan arbitrariamente los objetos o los conceptos. No tienen relación alguna de semejanza ni de continuidad física con lo que representan. En el caso de la voz humana, el lenguaje articulado, que no imita sino que nombra, es una típica representación abstracta, puesto que las palabras no se parecen, ni en su forma ni en su materialidad, a ninguna de las cosas que representa.”(Narvaez, 2010, p.90)

La forma del contenido: “Consiste en el modo como se organizan, se relacionan y se cuentan las ideas.” (Narvaez, 2010, p.90); cuando se organiza de forma figurativa, se habla de una forma de contenido narrativo; cuando se organiza de una forma abstracta, se habla de una forma de contenido argumentativo (abstracto) “(...) que no cuenta sino que explica el mundo” (Narvaez, 2010, p.91)

La Sustancia del contenido: es “todo el entramado conceptual que mueve la cultura: saberes, valores y sensibilidades. Estas grandes ideas son lo que hace que cada cultura sea precisamente un universo.” (Narvaez, 2010, p.91); en otras palabras, es la “materia prima” de donde el hombre construye sus relatos (narrativa) y sus teorías (argumentación) sobre el mundo en que habita, sobre lo que ha vivido, sobre lo que imagina, sobre lo que no entiende.

A continuación se expondrá cómo esa narración oral se fue transformando en relatos oral-icónicos (mediatizados), explicando cuáles son sus formas y sustancias de expresión y del contenido.

3.2 La narración y su transformación de la oralidad al relato oral-icónico

“El narrador es admitido junto al maestro y al sabio. Sabe consejos, pero no para algunos casos como el proverbio, sino para muchos, como el sabio. Y ello porque le está dado recurrir a toda una vida. (Por lo demás, una vida que no sólo incorpora la propia experiencia, sino, en no pequeña medida, también la ajena. En el narrador, lo sabido de oídas se acomoda junto a lo más suyo.) Su talento es el de poder narrar su vida y su dignidad; la totalidad de su vida. El narrador es el hombre que permite que las suaves llamas de su narración consuman por completo la mecha de su vida” (Benjamin, 1936, p. 96)

Cada vez que se habla de narración, se hace referencia a una acción de contar, relatar o transmitir de forma “figurativa” un suceso, acontecimiento, saber o valor que nacen dentro de un “mundo humano vital” o la vida real, es decir, la mimesis que se crea a partir del ser humano y su relación con el mundo. Entenderemos como mimesis (imitación) *“El concepto que nos permite distinguir entre el arte humano y el de la naturaleza. La mimesis en este sentido es una especie de metáfora de la realidad. Al igual que la metáfora, nos pone algo delante de los ojos, lo << presenta en acción>”* (Ricoeur, 1999, p.96)

Adicionalmente se busca comprender la cultura narrativa en oposición a la cultura argumentativa, entendiendo esta última como: *“La forma abstracta, que produce y relaciona conceptos y categorías, que no cuenta sino que explica el mundo* (Narváez, 2010, p.8).”

El presente capítulo busca definir con claridad el concepto de cultura narrativa por oposición a la cultura argumentativa o pensamiento paradigmático, a partir de dar respuesta a los siguientes interrogantes: ¿qué es narrativa?, ¿quién narra?, ¿por qué se narra?, ¿cuándo se narra?, ¿dónde se narra? y ¿cómo se narra?

3.3 ¿Qué es narrativa?

Como se mencionó al principio de este capítulo, narrar es “el arte de representar el mundo humano vital o la vida real”, es, “el que dota de sentido al mundo”, porque en la narración se

encuentran las formas como se relata y se hace visible la historia y la memoria, tanto colectiva como individual del ser humano enmarcado en un espacio y tiempo determinado.

Para Leonor Árfuch, narrar es la forma *“como se cuenta una historia, cómo se articula la temporalidad en el relato, cuál es el principio, cómo se entraman tiempos múltiples en la memoria, cómo se distribuyen los personajes y las voces qué aspectos se enfatizan o se desdibujan, qué causalidades- o casualidades- sostienen el desarrollo de la trama, qué zonas quedan en silencio o en penumbra...”* (Arfuch, 2008, p.138)

Del párrafo anterior se pueden tomar e identificar elementos fundamentales al momento de definir la narrativa como una forma de contenido que consiste *“en el modo como se organizan, se relacionan y se cuentan las ideas”* (Narváez, 2010, p.8). En la narrativa como forma de contenido los elementos se relacionan de la siguiente manera:

Gráfico número 6. Elementos Narrativos



Fuente: Elaboración propia.

Cuando se habla de tiempo en lo narrativo, se hace referencia a la configuración de toda experiencia de la vida; Jorge García, retomando a Ricoeur, lo comprende como: *"el tiempo que se hace humano en cuanto se articula de modo narrativo; a su vez, la narración es significativa en la medida en que describe los rasgos de la experiencia temporal"* (García, 2004, p.7)

Se puede inferir que sin tiempo no hay narrativa, puesto que se permanecería inmóvil; es en el tiempo donde es posible encontrar una relación *"entre el tiempo del mundo de la vida, el del relato, y el de la lectura"* (Arfuch, 2008, p.87), es decir, momento entre el que nace la historia (suceso o acontecimiento), el momento en que nace el relato (recreación o mimesis del suceso o acontecimiento) y el momento cuando se evoca e inmortaliza la historia mediante el relato (el tiempo presente de la lectura o la escucha). *"La narración está relacionada con la secuencia de*

los sucesos en el tiempo, y por lo tanto en toda narración hay cierto tipo de trazado narrativo"(Ong, 1982, p.144)

Pero el tiempo no existe sin su espacio, el cual puede entenderse como el lienzo (lugar) en donde transcurre el tiempo; toda historia tiene un lugar donde nace, sea un espacio del mundo humano vital (vida real), o un lugar en el campo de la ficción; es importante comprender estos dos lugares como complementarios: *"No hay texto sin contexto. Todo lo que hacemos y decimos, lo hacemos y decimos en un contexto. Todo lo que recibimos, todo lo que leemos, todo lo que interpretamos, lo leemos y lo interpretamos en un contexto"* (Mélich, 2002, p.8)

Hasta el relato de ficción más lejano de nuestro mundo humano vital, tiene sentido para quien lo lee, escucha o ve; gracias al contexto, este permite crear un campo referencial entre la ficción y la realidad y es en la correlación entre estos dos campos en donde *"se describe o reescribe nuestra condición histórica"* (Ricoeur, 1999, p.84)

Así mismo, existe un espacio donde nace el relato; por ejemplo, el espacio del relato oral primario, cuando no existía el conocimiento de la escritura (Cfr.Ong 1982, pp.25-37); nace en el mismo lugar en donde se cuenta una historia; esto gracias a las cualidades que tiene la oralidad de guardar mediante el sonido *"una relación espacial con el tiempo"*; en este ejemplo, el espacio deja de existir cuando la historia termina de narrarse.

Los espacios donde se evocan los relatos se encuentran ligados, no exclusivamente, a sus formas de expresión; Por ejemplo, un relato creado en el campo cinematográfico, tendrá su espacio

natural de exhibición en cinemas o salas de cine, sin que esto indique que no puedan ser vistas en otros espacios como la sala de una casa. Este tema se ha ido transformando a partir de la evolución tecnológica de las sustancias de expresión; debemos tener en cuenta que estos espacios no son excluyentes, sino complementarios.

La narración no existiría sin personajes; es en ellos, en donde recae la acción narrativa; sin personajes, los conceptos de tiempo y espacio no tendrían sentido, puesto que estos giran en torno a él.

Los personajes pueden ser tomados de la historia o creados desde la ficción, pueden tomar múltiples formas; por ejemplo, en la fábula los personajes son animales con cualidades humanas como el habla; el personaje narrativo adquiere una personalidad, cualidades, defectos, características físicas y emocionales, adquiere, ante todo, un nombre, lo cual permite diferenciarlo e identificarlo en el espacio narrativo como único.

Según lo menciona Román Gubern: *“Los personajes en tales fabulaciones, son más que un conjunto de manchas de color o de líneas que la experiencia del lector organiza coherentemente para atribuirle entidad humana, humanoide o de animal como en ciertos relatos de Walt Disney (...)”* (Cfr. Gubern, 1974, pp. 197-198)

Es en el personaje donde el narrador puede proyectar su interpretación del mundo desde el punto de vista de otros, *“El narrador se ha sumergido por completo en el texto y desaparece bajo las voces de sus personajes”* (Ong, 1982, p.145)

También es en el personaje en donde el lector o sujeto que escucha las narraciones puede proyectarse e identificarse, ver en realidad sus deseos e ilusiones. Para Ong citando a E.M Forster (1974, pp. 46-54), los personajes pueden clasificarse en “Redondos” o “Planos”; los primeros son los personajes que *“poseen lo incalculable de la vida”*, es decir, son imprevisibles con una compleja motivación y desarrollo psicológico interno, no actúan en concordancia con lo que espera el lector, pero logran asombrarlo; y los segundos son los personajes que actúan precisamente como lo desea el lector, no lo asombran pero lo deleitan *“por actuar precisamente como se espera que lo haga”* (Ong, 1982, p.148)

Es importante añadir a la clasificación de los personajes, que estos también pueden ser clasificados como simbólicos (abstractos) o históricos (Cfr. Ong, 1982. pp. 150); los primeros generalmente nacen de la ficción y reencarnan ciertos aspectos morales y sociales fundamentales para determinada cultura (*“Superman”*); los segundos son personajes que existieron en algún momento de la historia de la humanidad y sus cualidades morales y sociales nacen de su propia experiencia.

Finalmente, la trama es el hilo que teje la narrativa, es la encargada de unir los personajes, el tiempo y el espacio; es en la trama en donde la narración se hace viva; en palabras de Ricoeur: *“arte de contar y seguir una historia para llevarla del comienzo a través del medio hasta su conclusión. Esta intelección de la trama, como hemos dicho, combina la secuencia y la consecuencia, o, por decirlo de otro modo, articula una dimensión cronológica y otra configurativa”* (Cfr. Ricoeur, 1999, p.157)

Cuando Ricoeur habla de dimensión cronológica y dimensión configurativa, se refiere al tiempo en que transcurre el relato y las relaciones, sucesos; acciones que recaen en el personaje en un espacio narrativo enmarcado.

Se puede decir que la trama es el “espíritu de la narrativa”, está presente de principio a fin en el relato. Cuando la trama muere, en ese mismo instante deja de existir la narración. *"Es en la trama donde se lleva concretamente una situación y unos personajes desde el comienzo hasta el final"* (Ricoeur, 1999, p.157); una buena trama consiste en obtener una “buena forma del contenido” que sea al mismo tiempo secuencial y configurativo con una estructura lógica de encadenamiento de las acciones. (Cfr. Ricoeur, 1999, p.157)

Aunque la narrativa nace en el “mundo humano vital” y se fundamenta en estructuras y procedimientos mnemotécnicos orales (Ong, 1982, p.139), en una cultura oral este concepto de trama no concuerda precisamente con la idea que se tiene de una trama típica (Ong, 1982, p.139). La trama como la conocemos parece estar más en el mundo de la escritura que en el mundo de la oralidad. Para Ong: *"No se encuentran tramas lineales climáticas en las vidas de la personas, aunque las vidas reales pueden proporcionar el material con el cual se construye tal trama, mediante la eliminación inexorable de casi todos los incidentes, salvo unos cuantos, selectivamente puestos de relieve"* (Ong, 1982, p.141)

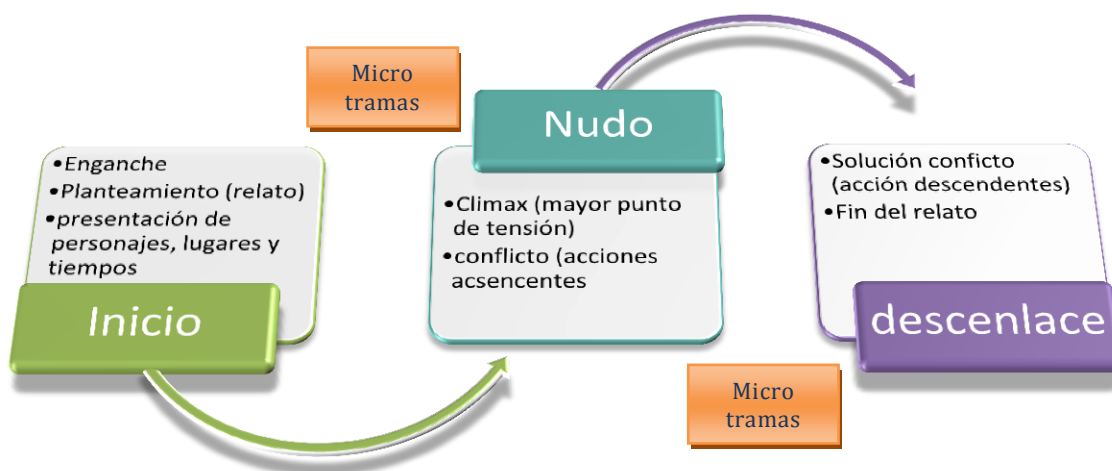
La vida real es la materia prima de la trama y más cuando se habla de trama lineal. Esta se estructura con el objetivo de seguir una secuencia de sucesos ascendentes y descendentes, en

donde las acciones acumulan un punto de tensión (ascendente) que detonan en un punto de desenlace (descendente). Esto es conocido como: *“La trama lineal climática” comúnmente comparada como atar y desatar un nudo*” (Ong, 1982, p.139)

Es Aristóteles, el primero en comprender la vida como una cadena de acontecimientos ascendentes y descendentes que puede ser estructurada en una “trama lineal” representada con mayor claridad en el drama Griego (Poética, 1451b-1452b). En palabras de Ong: *“fue el primer género verbal en occidente y, durante siglos, el único género verbal controlado completamente por la escritura”*. (Ong, 1982, p.139)

Esto se puede ver con mayor claridad en la trama lineal de la producción cinematográfica, la cual, puede ser estructurada de la siguiente manera:

Gráfico 7. Trama lineal



Fuente: Elaboración propia.

Es importante mencionar que en el transcurso del relato es posible encontrar varias “micro tramas”, es decir, varias acciones ascendentes y descendentes realizadas por los personajes, que permiten mantener la atención del espectador y darle riqueza narrativa al relato. Estas “micro tramas” surgen entre el inicio y el nudo o el nudo y el desenlace.

3.4 ¿Quién narra?

“El poeta, por ser un imitador, justamente como el pintor u otro artífice de apariencias, debe en todas las instancias por necesidad representar (10) las cosas en uno u otro de estos tres aspectos: bien como eran o son, como se dice o se piensa que son o parecen haber sido, o como ellas deben ser. Todo esto lo hace el poeta mediante el lenguaje, con una mezcla, quizá de palabras extrañas y metáforas, como también de diversas formas modificadas de vocablos, ya que su uso se acepta en poesía” (Aristóteles, IV a. C, 1460b)

No existe narración sin quien la narre. Debe por lo menos existir un narrador para que nazca una historia. Es, retomando el término de arte narrativo, el artista que plasma en su relato la huella de su experiencia, experiencia que consiste en “vincular una historia a un narrador” (Ricoeur, 1999, p.105). No hay narración neutral, el arte de narrar consiste precisamente en vincular un relato a su narrador.

Para que exista una narración “Se precisa de un narrador, un sujeto que cuenta y un objeto que es contado” (Citado por Mendoza, 2004, p.2)

Al principio del presente capítulo se citó:

“El narrador es admitido junto al maestro y al sabio. Sabe consejos, pero no para algunos casos como el proverbio, sino para muchos, como el sabio. Y ello porque le está dado recurrir a toda una vida. (Por lo demás, una vida que no sólo incorpora la propia experiencia, sino, en no pequeña medida, también la ajena. En el narrador, lo sabido de oídas se acomoda junto a lo más suyo.) Su talento es de poder narrar su vida y su dignidad; la totalidad de su vida. El narrador es el hombre que permite que las suaves llamas de su narración consuman por completo la mecha de su vida” (Benjamin, 1936, p. 96)

El narrador nunca deja de narrar. Al igual que la vida, este sólo deja de existir en el momento en que la muerte golpea a su puerta; aún así, dejará como herencia sus relatos que tendrán la capacidad de volver a ser narrados por quien los escucha o lee, pero no igual, porque este relato, aunque no es nuevo, retoma la experiencia de su narrador original y la combina con la experiencia del narrador presente. Así mismo, el narrador que construye una nueva historia, narra a partir de su experiencia o de la experiencia de otros, sea que esta haya llegado a él a partir del relato oral o escrito, o a partir de otros medios; como el cine (Siglo XIX), la radio, la televisión (Siglo XX) o la internet (finales siglo XX- siglo XXI).

Por tal razón *“la huella del narrador queda adherida a la narración, como la del alfarero a la superficie de su vasija de barro. El narrador tiende a iniciar su historia con precisiones sobre las circunstancias en que ésta le fue referida, o bien la presenta llanamente como experiencia propia”* (Ong, 1982, p.71)

Se mencionó que el narrador relata a partir de su propia experiencia o la experiencia de otros; esta experiencia puede crear relatos a partir del “narrador viajero”, es decir, quien narra a partir de sus viajes, de su experiencia foránea por diversos lugares. *“Cuando alguien realiza un viaje puede contar algo”* (Ong. 1982, p.61). Pero no menos importante, como el “narrador

sedentario”: Aquel que relata a partir de sus raíces, de su territorio, de sus orígenes, de sus tradiciones e historias. En palabras de Ong, *“diríase que uno está encarnado, por el marino mercante y el otro por el campesino sedentario”* (Ong, 1982, p. 61)

Tanto el marino como el campesino tienen una característica en común: sus relatos se orientan hacia lo práctico; la experiencia como resultado de las prácticas sociales, económicas, culturales, morales, que al transcurrir el tiempo se convierten en relatos; se diría que el relato en sí, es una forma de transmisión de conocimiento, arraigado con mayor fuerza en las culturas orales.

En los cuentos infantiles del escritor, fabulista e intelectual Colombiano Rafael Pombo (siglo XIX) los temas centrales son las prácticas sociales, morales y culturales (normas) y los efectos negativos (castigo) que pueden recaer en el personaje que infrinja estas prácticas; por ejemplo, en el cuento de *"Rin Rin Renacuajo"* (Cfr. Pombo, 1916), vivir sin ser productivo para la sociedad, no obedecer a los mayores, en especial a los padres, puede traer como consecuencia la muerte.

El narrador existe porque hay alguien que lo escucha o lo lee. Se puede decir que una de las funciones del narrador es: *“encontrar un lugar en la memoria del oyente, y con mayor gusto, tarde o temprano, éste la volverá, a su vez, a narrar”* (Benjamin, 1936, p.70). Esta relación narrador-oyente busca inmortalizar las historias, los relatos, aún más, en aquellas culturas donde la oralidad es el canal por donde se transmiten las tradiciones. *“La experiencia que se transmite de boca en boca es la fuente de la que se han servido todos los narradores”* (Benjamin, 1936, p. 61)

La pureza de un relato, cuando hablamos de un hecho histórico, se entenderá como la cualidad que tiene el narrador para mimetizar, dar detalles, llevar al oyente o lector a ese lugar del hecho como si hubiera estado presente. Sin embargo, esta pureza puede variar según los contextos: *“La memorización está sujeta a la variación producida por presiones sociales directas. Los narradores cuentan lo que pide o va a tolerar el público”* (Ong, 1982, p.71). Aun así, el narrador está ligado al interés de conservar la pureza del relato. Una narración histórica que no trascienda las fronteras de la ficción, garantizará la posibilidad de la reproducción. *“La memoria es la facultad épica que está por encima de todas las otras”* (Benjamin, 1936, p.79).

Esto no indica que desde la ficción no se pueda construir relatos del mundo humano vital, pero en este caso, la pureza del relato consistirá en conservar los elementos narrativos originales en el primer relato; esto garantizará que el original trascienda en el tiempo.

La originalidad narrativa, como lo menciona Ong al hablar de las culturas orales *“no radica en inventar historias nuevas, sino en lograr una reciprocidad particular en este público en este momento; en cada narración, el relato debe introducirse de manera singular en una situación única, pues en las culturas orales debe persuadirse, a menudo enérgicamente, a un público a responder, empero, los narradores incluyen elementos nuevos en historias viejas”* (Citado por Ong, 1982, p. 48)

“Todo aquel que escucha una historia, estará en compañía del narrador; incluso el que lee, participa de esa compañía” (Cfr. Benjamin, 1936, p.83)

El narrador original puede ser caracterizado en el orador de la "polis" que recitaba frente al público en grandes plazas de la antigua Grecia; éste tenía la capacidad de involucrar a su público en sus cuentos, fabulas o leyendas, relatos que se encontraban totalmente sumergidos en la mente de quien narraba y únicamente era posible saber de ellos mediante la oralidad. *"El primer narrador verdadero fue y será el contador de cuentos o leyendas"* (Cfr. Benjamin, 1936, p.86)

Pero el narrador ha cambiado con el tiempo, Sócrates (470-399 A.C) y Platón (427-347 A.C), filósofos griegos, son ejemplo de esto. El primero sostuvo su discurso filosófico y su capacidad expresiva sumergido en la oralidad; pero conocemos a Sócrates gracias a Platón que tuvo la capacidad de inmortalizar a su maestro en sus escritos; aunque este último expresaba severas reservas hacia la escritura por considerarla: *"una manera inhumana y mecánica de procesar el conocimiento, insensible a las dudas y destructora de la memoria"* (Citado por Ong, 1982, p.32)

Gracias a la escritura, Platón y Aristóteles (384 -322 A.C) construyeron las bases del pensamiento y la cultura occidental, pensamiento que estudió todas las esferas del mundo humano vital. Para el caso del presente capítulo, la narrativa se estructuró en géneros, (poética de Aristóteles 1451b-1452b), y la acción de hablar en público se sumergió en la retórica.

El arte de hablar en público no murió con la creación de la escritura. Al contrario, trascendió las esferas del mundo humano vital; el narrador ya no tenía que memorizar todos sus relatos y encontrar en la oralidad la única forma de herencia de sus conocimientos; la escritura permitió narrar a partir de lo escrito.

El narrador que ahora es escritor "*Adquiere un sentido de expresión y organización notablemente distinto del que tiene el orador que se dirige a un público presente. El "autor" puede leer las historias de otros en la soledad, puede trabajar con apuntes, puede incluso esbozar un relato antes de escribirlo. A pesar de que la inspiración sigue derivándose de una fuente inconsciente, el escritor puede someter la inspiración inconsciente a un control consciente mucho mayor que el narrador oral. El escritor tiene acceso a sus palabras escritas para la reconsideración, revisión y demás manipulaciones, hasta que finalmente se dejan en libertad para efectuar su labor*" (Ong, 1982, p.145).

El narrador se ha convertido en escritor, ya no solo es un orador de cuentos, mitos o leyendas, "un narrador épico", ahora es un relator de historias en un mundo literario que ahora se sumerge en el espacio de lo dramático y lírico; este tema se profundizará con mayor precisión cuándo se dé respuesta a la pregunta ¿cómo se narra?

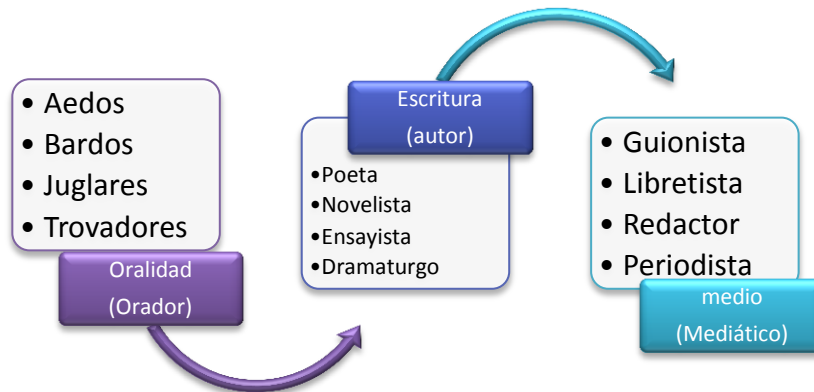
La voz del narrador se fue silenciando por las letras inmortalizadas en la escritura, sin público, puesto que "*el público del escritor siempre es imaginario*" (Ong, 1982, p.103). Sin embargo, esa voz silenciosa deja el silencio, no desde su narrador original, sino desde el narrador presente, ese que tal vez nunca conoció el creador de aquella narración que ahora relata, por ejemplo, quien escribe un cuento tiene la completa seguridad que este será narrado en algún momento en voz alta.

Desde Aristóteles hasta la segunda década del siglo XXI el narrador se ha transformado, no ha desaparecido; los aedos, bardos, juglares y trovadores ahora son literatos, dramaturgos, novelistas y guionistas; esta transformación puede analizarse, como lo menciona Gubern (1974, p.208), *“por la evolución de las características técnicas peculiares y las funciones diferenciales de cada medio y las diferencias de técnica y de función”*

La plaza pública se transformó inicialmente en un espacio inerte gracias a la escritura; luego, aparecieron los escenarios y la tarima; estos a su vez dieron cabida a las salas de cine (primer espacio donde el público se reúne a ver un relato en ausencia de su narrador) y los estudios de grabación (Radio y televisión). La plaza se convirtió en textos escritos, impresos o electrónicos; teatros, cines, emisoras radiales y canales de televisión; el narrador, ahora no solo relata a partir de un género, sino también debe tener presente el medio y la técnica; medios y técnicas que siguen transformándose con la evolución de los medios electrónicos.

Tal vez, el narrador moderno estaría encarnado en el comediante en vivo o *“Stand up Comedy”*; narrador que necesita estar presente ante un público para que su rutina tenga sentido; al igual que el narrador de la cultura oral, este alimenta y reconstruye su relato a partir de la interacción con el público; un comediante nunca tiene dos rutinas igual, así su relato sea el mismo; esto se debe al vínculo que él sostiene con su público en el tiempo presente en donde transcurre la narración. Es tan fuerte el lazo del comediante con su público, que al ver o escuchar una rutina de *“Stand up Comedy”* por un medio de comunicación (radio, televisión o internet), sabemos que el comediante siempre está en compañía de su público. Sin público no hay espectáculo en vivo.

Gráfico 8. Tipo de narrador



Fuente: Elaboración propia

3.5 ¿Por qué se narra?

Se narra por la necesidad que tiene el hombre de recrear su historia y conservar su memoria; es donde el texto se encuentra con el contexto; cuando hablamos del mundo o se relata la experiencia humana, se está realizando una acción narrativa. La narración es la forma más antigua en la que el hombre recrea su realidad y la transmite a otros; Por lo tanto, *“La narrativa puede entenderse, es una reflexión sobre la condición humana: nuestra experiencia de los asuntos humanos viene a tomar la forma de las narraciones que usamos para contar cosas sobre ellos”* (Citado por Mendoza, 2004, p.2)

Esta necesidad es posible identificarla, por ejemplo, con mayor fuerza en el arte cinematográfico, recreación de relatos históricos con elementos nuevos (sustancias del contenido); se pueden tomar como referente, “los relatos épicos de independencia” que nacen en la oralidad de quienes

la vivieron, trascienden en el tiempo a través de la misma oralidad y posteriormente la escritura, y a partir del siglo XIX, son inmortalizados audiovisualmente en el cine.

Entre algunas obras cinematográficas que hacen referencia a procesos de independencia (históricos) en naciones del mundo podemos nombrar: *"el grito de Dolores"* o *"La independencia de México"* (1907), La madre del monje *"La mere du moine"* (Francia, 1909), *"Canto a la victoria"* (Colombia. 1987). El patriota *"The Patriot"* (Estados Unidos. 2000), Fuera de la ley *"Hors la loi"* (Argelia. 2010).

Sin narración no existiría memoria, porque es en el acto de narrar, con mayor arraigo en las culturas orales, en donde se transmiten de generación en generación las tradiciones, las costumbres, la experiencia, los recuerdos, la historia, la memoria individual y colectiva. Cómo afirma Mendoza: *"La memoria tiene una estructura narrativa. Sus contenidos formas y maneras de expresión así lo ponen de manifiesto (...) Se argumenta que la memoria, incluso la denominada individual, se construye sobre la base de narraciones que constituyen formas de discursos y modos de organizar experiencias"* (Cfr. Mendoza, 2004, p.1). Esta memoria se funda en el recuerdo que entreteje *"La cadena de la tradición que se retransmite de generación en generación..."* (Benjamin, 1936, p.80); puesto que en los recuerdos está lo *"épico de la memoria"*.

Finalmente, se narra porque en los relatos están los consejos del hombre; para Benjamin *"El consejo es sabiduría entretejada en los materiales de la vida vivida. El arte de narrar se aproxima a su fin, porque el aspecto épico de la verdad, es decir, la sabiduría, se está*

extinguendo” (1936, p.64). Mientras exista la narración el hombre siempre encontrará un consejo, un sabio, un relato lleno de la experiencia vivida.

3.6 ¿Cuándo se narra?

Para Van Dijk, se narra cuando existe una acción, suceso o acontecimiento que se sale de lo normal, que se desvía de una expectativa o costumbre. “*No se narra una historia adecuada sobre el desayuno, el mecanografiado de una carta o el abrir una puerta si con ello no va ligado algo especial*” (1978, p.154). Es decir, la narración existe cuando nace un criterio mínimo de interés. Generalmente este criterio mínimo de interés es lo que rompe con la linealidad de la vida; por ejemplo, en la dramaturgia, forma narrativa en la que se profundizará más adelante, esta ruptura de la cotidianidad se conoce como conflicto o nudo; ver como se desenreda este conflicto, es la esencia misma del arte de narrar.

En términos de Van Dijk, este conflicto se denomina <<*complicación*>>, y es la primera superestructura de la narración; en ella se encuentra una macro-estructura cuya “*función específica consiste en expresar una complicación en una secuencia de acciones*” (1978, p. 155), que deben desencadenar en una <<*Resolución*>>, que puede ser tanto positiva como negativa; según sea su desenlace, en términos dramáticos, se puede decir que se está frente a una narración épica o trágica, desde luego, teniendo en cuenta que toda acción narrativa recae sobre un personaje.

Volviendo a estos dos términos, <<complicación- resolución>>, se puede afirmar que aquí se encuentra el núcleo narrativo, el cual se denominará <<suceso>> (Cfr. Van Dijk, 1978, p.155) y es en donde el tiempo, el espacio y los personajes se encuentran entrelazados en una trama.

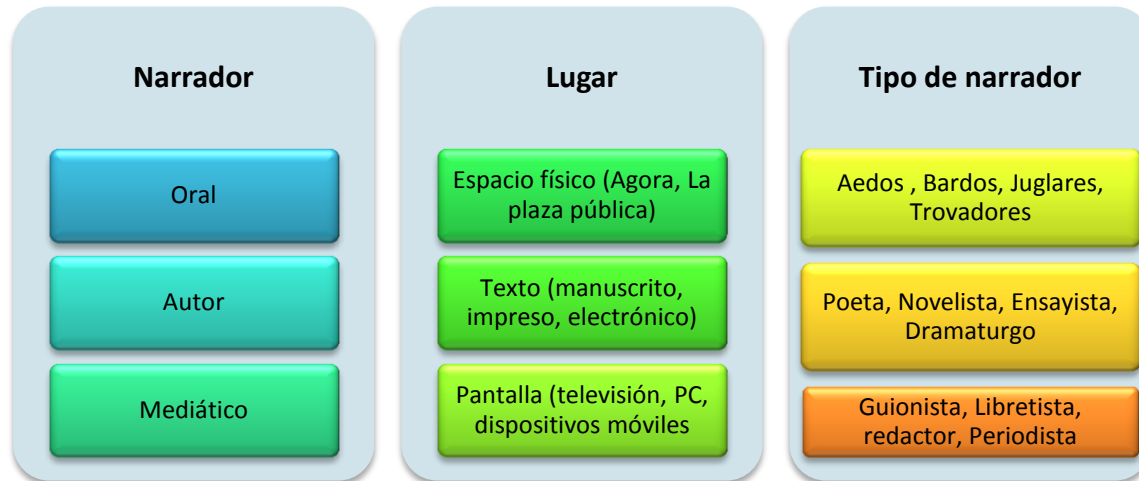
En conclusión, se narra cuando hay un suceso, sea histórico o de ficción, lo importante es que este suceso rompa con la linealidad de la vida real, la cual se halla evidente en las complicaciones y rupturas de la cotidianidad.

3.7 ¿Dónde se narra?

A lo largo del presente capítulo se ha visto como el narrador oral primario se ha convertido en <<autor>> (escritor) (Ong, 1982.) y a su vez se ha transformado en guionista, libretista, redactor o periodista, es decir, narradores orales secundarios; siguiendo a Ong (1982. p12), son los narradores de la era electrónica que fundamentan su narrativa oral a partir de medios “de comunicación” como el teléfono, la radio, la televisión, y en el siglo XXI, aun que no lo nombra el autor, la internet; teniendo presente que todos estos medios “*dependen de la escritura y la impresión para su existencia*” (Ong,1982, p12).

Estas transformaciones del narrador oral también han transformado su lugar. Este puede ser comprendido con mayor facilidad desde el siguiente gráfico:

Gráfico 9. Lugar de la narración



Fuente: Elaboración propia.

En el esquema anterior podemos analizar cómo cada tipo de narrador tenía un lugar específico para su acción de narrar. Comprender la relación narrador-lugar, es lo que permite identificar las formas de narrar a lo largo de la historia del hombre.

Antes de la escritura, las grandes narraciones épicas como las guerras troyanas entre los griegos, fueron transmitidas de generación en generación gracias a las narraciones orales relatadas por los Aedos en espacios físicos abiertos; esto permitió que *“las narraciones de este tipo a menudo se constituyeran en las depositarias más amplias del saber popular de una cultura oral”* (Cfr. Ong, 1982, p.138)

Con la escritura, aún más con la invención de la imprenta de Gutenberg (1450), el narrador oral dejó su espacio físico abierto para sumergirse en el silencio de la escritura; su público ahora es invisible, puesto que el *“público del escritor siempre es imaginario”*(Ong, 1982, p 103). La

transmisión de las narraciones ahora no depende de la capacidad memorística que tenía el narrador oral de transmitir el relato al siguiente narrador, que debía a su vez tener la capacidad memorística para conservar el relato original de la forma más fiel posible; ahora la transmisión del relato depende de la capacidad que tiene el autor (escritor) para inmortalizar su narración en el texto. Se puede concluir que es en el texto en donde el narrador original tiene la completa seguridad de que su relato permanecerá fiel en el tiempo; puesto que el narrador siguiente, el lector, relatará lo que encuentra escrito en el texto; por tal razón, el lugar del autor siempre será el texto.

Antes de introducirnos en el último lugar del narrador, es importante hacer un paréntesis para escribir acerca del narrador que se encuentra entre el autor y el narrador mediático, tal vez, este narrador no tiene la trascendencia de los tres tipos de narradores mencionados anteriormente, pero tiene las cualidades del narrador oral, las facultades del autor y la trascendencia del narrador mediático; es el narrador invisible, el narrador de la radio. Es difícil encajarlo en algún lugar, parece estar más adentro de nosotros que en un lugar determinado, nunca estamos frente a él, sólo en compañía de él, se podrá concluir que el narrador de la radio, es el único de todos los narradores que no necesita de la completa atención de quien lo escucha; por eso, se puede denominar como el narrador invisible.

A partir de la invención del cinematógrafo de los hermanos Lumière (finales del siglo XIX), los relatos inicialmente orales y escritos, tomaron movimiento frente al espectador, y con esto dieron inicio a lo que hoy conocemos como el séptimo arte, la industria cinematográfica. La pantalla lentamente se fue convirtiendo en el espacio (lugar) del narrador “moderno”. La pantalla del cine

fue trascendiendo a otros lugares, junto con la radio y a partir de la revolución electrónica a mediados del siglo XX, la pantalla del cine ahora también toma forma de televisión; es importante definir que la televisión adopta como medio, elementos narrativos que no nacen en la televisión, sino en otros lugares, por ejemplo, los géneros dramáticos (tragedia, épica y comedia) de la poética de Aristóteles (IV a. C), la dramaturgia propia del teatro, las historias orales que pasaron de la radio a la televisión (de la radio-novela a la tele-novela) y elementos audiovisuales del cine (movimientos de cámara y planos).

Por tal razón, es posible concluir que la pantalla que realmente incorporó todas las formas de narrar del hombre, que se explicará con mayor detalle en la siguiente sección (¿cómo narrar?), es la televisión, es el lugar del narrador del siglo XX; como lo indica Sartori es su texto “Homo Videns” (1998, p.26.): *“La televisión -como su propio nombre indica- es «ver desde lejos» (tele), es decir, llevar ante los ojos de un público de espectadores cosas que puedan ver en cualquier sitio, desde cualquier lugar y distancia. Y en la televisión el hecho de ver prevalece sobre el hecho de hablar, en el sentido de que la voz del medio, o de un hablante, es secundaria, está en función de la imagen, comenta la imagen”*

El lugar de la narración ha cambiado, ahora no está en función de lo oral sino de lo icónico, el narrador mediático, más que narrar oralmente debe narrar icónicamente. Sin embargo, es importante aclarar, que por más cambios que existan en los soportes o lugares en que las narraciones se immortalizan (espacio físico, texto o pantalla); la estructura narrativa siempre ha sido la misma.

3.8 ¿Cómo se narra?

En el transcurso del presente capítulo se han definido algunos criterios referentes a los elementos y la estructura en que estos elementos interactúan para construir una narración; esta estructura narrativa, base de toda narración, es definida con mayor claridad desde el siguiente esquema y posterior estructura desarrollada por Van Dijk. (1978, p.156):

Gráfico 10. Diagrama arbolado (Van Dijk)



Fuente: (Van Dijk. 1978, p.156)

Gráfico 11. Estructura narrativa (Van Dijk)



Fuente: (Van Dijk. 1978, p.156)

Inicialmente se debe tener claro, que todo texto narrativo hace referencia a “acciones de personas” (Cfr. Van Dijk, 1978, p.154), sean reales o creados a partir de la ficción; estas narraciones son ante todo historias, que dejan en el lector o el oyente, implícitamente una moraleja; por ejemplo, las fábulas tienen como principal función dejar una enseñanza en cuanto a cualidades o defectos del ser humano; se puede decir que las moralejas son conclusiones reflexivas de las narraciones.

La historia a su vez tiene una trama, puede definirse como “La macro-estructura donde se desarrolla la narración”, pues esta contiene el marco y suceso narrativo; en otras palabras, la trama es donde el tiempo y espacio narrativo se encuentran mediante una acción; en este punto, Van Dijk hace un gran aporte al concepto de narración, pues a la trama le suma otro concepto, la evaluación, que son las reacciones mentales de los narradores ante un suceso (una acción); por ejemplo, tener miedo, estar impresionado, etc. (1978, p.155). Para Van Dijk, “la trama y la evaluación forman la verdadera historia”, puesto que emplea la evaluación como una reacción del narrador frente a la trama (1978, p.155).

Esta trama se divide en episodios, los cuales se pueden comprender como pequeños relatos de un gran macro-relato que tienen todos los componentes de una narración (personajes, tiempos y espacios) o (personajes, marcos y sucesos), que se encadenan para relatar una historia de principio a fin.

En conclusión y en palabras de Van Dijk, “Cada **SUCESO** tiene lugar en una situación determinada, en un lugar determinado, a una hora determinada y en determinadas circunstancias. Denominaremos **MARCO** a la parte del texto narrativo que especifica estas circunstancias (en inglés: **SETTING**). El **MARCO** y el **SUCESO** juntos forman algo que podemos llamar **EPISODIO**. Surge de suyo que dentro del mismo **MARCO** pueden darse varios sucesos. En otras palabras: la categoría **SUCESO** es recursiva. Lo mismo vale para el **EPISODIO**: los sucesos pueden tener lugar en sitios diferentes. Esta serie de **EPISODIOS** se llama **TRAMA** del texto narrativo” (1978, p.155)

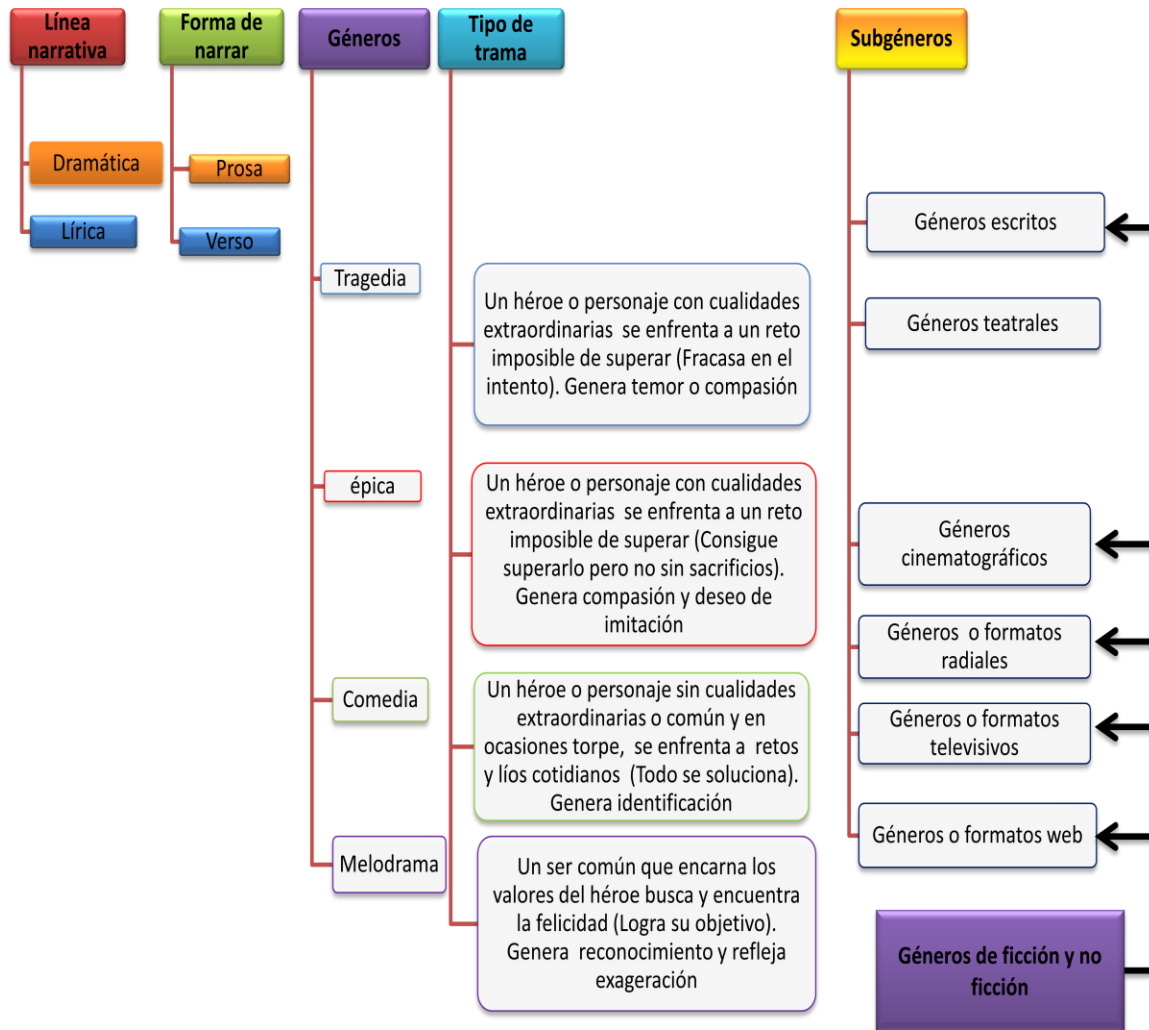
Finalmente, la estructura narrativa planteada por Van Dijk asume de hecho la “*Estructura de Consecuencia práctica*”, que consiste en poner en el relato circunstancias que resultan prácticas y a su vez interesantes, que puedan ser intrigantes, extraordinarias, extrañas, épicas, etc. y que tendrán como resultado una conclusión final práctica. Esta estructura, consecuencia práctica, se da en el suceso, en donde la narración es comprendida como una “*estructura básica de condición/consecuencia manifestada por la Complicación y la Resolución*” (Ver. 1978, p.157). En otras palabras causa-efecto.

Pero, ¿qué hace que la narración sea un universo infinito de relatos de la experiencia humana?, si en teoría toda narración parte de una misma estructura, la respuesta está en los géneros, que se pueden comprender como las diversas formas como la narrativa representa el mundo; este concepto, como se mencionó anteriormente, nace originalmente en Grecia, específicamente es analizada desde la poética de Aristóteles (IV a. C), quien es el primero en clasificar la narrativa en tres grandes géneros dramáticos: tragedia, épica y comedia.

Antes de profundizar en estos tres grandes géneros dramáticos, se presenta a continuación un flujograma que busca, de manera general, resumir cómo la narrativa se ha ido clasificando en el transcurso de la historia de la humanidad en diversos géneros y subgéneros, desde la cultura oral hasta lo que se ha comprendido como cultura mediática o mass-media.

También, es pertinente aclarar que la clasificación de la narrativa en géneros, se dio por la escritura (Cultura alfabética), pues gracias a los aportes de Aristóteles en su poética (IV a. C), fue posible clasificar los relatos orales de la antigua Grecia (La Ilíada, Edipo, La odisea, por nombrar algunos) en los tres grandes géneros dramáticos de la narrativa nombrados anteriormente y posteriormente el melodrama.

Gráfico 12. Géneros y subgéneros narrativos de ficción.



Fuente: Elaboración propia.

La narrativa se puede desarrollar de dos maneras, desde la dramática o la lírica, esta división radica principalmente en la forma en que se narra, para ponerlo en términos de Aristóteles “*Las diversas combinaciones que se pueden generar a partir del ritmo, la melodía y el verso, por ejemplo, la poesía ditirámbica y nómica, la tragedia y la comedia, con la diferencia de que las*

tres clases de medios son todos empleados juntos en algunos de ellos, y en otros aparecen separados, uno después de otro". (Cfr. Aristóteles, IV a. C, 1447b)

De acuerdo a lo anterior, se puede narrar en prosa o en verso o combinando las dos formas; antes de la invención de la escritura, la mejor forma de narrar era la lírica, en versos, en poesía, puesto que estos eran los medios empleados para generar fórmulas mentales que permitieran recordar y transmitir los relatos a través del tiempo; al crearse la tecnología de la escritura, las narraciones en verso se complementaron con la prosa, puesto que esta tecnología permitió exteriorizar y preservar en su versión original los relatos; la lírica, más que una técnica de memorización, se convirtió en un arte ,y la prosa encontró su escudero para la creación infinita de relatos, aunque, *"La escritura, según Platón hace decir a Sócrates en el Fedro, es inhumana al pretender establecer fuera del pensamiento lo que en realidad solo puede existir dentro de él, es un objeto un producto manufacturado"* (Citado por Ong, 1982, p.82) fue la que permitió que la narrativa trascendiera y se pudiera comprender y categorizar desde los géneros y subgéneros narrativos que se exponen a continuación:

3.8.1 La tragedia de Aristóteles

El género en el que Aristóteles categoriza y estructura con mayor detalle sus planteamientos sobre narrativa, es la tragedia; esto se ve reflejado en la *"Poética de Aristóteles"*, en donde él construye un discurso en torno a este género y lo toma como punto de referencia para explicar la estructura narrativa, las diferencias y similitudes con otros géneros narrativos como la comedia y la épica.

Inicialmente, la tragedia, al ser una narrativa, es en esencia una imitación, no de personas, sino de la vida misma; *“Toda felicidad humana o desdicha asume la forma de acción; el fin para el cual vivimos es una especie de actividad, no una cualidad”* (Aristóteles, IV a. C, 1450b), es decir, todas las consecuencias de la vida no parten de cualidades, sino de acciones, en el caso de la tragedia, *“la inevitabilidad de las consecuencias catastróficas de un acto humano, promovido o no por la voluntad de los dioses, por algún designio sobrenatural o por alguna culpa anterior, como las tragedias humanas explicadas para creyentes por la culpa del pecado original”*(Gubern, 1974, p.229).

Es importante recordar que en la tragedia, el personaje principal (el héroe) se enfrenta a un reto, designio o misión imposible de superar; en consecuencia, todo espectador o televidente espera el desenlace trágico de la historia, sea por la muerte del héroe o porque este no logró su objetivo; los relatos trágicos generan en el espectador compasión y temor; faltar a estas normas del género, generaría conflicto o descontento con la evaluación que el espectador o televidente hace de la historia.

Continuando con las características de la tragedia, esta se divide en seis partes: la fábula o trama, los caracteres, la dicción o elocución, el pensamiento, el espectáculo, y la melodía, *“dos de ellas surgen del medio, una de la manera, y tres de los objetos de la imitación dramática”* (Aristóteles, IV a. C, 1450a)

La fábula o trama es la parte fundamental de toda narración, es en la trama donde se encuentran la esencia misma de la imitación, de la mimesis de la vida, como lo menciona Aristóteles y complementando lo mencionado anteriormente por el autor en cuanto a la trama, *“El protagonista nos da cualidades, pero es en nuestras acciones -lo que hacemos- donde somos felices (20) o lo contrario”* (Aristóteles, IV a. C, 1450a)

A partir de la trama, *“las acciones de los personajes”*, se estructura cómo narrar estas acciones; inicialmente se hace la construcción de los personajes, es decir, se les dan cualidades *“caracteres”*, un pensamiento y una forma de reflejar este pensamiento mediante sus acciones, y desde luego, su dicción o elocución.

En conclusión, *“carácter es lo que nos incita a adscribir ciertas cualidades morales a los protagonistas, y el pensamiento se advierte en todo lo que ellos dicen cuando prueban un aspecto particular, o quizás enuncian una verdad general”* (Aristóteles, IV a. C, 1450a). En cuanto a la dicción o elocución *“es la expresión de sus pensamientos en palabras, que resulta en la práctica lo mismo en el verso que en (15) la prosa.”* (Aristóteles, IV a. C, 1450a)

Finalmente, están la melodía y el espectáculo; estas se pueden definir como las características propias del medio de narración; se puede decir que es la sustancia y la forma de expresión con las cuales se busca impactar o llegar a un público; por ejemplo, la historia épica del *“Caballo de Troya”* ha sido contada desde la antigua Grecia hasta nuestros días; la trama, los caracteres, el pensamiento y la dicción no han cambiado (forma de contenido), pero el medio, entendido como

técnica de representación (sustancia expresiva) se ha transformado, ha pasado de la voz humana a las técnicas digitales electrónicas de registro.

Desde el punto de vista del medio, entendido como sustancia expresiva que ha pasado de la oralidad a la escritura alfabética y posteriormente a las imágenes en movimiento (cine, televisión, videojuegos, contenidos multimedia) estas sustancias de expresión seguirán cambiando según el medio en que sea narrado.

Podemos definir que una narración puede ser enmarcada como trágica, cómica, épica o melodramática, y que sin importar el género en que se desarrolle la narración, estas se dividen en las seis partes mencionadas anteriormente y según estas características se pueden definir de la siguiente manera:

3.8.2 Tragedia

Como se mencionó en el diagrama de géneros y subgéneros narrativos, este tipo de narraciones buscan general temor o compasión en el público (sea lector, oyente, espectador o televidente) en palabras de Aristóteles: *“El placer trágico es el de la piedad y el temor, y el poeta debe producirlo mediante una tarea de imitación; es claro, en consecuencia, que las causas deben ser incluidas en los incidentes de la historia”* (Aristóteles, IV a. C, 1453b)

Siguiendo a Aristóteles y a manera de síntesis, los elementos más relevantes a tener en cuenta al momento de construir una narración enmarcada en el campo de lo trágico se encuentran:

- i) Las imitaciones en la tragedia deben causar temor o compasión
- ii) La piedad o la compasión es generada por una desgracia inmerecida
- iii) El temor es generado por algo sucedido a hombres semejantes a nosotros mismos
- iv) *El temor trágico y la piedad pueden ser provocados por el espectáculo; pero también pueden surgir de la misma estructura y los incidentes del drama, que es el mejor camino y muestra al mejor poeta.* ” (Aristóteles, IV a. C, 1453b)
- v) Los personajes deben ser caracterizados y diferenciados claramente (bueno-malo, protagonista-antagonista)
- vi) Las partes de una tragedia son prólogo, episodio o éxodo o Inicio nudo y desenlace (ver. Tabla trama lineal)
- vii) El héroe o personaje principal fracasa en el reto que se propuso, puede morir o no, la fortuna del héroe pasa de la felicidad a la desdicha
- viii) Hay cuatro tipos de estructuras trágicas: 1) Compleja: Donde todo es peripecia y reconocimiento 2) Simple: Patética y lenta 3) Carácter: enfocada en el pensamiento de los personajes 4) espectacular: se centra en impactar al público (técnica) más que en la trama.

3.8.3 Épica

Para Aristóteles la épica y la tragedia tienen varios elementos en común, especialmente en su estructura y que buscan imitar temas serios. Sin embargo *“todas las partes de una epopeya se hallan incluidas en la tragedia; pero aquellas de la tragedia no se encuentran todas en la épica”* (Aristóteles, IV a. C, 1449b)

Entre los elementos más relevantes de la épica o epopeya se encuentran:

- i) La épica debe causar compasión y deseo de imitación.
- ii) La compasión y el deseo de imitación a partir de las acciones a las que se enfrentan los personajes (héroes) para superar un reto casi imposible.
- iii) La estructura épica puede tener una mayor duración que una narración trágica o cómica.
- iv) En la épica la narrativa puede describir un número de incidentes simultáneos, siempre y cuando estos estén relacionados con el tema central de la narración.
- v) El héroe o personaje principal supera el reto impuesto, sin embargo, esto solo es posible tras un gran sacrificio.
- vi) Las estructuras épicas más comunes son la compleja y la espectacular.

3.8.4 Comedia

La comedia al igual que la tragedia y la épica emplea los seis (6) elementos mencionados anteriormente, también tiene una estructura de inicio, nudo y desenlace, pero en este tipo de imitación se busca generar identificación con los personajes y representar las imperfecciones de la vida.

Entre los elementos más relevantes de la comedia se encuentran:

- i) La comedia debe causar afinidad o identificación con el público.

- ii) La identificación se causa por retos, líos o hechos cotidianos que también le pueden suceder al público.
- iii) Los personajes no tienen cualidades excepcionales, al contrario, son seres comunes que reflejan sus mayores imperfecciones (torpeza, ridiculez, fealdad).
- iv) En la comedia los personajes buenos o malos terminan siendo amigos.
- v) Nadie mata a nadie, por lo menos no con la intención de hacerlo.
- vi) Todo se soluciona generalmente por cosas del destino o la buena fortuna del personaje principal.

Los tres géneros narrativos mencionados anteriormente y desarrollados desde la poética de Aristóteles son la base en donde se fundamenta la estructura dramática de la narrativa, sin embargo, es pertinente profundizar en un género posterior, el melodrama.

3.8.5 El más “popular” de los géneros “Melodrama”

Con el pasar de los siglos los géneros dramáticos (la épica, la tragedia y la comedia) se fueron interiorizando y emancipando en la cultura occidental europea, especialmente en la literatura y en las artes escénicas (el teatro). El relato se encerró en el libro y en lugares destinados a una población minoritaria, “cultura” y “letrada”. Esto no significa que la cultura “popular” haya dejado de narrarse y mucho menos que se haya dejado de contar relatos épicos, trágicos o cómicos, pero es en esta cultura “popular” donde nace o se le da nombre a finales del siglo XVIII a un nuevo género narrativo, al cual se le llamó melodrama.

Jesús Martín-Barbero (1992) desarrolla con gran claridad las características e historia de este género, el cual se tratará de sintetizar en los siguientes párrafos.

El melodrama nace específicamente en Francia e Inglaterra como un evento popular (Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, p.39), que tiene elementos como los espectáculos de feria y la literatura oral, especialmente relacionados con mitos populares, cuentos de miedo y misterio.

Es a principios del siglo XIX cuando el auge del melodrama sienta sus bases, en 1806; es en París (Francia) donde estos espectáculos populares encuentran un espacio propio (tres teatros) para desarrollarse (Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, p.40); antes de esto, en 1800, el melodrama encuentra un paradigma o estructura propia, en la que “ *El populacho se transforma en pueblo, y la escenografía de esa transformación, es la doble entrada del pueblo “en escena”* Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, p.40), escena que se ve reflejada en relatos como “*Celina, la hija del Misterio*” de Gilbert Pixerecourt, el cual, Más que ser un relato ligado a la revolución francesa, es una narración en donde las emociones de un pueblo se reflejan y en donde el melodrama antes de ser un medio de propaganda, es el espejo de una conciencia colectiva (Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, p.40).

Es entonces el melodrama el “*espectáculo total del pueblo*” en el cual, parafraseando a Martín-Barbero, “*se pueden mirar de cuerpo entero, imponente y trivial, sentencioso e ingenuo, solemne y bufón, que respira terror, extravagancia y jocosidad*”. De ahí la peculiar complicidad con el melodrama de un público que – “*escribo para los que no saben leer*” dirá G. de

Pixerecourt- lo que busca en la escena no son palabras sino acciones y grandes pasiones Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, p.41)

Es posible concluir que el melodrama es “la representación artística del pueblo”, es el género narrativo en donde las representaciones culturales de un grupo social se ven reflejadas, “es la mimesis más cercana a la realidad de una cultura popular”, género, que como veremos en los siguientes párrafos, se ha fortalecido con el pasar de los años y se ha arraigado con mayor fortaleza en los medios de comunicación enmarcados en el campo oral-icónico.

Inicialmente uno de los elementos más relevantes en un melodrama es el espectáculo, es decir, una puesta en escena en donde lo fundamental es lo que se ve; se puede decir que lo importante en este género es la forma, más que el contenido, aún más, cuando el objetivo es la “fabricación del lugar de la acción”, cuyos elementos visuales (Luz, vestuario, escenografía) y los elementos sonoros (efectos de la naturaleza, música, silencios) son los dispositivos que construyen la narrativa, más que los grandes y largos parlamentos escritos.

“Existe una economía del lenguaje verbal que se pone al servicio de un espectáculo visual y sonoro donde prima la pantomima y la danza” (Citado por Martín-Barbero, 1992, p.41).

El melodrama, al igual que los géneros narrativos desarrollados por Aristóteles, tiene como eje central cuatro sentimientos básicos: miedo, entusiasmo, lástima y risa, que van ligadas a cuatro tipos de situaciones: terribles, excitantes, tiernas y burlescas, las cuales, a su vez, son vividas por tres personajes: el justiciero, la víctima y el bobo (bufón); estos elementos son los que al

relacionarse definen qué tipo de narración se está desarrollando, que puede ser: epopeya (épica), tragedia o comedia (Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, p.45)

Si bien los géneros narrativos planteados por Aristóteles tienen estructuras y elementos definidos, lo cual permite generar en el público, lector o televidente, afinidad o repulsión a determinada historia, cuando **esta se sale o se rige** a los parámetros determinados por su estructura narrativa, el melodrama, al igual que “El mundo humano vital”, puede navegar o ser **construida** por elementos o personajes traídos de otros géneros, que cumplen un rol específico en el melodrama; por ejemplo, y siguiendo la caracterización de personaje planteado por Martín-Barbero (1992, p.45-48), la víctima de la tragedia se convierte en la heroína al final de la historia; lo que al principio parece una narración trágica, al transcurrir de la transformación del personaje, se convierte en un relato épico, lo cual genera en el espectador sensaciones de compasión al principio y luego de admiración.

Continuando en la línea de los personajes en el melodrama, es seguro identificar o encontrar en el transcurso del relato al justiciero o protector del personaje principal, el personaje épico, que se encarga salvar a la víctima de un destino catastrófico, de encontrar la verdad y, sobre todo, de evitar un final trágico para convertirlo en un final épico.

Se puede decir que el melodrama es una narración que mezcla elementos de la tragedia y la épica, pero también, y es fundamental en un relato melodramático, los elementos cómicos, por ejemplo, el bobo, el plebeyo, el escudero o el “payaso”, o sea *“aquél que pone distensión y relajo emocional después de un fuerte momento de tensión, necesarísimo en un tipo de drama*

que mantiene las situaciones y los sentimientos casi siempre al límite” Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, p.40)

Si bien, el género melodramático toma elementos narrativos de otros géneros, ¿qué es lo que identifica al melodrama como melodrama? Inicialmente y retomando la afirmación de que el melodrama es ante todo espectáculo, y que este espectáculo se fundamenta “*en la retórica del exceso. Todo en el melodrama tiende al derroche. Desde una puesta en escena que **exagera** los contrastes visuales y sonoros hasta una estructura dramática y una actuación que exhiben descarada y efectivamente los sentimientos, exigiendo en todo momento del público una respuesta en risas, llantos, sudores y estremecimientos.*” (Martín-Barbero, et al., 1992, p.50)

Hay varios elementos primordiales en esta “retórica del exceso”, la cual se tratará de sintetizar en los siguientes párrafos:

- i) *El sentido de la trama del melodrama:* está centrada en el descubrimiento de la verdad, en otras palabras, “*la ida del des-conocimiento al re-conocimiento de la identidad*” (Martín-Barbero, et al., 1992, p.49), en donde la moral sale a la luz, el “malo” recibe su merecido y el “bueno” descubre su destino y recibe los frutos de su lucha contra el desconocimiento de su realidad.
- ii) *Su estructura abierta:* esta estructura nace en la transformación del melodrama en novela escrita y entregada en folletines a mediados del siglo (Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, p.51), esta estructura permite construir y ampliar la narración, hasta donde sea aceptada por el público; de esta estructura nace y se fundamenta la novela, inicialmente la escrita y luego la radionovela y la telenovela. Esta forma de narrar organiza el relato

mediante episodios y series que se trabajan bajo los registros de la duración y el suspenso, en los cuales el cierre de un episodio o capítulo es el punto de partida a un nuevo capítulo, mediante el planteamiento de interrogantes que buscan generar en el lector, radio-escucha o televidente, la necesidad de seguir la historia. Esta estructura permite prolongar el relato y construir un mundo de micro-relatos de un gran relato.

iii) *Estructura del relato en dos sentidos*. “Estructura progresiva y regresiva”: esto consiste construir dos relatos de un mismo relato, pero estos relatos van ligados y se encuentran en algún punto de la historia. El relato progresivo consiste en “*el avance de la obra justiciera del héroe, y el otro regresivo que va reconstruyendo la historia de los personajes que van apareciendo a todo lo largo del relato*” (Martín-Barbero, et al., 1992, p.52)

iv) *Narración vertical*: consiste en una ritualización fuerte de la acción. “*Es la narración que se construye sobre el “y entonces” por oposición a la del “por lo tanto” y su continuidad puramente lógica*” (Martín-Barbero, et al., 1992, p.53), es decir, lo importante es el momento de la acción, acción-reacción, en donde adicionalmente los personajes son caracterizados o referenciados tajantemente entre héroes y villanos, con el objetivo que el público, lector, oyente o televidente tomen partido.

v) *El lado corporal del arte de narrar*: a partir de la creación o el nacimiento de la radionovela latinoamericana (finales del siglo XIX en Cuba y Argentina), el melodrama se sumerge en los detalles del sonido, la exploración de efectos, tonos y ritmos, buscando generar en el oyente, una experiencia de inmersión en el relato.

vi) *Identificación con el personaje (héroe)*: al estar el melodrama sumergido en relatos de la vida cotidiana o en narraciones de la cultura popular, el público, encontró

reconocimiento en los personajes, especialmente en los héroes; este reconocimiento hace que en el melodrama del siglo XIX, especialmente en el cine, nazca una figura denominada star system, que consiste en:

*"La falta de distinción entre actor y personaje produciendo un nuevo tipo de mediación entre el espectador y el mito. Tal mediación tenía en el espacio de la pantalla un dispositivo específico: el **primer plano**, con su capacidad de acercamiento y fascinación, pero también de fijamiento y popularización del rostro de los actores"* (Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, p.58)

vii) *Dispositivos del melodrama:* hay tres elementos fundamentales en la construcción de un relato melodramático, estos elementos han trascendido a través de la historia y son elementos estructurales, especialmente en formatos televisivos como la telenovela y el *reality*. Estos elementos son la **teatralización**, esto es, “ *la puesta en escena, legitimación de gestos, peculiaridades del habla y paradigmas sentimentales*”; la **degradación**, para que el pueblo pueda verse reflejada y la **modernización** que consiste en introducir “*costumbres y moralidades nuevas, dando acceso a nuevos lenguajes y a algunas rebeliones*” (Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, p.60)

viii) *El espacio:* pasa de ser “*un mero telón de fondo para convertirse en un contexto dramático*” (Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, p.68), esto significa que el espacio ya no es un simple contenedor de la acción, sino que cumple la función de significar elementos como hábitos, comportamientos de clase o de religión y en general, ver el espacio como un elemento que hace posible visibilizar y comprender una cultura o subcultura. (Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, p.68)

Si bien los géneros narrativos expuestos en los párrafos anteriores hacen parte o nacen del mundo de la ficción, específicamente de la dramaturgia, toda narración, sea de ficción o no ficción puede ser estructurada o “*encasillada*” en estos cuatro géneros; esto parte de la afirmación de que toda narración trae implícito un sentido dramático, retomando las palabras de Van Dijk: “*No se narra una historia adecuada sobre el desayuno, el mecanografiado de una carta o el abrir una puerta si con ello no va ligado algo especial*” (1978, p.154), este “algo especial”, es el sentido dramático de una historia que se evidencia en la trama, que está tanto en la ficción como en la no-ficción, la diferencia recae en el rol que cumple el narrador al momento de construir un relato, lo cual puede ser estructurado de la siguiente manera:

- i) El narrador de ficción estructura de inicio a fin su relato, desde un principio define qué tipo de historia va a narrar (épica, cómica, trágica o melodramática) y emplea en su construcción los elementos propios de cada género, tiene control sobre las estructuras y componentes del inicio, nudo y desenlace de cada historia, sea basada en hechos reales o en la imaginación del narrador.
- ii) El narrador de no ficción parte de los elementos: tiempos, personajes, espacios, que el mundo humano vital le expone, no los crea, simplemente los toma, él se convierte en un observador subjetivo que se encarga de registrar ese momento desde su percepción de orador, escritor, periodista o guionista, se encarga de dar una mirada de esa realidad que se le expone. Este narrador desde luego puede definir qué elementos estarán en sus relatos, pero tal vez no tendrá claridad sobre qué rumbos pueden tomar las historias, qué acciones pueden generar los personajes, o

simplemente, qué finales se pueden desencadenar. Sin embargo, está en el narrador de no ficción construir esas tramas a partir de esos elementos que le expone la realidad, con el objetivo de mantener a un público, lector, oyente o televidente atento o “enganchado” a su historia.

Si bien en los párrafos anteriores se trata de definir los grandes géneros narrativos de la historia de la humanidad, a partir de estos, nacen o se crean nuevos subgéneros, muchos a partir del medio en que se narra y otros retomando elementos de otros medios y subgéneros; a continuación se busca sintetizar de manera general este transcurrir de géneros en la historia, para profundizar en los subgéneros narrativos, específicamente el documental.

3.8.6 Subgéneros narrativos

A partir del verso y la prosa, los griegos crearon la manera de narrar su realidad, sus mitos y leyendas; las estructuras de sus relatos estaban conformadas por elementos que ayudaban a la memoria a no olvidar (Lírica), sus verso, *trocaicos* y *yámbico*, permitieron mediante el ritmo y la medida (catorce versos continuos de siete pies) conformados en troqueos, espondeos o yambos, construir relatos y poesías en latín o griego, que no desaparecieron en el tiempo en que eran transmitidas por la oralidad hasta que se desarrolló la tecnología de la escritura.

Desde la epopeya al *reality*, la humanidad se ha encargado de narrar su mundo humano vital de diferentes maneras (canciones, trovas, novelas, películas, crónicas, reportajes, documentales) tratando de mimetizar esa realidad que los rodea o espacios imaginarios que tienen como contexto su propio mundo.

En el siguiente cuadro se busca explicar de manera general el campo de los subgéneros narrativos, teniendo como referente el medio o la tecnología en que se crean. Es importante tener en cuenta que los subgéneros que se nombraran a continuación, tienen inmersos en sus estructuras un género narrativo primario (tragedia, épica, comedia o melodrama) y que el subgénero nace de la forma como narra, es decir, un cambio en la sustancia y en la forma de la expresión.

Gráfico 13. Sub-géneros narrativos.

Medio	Género	Subgénero	Relato	Estructura
Literatura	Melodrama	Novela	Ficción	<p><i>“Obra literaria en prosa en la que se narra una acción fingida en todo o en parte, y cuyo fin es causar placer estético a los lectores con la descripción o pintura de sucesos o lances interesantes, de caracteres, de pasiones y de costumbres.”</i> (RAE, 2001)</p> <p>La novela se puede crear a partir de hechos interesantes que parecen ficción (el realismo mágico de Gabriel García) o novelas creadas a partir de la ficción pura.</p>

(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)	Cuento	Ficción	Es un relato de ficción breve, con un límite de personajes y tramas, basado en hechos reales o imaginarios; si bien el cuento tiene su tradición en la oralidad, la escritura permitió immortalizar los cuentos en el libro; aun así, los cuento siguen estando sujetos a la oralidad; porque un cuento existe para ser leído en voz alta.
(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)	Fábula	Ficción	Al igual que el cuento son relatos breves; busca dejar una enseñanza o moraleja al final del relato y por lo general sus personaje son animales que hablan.
(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)	Noticia	No Ficción	Relato corto e informativo, que hace referencia a un acontecimiento o hecho novedoso que merece ser contado porque rompe o se sale de lo normal, por consiguiente, merece ser narrado. La noticia busca dar respuesta directa a los siguientes interrogantes: ¿qué pasó ¿cómo paso ¿cuándo pasó ¿donde pasó ¿por qué pasó ¿a quién le pasó? Responder a estas preguntan definen una noticia como bien estructura.
(Los cuatro géneros pueden estar	Crónica	No Ficción	Es un género literario de ficción o no ficción que estructura su eje narrativo en el tiempo, busca narrar hechos

	inmersos en este subgénero)		Ficción	<p>históricos, o de ficción, en un orden lineal y cronológico.</p> <p>En el campo periodístico, la crónica se ha utilizado para describir un acontecimiento centrándose en el cómo y cuándo paso, sin dejar de un lado los otros interrogantes. Es un relato más extenso y detallado que la noticia.</p>
	(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)	Reportaje	No Ficción	Se puede definir como una noticia ampliada o a profundidad, que busca dar respuesta a los interrogantes de la noticia, pero a su vez, profundiza en antecedentes previos que pudieron haber generado ese acontecimiento, así mismo, busca analizar o encontrar diferentes puntos de vista.
	(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)	Entrevista	No Ficción	Puede ser visto como instrumento de recopilación de información que está presente en los diferentes géneros periodísticos, o un género narrativo en sí, busca generar un dialogo entre dos o más personas y profundizar sobre un hecho determinado o la vida de un personaje.
	(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este	Historieta (cómico)	Ficción	Es un relato en donde predomina lo icónico (dibujo) sobre lo alfabético (texto); la RAE lo define como: <i>“Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico,</i>

	subgénero)			<i>policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro.” (2001)</i>
Teatro	Tragedia	Tragedia	Ficción	<i>Puesta en escena con los elementos clásico de la tragedia descritos por Aristóteles; “La gran época de la tragedia corresponde a la Grecia y la Roma clásicas con Esquilo, Sófocles, Eurípides y Séneca. Shakespeare y otros autores ingleses y franceses como Corneille y Racine la renovaron en los siglos XVI y XVII. A partir del S.XIX, la tragedia adopta la forma de drama y, en lugar de enfrentar a los personajes con una fuerza ciega contra la que no pueden luchar, los enfrenta con conflictos morales, consigo mismos, con sus pasiones, temores y fracasos o con el sin sentido de la existencia humana.” (Cfr. Escola Sant Gervasi Cooperativa)</i>
	Comedia	Comedia	Ficción	<i>Es una puesta en escena con situaciones cómicas, ridículas y burlescas que tiene como objetivo divertir al espectador. “El autor griego Aristófanes llevó este género a su plenitud en el s. V a. de C. Plauto y Terencio lo desarrollaron en Roma. Shakespeare, Lope de Vega, Molière...</i>

				<i>lo hicieron entre los siglos XVI y XVII. Desde el siglo XIX es, junto con el drama, el género teatral con más vitalidad.” (Cfr. Escola Sant Gervasi Cooperativa)</i>
Tragedia-comedia	Drama	Ficción		Es una puesta en escena que busca reflejar o exteriorizar la complejidad de la existencia humana (emociones, conflictos, situaciones), busca profundizar en lo simbólico, lo moral y lo ético del ser humano.
Comedia	Paso	Ficción		<i>“Pieza dramática de breve duración, asunto sencillo y tratamiento cómico, que antiguamente se intercalaba entre las partes de las comedias. El paso, denominado así por Lope de Rueda en el siglo XVI, está considerado como el precursor del entremés y se caracteriza por su lenguaje realista.” (Cfr. Escola Sant Gervasi Cooperativa)</i>
Comedia	Entremés	Ficción		<i>“Pieza teatral cómica, en un solo acto y de trama jocosa; surgido en España, en el siglo XVI; los entremeses eran representados en los intermedios de las jornadas de una obra. En el siglo XV, el término "entremés" se aplicaba en los festejos de cortes y palacios, a distintos torneos y danzas que se ejecutaban acompañadas de coros líricos.” (Cfr. Escola Sant Gervasi</i>

				Cooperativa)
	Comedia	Sainete	Ficción	<i>“Pieza jocosa de corta duración –inferior a un acto– de carácter y argumento popular, en la que se ridiculizan los vicios y convenciones sociales; derivado del entremés y con o sin canciones.” (Cfr. Escola Sant Gervasi Cooperativa)</i>
	Melodrama	Monólogo	Ficción	<i>“Pieza dramática interpretada por un solo actor, aún cuando en ella intervengan varios personajes; es un parlamento de extensión superior a lo habitual en los diálogos, pronunciado en solitario o en presencia de otros personajes.” (Cfr. Escola Sant Gervasi Cooperativa)</i>
	Melodrama	Melodrama	Ficción	Como se mencionó en párrafos anteriores, el melodrama es un género teatral que nace específicamente en Francia e Inglaterra como un evento popular (Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, p.39), que tiene elementos como los espectáculos de feria y la literatura oral, especialmente relacionados con mitos populares, cuentos de miedo y misterio. Es el género que nace desde lo más profundo de la cultura popular; el género “del pueblo”.
	Comedia	Farsa	Ficción	<i>“Pieza cómica destinada a hacer reír. La diferencia entre la farsa y la</i>

				<i>comedia reside en el asunto; que en la primera al contrario que en la segunda, no necesariamente tiene que ser convincente o cercano a la realidad.” (Cfr. Escola Sant Gervasi Cooperativa)</i>
	Comedia	Vodevil	Ficción	<i>“Comedia aligerada con canciones y bailes, de carácter marcadamente frívolo, alegre y de asunto amoroso, con marcada intriga y enredo; muy popular en Francia en los siglos XVIII y XIX.” (Cfr. Escola Sant Gervasi Cooperativa)</i>
	(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)	Ópera	Ficción	<i>“Representación teatral a lo largo de cuyo desarrollo, cantan los distintos personajes; en ella la acción dramática se conjuga con la intervención de la orquesta, danza, palabra, decorado y otros elementos. Conforme a su estilo y contenido, se puede hablar de ópera seria, bufa, idílica romántica, legendaria, etc. El origen de la ópera se sitúa en la Italia de finales del siglo XVI, cuando el músico Emilio Cavaleri y el libretista Laura Guidiccioni, estrenan El Sático, La desesperación de Fileno y El juego de la ciega, consideradas como las primeras piezas de este género.” (Cfr. Escola Sant Gervasi Cooperativa)</i>

	Comedia	Opereta	Ficción	<i>“Espectáculo musical de origen francés, especie de ópera de asunto frívolo y carácter alegre, con alguna parte declamada.” (RAE, 2001)</i>
	(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)	Zarzuela	Ficción	<i>“Obra dramática y musical, en la que alternativamente se declama y se canta. Como género específicamente español, tiene sus orígenes remotos en la musicalización de distintos misterios y dramas. El creador fue Calderón de la Barca, con su pieza El jardín de Farelina, estrenada en 1648 y otros dicen que fue Lope de Vega con La selva sin amor de 1629; el hecho de que muchas piezas de este género fueran representadas en la casa de recreo denominada La Zarzuela que la familia real poseía en el Pardo, acabó por conferirle su nombre.” .” (Cfr. Escola Sant Gervasi Cooperativa)</i>
Cine	Melodrama	Melodrama	Ficción	<i>El melodrama aplicado al cine es “una forma de narrar, basada en los giros súbitos de la acción, la simplificación moral (lucha clara entre el bien y el mal) y el resorte sentimental y apasionado que mueve a los personajes”. Entre sus argumentos más eficaces están aquellos que mezclan la fatalidad, los amores contrariados y la entrega familiar.”</i>

				(Díaz, et al., 2008, p.16). Entre este subgénero narrativo se encuentra el cine romántico, que suele tomar características nacionales o territoriales, por ejemplo, “ <i>El melodrama mexicano, al estilo de María Candelaria (1944), de Emilio Fernández, anticipa lo que luego serían las telenovelas latinoamericanas, por lo común centradas en heroínas en busca del cariño verdadero.</i> (Díaz, et al., 2008, p.16).
	Comedia	Comedia	Ficción	<p>La comedia en el cine, es uno, sino el primero, en estructurar un carácter propio (ver. <i>El regador regado, 1897, hermanos Lumière</i>) y su formas de contenido se ha ido mezclado en otro tipo de géneros, por ejemplo, la comedia romántica o la tragicomedia; entre las principales características de este género cinematográfico se encuentran:</p> <ul style="list-style-type: none"> i. “<i>Situaciones dinámicas en donde las equivocaciones determinan el desarrollo de la acción</i>” (Díaz, et al., 2008, p.15). La imperfección del ser humano ii. El acto de reír en el

				<p>público nace en lo inesperado, es decir, una acción del personaje diferente a la que espera el público, extrovertida, extravagante o disparatada.</p> <p>iii. A partir del cine sonoro, la acción cómica recae o toma fuerza en el discurso, diálogos cargados de palabras, réplicas y dobles sentidos verbales que acompañan a las acciones de los personajes.</p> <p>iv. Interrupción momentánea del orden social establecido (Cambio), <i>“poniendo del revés las normas y desintegrando los criterios de urbanidad para, al final del espectáculo, restituir el orden que antes fue alterado”</i> (Díaz, et al., 2008, p.14)</p>
	Épico	Aventura	Ficción	<p>Este género puede denominarse como <i>“El relato épico oral-icónico postmoderno por excelencia”</i>, puesto que su estructura narrativa se centra en el relato del héroe legendario <i>“nacido en las antiguas sagas mitológicas, reforzado por las novelas de caballerías y actualizado a través de la literatura folletinesca de nuestros</i></p>

				<p><i>días</i>”. (Díaz, et al., 2008a, p.14)</p> <p>Entre las principales características de este género cinematográfico se encuentran:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Máxima atención de los espectadores gracias a un ritmo rápido o acelerado de la historia <i>“prolonga situaciones peligrosas, dejando en vilo su resolución”</i>. (Díaz, et al., 2008a, p.14) ii. El héroe siempre se expone a riesgos superiores a sus cualidades iii. El héroe siempre tiene cualidades extraordinarias y valores morales en busca de conservar o restaurar la justicia perdida.
	Tragedia	Terror y horror	Ficción	<p>Se centra en producciones en donde el objetivo fundamental es inducir al espectador en sensaciones de inquietud, temor y sobresaltos, para tal fin el cine de terror o horror se centra en los siguientes elementos:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. <i>“Arquetipos que</i>

				<p><i>simboliza el abanico de sensaciones que se abre entre la muerte y el dolor</i> (Díaz, et al., 2008a, p.16)</p> <p>ii. Exageración sangrienta en acciones explícitas, lo cual busca representar violencia terrorífica, mediante la representación icónica, en donde se centra la atención del espectador (ver. Cine gore o splatter)</p> <p>iii. En el antagonista es donde recae el hilo conductor de la historia, sus acciones condicionan al “héroe”. (ver. Carrie (1976), Freddy Krueger (1984) o Hannibal Lecter (1991))</p>
	Tragedia	Tragicomedia	Ficción	<p>Como bien lo dice su nombre, su estructura narrativa o dramática se basa en elementos propios de los géneros tragedia y comedia; en esta relación se fundamentan algunos teóricos del campo audiovisual para categorizarlo cómo el “quinto género narrativo” (Cfr. Kuzmanich,2010, p56)</p> <p>Si bien gran parte de los elementos son propios de los géneros mencionados en</p>

				<p>el párrafo anterior, hay dos factores fundamentales que permiten definir o categorizar un relato como tragicomedia:</p> <p>i. El relato está estructurado como trágico pero su desenlace es cómico.</p> <p>ii. Su relato está estructurado como comedia, pero se transforma gradualmente hasta llegar a un desenlace trágico para el héroe.</p>
	Tragedia- épico	Cine de suspense o thriller)	Ficción	<p>Nace como cine negro o policiaco entre 1930 y 1940, sus narraciones se centraban en la lucha contra el crimen y la corrupción, luego en 1960 este género incluyó otros elementos procedentes de otros géneros (Terror, drama, aventura) para categorizarse como un género híbrido llamado <i>thriller</i>.</p> <p>Entre los elementos más relevantes de este género encontramos:</p> <p>i. Es de origen literario inspirado en la novela policiaca (Cfr. Díaz, et al., 2008a, p.15)</p>

				<p>ii. Héroe sagaz (policía o detective), pero moralmente incorrecto, un antihéroe que busca hacer lo éticamente correcto</p> <p>iii. Perspectiva fatalista de la realidad, un futuro indescifrable</p> <p>iv. Espacios narrativos oscuros, en el sentido de lo físico y lo moral (Cfr. Díaz, et al., 2008a, p.15)</p> <p>v. Los triunfos del antihéroe son aparentes, el héroe no gana, simplemente recompone el equilibrio interrumpido o da respuesta a la verdad oculta.</p>
	<p>Tragedia</p> <p>Épico</p> <p>Trágico</p> <p>Cómico</p>	Experimental	Ficción	<p>Es un relato que rompe con las estructuras narrativas tradicionales, al no estar interesado en capturar o dar placer a público determinado. Este tipo de narración se centra en la creación misma del artista, entre los elementos más relevantes de este género se pueden identificar:</p> <p>i. La experimentación audiovisual desarrollada a partir del arte contemporáneo de los</p>

				<p>años 20 y posteriormente los años 60, en esta última década con representantes como “<i>Fernando Léger, Man Ray, Andy Warhol y otros que ocasionalmente incursionaron en la experimentación como Rene Clair y Luis Buñuel</i>” (Cfr. Díaz, et al., 2008a, p.19)</p> <p>ii. Experimentación de la imagen mediante la exploración de efectos especiales</p> <p>iii. Resistencia a ser encasillados, que se masifica a partir del uso del video como posibilidad técnica de expresión (Cfr. Díaz, et al., 2008a, p.19)</p>
	<p>Tragedia Épico Trágico Cómico</p>	<p>Documental</p>	<p>No ficción</p>	<p>Nace en 1895 como una forma de capturar la realidad “tal cual como se hace presente”. Si bien la ficción está enmarcada en los géneros argumentales, la no ficción estará inmersa en el documental como espacio natural narrativo.</p> <p>El documental es “<i>el tratamiento creativo de la realidad</i>” (Citado por (Cfr. Díaz, et al., 2008a, p.20), que tiene en su forma de expresión, elementos propios de la cultura</p>

				<p>narrativa, pero que tiene en sus formas de contenido, elementos propios de la cultura argumentativa.</p> <p>Entre los elementos más relevantes de este género se encuentra:</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Incluir técnicas de la cultura argumentativa para construir un relato audiovisual (antropología y etnografía) ii. Recreación de situaciones especialmente para la cámara, explorando situaciones éticas y estéticas iii. Formato narrativo que permite abordar cualquier tema sociocultural sin perder de vista la intención o la relación con el público.
Radio	<p>Informativo</p> <p>(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este)</p>	Entrevista	No ficción	<p>La entrevista es un género informativo en donde el narrador (Entrevistador) y el personaje (entrevistado) comparten un mismo espacio narrativo, se construye a partir de acontecimiento del pasado que vuelven al presente en la entrevista.</p> <p>Es una técnica de recolección de información y a la vez un género, al ser</p>

				<p>su esencia el dialogó entre dos o más sujetos, la radio es su espacio natural de creación; entre los elementos más relevantes al momento de realizar una entrevista se encuentran:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Interacción permanente, dialogo ameno y ágil entre las personas que hacen parte de la entrevista (Cfr. El´Gazi, et al., 2006, p.90), es decir, una forma agonística y un ritmo rápido que genere un relato de interés para el oyente. ii. La entrevista es un proceso de comunicación directa, por consiguiente siempre debe existir espacios de hablar y de escuchar, pregunta, respuesta, contra pregunta, respuesta; una buena entrevista es aquella en donde el entrevistador y entrevistado participan equitativamente de la entrevista.
	<p>Informativo (Los cuatro géneros pueden estar inmersos en</p>	<p>Crónica</p>	<p>No ficción</p>	<p>Su estructura narrativa está centrada en el tiempo, al igual que los otros géneros informativos expuestos en el presente cuadro, busca dar respuesta a los interrogantes qué, cómo, dónde,</p>

	este subgénero)			<p>quién y cuándo ocurrió, pero el principal objetivo de este género es narrar la transformación de los sucesos en un tiempo determinado, es decir, “<i>Las transformaciones internas de los hechos que configuran la historia</i>” (Cfr. El’Gazi, et al., 2006, p.73)</p> <p>De los géneros informativos, este es en donde puede generarse una mayor acción narrativa y dramática, por tener una estructura lineal centrada en el tiempo; la crónica tiene los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> i. un relato dinámico que da cuenta de acciones y movimientos que muestra cambios en el tiempo. ii. Los acontecimientos adquieren tensiones dramáticas que generan expectativas en relación a su desenlace. iii. Tiene una estructura lineal narrativa con inicio, nudo y desenlace
	Informativo (Los cuatro	Reportaje	No ficción	El reportaje radial es un género informativo que guarda la esencia de su

	<p>géneros pueden estar inmersos en este subgénero)</p>			<p>antecesor (el reportaje escrito), busca profundizar y ampliar en un hecho o acontecimiento, en donde se da respuesta a los interrogantes qué, dónde, cuándo, quién y cómo ocurrió, centrando toda su intención narrativa en analizar el Por qué ocurrió, profundiza y busca dar explicación a las causas y razones que rodearon el suceso a tratar. (Cfr. El´Gazi, et al., 2006, p.68)</p> <p>Lo que diferencia un reportaje radial de uno escrito o televisivo consiste en cómo se concibe, su forma y sustancia de expresión, para tal objetivo es necesaria la elaboración de guiones literarios y técnicos antes de grabar el programa. Es aquí donde la narrativa (formas de contenido) se hace presente.</p>
	<p>Informativo (Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)</p>	<p>Noticia</p>	<p>No ficción</p>	<p>La noticia es el género más “textual” de los informativos, busca dar respuesta a los cinco interrogantes (qué, cuándo, dónde, quién y cómo) de una manera literal, no busca adornar la realidad, simplemente narrar un hecho tal cual como sucedió. Una noticia bien estructurada debe empezar siempre con un lead, que es una síntesis inicial de la noticia a desarrollar.</p>

				<p>Las noticias son relatos cortos que se interconectan una detrás de otra sin que tengan alguna relación; es una línea continua de relatos con inicio, nudo y desenlace; esta acción es lo que conocemos como noticieros, que es en resumen, la unión de varios relatos noticiosos en una línea continua narrativa donde es posible encontrar historias épicas, cómicas, dramáticas o trágicas.</p>
	Dramatizado	Radio novela	Ficción	<p>La radionovela es el melodrama sonoro de la “cultura popular”, es en donde se presentó la primera transformación de difusión tecnológica “electrónica” de la narración; tiene los siguientes elementos fundamentales:</p> <p>i. Nace de lo más profundo de la cultura popular latinoamericana, Cuba y Argentina. (Cfr. Martín-Barbero, et al., 1992, pp. 55-56) Transforma la lectura (lector) en sonido (oyente) y el melodrama literario (Novela), en melodrama sonoro (radionovela). “ <i>La radio</i></p>

				<p><i>incorpora así la escucha popular a la conformación de un lenguaje que en la radionovela desarrollará una expresividad sonora que es “el lado corporal del arte de narra” (Martín-Barbero, et al., 1992, p.57)</i></p>
	Melodrama	dramatizados	Ficción	<p>Parte de la relación entre los valores y la ética “<i>¿Quién tuvo la culpa la culpa, quien tiene la razón? ¿Quién el malo y quién el bueno? Estas preguntas son fundamentales en todo argumento dramático</i>” (López, 1997, P.131)</p> <p>Es un género muchas veces inspirado en la realidad, pero siempre está en el campo de la imaginación y la fantasía “<i>La acción que se representa debe ser verosímil, pudo haber pasado. Es creíble</i>” (López, 1997, P.131)</p> <p>Al ser el dramatizado un género que busca ahondar en la existencia misma del ser humano, busca generar en el oyente diversos sentimientos (amor, miedo, risa, ansiedad...), para tal objetivo López (1997), plantea tres formas de construcción de un relato radial dramático:</p>

				<p>i. Forma teatral: “-<i>Cuando el acento esta puesto en el diálogo y la acción de los personajes-, tenemos los radioteatros, radionovelas, series, sociodramas, sketches cómicos, personificaciones, escenas y escenitas, diálogos y monólogos de personajes</i>” (P. 132)</p> <p>ii. Forma narrativa: “-<i>Cuando el acento esta puesto en la evocación que hace el narrador-, están los cuentos, leyendas, tradiciones, mitos, fábulas, parábolas, relatos históricos, chistes...</i>” (P. 133)</p> <p>iii. Formas combinadas: “-<i>cuando se cruzan otros géneros-, aparecen las noticias dramatizadas, cartas dramatizadas, poemas vivos, historias de canciones y radio clips, testimonios con reconstrucción de hechos...</i>” (P. 133)</p>
	(Los cuatro géneros pueden estar	Musical	Ficción	Si los géneros expuestos anteriormente se pueden enmarcar en una forma de narración en prosa, sin que esto indique

	<p>inmersos en este subgénero)</p>		<p>que no incluyan formas de narración lírica en la construcción del relato, es el género musical radial, el espacio de creación “mediático” donde la lírica tiene su máxima expresión, para López (1997) <i>“Si los géneros anteriores se ocupaban de la bondad y la verdad, el género musical tiene relación con la belleza, con la estética, con la expresión más pura y espontánea de los sentimientos.”</i>(P.134)</p> <p>La construcción de este género puede ser vista desde dos lugares:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Desde la clasificación misma de los géneros musicales: Popular, clásica, moderna,ailable, folclórica instrumental, infantil, juvenil, religiosa; es decir, la clasificación y construcción de los relatos radiales se hacen a partir del oyente a quien se quiere llegar que está enmarcado dentro de un gusto “musical” o referenciado dentro de un tipo de cultura “popular, culta”. ii. Desde los formatos del
--	-------------------------------------	--	--

				<p>género música: “<i>Programas de variedades musicales, estrenos, música del recuerdo, programas de un solo ritmo, programas de un solo interprete, recitales, festivales, rankings, complacencias... y no pares de cantar</i>”(P. 134)</p> <p>Es posible concluir que este subgénero evoca al presente relatos líricos hechos por otros narradores en el pasado, que vuelve al presente cuando su canción es reproducida; la “nueva narración”, se construye a partir de la relación y organización de esos relatos, con las anécdotas o experiencias propias que hace el locutor (narrador radial) desde su mundo humano vital.</p>
	(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)	Magazine	No Ficción	<p>El magazine o radio-revista puede ser analizado como un gran contenedor de géneros, se estructura de acuerdo al tipo de magazine que se desea realizar, sea musical, informativo, dramatizado o todas las anteriores. (Cfr. López, 1997, P. 134)</p> <p>Generalmente se construye a partir de una mesa de trabajo (panel) de tres o más conductores (locutores) que son</p>

				<p>los encargados en llevar al oyente por los diferentes temas y narraciones a contar; para comprender de una manera clara este género o formato, es pertinente escuchar el programa radial “La Luciérnaga”, radio-revista que ha estado al aire durante 21 años, actualmente (2014) es emitido por Caracol Radio (Lunes a Viernes de 4:00PM a 7:00PM).</p>
Televisión	Melodrama	Telenovela	Ficción	<p>La telenovela es en todo el sentido de la palabra, el relato oral-icónico melodramático por excelencia, es el subgénero narrativo que incorpora en su relato, todos los elementos que hacen parte de un melodrama, de acuerdo a lo expuesto anteriormente en el presente documento.</p> <p>Entre las estructuras más relevante de los modelos de telenovela en América latina expuestos por Martín-Barbero (1992) se encuentran:</p> <p style="padding-left: 40px;">i. Modelo 1:“ <i>Prima el desgarramiento trágico, poniendo para ello en juego únicamente pulsiones y sentimientos primordiales, elementales y excluyendo del</i></p>

				<p><i>espacio dramático, toda ambigüedad y complejidad históricas, esto es borrando o neutralizando las referencias a los lugares y los tiempos” (P. 63)</i></p> <p>ii. Modelo 2: sin romper del todo con los elementos del modelo 1 <i>“incorpora un realismo que permite la cotidianización de la narrativa y el encuentro del género con el país” (Cfr. P. 64)</i></p> <p>iii. Modelo 3: Modelo híbrido entre el melodrama y la comedia, en donde nace <i>“un tipo de telenovela que ha desplazado su peso dramático de las grandes pasiones, regidas por el destino, a las cotidianas costumbres-modos-del hacer y del decir, del vivir y del soñar-identificadoras de una región y de una época.”(P.66)</i></p>
	Épico, Cómico	Comerciales	Ficción	Se pueden definir como micro-relatos que buscan generar o persuadir al televidente para que compre, consuma o sienta afinidad referente a hacia una causa, producto, bien o servicio. (Cfr.

			<p>Hilliard, 2000, P. 87)</p> <p>Entre los diferentes formatos comerciales, los cuales pueden ser combinados uno con otro en un mismo relato, se pueden clasificar de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Venta Directa: Una frase de una forma clara y sencilla sobre el servicio o producto ii. El testimonial: se realiza cuando el personaje del relato es una “celebridad” y mediante su testimonio, expresa las cualidades de determinado producto o servicio. iii. El humorístico: <i>“El humor es un método efectivo de atraer la atención”</i> (Hilliard, 2000, P.92) pero este debe ir actualizándose al contexto en que se encuentra, por ejemplo, la broma de una línea es remplazada por la sátira y la parodia. iv. Musical: es una de las mejores estrategias para conseguir que el televidente recuerde un servicio o
--	--	--	--

				<p>producto, esto se debe en gran medida a la relación que tienen la música con elementos emocionales del ser humano (Cfr. Hilliard, 2000, P. 95)</p> <p>v. Dramatización: es una pequeña obra con inicio-nudo y desenlace y que busca ante todo la persuasión del televidente.</p>
	<p>Informativo</p> <p>(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)</p>	<p>Noticia</p>	<p>No Ficción</p>	<p>Los géneros informativos en televisión mantienen la estructura de los géneros informativos radiales, en cuanto a su forma de contenido, pero es en su forma y sustancia de expresión donde estos géneros, despliegan sus características.</p> <p>Una noticia en el medio audiovisual se caracteriza por la fuerza de la imagen, sea de archivo o imágenes en vivo del evento a cubrir, el sonido se complementa con la imagen. Este tipo de relato por lo general parte de la improvisación en vivo, puesto que no hay tiempo para escribir un guión lo suficientemente elaborado.</p> <p>Parte de un lead claro y conciso de la noticia a desarrollar y que tiene la cualidad de ser un gancho o <i>teaser</i> que</p>

				capte la atención del espectador.
	<p>Informativo</p> <p>(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)</p>	Crónica	<p>No Ficción</p>	<p>Anteriormente se definió que la base de toda crónica, es su línea narrativa basada en el tiempo; en televisión este formato se ha empleado para construir relatos tipo reportaje o documental, donde toda la acción dramática recae justamente en la transformación del personaje al transcurrir el tiempo.</p> <p>La crónica para televisión generalmente parte del final (desenlace), para luego devolverse en el tiempo y explicar de manera cronológica, cuáles fueron los acontecimientos, en una línea de espacio-tiempo, que desencadenaron el final que se plantea al inicio del relato.</p> <p>Al ser una narración oral icónica, la crónica, por lo general, se sitúa en el lugar de los hechos, es decir, se narra desde o cerca al lugar donde se produjeron los acontecimientos que ahora son parte de la narración, el cronista, cómo investigador o testigo busca de esta manera “mimetizar la realidad” que pasó tiempo atrás y que busca traerla al presente en su relato.</p>

				<p>Este género se centra en dar respuesta al interrogante, cómo sucedió, y para esto toma técnicas como la entrevista y la dramatización (recreación de escenas) para dar respuesta a ello, desde luego, empleado un lenguaje claro y sencillo que permita que el televidente entienda lo que está viendo, y por qué no, sentirse transportado al lugar de los hechos.</p> <p>La crónica es el género informativo que permite narrar de manera más cercana y detallada un acontecimiento, es más, toda narración puede ser contada de manera cronológica, informativa o no, por ejemplo, La Odisea, poema épico griego (siglo VIII a. C), puede ser vista como la crónica de Homero, que relata todas las peripecias por las que tiene que pasar Ulises durante 10 años, para llegar a la isla de Ítaca, al encuentro de su esposa Penélope y su hijo Telémaco.</p>
	<p>Informativo</p> <p>(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en</p>	Reportaje	<p>No Ficción</p>	<p>De acuerdo a lo expuesto anteriormente, el reportaje es una noticia extendida o un informe franco a profundidad de un acontecimiento, una situación, una persona o una idea determinada, en donde no se emite</p>

	este subgénero)		<p>ninguna opinión sobre el asunto, “objetividad”, simplemente se investiga en el por qué.</p> <p>Un reporte va más allá de dar una noticia, es narrar una historia, en gran medida porque el reportaje carga implícitamente drama, profundidad y expectativa entre el televidente y el tema a tratar. (Cfr. Hilliard, 2000, P. 166)</p> <p>Suele haber confusión entre el reportaje y el documental para televisión o radio, en gran parte, porque se emplean varias técnicas de realización y producción similares en los dos géneros, tal vez hay dos diferencias puntuales al momento de diferenciar un documental de un reportaje:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. En el documental el narrador (realizador) puede plantear una opinión subjetiva y personal del hecho o situación narrada, puede apasionarse respecto al tema para vincular al televidente, en el reportaje se debe mantener en lo posible
--	------------------	--	---

				<p>una narración “neutral”.</p> <p>ii. El reportaje informa (objetividad) y el documental persuade (subjetividad)</p> <p>El reportaje en resumen tiene los siguientes elementos:</p> <p>i. Puede girar en torno a una persona , un objeto, una situación, un problema, una idea o una organización</p> <p>ii. Puede ser histórico o actual</p> <p>iii. Explorar conceptos o mostrar cómo hacer algo</p> <p>iv. Formatos entre los 30 y 60 minutos de duración, a partir de la década de los 90, se incursiona en los mini reportajes, con una duración entre los 10 a 20 minutos (Cfr. Hilliard, 2000, P. 167), en donde el “redactor” debe ser conciso.</p>
	<p>Informativo</p> <p>(Los cuatro géneros pueden estar</p>	<p>Entrevista</p>	<p>No Ficción</p>	<p>Si bien la entrevista es un género, también es una técnica de recolección, de acuerdo a lo expuesto anteriormente, en el campo de la televisión se emplea como recursos en</p>

	<p>inmersos en este subgénero)</p>		<p>noticieros, documentales, reportajes, programas de opinión y desde luego, en programas de entrevista, especialmente enfocadas a profundizar en la biografía del entrevistado.</p> <p>De este modo la entrevista puede ser clasificada de tres maneras según su intención narrativa:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Entrevista de opinión: da a conocer ideas de una persona ii. Entrevista de información: difundir información sin dar opinión personal iii. Entrevista a personalidades: gira en torno al entrevistado y busca combinar información sobre los puntos de vista personales, las ideas y el papel desempeñado por el entrevistado (Cfr. Hilliard, 2000, P. 213) <p>Finalmente la entrevista puede ser clasificada según su objetivo:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Entretener: se centra en
--	-------------------------------------	--	--

				<p>revelar las cuestiones personales del entrevistado</p> <p>ii. Informar: se centra en dar una respuesta noticiosa en el menor tiempo posible</p>
	(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)	Programa de variedades	No Ficción	<p>El magazine en la televisión o programa de variedades es un formato en donde se combinan varios elementos tanto artísticos como de entretenimiento, según el objeto principal del programa; entre los formatos que pueden estar enmarcados entre este género están: la revista (magazine), el vodevil, el music hall y la comedia musical (Cfr. Hilliard, 2000, P. 261)</p> <p>Uno de los elementos más relevantes de este formato, es que por lo general se realiza en estudio de grabación, en donde se busca ambientar y controlar todos los factores oral-icónicos del relato; la riqueza narrativa de este formato radica en la mezcla de diversos formatos y técnicas narrativas: entrevistas, presentaciones en vivo, espectáculos artísticos, dramatizados.</p>
	épico	Programas de concurso	No Ficción	Los programas de concurso nacen a mediados del siglo XX, su estructura

			<p>narrativa se centra en superar pruebas físicas, mentales o ambas, por uno o varios concursantes; por lo general son producidos en estudio.</p> <p>Se puede definir cómo un formato repetitivo, es decir, cada capítulo se centran en resolver una y otra vez las mismas pruebas presentadas en el programa, desde luego, cambiando el personaje (Concursante), o elevando los niveles de dificultad al concursante, hasta que este pierde o, por el contrario, supere todas las pruebas.</p> <p>A diferencia del Reality, en el programa de concurso, los personajes (concursantes) cambian constantemente, por lo general en cada capítulo se presentan nuevos participantes, no permanecen en un mundo inmersos hasta que son eliminados o termine la serie.</p> <p>Entre las características más relevantes de los programas de concurso se encuentran:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Los concursantes por lo general son personas que hacen
--	--	--	---

				<p>parte de la cultura popular, es decir, “televidentes que están al otro lado de la pantalla”.</p> <p>ii. Permite que el televidente se vea reflejado, lo que genera una conexión entre el concursante y el espectador, “podría ser yo el que este allí”</p> <p>iii. Al ser un formato repetitivo, en cada capítulo se repite la misma estructura, el interés dramático (narrativo) para el televidente, radica en ver cómo cada nuevo participante puede o no, superar las pruebas.</p> <p>iv. En el <i>reality</i>, los concursantes tiene algo espacial para estar allí (Un talento), en cambio, el participante del programa de concurso, hace su aparición por casualidad o suerte, no es necesario ser excepcional, simplemente estar en el momento y en el lugar indicado.</p> <p>v. El talento o excepcionalidad del participante, se verá o no reflejado, en el mismo</p>
--	--	--	--	---

				momento en que esté concursando.
	Épico	Reality	No Ficción	<p>El <i>reality</i> o la televisión realidad cómo lo conocemos ahora, es un género realmente reciente (década del los noventa), no es un formato que nació espontáneamente de la nada, es más, es necesario retroceder a la década de los cuarenta para empezar a recabar en sus inicios con la primera versión del programa candid camera o cámara escondida, el cual buscaba captar las relaciones de las personas del común al presentarse una situación inusual. (Cfr. Zafra. 2012.P 16)</p> <p>Para Guillermo Zafra, realizador de cine y televisión colombiano, el <i>reality</i> “<i>No es el reflejo de la realidad de quienes participan, es un producto televisivo que muestra una realidad especial, la realidad de un producto de televisión y en ese sentido, es auténtica y verdadera. Este género narra la historia de la realidad inventada para ser contada utilizando los enclaves de la construcción narrativa audiovisual, para relatarla de forma que sea atractiva y llame la atención de la</i></p>

			<p><i>teleaudiencia</i>” (Cfr. Zafra. 2012.P 19)</p> <p>Entonces ¿Por qué se le llama <i>reality</i> al <i>reality</i>? si todo lo que aparece en cámara es una actuación.</p> <p>Tal vez porque en el <i>reality</i> los personajes son “ellos mismos” “posando” frente a una cámara, para ganar interés en una audiencia, pero siguen siendo ellos mismos, con o sin cámara.</p> <p>También se le llama <i>reality</i> (Realidad) “<i>porque existe en sí misma y cómo producto se sustenta en su narrativa, para estar dentro de las gamas de opción de los productos de televisión</i>” (Cfr. Zafra. 2012.P 19). Esto significa que tiene un mundo narrativo real para los personajes, pueden “morir”, aguantar hambre, sufrir en realidad, sólo pueden salir de él, si salen eliminados (programa de competencia) o se acaba el programa, es más, él programa que ve el televidente en las noches o en trascurso del día, es el resumen de un día de la vida de los personajes, en donde se ve únicamente el relato dramático con las tramas</p>
--	--	--	---

			<p>(luchas, peleas, amores, situaciones cómicas, dramáticas o épicas) que realmente le interesa al televidente, según la visión o perspectiva del realizador o director del programa.</p> <p>En ese sentido, no existe una “realidad objetiva” que no sea subjetivada por el medio, el programa que ve el televidente siempre será una representación, una mimesis de la realidad que se construye a partir de la postura que emplea el personaje ante la cámara, consciente o inconscientemente, o en el enfoque narrativo que plantea el director del programa.</p> <p>Finalmente, en el campo narrativo del <i>reality</i> existen tres tipos de formatos de acuerdo por lo planteado por Zafra (2012), estos son:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Convivencia: la narrativa se centra en cómo los personajes se adaptan al proceso de conocerse y cómo entablan relaciones (P. 167) ii. Aventura: se centra en el “proceso por el cual los
--	--	--	--

				<p><i>concurante</i> desarrollan las habilidades para adaptarse a las condiciones dispuestas para ellos y superar pruebas (P.168)</p> <p>iii. Concurso: Formatos “<i>cuya narración gira esencialmente, en la preparación y en la estructuración de las habilidades para ganar el concurso</i>” (p.168)</p>
	(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)	Musicales	Ficción No Ficción	<p>Si bien la música cómo formato tiene su espacio natural en la radio, la música en la televisión ha centrado su atención en el espectáculo visual, ejemplo de esto es el videoclip, pequeños relatos que giran en torno a un pista musical, es el “contenido” más relevante que existe entre la música y la televisión.</p> <p>Si bien un programa musical en televisión puede ser “escuchado”, puesto que el principal objetivo es la música, la fuerza de las imágenes tiene que integrarse de manera efectiva para captar el interés del televidente. (Cfr. Hilliard, 2000, P. 254)</p>

			<p>Por tal razón el <i>videoclip</i> es la muestra más reveladora de la integración de la música y la televisión, ya que a la estructura musical se le aportan elementos del campo icónico como <i>“imágenes abstractas, formas libres, situaciones dramáticas, dibujos, pinturas, composiciones arquitectónicas, combinaciones de colores, de ángulos y todo un caleidoscopio de efectos y posibilidades que ofrece la técnica”</i> (Cfr. Hilliard, 2000, P. 256) (Formas y sustancias de expresión).</p> <p>El tratamiento visual en la música ha incursionado en la producción de conciertos desde la visión del televidente, un concierto ya no se produce sólo para el espectador presente, sino para el televidente que ve el concierto desde su casa en vivo o posteriormente en un programa de conciertos.</p> <p>A partir del siglo XXI el auge de la producción de programas televisivos dedicados al campo musical ha crecido (Cfr. Hilliard, 2000, P. 255), no solo en la creación de videoclips o la</p>
--	--	--	---

				producción de conciertos, ha incursionado en la producción de teleseries, magazines y tele-revistas entre otros.
	Épico	Programas de deportes	No Ficción	<p>Los programas de deportes se pueden resumir cómo la acción que realiza el narrador (locutor) para expresar o relatar el acontecimiento que está viendo el espectador (Cfr. Hilliard, 2000, P. 154)</p> <p>puede ser de dos tipos:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Informativo deportivo: es el segmento, en caso que esté enmarcado dentro de un noticiero, o franja, en caso que esté enmarcado dentro de una parrilla de programación de un canal, donde el periodista, locutor o especialista, informa o realiza un análisis donde se muestra los momentos más relevantes del juego; siempre se empieza por el resultado final ii. Competencia en vivo: si la radio-novela y la telenovela son los relatos más arraigados y de mayor aceptación en una

				<p>cultura popular, son las transmisiones de eventos deportivos en vivo, el complemento perfecto que requiere una cultura popular para ver reflejados sus deseos o decepciones. Un evento deportivo está ligado a las emociones no a las razones; el locutor deportivo cumple diferentes funciones según el medio, en la radio cumple el rol de narrar con detalle lo que está sucediendo, mientras que en la televisión, su función es <i>“añadir explicaciones y emociones a lo que vemos”</i> (Cfr. Hilliard, 2000, P. 158)</p>
	Épico, cómico, trágico	Teleserie	Ficción	<p>Las teleseries al igual que las telenovelas rompen los “límites del tiempo” las historias pueden tomar diferentes caminos, crear un mundo de micro tramas y personajes, crear “cientos de historias en un gran relato”, si lleváramos la teleserie antes de la invención de los medios masivos de comunicación, los cuentos de mil y una noche, sería, la serie más vista de la época.</p>

				<p>Si el melodrama se encasilló en la telenovela, las teleseries son el campo de cultivo para un mundo de relatos cómicos, épicos y trágicos, en donde el relato durará lo que tenga que durar, o hasta que la audiencia pierda el interés.</p> <p>Si el ritmo de la telenovela es lento y parsimonioso (Cfr. Hilliard, 2000, P. 397), en la teleseries se debe mantener un ritmo rápido, con acción concisa y en constante desarrollo y aumento de la historia, con el objetivo cautivar al televidente. En un mundo de relatos, cada relato debe tener la capacidad de cautivar por sí solo, ya que esto permitirá que el televidente quiera ver el siguiente capítulo.</p> <p>Hay varios tipos de teleseries que pueden ser resumidas de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none">i. Las teleseries basadas en hechos históricos en donde es posible crear personajes ficticios para dar riqueza al relato, pero sin deformar la historia real (Cfr. Hilliard, 2000, P. 397)
--	--	--	--	---

				<p>ii. Adaptaciones de relatos literarios en lo que se busca estar lo más cercano a la obra original, teniendo presente que se busca realizar una representación “audiovisual”, no una copia del relato escrito. (Cfr. Hilliard, 2000, P. 397)</p> <p>iii. Teleseries creadas a partir de la imaginación del guionista, sujetas al contexto de la realidad, pero desarrolladas en su totalidad en el campo de la ficción.</p> <p>En el amplio campo de las teleseries existen dos estructuras en cuanto a la forma de encadenar los relatos; si bien sabemos que en la telenovela, el final de un capítulo es el principio de otro, en la teleserie esto puede continuar, o por el contrario, un capítulo no tiene que ver con el siguiente, como ejemplo podemos tomar la serie animada norteamericana "<i>Los Simpson</i>" (1989), a enero de 2014 se han producido 541 episodios, en la gran mayoría de los capítulos no hay una relación de continuidad, salvo cuando en el gran macro-relato de Homero, Marge, Bart,</p>
--	--	--	--	---

				<p>Lisa y Maggie, pasa algo que cambia el transcurso de la historia familiar o del pueblo en donde viven (Springfield), por ejemplo, la muerte de un personaje que sabemos no aparecerá en el siguiente capítulo.</p> <p>Así mismo, el tiempo puede o no trascurrir en relación al mundo real, los personajes pueden o no envejecer; pareciera que los relatos estuvieran inmersos en un mundo paralelo, es decir, mientras que el televidente envejece sigue viendo a Maggie ser bebe.</p>
	Comedia	Comedia en vivo (stand up comedy)	Ficción	<p>Es importante aclarar que el <i>Stand Up Comedy</i> no es un género o formato que nace en la televisión, es más, es un formato que tiene sus raíces en el teatro norteamericano de principios del siglo XX y que encuentra su forma, en la década de los treinta en el campo radial con representantes cómo Jack Benny, Fred Allen y Bob Hape.</p> <p>Es sólo en la década de los setenta y ochenta cuando este género narrativo se afianza en la televisión, cuando el comediante en vivo hace la aparición en programas cómo Saturday Night</p>

				<p>Live. (Cfr. Hilliard, 2000, P. 264)</p> <p>Si bien el formato se centra en rutinas (monólogos) de un personaje ubicado en una especie de escenario “teatral”, que centra su narración en relatar de manera cómica o satírica situaciones de la cotidianidad que lo rodea, la televisión se ha encargado de emplear elementos oral-icónicos que dan fuerza a este relato (escenografía, movimientos de cámara, música, planos de público).</p>
	(Los cuatro géneros pueden estar inmersos en este subgénero)	Documental	No Ficción	<p>El documental para televisión trae la herencia de su antecesor (documental cinematográfico), de acuerdo a lo expuesto por Robert L. Hilliard en su texto <i>Guionismo para radio, televisión y nuevos medios</i> (2000), en el cual se hace referencia a tres tipos de documental desde la visión anglosajona:</p> <p>i. Modelo tipo película documental (Robert Flaherty, 1922): <i>“va por debajo de la cara externa de la vida y seleccionaba de manera meticulosa los elementos que daban dramatismo a la</i></p>

				<p><i>relación entre las personas, respecto a los aspectos exteriores e interiores del mundo” (p.183) el ser humano con cualidades nobles y fuertes dentro de un entorno difícil o hostil.</i></p> <p>ii. Modelo reflexivo (Pare Lorentz, 1933-1939): <i>“Presentaba un problema que afectaba a mucha gente y las maneras en que se podía solucionar. Incitaban al espectador a tomar acciones para remediar una situación desagradable o desafortunada” (Cfr.183)</i></p> <p>iii. Modelo de la cotidianidad dramática (John Grierson, 1936): <i>“Presenta de manera dramática pero sensacionalista, los detalles de la vida cotidiana. Dentro de este tipo de documental se ve la gente y las cosas como son en realidad. Se da información auténtica, sin actitudes especiales y sin opiniones abiertas o insinuadas” (Cfr.184)</i></p>
--	--	--	--	--

				<p>De acuerdo al autor, estos modelos son la base de los documentales para televisión, en gran parte porque:</p> <p><i>“Después de las dramatizaciones, se dice que el documental es la máxima forma de expresión en radio y en televisión. Muchos comunicadores dicen que puesto que combina la información, los eventos especiales, el reportaje, la musicalización y el drama, ciertamente es lo más artístico en los medios. En su mejor aspecto, el documental sintetiza el arte creativo de los medios masivos y, al interpretar el pasado, analizar el presente o anticipar el futuro, contribuye especialmente a que el público tenga un mejor entendimiento. En ocasiones, todo esto se da en un solo programa, dentro de una forma dramática que combina el sentido intelectual y el emocional” (P. 183)</i></p> <p>Los géneros documentales se pueden clasificar de acuerdo a sus rasgos temáticos y estéticos, en donde se pueden definir los siguientes:</p>
--	--	--	--	---

				<p>i. Documental Directo: capturar la realidad en su estado puro, el realizador es un observador de la realidad, parece invisible. (Cfr. Zuluaga, 2009, P.44)</p> <p>ii. Documental Vérité: <i>“los personajes hablan directamente a cámara y el documentalista interviene de manera explícita, haciendo evidente el proceso de realización.”</i> (Zuluaga, 2009, P.44)</p> <p>iii. Falso documental: se emplean los recursos narrativos de un relato oral-icónico de no ficción (documental), para realizar un relato de ficción. Sus formas de expresión y de contenido son del género documental, pero todo es una puesta en escena de ficción.</p> <p>iv. Documental de creación: <i>“ofrece un sin número de variantes. Legítima representaciones del mundo que no necesariamente están en lo real. Se aproxima, por su alcance y posibilidades, al ensayo literario.”</i> (Zuluaga,</p>
--	--	--	--	---

				<p>2009, P.44)</p> <p>v. Documental etnográfico: se ocupa del estudio de las comunidades sociales, sus interacciones y visión del mundo</p> <p>vi. Documental de personajes: narración biográfica y testimonial en donde se ve evidenciado la relevancia histórica y cultural del personaje principal</p> <p>vii. Documental político: son relatos que tienen una postura ideológica clara y que buscan defender una postura o ideas mediante el uso de testimonios, documentos e imágenes de archivo. (Cfr. Zuluaga, 2009, P.44)</p> <p>viii. Compilation films: son documentales que se realizan a partir de imágenes preexistentes (de archivo) y que busca ofrecer nuevas lecturas relacionadas con los acontecimientos registrados en dichos archivos.</p> <p>ix. Documental con puesta en escena: es un relato en donde</p>
--	--	--	--	---

				<p>prevalece el registro real, pero se incorporan puestas en escena para mostrar nuevas dimensiones que no pueden ser registradas en la realidad (Cfr. Zuluaga, 2009, P.44)</p> <p>Esta lista puede ser mayor de acuerdo al tema abordado, es posible encontrar documentales ecológicos o históricos por ejemplo. Sin embargo, los subgéneros documentales mencionados anteriormente, permiten abordar un amplio espectro temático del mundo humano vital.</p>
Web/internet (telemática)		Webisodios	Ficción	<p>Son narraciones de corta duración, entre 4 a 15 minutos aproximadamente, episodios pensados para la web; los cuales tienen ciertas similitudes en su estructura en relación con las series para televisión, específicamente, en la continuidad de los relatos, tramas, desarrollo de los personajes y la posibilidad de jugar con la línea continua del tiempo narrativo.</p> <p>Cada webisodio, a pesar de su duración, cumple con todos los criterios de una narración; tiene inicio, nudo, y desenlace, encadenados por</p>

				<p>microtramas; en cuanto al usuario, este puede verlo cuando quiera, no depende de la programación dispuesta por un canal, puesto que está publicado en línea.</p> <p>Gran parte de las teleseries han visto en la web una segunda ventana de emisión, sea como canal de retransmisión de los capítulos o para crear narraciones web que complementen estos relatos de la pantalla televisiva.</p>
		Videjuego	Ficción	<p>El videojuego es hijo de la “sociedad de la información”, nacieron con la computadora; es una narración oral-icónica, en donde el usuario define el destino de los personajes; es el relato que permite una mayor interacción entre la narración y el jugador “lector”.</p> <p>Al igual que los medios impresos, el cine, la televisión y la radio, los videojuegos también han construido subgéneros narrativos, enfocados en generar en el jugador “gamers” emociones similares a las que siente un espectador cuando ve una película de drama, suspenso o acción; entre los subgéneros más populares para</p>

				<p>videojuegos podemos encontrar: aventura, deporte, disparos, lucha, <i>survival horror</i> (Terror), musicales, <i>Party games</i> (pruebas) y carreras, CRPG (<i>Computer/console Role Playing Game</i>) o videojuego de rol.</p> <p>Los avances tecnológicos en este campo, van dirigidos a generar en el jugador una experiencia cada vez más cercana a la realidad (Realidad virtual), es decir, que los personajes, el espacio, el tiempo y la trama narrativa, sean lo más cercano al mundo humano vital.</p>
		Documental interactivo (web documental)	No Ficción	<p>El documental interactivo permite agregarle a este tipo de narraciones otros elementos que no sería posible incluir en una narración lineal (documental oral-icónico tradicional) y que funcionan cómo elementos adicionales que enriquecen el relato de una manera no lineal; mapas, fotos, textos, audio, animaciones, infografías, videojuegos; entre otros elementos multimediales, permiten darle al usuario un contexto u otra mirada al relato que está observando; este tipo de narraciones pueden ser vistas de diferentes manera, de acuerdo a los intereses del usuario, ya que él decide</p>

				<p>si ver únicamente el recurso audiovisual (orla-icónico) o leer e interactuar con documentos anexos para saber más sobre la historia que está viendo (<i>El contexto del texto</i>).</p>
		<p>Web informativos</p>	<p>No Ficción</p>	<p>Son sitios web, que gradualmente se han convertido en el canal de información más eficaz para llevar al usuario una noticia en tiempo real, en donde se integra tanto la información escrita, como la oral e icónica. Entre la primera y segunda década del siglo XXI, los medios tradicionales de prensa (periódicos impresos, noticieros radiales y televisivos), han transformado su forma de publicar, ya que a su medio tradicional, le han desarrollado una versión electrónica (digital) de fácil acceso a cualquier usuario que tenga una conexión a internet.</p> <p>Es importante destacar que en este tipo de <i>website</i>, predomina el texto sobre la imagen, se destaca la información escrita por encima de la información oral o icónica; su estructura narrativa está centrada en la crónica, el reportaje, la noticia y la entrevista, subgéneros narrativos expuestos anteriormente.</p>

Fuente: Elaboración propia.

Se puede afirmar que las formas de contenido (estructura narrativa) siguen estando presentes desde la literatura y la tradición oral hasta la web, es decir, el ser humano sigue contando historias a partir relatos de un inicio, un nudo, y un desenlace, entrecruzado por diversas tramas, y a partir de la construcción de personajes reales o de ficción y de diversos espacios y tiempos; el ser humano sigue mimetizando su realidad tal cual como la planteó Aristóteles en su Poética, y la siguen replicando diversos narradores mediáticos, por ejemplo, Woody Allen desde el cine o Fernando Gaitán desde la telenovela colombiana.

Es necesario preguntarse entonces ¿En dónde están los cambios? Inicialmente se puede concluir que la principal transformación se encuentra en las sustancias de expresión, es decir, en las tecnologías de la información y la comunicación; se pasó de la oralidad a la escritura, luego a los registros sonoros, posteriormente a los registros visuales (icónicos) y audiovisuales (oral-icónicos), hasta llegar a las tecnologías electrónicas digitales de la información y la comunicación, que permitieron mimetizar cualquier realidad por imposible que pareciera. Lo que antes sólo podía ser visible en nuestra imaginación, ahora se encuentra fuera de nosotros, frente a nuestros ojos.

Esto no significa que el ser humano haya dejado de narrar oralmente o que hay dejado de escribir historias, al contrario, cada transformación tecnológica ha permitido adsorber o incorporar los elementos fundamentales de otras tecnologías; para construir un relato con los elementos (técnicas) propios de la tecnología en que se narra en ese momento; la novela escrita por

ejemplo, se transformó en radionovela y posteriormente en telenovela, aun así, es posible seguir leyendo novelas o escuchar radionovelas. Es aquí, donde se da la segunda transformación de la narración, en sus formas de expresión, no es lo mismo leer una crónica, que escucharla o verla, así este fundamentada en los mismos acontecimientos; esto radica en que los recursos de expresión son diferentes, para redactar una crónica escrita, se necesita únicamente “saber escribir” ,desde luego, un soporte en donde registrarlo, sea manuscrito o en procesador de texto, pero en cambio, para realizar una radionovela, no sólo se necesita saber escribir, sino que también es necesario incluir al relato (editar) recursos sonoros y orales, para que ese relato parezca real para el oyente. Al sacar la narración de la imaginación del Hombre, le exige al Hombre representarlo lo más real posible.

El tercer cambio radica en la forma cómo se presenta la narración al lector, al oyente, al público, al televidente o al “internauta”, es decir, su forma de contenido; si bien en párrafos anteriores se afirmo que la estructura narrativa no se ha transformado, la forma cómo se organizan estos elementos para contar o construir una narración sí se ha enriquecido; es aquí donde nacen los subgéneros narrativos.

Si bien, es posible identificar en el cuadro anterior, cómo los grandes géneros planteados desde la poética de Aristóteles, han sido la base para otras formas de narrar (subgéneros), cada medio o tecnología de la información crea nuevas posibilidades de soporte, a partir de los cuatro elementos narrativos (tiempo, tramas, espacios y personajes), Es decir, de acuerdo a la historia que se desea contar y cómo se desea contar, estos elementos toman forma física para llegar al espectador, retomando nuevamente el ejemplo del “Caballo de Troya, este mítico relato épico de

la antigua Grecia, pasó de la oralidad a la escritura a partir de la Odisea de Homero (Siglo VIII a. C) y con mayor detalle en el libro II de Eneida de Virgilio (Siglo I a. C) a través de la historia, este mito, fue traducido a varios idiomas, llevado al teatro, relatado en la radio y en 2004 fue llevado al cine en el largometraje "*Troya*", lo que antes fue escrito, ahora es adaptado para ser audiovisual (Oral-icónico), los capítulos se convirtieron en escenas, los personajes que se veían en nuestra mente a partir del relato de Homero, tomaron forma en una pantalla, los sonidos, el tiempo y el espacio se materializaron, y el mito que antes se enmarcaba en la narrativa épica, ahora también es una película de acción, es decir, la forma de contenido cambió en cuanto a la forma de contarnos el mito.

Finalmente, la sustancia de contenido es la cultura en sí misma, por consiguiente, estas sustancias se transforman o no, de acuerdo a los procesos culturales del ser humano en sociedad, y las tecnologías de la información, son el soporte en donde todos estos procesos culturales quedan registrados; es posible concluir, que tanto las formas de narrar como su técnica, son el resultado de las transformaciones de las sustancias del contenido, puesto que es en la cultura en donde las tecnologías se crean.

3.9 (Cultura mediática) Narrativa oral-icónica

La cultura mediática o *mass media*, se puede definir como la cultura narrativa que se produce y se distribuye por un medio de comunicación (cine, prensa, radio, televisión o internet); Este fue posible gracias a la masificación, que puede ser comprendida como: "*un proceso de homogeneización cultural de la población, que históricamente tiene que ver con la formación de*

los Estados-nación (la imposición de una lengua y una religión nacionales), la industrialización y la urbanización " (Narváez, 2010, p.264).

Por ende *"una cultura mediatizada y masiva, por lo que consideramos apropiado el nombre de massmediática, que viene a ser una continuidad con la cultura masiva, y con la cultura popular. En tanto es cultura popular, deviene o se mantiene entonces como cultura subordinada."* (Narváez, 2010, p.267), es decir, es una cultura "mayoritaria", arraigada en la población que hace parte de un Estado-Nación.

Esta cultura tiene sus sustancias del contenido o fuentes de creación y de reproducción en:

- i) *La tradición popular y folklórica:* Relatos populares orales que luego pasan a ser relatos escritos para ser parte de las culturas nacionales (Cfr. Narváez, 2010, p.264)
- ii) *La incorporación de la cultura letrada y universal:* Llegar a las masas con productos de la tradición literaria, filosófica y científica sin pasar por procesos de alfabetización (escuela) en donde los medios masivos cumplen "un rol alfabetizador" que presuntamente culturizar a la población. (Cfr. Narváez, 2010, p.264)
- iii) Es en esta sinergia entre lo oral e icónico (relatos populares) y contenidos letrados (escritura) en donde se crea una tradición de productos propios de la vida cotidiana, inmerso en esta cultura popular, mediatizada y masificada; contenidos que tiene como principal función, entretener mediante la imagen (icónico) y el sonido (oral); así es como *"Los medios*

audiovisuales lo que se hace es espectacularizar tanto la cultura popular como la cultura letrada, compartiendo una tradición que viene desde el circo hasta el teatro y la ópera. Lo que se hace es urbanizar las tradiciones subyacentes como el carnaval, que pasa a ser una fiesta urbana organizada menos espontáneamente, por personas con cierto grado de especialización y que ejecutan rituales y diversas puestas en escena, para receptores no especializados y no necesariamente identificados que lo disfrutan ya fuera de sus contextos rituales o sagrados, es decir, más con propósitos de entretenimiento y menos con pretensiones moralizantes o de reafirmación de la convivencia." (Narváez, 2010, p.265)

Estas narraciones oral-icónicas inmersas en una cultura mediatizada, son relatos que emplean para su construcción dos elementos fundamentales: sonidos e imágenes, las cuales buscan representar o mimetizar la realidad o el mundo humano vital; para Saúl Montoya, *“El grado de realismo de una imagen se denomina iconicidad, y una escala de iconicidad la constituyen los diversos grados de realismo y abstracción presentes entre los extremos del realismo total y la abstracción pura”* (2001, P.16). Así mismo:

“Los sonidos hacen parte del universo vivencial de los humanos. Con razón se dice que la palabra es el lenguaje de los hombres, la música el lenguaje de las sensaciones y el ruido el lenguaje de las cosas. Esta presencia imprescindible de los sonidos en la vida de todos los días, se traslada a los dominios de la comunicación, los lenguajes de imágenes y las actividades expresivas del hombre. (Montoya, 2001, P. 35)

Es decir, las narraciones oral-icónicas son una “representación del mundo humano vital; que se ven mimetizadas en imágenes y sonidos; estas pueden ser creadas a partir de sustancias de expresión que para el presente documento, se denominaran tecnologías de información y comunicación utilizadas para crear narraciones oral-icónicas.

A continuación se explican cuáles son los elementos y características que se emplean para realizar narraciones enmarcadas en lo oral e icónico; para tal objetivo, el siguiente capítulo se estructurará a partir de las *formas y sustancias de expresión* y *formas y sustancias de contenido* descritos anteriormente. Es importante aclarar que la argumentación expuesta a continuación, está centrada en analizar los relatos orales e icónicos (narración) producidos a partir de la creación de la cámara cinematográfica de los hermanos Lumiere (1895).

3.10 Sustancias de expresión

Las sustancias de expresión en las narraciones oral-icónicas son la tecnología en sí misma, los aparatos, los artefactos físicos que permiten realizar este tipo de narraciones; en este orden de ideas, para realizar una narración oral-icónica enmarcada en el campo del cine y la televisión (objeto de estudio de la presente investigación), se debe encasillar la tecnología en tres tipos:

3.10.1 Las tecnologías de captura

Son las que permiten inmortalizar el momento, de ficción o no ficción que estamos registrando, imitando o recreando; todos estos desarrollos tienen origen en una tecnología inicial: la cámara.

Cuando el ser humano logró inmortalizar en un registro físico su mundo real mediante la fotografía (inicios del siglo XIX), la percepción del mundo se exteriorizó. “tal cual cómo el ojo humano la percibía”, la imagen fotográfica producto de la proyección de la luz en un espacio oscuro, *Cámara lúcida*, convirtió la imagen fija en una representación icónica de la realidad; pero no es sino hasta la invención de la cámara de los hermanos Lumière, en donde estas imágenes tomaron movimiento, a partir del cine silente o cine mudo, que estuvo presente hasta 1927, luego se incorpora y se masifica la producción cinematográfica con sonido, y así, todas estas grabaciones se estructuraron cómo narrativa.

A partir de todos estos procesos evolutivos de la cámara y el desarrollo del cine como industria, es posible identificar los avances tecnológicos que se han presentado hasta ahora, avances que han permitido el desarrollo de otras formas de narración oral-icónicas como la televisión y a partir del siglo XXI, algunos formatos producidos en la internet.

Es pertinente aclarar que la evolución de las cámaras van de la mano con el soporte en que registran, es decir, se clasifica la cámara de acuerdo al soporte en que captura o graba la imagen; en este orden de ideas se pueden clasificar de la siguiente manera:

- i) *Cámaras cinematográficas (fotoquímicas)*: son aquellas que utilizan formatos de filmación foto-químicos, es decir, funcionan como una cámara fotográfica que requiere

“revelar el rollo” sin que este sea expuesto a la luz; por sus costos de producción y calidad de la imagen, estos formatos fueron de mayor impacto en el cine. Entre los formatos más frecuentes y de mayor uso en la industria del cine estuvieron: 8mm, Súper 8, 16mm, súper16, 35mm y 65 mm; el ancho de estos formatos se miden en milímetros (mm) y son los que permiten definir el cuadro de grabación, en otras palabras, el espacio de impresión de la imagen (Cfr. Díaz, et al., 2008a, p.12)

ii) *Cámaras de video (televisión)*: a diferencia de las cámaras de formatos cinematográficos, estas cámaras grababan en soportes magnéticos, es decir, lo que se graba o registra puede ser visto inmediatamente, gracias a que el proceso de grabación no es físico-químico, sino electrónico; esto disminuyó notablemente los costos de producción y permitió el desarrollo de la industria de la televisión. Es pertinente recordar que la televisión:

“fue desarrollada como una técnica de transmisión inmediata y a distancia de las imágenes captada directamente por la cámara electrónica. En los primeros tiempos de la televisión, se producía un programa en el momento mismo de su transmisión, la variedad visual se lograba tomando la escena con varias cámaras, entre las cuales se escogía, con un conmutador, la imagen fija que sería vista por los televidentes. El público observa los eventos tal como ocurrían delante de las cámaras, era una transmisión en vivo y en directo” (Montoya, 2001, p.5)

No es hasta 1960 *“cuando la empresa Sony comercializó la primera grabadora de video con banda de dos pulgadas, enteramente transistorizada. El video, recién inventado*

revolucionó el trabajo en los estudios de televisión y marcó el principio de la desaparición de la tradicional televisión directa” (Montoya, 2001, P.6)

A partir del primer soporte de registro magnético (video), banda de dos pulgadas, se han desarrollado diversos formatos y cámaras de video, que tiene una característica en especial, la cinta magnética se almacena en un casete, lo cual permitió una mayor facilidad en la manipulación, transporte y reproducción del contenido grabado. Entre los formatos más comerciales y populares se pueden destacar: Umatic 3/4, BetacamSP, Betacam Digital, Betamax, VHS, Super VHS, Video8, DVcam, DVCpro y (Cfr. Díaz, et al., 2008a, p.12); la diferencia entre estos formatos radican en el tamaño del soporte, capacidad y calidad de grabación; el Umatic $\frac{3}{4}$ por ejemplo, era del tamaño de un cuaderno de 200 hojas, podía grabar hasta 20 minutos en una definición estándar; al desarrollarse el soporte MiniDV, el casete era del tamaño de una caja de fósforos y tenía una duración de grabación hasta una hora en una definición de alta calidad.

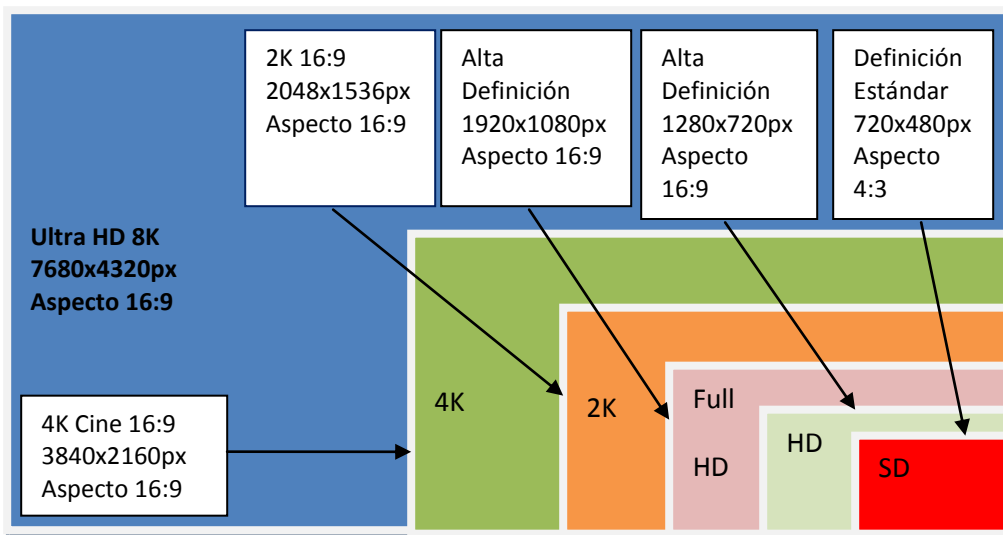
iii) *Cámaras Digitales:* antes de explicar las características fundamentales de las cámaras digitales y sus **soportes** o **formatos** de grabación (registro), es pertinente hacer un paréntesis para explicar cómo se mide la calidad de la imagen según el tipo de cámara en que se graba, ya que esto permite definir la calidad o “realismo” de la imagen y cuánta información visual (icónica) se puede almacenar en un espacio determinado.

La calidad de la imagen se mide en resolución; esto se ha modificado de acuerdo a los avances tecnológicos; en los formatos cinematográficos, al ser un proceso físico-químico,

la unidad mínima de resolución es el grano; este se puede definir como la cantidad mínima de luz (sensibilidad lumínica) que cabe en un espacio determinado sin que la imagen se distorsione.

En los formatos magnéticos, la unidad mínima de valoración de la imagen son las líneas de resolución, que se pueden definir como la cantidad de información eléctrica (magnética) que es grabada en un espacio. Finalmente, a partir de la revolución electrónica, la resolución de las imágenes es valorada a partir del pixel, que es la unidad mínima de información visual (color, luz e imagen) que puede ser almacenada en un espacio determinado. Estos elementos son los que permiten definir conceptos como nitidez y aspecto de la imagen, de ahí que se hable de términos como SD, HD, full HD, 2K, 4K o Ultra HD 8K, que es en resumen, mayor cantidad de información (píxeles); lo cual permite tener mayor información visual y campo visual de una imagen.

Gráfico 14. Clasificación de resolución de la imagen



Fuente: Elaboración propia.

Retomando las características de las cámaras y formatos digitales, estas se diferencian de sus antecesoras por realizar sus registros de una manera totalmente digital (electrónica), es decir, las imágenes son convertidas en información (datos), códigos binarios (bit) que son interpretados por un computador, lo que el ser humano ve en un pantalla como imagen icónica, en realidad son datos informáticos en un lenguaje de programación determinado. Este proceso es posible gracias a un sensor que se encuentra en la cámara y que permite transformar la luz (la imagen exterior) en un archivo digital.

Toda esta información es almacenada en memorias USB (Universal Serial Bus), discos ópticos o discos externos, que son, en resumen, los soportes físicos (Hardware) de almacenamiento; en cuanto a los formatos de grabación, la producción digital ha desarrollado gran variedad de soportes, entre los que se pueden destacar formatos como: AVI, MPEG, MP4 y .MOV, que son archivos digitales los cuales según su calidad de información y compresión, permiten realizar un registro icónico con una mayor o menor resolución de acuerdo a la cantidad de información que se almacene.

Cuando se emplea el termino compresión, se hace referencia a cuánta información se almacena por un tiempo determinado de imagen, a mayor compresión, menor calidad (resolución) de imagen, es decir, menor cantidad de información (datos) por tiempo de grabación.

A los avances tecnológicos expuestos anteriormente, existe uno en especial, que ha estado presente a lo largo de todo este tiempo de innovación (100 años) , y es el que permite darle a las

narrativas oral-icónicas elementos como zoom, enfoque y profundidad de campo, este es el “ojo de la cámara”, los lentes.

Si bien no existe una cámara sin lentes (fijos o intercambiables), estos son los que permiten percibir la realidad que se desea registrar de una manera diferente; según el lente que se emplee para grabar, la percepción de la realidad varía; entre los lentes más utilizados en el campo de la producción de narraciones oral-icónicas en cine y televisión se encuentran: teleobjetivo, gran angular, zoom, ojo de pescado y macro.

En silencio y paulatinamente el sonido ha aparecido en la producción de narraciones oral-icónicas: el mundo humano vital es de imágenes y sonidos, desde el cine silente, el ser humano siempre tuvo la necesidad de incorporar sonido a sus narraciones icónicas, inicialmente mediante la interpretación en vivo de música y efectos, al momento de su reproducción en sala y posteriormente mediante la sincronización del registro icónico y sonoro en una sola cinta (1926), pero esto no hubiera sido posible sin un artefacto, el oído tecnológico de las narraciones oral-icónicas, el micrófono.

Esta tecnología nace en el mundo de los sonidos; su función fundamental es convertir las señales acústicas (sonoras) en energía eléctrica; en el campo de las narraciones oral-icónicas tanto el sonido como las imágenes se registran sincrónicamente (con un mismo equipo) o asincrónicamente, es decir, el registro del sonido se realiza con otro equipo de grabación diferente a la cámara. (Cfr. Montoya, 2001, P. 35)

En el campo de las narraciones oral-icónicas y de acuerdo a lo expuesto por Saúl Montoya, los micrófonos pueden ser clasificados de acuerdo a los siguientes criterios:

i) *“Por su comportamiento, son direccionales, bidireccionales u omnidireccionales” (P.96)*, es decir, cómo son ubicados para captar la realidad sonora que lo rodea, por ejemplo, un micrófono direccional, solo puede registrar con claridad lo que está frente a él.

ii) *“Por su empleo y naturaleza técnica son lineales, parabólicos, con forma de corazón, dinámicos, electret, de condensador; de cinta y de cristal” (P.96)*, en otras palabras, la forma física del micrófono (diseño), que es el que permite captar los sonido de acuerdo a su comportamiento, por ejemplo, el micrófono electret, son pequeño micrófonos direccionales de corto alcance.

Desde el punto de vista del soporte los cuales pueden ser:

i) *“De cámara: micrófono normalmente fijado o incorporado a la cámara, micrófono tipo zoom con distintas respuestas dependientes de su posición y micrófono de cañón, montado en la parte superior de la cámara” (P.96)*

ii) *“Corporales: micrófono de mano, con cable o inalámbrico (usado sobre todo por los periodistas, presentadores y cantantes); micrófonos personales (colgados al cuello,*

escondidos en la espalda o enganchados en el vestido); micrófonos de diadema (hacen juego con los audífonos y permanecen frente a la boca” (p.96)

iii) “De otras clases: micrófonos de mesa, de trípode, colgados, escondidos y de jirafa (pegados al extremo de una barra o boom). (P.96)

Hay otras tecnologías complementarias, pero igual de importantes al momento de crear una narración oral-icónica y que en definitiva son aquellas que permiten realizar o registrar con la cámara o el micrófono, un plano determinado, un movimiento, o un sonido requerido en especial; estas son herramientas que le permiten al narrador darle detalles a su relato; entre los elementos más utilizados en este tipo de producciones se encuentran:

i) *Luces*: son fundamentales en la intención narrativa que se le desea dar a la imagen, es decir, transforma la luz natural del espacio con el objetivo de dar una intención determinada.

ii) *Soporte de grabación*: son los soportes en donde se graba la imagen y el sonido (Formatos); en la producción “digital” estos registros son capturados por una celda fotosensible que está incorporada en la cámara.

iii) *Filtros*: los filtros son velos, acetatos o vidrios de colores que son instalados en los lentes o en las luces y cuyo objetivo es dar una intención narrativa en la imagen.

iv) *Trípodes*: es un soporte tipo piramidal que se emplea para instalar luces o cámaras. Su función es mantener estables y alineados con el suelo los equipos que se instalen en ella.

v) *Monitores y audífonos*: son los ojos y oídos al momento de grabar, son los que nos permiten ver y escuchar en tiempo real lo que se está grabando.

vi) *Grúa*: es un artefacto que permite instalar cámaras de video y realizar registros aéreos de un punto en tierra; puede ser instalada en vehículos o en una superficie inmóvil.

vii) *Dispositivos de ajuste*: también llamados *Vu meter* o indicadores de picos, son los que permiten supervisar el nivel de sonido e imagen que se desea grabar.

viii) *Consolas de sonido*: son los que permiten incorporar a la grabación varias líneas de sonido, varios micrófonos por decirlo de otra manera; por lo general son aparatos externos a la cámara y permiten controlar el sonido que se desea registrar con la imagen. Las consolas de grabación son equipos pequeños de 2 a 5 canales máximo.

ix) *Cables*: son los que permiten la conexión de todos los equipos de grabación, luces y sonido.

x) *Sistema de transmisión inalámbrico*: permite enviar la señal de video y audio al lugar donde se va a transmitir (ver); por ejemplo, en el caso de las transmisiones en vivo y en directo, esta acción la realiza el microondas o la transmisión satelital.

xi) *Dolly*: es una estructura con o sin rieles en donde se instala un trípode con la cámara y esta se desplaza de manera horizontal siguiendo el personaje; ejemplo de esta tecnología se encuentra en las competencias de atletismo, cuando se realiza un travelling lateral.

xii) *Steady*: es un aparato que se coloca el camarógrafo, es una especie de brazos mecánicos en donde se instala la cámara para realizar movimientos de balanceo de una manera fluida cómo si la cámara fuera una extensión biológica del cuerpo.

xiii) *Estudio de grabación*: si bien el estudio de grabación en una construcción arquitectónica, tipo hangar o una caja cuadrada, cumple una función vital en la creación de contenidos oral-icónicos. Tanto en cine como en televisión, el estudio se ha convertido en el lugar en donde los narradores intervienen el espacio (luz, escenografía, entorno) de acuerdo a sus necesidades. A partir de las tecnologías electrónicas digitales, el estudio es en donde el ser humano interactúa con un espacio virtual que sólo puede ser visto a través de una pantalla. Por ejemplo, cuando el periodista del estado del tiempo nos presenta el clima, realmente no está al lado de un mapa, es una gran pared verde en donde por edición digital se diseña este efecto; esto se conoce como *CromaKey*.

3.10.2 Las tecnologías de edición

Si los elementos expuestos anteriormente pueden ser enmarcados en el proceso de la producción, es decir, el momento en donde se hace el registro; las tecnologías que se expondrán a continuación, son aquellas que se enmarcan en los procesos de la postproducción, en otras palabras, es donde se estructura y se arma la narración oral-icónica y es en donde se le agregan otros elementos que no quedaron producidos al momento del registro.

En las tecnologías de la edición, es pertinente enmarcar tres momentos fundamentales en la forma cómo se crea una narración oral-icónica, esta puede ser encasillada de la siguiente manera:

Montaje análogo: es un proceso manual en donde se ensamblan los registros sonoros y visuales de acuerdo a la intención narrativa; para realizar este proceso se emplean principalmente las siguientes tecnologías:

- i) *Tanque de Revelado de negativos:* es en donde, en completa oscuridad, se introduce el rollo en donde se realizaron los registros; con el objetivo de revelarlo para su posterior manipulación.

- ii) *Encuadradora:* es en donde se ensamblan los negativos (audio e imagen) y se le da estructura a la narración.

- iii) *Carrete*: es en donde se guarda o almacena el soporte físico (negativos)

- iv) *Duplicadora por contacto*: se emplea para realizar una copia idéntica al negativo mediante un proceso foto-químico.

- v) *Máster*: soporte positivo para reproducción, este es por lo general, el mismo formato de registro, es decir, el soporte de 35mm para filmación es el mismo soporte para proyección.

Al ser un proceso manual, se emplean elementos como: tijeras, bisturís, cintas especiales para intervenir el negativo original, copion (copia negativa de trabajo) y copias.

Edición lineal: es un proceso mecánico en donde no se edita o se manipula el soporte directamente; son máquinas reproductoras y grabadoras de formatos magnéticos que hacen el trabajo de edición. Hay cinco elementos fundamentales al momento de realizar una edición lineal tradicional:

- i) *Máquina lectora (Player)*: es una videocasetera de un formato predeterminado que permite reproducir, adelantar, retroceder y enviar la imagen de video y sonido a otra máquina.

- ii) *Máquina grabadora de montaje (recorder)*: es una videocasetera encargada de grabar las imágenes, sonidos y caracteres enviadas por la *player* o una consola de edición.

iii) *Unidad controladora o consola de edición:* son equipos diferentes a las máquinas lectoras y grabadoras; cumplen la función de controlar que la imagen y el sonido queden grabados finalmente; es la que permite agregar créditos (generador de caracteres), agregar efectos visuales (transiciones) y controlar los niveles de sonido e imagen, tanto la *player* como la *recorder*, van conectados a esta máquina.

iv) *Monitores:* se le denominan monitores no solo a las pantallas de video que permiten visualizar lo que se está editando, también se le llaman monitores a los parlantes y audífonos que permiten escuchar los sonidos que hacen parte de la narración.

v) *Cables:* se pueden definir como los caminos de la información; son los encargados de llevar las señales de video y sonido de un aparato a otro.

vi) *Máster:* Casete para reproducción, este es por lo general, el mismo soporte de registro, sin embargo, es posible grabar en un soporte diferente al del master; por ejemplo, grabar en BetacamSP y realizar el master en MiniDV.

Edición no-lineal: es un proceso computarizado (telemático) en donde tanto las señales de video como de sonido son digitalizadas (codificadas) por un equipo de edición (computador) que se encarga, mediante un software de edición, de realizar la narración y posteriormente exportarlo a un formato de reproducción. Es importante mencionar que gracias a la edición no lineal y a las innovaciones tecnológicas en el campo de la edición de video y audio, la industria del cine, la

televisión y el videojuego, han pasado gran parte de las actividades de producción a la sala de edición; porque es aquí, donde se crean espacios y personajes virtuales (animados) que interactúan o no con personajes reales, es decir, gran parte de los componentes que hacen parte de la narración oral-icónica son creados directamente desde el computador.

Adicionalmente, la edición no lineal permitió digitalizar (capturar) el mundo humano vital; es posible editar no solo imágenes y sonidos hechos directamente en formatos digitales, sino imágenes y sonidos filmados o grabados en soportes fotoquímicos o magnéticos; esto gracias a dispositivos de captura de soportes análogos a digital.

Hasta la primera década del siglo XXI era común realizar procesos de producción en formatos análogos (fotoquímicos o magnéticos), que posteriormente eran editados de manera no-lineal, y luego, eran exportados a soportes análogos para su reproducción.

Una unidad (equipo) mínima de edición no-lineal cuenta con los siguientes elementos:

- i) *Computador (hardware):* es la máquina física que permite realizar la edición ,codificar la información, sea importada de soportes análogos o creada directamente de manera digital; está compuesta por varios competentes que permiten realizar los procesos de edición (Tarjeta ram, disco duro, tarjeta de animación, tarjeta de video, tarjeta de audio, board, procesador, puertos de audio y video)

ii) *Programas de edición y desarrollo (software):* es la “encuadradora” digital donde se crea la narración oral-icónica; sin software de edición sería imposible crear este tipo de narraciones. Entre los programas más convencionales y comerciales es posible encontrar: Premiere (Adobe), Avid y Finalcut (Mac) y otros software de edición y desarrollo especializados que permiten animar y crear efectos digitales, por ejemplo, after-effect y Unity.

iii) *Tarjetas capturadoras y exportadoras:* son puertos que vienen en el computador y permiten conectar equipos análogos y digitales como: consolas de audio, maquinas reproductoras de video, cámaras, scanners y discos externos; tienen la doble función de importar y exportar la información entre formatos análogos (magnéticos) y digitales o entre formatos digitales.

iv) *Máster:* el master de la edición digital es el formato (archivo) en que se exporta el contenido (narración oral-icónica), en cuanto al soporte físico, puede ser un disco externo, un DVD, un Bluray, una memoria, servidor, un sistema de almacenamiento en la nube (servidor externo) o soportes magnéticos de almacenamiento (casetes), es en conclusión, el lugar en donde queda alojado el producto finalizado.

3.10.3 Las tecnologías de reproducción

Desde el cinematógrafo de los hermanos Lumiere (1895), hasta la TDT (Televisión Digital terrestre), las narraciones oral-icónicas han diversificado sus formas y técnicas de reproducción;

en el siglo XIX, estos relatos sólo podían ser proyectados en lugares cerrados; tras la invención de la televisión, principios del siglo XX, las narraciones oral-icónicas ampliaron su público, el televidente podía ver un programa desde cualquier lugar , siempre y cuando contara con un receptor (televisión) que captara una señal radiodifundida, satelital o por cable; el siglo XXI se ha ampliado el panorama, han desboronado las fronteras territoriales, la humanidad puede ver cualquier contenido del mundo en tiempo real, tan solo con tener un soporte electrónico de comunicación y una conexión a internet.

En este orden de ideas, las tecnologías de la reproducción pueden ser categorizadas en cerradas y abiertas; a continuación se expondrán de manera general los artefactos convencionales y masificados empleados para difundir este tipo de contenidos.

i) *Proyectores:* el primer proyector de cine fue el creado por los hermanos Lumiere (el cinematógrafo), desde entonces, los proyectores han tenido su espacio propio en las salas de cine; si bien los soportes digitales han diversificado la manera de llevar las películas a las salas del séptimo arte, al 2014 es posible encontrar aun en Colombia lugares donde se proyecta en 35mm; otros formatos de proyección que existen en la actualidad son: 70mm, 3D y 4D.

ii) *Reproductores:* son aparatos que permiten reproducir un formato de video determinado; existe una amplia gama de reproductores como existencia de casetes magnéticos de reproducción y grabación, es posible identificar dos clases de reproductores, los profesionales y los caseros; los primeros son utilizados en la

producción profesional de televisión (Pulgada, Umatic 3/4, BetacamSP, Betacam Digital, DVcam, DVCpro y MiniDV) y los segundos son tecnologías más económicas y masificadas entre la población, destacando formatos como Betamax y VHS. El desarrollo de tecnologías electrónicas digitales también generaron cambios en los reproductores, tanto profesionales como caseros, se crearon reproductores profesionales, entre los que se pueden destacar la XDCAM, el lector de LTO y generalmente el computador con software especializados de lectura multi-formato (Archivos, datos digitales codificados desde una unidad de computo); en el campo de los reproductores caseros, existen dos en especial que cambiaron la manera de ver “cine” en casa, el DVD, y a partir de la segunda década del siglo XXI, el Bluray; estos dos, dieron origen a la creación del home-theater (Teatro en casa); la televisión por suscripción y la internet han generado otras maneras de ver narración oral-icónicas, decodificadores para seleccionar los contenidos que se desean consumir, pague por ver o PPV y desde tabletas, dispositivos móviles, PC, televisores con conectividad a Internet, es posible ver contenidos desde páginas pagas o no pagas, por ejemplo, el portal de películas y series de televisión Netflix.

iii) Las consolas de video juegos: si bien, en los párrafos anteriores se ha explicado las tecnologías en la producción de cine y televisión, estas han dado cabida a la industria del videojuego, se puede decir, que un videojuego es una narración oral-icónica en donde el destino del personaje depende del espectador; el Gamer (jugador) decide cuando terminar de ver su narración. La consola como tal, es un artefacto para jugar “virtualmente”, pero a partir de su evolución tecnológica, las consolas actuales tienen otras funciones como: navegación en internet, reproductor de video y sonido.

iv) *El televisor*: “la radio con imagen” fue la primera tecnología electrónica, que transformó “la ilusión de realidad del Hombre”; retomando nuevamente a Giovanni Sartori: “*La televisión -como su propio nombre indica- es «ver desde lejos» (tele), es decir, llevar ante los ojos de un público de espectadores cosas que puedan ver en cualquier sitio, desde cualquier lugar y distancia*” (1998, p.26.)

En la era de las tecnologías de la electrónica y la informática, el televisor se ha transformado tanto en su función como en su forma; la interactividad ahora hace parte de él, no sólo cumple la función principal para la que fue creado “ver televisión”, se emplea también para conectar dispositivos de video, audio, consolas de video juegos, PC, Tablet, se puede decir, que el televisor es ahora una pantalla multiuso; paso de ser un cubo cuadrado (televisor de tubos de rayos catódicos y transistores) a un rectángulo plano (Plasmas, LED y LCD).

v) *Dispositivos móviles*: las tecnologías de la telecomunicaciones han transformado la manera de ver contenidos, ya no es necesario estar en un lugar “específico”; esto gracias a tres factores: tecnologías pequeñas de fácil portabilidad, conectividad inalámbrica, fácil transporte de información y contenidos; esto ha generado que tecnologías como celulares, tabletas y consolas de videojuegos portátiles masifiquen la manera cómo el ser humano ve, escucha e interactúa con narraciones oral icónicas.

3.11 Formas de expresión

Todas las tecnologías (sustancias de expresión) mencionadas anteriormente, han sido creadas en función de registrar el mundo humano vital, para tal fin, el ser humano como sujeto simbólico, ha creado formas de expresión, códigos, símbolos, estructuras oral-icónicas, en palabras de Saúl Montoya: *“un sistema regido por un conjunto de estructuras, códigos y convenciones, usados para dar cuenta de la realidad, significar, expresar pensamientos, conceptos, vivencias y sentimientos”* (P. 20). Se puede afirmar, que las narraciones orales e icónicas tienen un “lenguaje” que se expresa mediante movimientos y sonidos y que son empleados de acuerdo a la intención comunicativa de cada narrador (realizador o director).

A continuación se explicarán de manera general, las formas de expresión creadas por el ser humano para realizar narraciones orales e icónicas registradas a partir de la cámara y con las cuales se busca: *“transmitir un mensaje específico, contar una historia, plantear ideas, describir un lugar o despertar sentimientos”* (Montoya, 2001, P. 28), para tal objetivo, es necesario *“codificar y articular de una manera específica”* (Montoya, 2001, P. 28) las formas de expresión que se expondrán en los siguientes párrafos.

Inicialmente, este tipo de narraciones creadas a partir de una cámara, manejan recursos que al combinarlos, permiten crear una amplia gama de variables que permiten darle mayor o menor significado al relato producido; estas variables se pueden clasificar de la siguiente manera:

Variables generales: “*Son todas las imágenes que se pueden construir con una o la combinación de las siguientes variables: luces, colores, superficies, puntos, líneas, formas y composición*” (Montoya, 2001, P. 20).

i) *Luces y color:* son en resumen, cómo percibe el ojo humano las diferentes gamas de luz y color de la realidad y que puede ser intervenido a partir de elementos cómo filtros o luces artificiales.

ii) *Superficies:* es la imagen que atrae la atención del observador, la cual está compuesta por “*una superficie única (muy conocidas en las expresiones artísticas abstractas)* y otras por la *yuxtaposición de múltiples superficies imbricadas* (Montoya, 2001, P. 21)

iii) *El punto:* es donde se centra inmediatamente la mirada del observador.

iv) *Las líneas:* son la división visual que realiza el observador de una imagen y que genera una determina sensación, por ejemplo, una imagen del mar, crea una línea horizontal entre el cielo y la tierra y genera una sensación de apacibilidad.

v) *Las formas:* son las “siluetas” que se crean a partir de la relación entre los puntos y las líneas; en este universo visual es posible identificar tres figuras básicas:

“(cuadro, triangulo y circulo) fundamentan, de un lado la infinita variedad de formas de la naturaleza (animales, plantas, figuras humanas, entre otras) y de otro lado, las formas creadas por el ingenio humano (el universo construido por el hombre) incluidas aquellas imaginativas construidas sin referencia de la naturaleza.” (Montoya, 2001, P. 22)

vi) *La composición:* es la relación que existe entre las variables expuestas anteriormente con el objetivo de crear una intención o sensación específica sea estético, emocional o comunicativo

Variables ópticas: *“son propias de las imágenes formadas con aparatos que utilizan lentes y objetivos, espejos y prismas (microscopios, telescopios, cámaras fotográficas, cinematográficas y electrónicas. Por extensión, también las utilizan las imágenes creadas con los códigos de los lenguajes de imágenes móviles (algunas historietas, dibujos de animación e imágenes de computador). (Montoya, 2001, P. 23)*

Las variables ópticas a tener en cuenta, al momento de crear una narración oral-icónica son las siguientes:

i) *Códigos cromáticos:* son los que permiten identificar las variables de blanco a negro y las imágenes a color, dándole valores dominante a la imagen *“hacia lo claro o lo oscuro y las imágenes a color hacia lo cálido (si hay tonos amarillos y rojos) o hacía, lo frío (si hay tonos verdes y azules). Los códigos*

cromáticos son influenciados por las condiciones de iluminación en las cuales se realiza la imagen." (Montoya, 2001, P.24)

ii) *Emplazamiento de la cámara:* en términos generales, es la ubicación de la cámara, que representa el punto de vista del realizador (creador de la imagen) y que es, lo que termina viendo o reconociendo el televidente, espectador o observador, el emplazamiento define la intención narrativa de la imagen es "*el poder expresivo de la imagen*" (Montoya, 2001, P.24)

iii) *Encuadre:* son las diversas escalas de planos, es decir, la posición de la cámara, en función de la "información" que se desea registrar dentro de un cuadro (pantalla) y que varía de un plano general hasta un plano detalle.

iv) *Longitud focal:* es el campo visual que se puede registrar con la cámara y que puede disminuir o ampliar según los movimientos ópticos (zoom y travelling) o las posturas (lentes) que se utilicen; los cuales pueden ser *tele (T)*, *Gran Angular (w)* y *macro*; el primero disminuye el campo visual, comprime la realidad, disminuye la nitidez y los volúmenes; el segundo, incrementa la sensación de profundidad, encuadra grandes porciones del campo visual, ofrece gran nitidez de los planos; y el último, permite tomas cercanas, agranda los objetos pequeños y muestra los detalles físicos. (Cfr. Montoya, 2001, P. 25)

v) *Definición:* se emplea para caracterizar la nitidez de la imagen, en otras palabras, si se ve borroso o claro; "*la borrosidad y la profundidad de campo son variables técnicas y expresivas de la imagen óptica, controladas por medio del enfoque, el iris (Diafragma), la luz, la estabilidad de los aparatos y las intenciones estéticas o comunicativas del autor de la imagen*" (Cfr. Montoya, 2001, P. 25)

vi) *Espacio:* son las nociones que están ligadas al espacio narrativo (situación, fondo, relieve, profundidad, perspectiva) y que pueden ser registradas parcial o totalmente según los recursos tecnológicos empleados; "*Las cámaras capturan la espacialidad únicamente por fragmentos o porciones de la realidad*" (Cfr. Montoya, 2001, P. 25)

vii) *Tiempo:* es el que permite reconocer las imágenes cómo secuencia; en el tiempo las imágenes cobran movimiento; "*controlar el tiempo fílmico, significa coincidir los tiempos de la historia, el relato y la proyección*)

Si bien, todas estas variables mencionadas anteriormente son registradas o modificadas a partir de la interacción de la realidad con el ser humano por medio de la cámara (sustancia de contenido), las innovaciones tecnológicas han permitido que todas estas variables sean creadas electrónicamente (sin un espacio real), sin embargo, siguen siendo punto de referencia para mimetizar el mundo humano vital.

Una vez expuestas las variables ópticas de las narraciones oral-icónicas es necesario analizar los componentes de este tipo de relatos, los cuales están clasificados de la siguiente manera:

El Movimiento: es en donde confluyen el tiempo, el espacio, los sonidos y las imágenes, para que exista movimiento en un relato oral-icónico deben estar estos cuatro elementos presentes. “*el movimiento es un cambio de posición en el espacio ejecutado en función del tiempo en relación a un sistema de referencia*” (Montoya, 2001, P. 31). Los sonidos y las imágenes son las “sustancias del contenido” que se hacen presentes en el movimiento.

El espacio: es el lugar en donde las *variables generales* y *ópticas* confluyen para construir una narración oral-icónica. Es en donde el tiempo transcurre. Este espacio puede ser presente, pasado o futuro, en función a la época en que se crea y está ligado al concepto de tiempo.

El tiempo: es el que le da movimiento a las imágenes y a los sonidos, sin tiempo, las imágenes sólo serían cuadros inmóviles y los sonidos no existirían, es el fragmento de la acción; es en el tiempo en donde los relatos oral icónicos producidos a partir de la creación de la cámara, pueden ser intervenidos mediante recursos técnicos o acciones dramáticas; por ejemplo, acelerar o ralentizar el plano; evocar el pasado (*Flash-back*) o ir al futuro (*flash-forward*). (Cfr. Montoya, 2001, P. 25)

Los sonidos: hacen parte esencial del mundo humano vital; complementan la imagen, sea como refuerzo o pretexto para “*Retener la atención, un elemento del impacto y, en algunos casos,*

llega a tornar subsidiaria la imagen, constituyéndose en el centro de interés de la obra.”

(Montoya, 2001, P. 36). Los sonidos se pueden clasificar de la siguiente manera:

i) *Los sonidos reales:* son los registros naturales, sea una entrevista, una conversación o sonidos del espacio rural o urbano, en resumen, captar el universo de sonidos del mundo humano vital de manera selectiva o al azar.

ii) *Los sonidos de ambiente:* existen dos tipos de sonidos ambiente: *los realistas*, “cuando se refieren directamente a la realidad o de fantasía cuando deforman voluntariamente la realidad para estimular las asociaciones imaginativas.” (Cfr. Montoya, 2001, P. 36)

iii) *Los sonidos abstractos:* son los que generan ideas y emociones sin referirse directamente a fenómenos naturales. (Cfr. Montoya, 2001, P. 36)

Las imágenes: las imágenes son la materia prima de las narraciones oral icónicas, sin imágenes, estas narraciones estarían inmersas, en la radio, en la literatura y desde luego, en la mente. Para Saúl Montoya (2001), retomando los conceptos de Gerald Millerson (1986), al igual que los sonidos las imágenes se pueden clasificar en tres grupos básicos:

i) *Las imágenes reales:* “muestra las cosas bajo su aspecto familiar, no deformado, transmiten directamente la información y no presenta ningún interés emocional

predominante, En esta clase de imágenes, el objeto situación o personaje es el centro de interés de la composición.” (P. 34)

ii) Las imágenes de atmósfera: “ambienta lugares, imitan la acción o apariencia de las cosas y personas. Estas imágenes son realistas si los objetos están dispuestos en un medio natural y poseen una significación particular gracias a una presentación selectiva; son fantásticas si los arreglos visuales deforman voluntariamente la realidad con el fin de despertar la imaginación y las asociaciones de idea”(P.34)

iii) Las imágenes abstractas: “estimulan las ideas y las emociones mediante líneas, formas, texturas, movimientos, colores, sin presentar directamente los fenómenos u objetos naturales” (P.35)

Según sea el caso, las imágenes y los sonidos cumplen la función de identificar o recapitular (Si se asocia a personas o eventos), interpretar (si visualiza nociones abstractas, intelectuales o emocionales) o simbolizar (si se relaciona con lugares, estados del alma o eventos). (Cfr. Montoya, 2001, P. 35)

Finalmente, tanto las variables como los componentes de las imágenes en movimiento, tienen sentido a partir de las “unidades narrativas”; que pueden describirse cómo las formas de expresión creadas a partir del manejo de las sustancias de expresión, y que en definitiva son las encargadas de transmitir el relato (narración oral-icónica) a partir de los siguientes elementos:

i) *Secuencia*: “es la unidad narrativa autónoma que forma un gran bloque de significación” (Montoya, 2001, P. 43), pueden ser vista como la unidad donde se estructura cada micro-trama.

ii) *Planos*: “es la unidad mínima de composición de una narrativa oral icónica” (Cfr. Montoya, 2001, P. 44)

iii) *El físico*: el soporte físico en donde queda grabado el momento (espacio-tiempo) en que se presiona el disparador (“botón de grabar”) hasta que se interrumpe la filmación o grabación (Cfr. Montoya, 2001, P. 44)

iv) *La significación*: es el mínimo elemento de significación de una narración oral icónica; “la mínima unidad espacio-temporal en que se puede segmentar la narrativa” (Montoya, 2001, P. 44)

v) *La duración*: puede durar desde un segundo hasta varios minutos, dependiendo de la intención narrativa del plano

vi) *La cámara*: independientemente de los movimientos, los planos pueden ser fijos (grabados desde un mismo punto) o en movimiento (cuando cambia de lugar). (Cfr. Montoya, 2001, P. 44)

vii) *La cantidad de información:* es el que permite definir la escala de plano; se fundamenta en la cantidad de “objetos” (lugares, personajes) que quedan registrados en la “pantalla” al momento de realizar el plano; de acuerdo a su intención narrativa (Función) y la cantidad de información que queda registrada, los planos se pueden clasificar en la siguiente escala:

Gráfico 15. Escala de planos

TIPO DE PLANO	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN
Plano detalle (PD)	Valoriza los pequeños detalles de la imagen (la mirada fija o las características de la piel).es de gran poder expresivo y muestra las características físicas mínimas de un objeto o personaje. (Plano de objetos y personaje)	<i>“sirve para acentuar efectos; en los relatos narrativos, muestra pequeños objetos no relacionados con el cuerpo (por ejemplo, reloj), pero necesario para la comprensión de la historia”</i> (Montoya, 2001, P. 45) En conclusión, se emplea para conocer los pequeños detalles de la imagen.
Primer plano (PP)	<i>“Presenta una parte específica del cuerpo (rostro, brazo, mano), que ocupa el cuadro eliminando los demás elementos del entorno”</i> (Montoya, 2001, P. 45) (Plano de personaje)	Tiene como función mostrar sentimientos y expresiones; busca acercar al espectador al personaje; <i>“es el plano de las emociones, de la expresión de los sentimientos”</i>

Plano medio (PM)	Presenta al personaje desde la cabeza hasta la cintura, dejando un poco de aire, por encima del personaje. Predomina el personaje sobre el ambiente (Plano de personaje-espacio)	Permite dar relevancia al personaje mostrando parcialmente característica del espacio físico en donde se desarrolla.
Plano americano (PA)	Presenta el personaje en un plano que va desde la cabeza, hasta arriba de las rodillas. (Plano de personaje-espacio)	Permite ver la acción eventual del personaje y las características del entorno que lo rodea, que resultan importantes para la intención narrativa del plano (Cfr. Montoya, 2001, P. 45)
Plano General (PG)	Muestra un lugar o parte del espacio narrativo en donde se realiza la acción o están los personajes.	Su función es <i>“presentar el lugar; situar al personaje o la acción. Es un plano de referencia al que se acude varias veces en el relato”</i> (Cfr. Montoya, 2001, P. 46). Es el que vincula al personaje con su espacio

Fuente: Elaboración propia

viii) *Emplazamiento (Posición de la cámara):* es cómo se ubica la cámara en función al plano (imagen) que se desea registrar según la visión del narrador y en donde se tienen en cuenta dos factores: altura y ángulo; los cuales permiten definir las siguientes posiciones:

Gráfico 16. Posición de cámara

TIPO DE POSICIÓN	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN
Normal (frontal)	La cámara se ubica de manera horizontal (paralelo) al lugar, objeto o al personaje que se registra en el plano.	Este plano <i>“se considera normal porque reproduce los comportamientos de observación de la realidad y favorece la coloquialidad entre el actor y la realidad.”</i> (Montoya, 2001, P. 47)
Picado	La cámara está ubicada de arriba hacia abajo, en relación al objeto, personaje o lugar registrado.	<i>“Transmiten al espectador una sensación de superioridad, fuerza y dominio respecto al personaje encuadrado.”</i> (Montoya, 2001, P. 47)
Contrapicado	La cámara está ubicada de abajo hacia arriba, en relación al objeto, personaje o lugar registrado.	<i>“La relación anterior se invierte, el espectador queda abajo, disminuido, y el personaje aparece agrandado y magnificado con rasgos de superioridad, autoridad y fortaleza”.</i> (Montoya, 2001, P. 47)
Cenital	La cámara se ubica verticalmente respecto al suelo o el lugar donde se encuentran los personajes o los objetos. la cámara está ubicada de arriba-abajo	Al igual que el picado genera una mayor sensación de superioridad del espectador, respecto a la imagen que ve.
Inclinación lateral	Es un plano frontal, pero la	Complementa el plano normal,

(diagonal)	posición de la cámara no está ubicada de frente (diagonal) al lugar, objeto o personaje que se desea registrar en el plano.	porque también reproduce los comportamientos naturales de observación de la realidad.
Cámara objetiva	<i>“Presenta al personaje y a la acción desde afuera por un espectador que los observa a modo de testigo.”</i> (Montoya, 2001, P. 47)	Su función es generar en el espectador la sensación de testigo, fuera de la escena.
Cámara subjetiva	<i>“Muestra la acción desde adentro, se ve la escena desde el punto de vista del personaje.”</i> (Montoya, 2001, P. 47)	Su función es involucrar o hacer sentir al espectador que hace parte de la escena.

Fuente: Elaboración propia

ix) *Movimientos de cámara:* son los que permiten simular *“las posturas y cambios que el cuerpo humano adopta para situarse visualmente frente a la realidad.”* (Montoya, 2001, P. 47). Los movimientos básicos en la creación de narraciones oral icónicas son los siguientes:

Gráfico 17. Movimientos de cámara

TIPO DE MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN
--------------------	-------------	---------

<p>Panorámica o Paneo</p>	<p>Es el movimiento que hace la cámara (arco de círculo, diagonal, horizontal o vertical) en su mismo eje, estos movimientos simulan “<i>los movimientos axiales de la cabeza</i> de alguien que permanece en el mismo sitio” (Montoya, 2001, P. 48). Según el tipo de movimiento que se realice, se pueden clasificar en:</p> <ul style="list-style-type: none"> iv) <i>Tilt up</i>: movimiento de abajo hacia arriba v) <i>Tilt down</i>: movimiento de arriba hacia abajo vi) Balanceo o persecución: Cuando la cámara sigue un objeto móvil sin salir de cuadro y en donde se emplea todos los movimientos posibles o cuando se registra varios componentes de un espacio vii) Paneo horizontal: se realiza un movimiento de cámara de derecha a izquierda o de izquierda a derecha 	<p>El paneo busca llevar la atención del espectador de un objeto a otro y realizar registros descriptivos más que narrativos.</p>
<p>El travelling</p>	<p>Es un desplazamiento de la cámara, que busca reproducir “<i>los movimientos corporales en el espacio como si el espectador se moviera respecto a un sujeto quieto o que cambia de lugar</i>”. (Montoya, 2001, P. 48), estos movimientos son hacia delante, hacia atrás, laterales, verticales y circulares. Para mantener la fluidez y armonía en los movimientos se emplean sustancias de expresión (tecnologías) cómo: rieles, grúas, vehículos, cables o steady.</p>	<p>El <i>travelling</i> busca “descubrir” personajes, lugares, objetos; estructura el desarrollo de la acción. Es un movimiento progresivo que da elementos narrativos al relato y atrae al espectador hasta el lugar en donde</p>

		acontece la acción; lo introduce de un modo mental o real a la narración.
El zooming	<p>Es un movimiento del lente “<i>está basado en las posibilidades de variación focal del zoom para acercar y alejar el campo encuadrado.</i>” (Montoya, 2001, P. 48). Este es un movimiento mecánico o digital, según la tecnología que se utilice se pueden clasificar en:</p> <p>viii) Zoom in (adelante): cuando hay paso de un gran ángulo (plano abierto) a un tele (plano cerrado).</p> <p>ix) Zoom out (alejamiento): cuando hay paso de un tele (plano cerrado) a un gran ángulo (plano abierto).</p> <p>x) Cambio de foco (explo-zoom): Cuando hay un cambio de foco rápidamente.</p> <p>De los tres movimientos básicos (Paneo, travelling y zooming), este es artificial, porque el ojo no tiene la capacidad de realizar estos movimientos.</p>	Es un movimiento dramático “ <i>porque introduce un elemento del que puede depender la continuación de la acción</i> ” (Montoya, 2001, P. 49). Al igual que el travelling, involucran al espectador con la narración.

Fuente: Elaboración propia

x) Iluminación

La luz es un elemento fundamental en las narraciones oral-icónicas, puesto que es la que “*Interviene en la creación de atmósfera y de variados efectos visuales*” (Montoya, 2001, P.

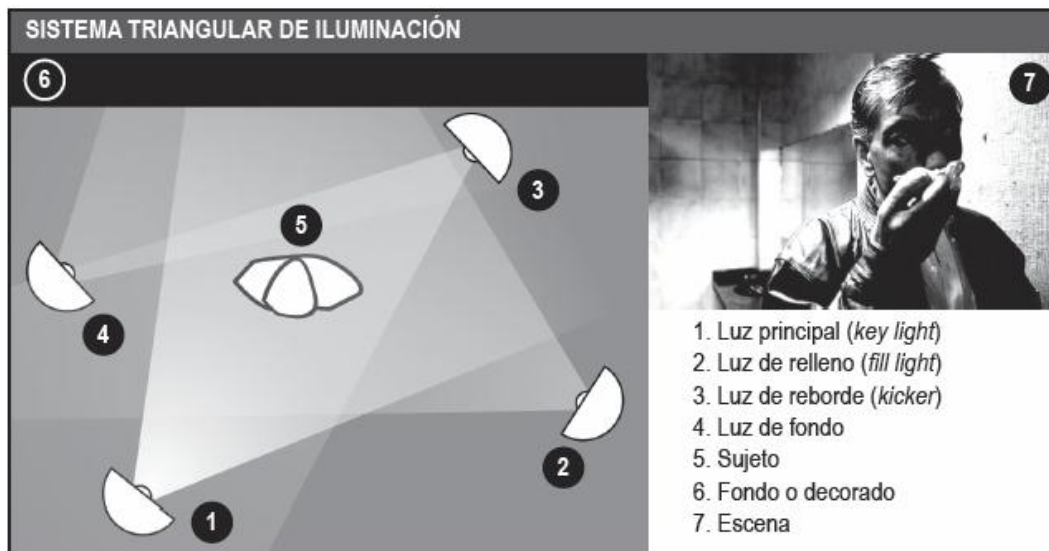
260); Es en las variables de luz donde el ojo humano puede diferenciar y experimentar varias características y sensaciones de la imagen; un plano en contraluz, una escena en el desierto a medio día, una noche en penumbra, genera en el espectador una sensación específica, lo sitúa y lo envuelve en el momento. Es en las diferentes variables que existen entre la luz y la oscuridad, en donde la creatividad y la habilidad del “narrador” le aportan “realismo” a la imagen.

La luz puede provenir de dos fuentes; la luz natural y la luz artificial; La primera es la luz que se encuentra en el espacio de manera natural, la cual no es intervenida de manera directa por el “narrador”; El sol fue por varias décadas la fuente principal de iluminación para la creación de este tipo de narraciones; la segunda, es la intervención lumínica que hace el ser humano sobre el espacio, con el objetivo de generar un contraste específico, es decir, “*Relaciones de intensidad entre las zonas de luz y las zonas de oscuridad*” (Cfr. Díaz, et al., 2008a, p.90); gracias a la luz manipulación de la luz, se puede generar sensaciones dramáticas en el relato.

Esta intervención se realiza de manera mecánica, cuando se colocan luces artificiales (lámparas) en el lugar de grabación (espacio) o de manera digital, en postproducción. Las fuentes de luz artificiales buscan manipular tres aspectos: el tamaño de los objetos con relación al objeto iluminado, la distancia de la fuente de luz con relación al objeto iluminado y el haz de luz producido de manera mecánica.

En estudios o espacios cerrados, donde la luz puede ser intervenida con mayor facilidad, se emplea un sistema de triangulación de iluminación que puede ser explicado con mayor claridad en el siguiente cuadro:

Gráfico 18. Sistema de iluminación



Fuente: (Cfr. Díaz, et al., 2008a, p.86)

Este sistema de iluminación triangular emplea tres lámparas para ambientar el espacio y en donde cada lámpara tiene las siguientes funciones:

- i. Luz principal: coloca en el rostro la intensidad de la luz necesaria para que el soporte físico de grabación registre al sujeto.
- ii. Luz de relleno o *fill light*: su función es suavizar las sombras que producen la luz principal.
- iii. Luz de rebote o *Kicker*: separa visualmente al sujeto del fondo.

“Este esquema se hace más complejo cuando participan en la escena varios actores, y al considerar el espacio, la cámara, el decorado, y los objetos como elementos significativos.”

(Cfr. Díaz, et al., 2008a, p.86)

El uso de luces artificiales no es una camisa de fuerza y son utilizadas de acuerdo la intención narrativa que se busca generar en el espectador.

xi) Efectos visuales

“hasta no ver no creer” es una de las frases más recordadas de la biblia, dicha por Juan el Apóstol, cuando se le anuncia la resurrección de Jesús (Juan 20:20-29); ¿qué pensaría Juan si viviera ahora y viera en una pantalla de televisión lugares, personajes y situaciones que en su gran mayoría no pertenecen al mundo humano vital?

Los efectos especiales son las técnicas de intervención de la imagen y el sonido que modifican el *“el grado de realismo de las imágenes y los sonidos introduciendo cambios entre su apariencia original y final”* (Montoya, 2001, P.254). Esta intervención puede realizarse de dos formas; al momento de la filmación o grabación (producción) o al momento de la edición (post-producción). Con los avances tecnológicos en el campo de la telemática (informática, computación, electrónica), este campo no es sólo transformación de la realidad, es la creación de realidades en sí.

Entre los efectos especiales visuales más utilizados en el campo de la producción de relatos oral-icónicos se encuentran los siguientes:

Gráfico 19. Efectos especiales visuales

TIPO DE EFECTOS	DESCRIPCIÓN	TÉCNICA
Sobre imposición	Se mezclan dos imágenes en un mismo plano, sea del mismo espacio o de espacios diferentes. Se realiza una disolvencia en un mismo plano.	Filmación, grabación, Edición
Pantalla dividida	Es cuando se divide la imagen que aparece en la pantalla en diferentes planos, es decir, cuando hay diferentes planos al mismo tiempo en una imagen, los cuales pueden ser o no de un mismo espacio.	Edición
Aparición y desaparición súbita	Es un efecto permite registrar apariciones, desapariciones y cambio de lugar de objetos súbitamente sin alguna causa aparente. En la edición digital (electrónica) este efecto se realiza mediante el uso del <i>cromakey</i> .	Filmación, grabación, Edición
Alteración de los colores	Es cuando se transforma los colores que tiene el espacio naturalmente para generar una sensación específica, o simplemente poder registrar ese espacio; por ejemplo, poder grabar en la noche sin luces o generar la apariencia de un atardecer, sin que realmente lo sea. También se realiza una alteración en los colores cuando se desea destacar algo de la imagen, corregir los colores originales; aclarar, separar o cambiar texturas, o porque no,	Filmación, grabación, Edición

	cambiar el color original.	
Control de movimientos	<p>Son los efectos que cambian los movimientos naturales con que fueron capturados inicialmente. Entre los efectos más recurrentes se encuentran los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Acelerado: cambio rápido de movimiento del objeto en relación a la escala de tiempo (Cfr. Montoya, 2001, P. 259) ii. Relenti: o cámara lenta, es lo opuesto a lo acelerado, se reproduce lento el movimiento normal de los objetos en relación a la escala del tiempo (Cfr. Montoya, 2001, P. 259) iii. Movimiento invertido: movimiento hace atrás en relación a la escala de tiempo en que se realiza la acción (Cfr. Montoya, 2001, P. 260) en otras palabras “de volver el tiempo” 	Filmación, grabación, edición
Animación	Es un efecto y a la vez es una forma de producción de relatos oral icónicos. Consiste en la creación de espacios, tiempos, personajes, sonidos a partir de la edición por computadora (tecnologías electrónicas), o a partir del desarrollo de dibujos hechos a mano y el registro continuo de estas imágenes uno detrás de otra, paralelamente se realiza la grabación de sonidos.	Edición
Graficación	<p>Es incluir textos (créditos) a la imagen; en otras palabras, agregar créditos, subtítulos al plano.</p> <p>Es el paquete gráfico donde se define el tipo de letra que se empleará (tipografía), tamaño de letra, tipo de colores, diseño de banner (lugar donde se escriben los créditos)</p>	Edición
Infografía	Son imágenes (sin movimiento) que se generan a partir de un	Edición

	<p>computador (tecnologías electrónicas) o el registro de una imagen hecha a mano (un mapa de Colombia), las cuales contienen elementos icónicos como alfabéticos; tienen como objetivo complementar el relato (información).</p>	
Cromakey	<p>Es un efecto que permite mezclar personajes o espacios reales con personajes o espacios realizados desde un computador. Es decir, crear un escenario “virtual en donde están personajes reales, por ejemplo, un astronauta en el espacio”.</p> <p>Esto se hace partir de un espacio con paredes pintadas de verde o azul en donde se ponen los personajes que aparentemente están en ese espacio.</p>	Edición
Transiciones	<p>Es en donde los planos se unen linealmente para darle continuidad al relato. Las tecnologías electrónicas han permitido realizar diversos tipos de transiciones (efectos), sin embargo, existen tres tipos de transiciones elementales al momento de realizar una narración oral- icónica; las cuales pueden ser directas, cuando un plano no tiene relación con el otro, o encadenado, cuando un plano es continuación del anterior.</p> <p>Las transiciones básicas son las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Corte: es un cambio instantáneo de un plano a otro. ii. Fundido o disolvencia: es cuando una imagen reduce su intensidad mientras aparece la otra en su lugar, una sustituye la otra. Puede realizarse rápido o lento, dependiendo el ritmo que maneje el relato. iii. Barrido: es una imagen que aparece y desplaza 	Edición

	<p>a la anterior; es una especie de ventana corrediza que cubre el vidrio de una ventana adyacente. Este efecto puede hacerse desde cualquier dirección (Cfr. Hilliard, 2000, P. 23)</p> <p>iv. Desenfoco: es cuando se distorsiona (desenfoco) una imagen inicial y luego se realiza un enfoque en donde aparece una imagen totalmente diferente a la inicial.</p>	
--	---	--

Fuente: Elaboración propia

xii)Tipos de sonidos

El sonido hace parte del mundo humano vital, por consiguiente, hace parte de las narraciones, es más, una narración es antes de todo sonido, palabra, oralidad; las narraciones orales e icónicas son el encuentro de dos mundos, el de las imágenes y el de los sonidos.

Ya se ha explicado de manera general cuales son las sustancias de expresión empleadas en el campo visual (imágenes); ahora es necesario nombrar cuáles son las sustancias de expresión que se encuentran en el mundo de los sonidos. Inicialmente es necesario diferenciar cómo se registran.

Existen dos tipos o formas de registrar los sonidos que se encuentran en un relato oral-icónico, estos son:

- i. *Sonido on*: son los sonidos que se registran directamente con la imagen, en el mismo espacio y tiempo
- ii. *Sonido off*: son los sonidos que se registran en otro espacio y tiempo diferente; son mezclados en edición.

Tanto los sonidos (on) como (off) son registros de los siguientes tipos:

- i. Reales: son los que se encuentran en el mundo humano vital, en la naturaleza
- ii. Ambiente: son los sonidos que se encuentran en el mundo humano vital, pero son creados por el hombre; por ejemplo, la sirena de una ambulancia o la música.
- iii. Abstractos: son los sonidos que hacen referencia a las emociones sin referirse directamente a fenómenos naturales.

A partir de este tipo de registros se pueden definir las siguientes cualidades y características; que son las que permiten identificar y relacionar los sonidos con las imágenes, emociones o con una acción determinada; por ejemplo, la caída de un rayo, la frenada de un carro, el llanto de un bebe, una canción melancólica, o una respiración agitada en una calle oscura.

Gráfico 20. Características y cualidades de los sonidos

CARACTERÍSTICA	DESCRIPCIÓN
Volumen o intensidad	<i>“Es la fuerza con la que llega a nuestros oídos el sonido”</i> (El’Gazi, et al., 2006, p.27)
Tono	<i>“Es la altura a la que se producen los sonidos. En la música,</i>

	<i>los cambios de altura a lo largo de una canción son los que producen la melodía.” (El’Gazi, et al., 2006, p.27)</i>
Timbre	<i>“Es la particularidad de cada voz, o sonido. Gracias a este elemento podemos diferenciar una guitarra de otra, así como diferenciar instrumentos de otros, o la voz de las personas por teléfono(...)”(El’Gazi, et al., 2006, p.27)</i>
Ritmo	<i>“Está determinado por la organización de los sonidos en el tiempo. Se pueden establecer contrastes rítmicos entre trozos lentos y otros más rápidos (...)”(El’Gazi, et al., 2006, p.27)</i>
Vocalización	<i>“hace referencia al modo como se articulan las sílabas en que están compuestas las palabras.” (El’Gazi, et al., 2006, p.28)</i>
Entonación	<i>“da indicios sobre la intencionalidad, es la utilización de varios o todos los elementos anteriores en función de la expresión de algo en particular” (El’Gazi, et al., 2006, p.28)</i>
Planos	<i>“Es la distancia que ocupan los sonidos con respecto al oyente. Los sonidos “cercaños” al oyente estarán en primer plano (P.P) y en relación con estos sonidos, se ubicarán los otros planos” (El’Gazi, et al., 2006, p.38). Cuando más se “aleja” el sonido se indica que se encuentran en un segundo plano (2.P) y así sucesivamente.</i>
Silencios	<p>El silencio es la ausencia del sonido; permite establecer un contraste con el sonido y puede tener las siguientes funciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Intención dramática ii. Intención comunicativa iii. Separación de micro-tramas en un mismo relato

Fuente: Elaboración propia

La música no solo es elemento de ambientación o decorativo externo, es un elemento fundamental al momento de realizar un relato oral-icónico, es en la música donde recae en ocasiones la tensión dramática, es la encargada de llevar el hilo narrativo de la historia o de acompañar una secuencia para provocar un estado de ánimo determinado.

En el cine silente (inicios del siglo XIX) las reproducciones de estas películas eran acompañadas con una orquesta musical que se encargaba de generar un espacio sonoro al relato icónico. Es decir, complementaba el discurso narrativo que se veía en la pantalla.

Entre las funciones que cumple la música en los relatos oral icónicos se encuentran:

- i. *Recurso de puntuación:* tiene la función de separar una idea de otra, de tal manera que remueve o aclare su intención en los momentos en que suene la música. (Cfr. El´Gazi, et al., 2006, p.38)
- ii. *Identificación:* permite generar una relación directa de la música con un relato oral-icónico determinado, por ejemplo, en este momento piense en la banda sonora de la saga de películas de Indiana Jones (1981) cuando el protagonista logra superar un riesgo o peligro (...)
- iii. *Construcción de ambientes sonoros:* buscan complementar el espacio narrativo en donde se desarrolla el relato, evoca lugares, (una canción carrilera en el eje cafetero),

generar sensaciones (suspenso, miedo, acción tristeza, melancolía o tensión), trae al presente narrativo sucesos pasados (un vals de matrimonio).

iv. *Función narrativa:* ayuda a contar las ideas centrales que se desean transmitir.

xiv) *Efectos sonoros*

Los efectos sonoros son en resumen, las técnicas de intervención empleadas (formas de expresión) para que el mundo de los sonidos se incorpore a los relatos orales e icónicos; si bien, ya se mencionó cómo se registran estos sonidos (off y on); es importante referenciar las técnicas más utilizadas en este campo:

Gráfico 21. Efectos sonoros

TIPO DE EFECTOS	DESCRIPCIÓN	TÉCNICA
Mezcla	<i>“Es la combinación de dos o más sonidos diferentes que se transmiten simultáneamente al aire; puede incluir combinaciones de diálogo y música; diálogo y efectos de sonido; efectos de sonido y música, o los tres juntos. “</i> (Hilliard, 2000, P. 36)	Grabación, Edición
Següie	<i>“Es la transición suave de un sonido al siguiente (...) cuando uno está terminando y hace fade out mientras el siguiente hace fade in.”</i> (Cfr. Hilliard, 2000, P. 35)	Edición
Crossfade	<i>“Es la disolvencia de un sonido en otro(...) se refiere al cruce</i>	Grabación,

	<i>de sonidos cuando uno hace fade in y el otro fade out</i> ” (Cfr. Hilliard, 2000, P. 36)	Edición
Corte o cambio	<i>“ Es cuando se corta repentinamente un sonido para cambiar de inmediato a otro ”</i> (Hilliard, 2000, P. 36)	Grabación, Edición
Fade in, fade out, (up) y (under)	<i>“Por medio de una operación relativamente sencilla, subir o bajar el volumen, la música puede ponerse en segundo plano, debajo de un diálogo, o bien, entrar y salir durante un programa”</i> (Hilliard, 2000, P. 37) Estos efectos se estructuran de la siguiente manera: <i>i. Fade in: entra el sonido gradualmente</i> <i>ii. Up: se le sube al sonido</i> <i>iii. Under: disminuir a plano de fondo</i> <i>iv. Fade out: salir lentamente</i>	Edición
Filtrado	<i>“aumento o disminución de bajos o agudos con rigor variable, o acentuación o supresión de partes seleccionadas del espectro sonoro”</i> (Montoya, 2001, P. 266)	Edición
Distorsión	<i>“Se obtiene por medio de dispositivos que simulan sonidos, los deforman o producen sintéticamente”</i> (Montoya, 2001, P. 266)	Edición grabación
Reverberación	<i>“Reflexiones sucesivas y acercamientos de ondas que producen ecos”</i> (Montoya, 2001, P. 266)	Edición grabación
Regulación de la velocidad	<i>“Cuando se reproduce una grabación a velocidad más rápida o lenta que la utilizada para su registro”</i> (Montoya, 2001, P. 266)	Edición
Sonidos invertidos	<i>“Los sonidos reproducidos en marcha atrás modificando su características”</i> (Cfr. Montoya, 2001, P. 260)	Edición
Reproducción sucesiva de un sonido	<i>“La repetición insistente de un sonido aumenta la tensión emocional del oyente y lo puede llevar hasta la fatiga”</i> Montoya, 2001, P. 266)	Edición

Fundido	<i>“Desvanecimiento progresivo del sonido hasta llegar al silencio”</i> (Montoya, 2001, P. 266)	Edición
Sonidos articulados	<i>“ para articular sonidos no humanos y generar sonidos musicales y naturales, ruidos y gritos diversos, se emplean dispositivos especiales como los sintetizadores de efectos”</i> (Montoya, 2001, P. 266)	Edición
Sonidos disociados	<i>“Numerosos sonidos cuando son separados de su contexto original pierden su identidad, otros adquieren una nueva significación(...)”</i> Montoya, 2001, P. 266)	Edición

Fuente: Elaboración propia

xv) *Los actores y los espacios*

Si bien los actores y actrices no tiene que ser humanos, pueden ser creadas a partir de un medio técnico; estos pueden ser icónicos, por tal razón son formas expresivas; de la misma forma ocurre con los espacios que se emplean en un relato oral-icónico, pueden ser reales o creados y se constituyen cómo forma de expresión; cómo ícono.

Al ser los actores y actrices formas de expresión se pueden clasificar de la siguiente manera:

Gráfico 22. Descripción de los actores en las narraciones oral-icónicas.

DESCRIPCIÓN DE LOS ACTORES EN LAS NARRACIONES ORAL-ICÓNICOS	
TIPO	DESCRIPCIÓN
Actor	En los relatos oral-icónicos de ficción, las personas se definen como actores y actrices, que son los que encarnan un personaje, en un espacio

	<p>y tiempo narrativo determinado.</p> <p>Para Pedro Adrián Zuluaga (2009) El actor se puede clasificar en:</p> <p><i>“Actor natural: es un actor que es elegido casi siempre porque puede desempeñar un rol dentro del filme muy similar al de su historia personal por fuera de él (...)” (P.6)</i></p> <p><i>“Actor no profesional: es un actor no formado en la academia y sin experiencia. No posee como tal una técnica actoral, y sigue los preceptos que le dicta el director. El actor no profesional puede interpretar cualquier tipo de roles, aunque en la mayor parte de los casos es elegido por su parecido con el personaje que se quiere retratar en la película (...)” (P.6)</i></p> <p><i>“No actor: se consideran no actores aquellos individuos que aparecen en los filmes y que no están sujetos a lineamientos de interpretación; en muchos casos aparecen como sí mismos(...)” (P.7)</i></p> <p><i>“Actor virtual (Vactor): son generados o recreados por software de computador. El desafío de la creación de actores virtuales, parte en primera instancia de emular la figura humana, su movimiento y sus expresiones, de modo que al espectador le quede cada vez más difícil distinguir si se trata de un actor real o digital(...)” (P.7)</i></p>
<p>Actor real (No ficción)</p>	<p>Es el que aparece en un relato oral-icónico como es en la realidad; se puede decir, que es el actor “que no actúa”, puesto que está en un contexto real; por ejemplo, un periodista, un entrevistado, un deportista son personajes de no ficción.</p>

Fuente: Elaboración propia

Así mismo los espacios cómo formas de expresión se pueden clasificar en:

Gráfico 23. Descripción de las locaciones en las narraciones oral-icónicas

DESCRIPCIÓN DE LOS ESPACIOS EN LAS NARRACIONES ORAL-ICÓNICOS	
TIPO	DESCRIPCIÓN
Locaciones naturales (reales)	<p>Es el “mundo humano vital”, es el lugar real en el que vivimos; de acuerdo a la intención narrativa, este puede ser intervenido con elementos de utilería, vestuario y maquillaje de los personajes, por ejemplo, un relato de la Bogotá de los años cincuenta del siglo pasado, realizada en el centro histórico de la ciudad, puede ser posible actualmente porque se conserva parte de la arquitectura de esta época, pero es necesario ambientar la locación, empleando elementos como carros de época, vestuario y personajes figurantes que le aporten al relato “realismo”, es decir, que realmente transporte al espectador al espacio narrativo que se desea mostrar.</p> <p>Estas locaciones pueden ser generales, por ejemplo, un plano en la calle, o particulares, el apartamento donde vive el personaje principal.</p>
Locaciones escenográficas	<p>Son las locaciones construidas para el relato, por lo general, son lugares hechos en estudio de grabación, en donde es posible intervenir elementos como luz, color y fondos e incorporar elementos como utilería, vestuario y maquillaje de los personajes.</p> <p>Gracias a las tecnologías electrónicas digitales, estas locaciones pueden ser construidas “virtualmente”, es decir, nunca existen en la realidad, sólo pueden ser vistos a través de una pantalla.</p>

	Al igual que en las locaciones naturales, estas pueden ser generales o particulares
--	---

Fuente: Elaboración propia

3.12 Formas de contenido

Las formas de contenido en los relatos oral-icónicos son en resumen, las formas cómo se narra y los elementos que hacen parte de estas narraciones, es decir, cómo se ven evidenciados (expuestos) en los relatos oral-icónicos elementos como: tiempos, espacios, personajes y tramas; y como se estructuran para definir el subgénero o género narrativo en que se desarrolla el relato.

En el esquema construido en el presente documento, para describir brevemente los subgéneros narrativos desarrollados desde la literatura hasta la creación de relatos oral-icónicos creados a partir de tecnologías electrónicas; se evidencia cómo muchos de los subgéneros narrativos son el resultado de subgéneros creados en otros medios de comunicación, pero con formas y sustancias de expresión propias de ese medio; por ejemplo, el melodrama se convirtió en novela, luego en radionovela y finalmente en telenovela. Sus formas y sustancias de expresión cambiaron por el medio en que se crean y se difunden, pero sus formas de contenido siguen siendo las mismas; esto ha permitido que todas las formas del melodrama sigan estando vigentes y sea posible leer una novela o ver una telenovela.

Desde luego, es importante mencionar que el cambio no está en la estructura narrativa (formas de contenido), sino como estas se organizan para contar el relato; es aquí donde nacen los géneros y

subgéneros, y es lo que permite diferenciar una crónica de un reportaje, un documental de un magazine, o una película épica de una trágica.

Ahora bien, ¿Cuáles son las sustancias del contenidos que se encuentran en los relatos oral-icónicos?

Inicialmente es necesario definir el lenguaje que se emplea para construir este tipo de relatos; para Saúl Montoya (2001), las principales formas del lenguaje en las narraciones oral-icónicas se centran en cuatro: demostrativo, descriptivo, narrativo y poético. Estas se ven evidenciadas en conceptos (la palabra) y en acciones (imagen).

Gráfico 24. Usos del lenguaje en las narraciones oral-icónicas

USO DEL LENGUAJE	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN
Descriptivo	Presenta en detalle los aspectos más sobresalientes de un lugar, objeto o persona. Cuando la imagen está acompañada de sonido se genera una mejor descripción y el “narrador” alcanza eficazmente sus propósitos narrativos.	Describir en detalle personajes, estados anímicos, lugares, situaciones o momentos, eventos naturales o científicos (Cfr. Montoya, 2001, P. 40)
Demostrativo	Busca explicar, demostrar o establecer de una manera evidente y rigurosa, la verdad de algo. Esta	La demostración es sinónimo de prueba, de argumento, y significa la acción de mostrar para explicar

	<p>demonstración se puede hacer en dos direcciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Deductiva: cuando la verdad se basa en premisas consideradas verdaderas ii. Inductivas: Cuando se establece la prueba como punto de partida (Cfr. Montoya, 2001, P.39) 	<p>los hechos por medio de experiencias y la presentación de pruebas que buscan dar crédito, autoridad y fundamento a las proposiciones (Cfr. Montoya, 2001, P. 39)</p>
Narrativo	<p>Busca narrar, contar o relatar un suceso. Esta estructura se elabora a partir de las siguientes acciones y técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Organización de la acción en el tiempo y el espacio ii. Construcción dramática (Tramas) iii. Selección de un modo narrativo (género y subgénero) iv. Empleo de unidades narrativas (Formas de expresión) v. Manejo de una continuidad narrativa (estructura lineal de inicio, nudo y desenlace) vi. <i>“Manejo consiente (y</i> 	<p>Relatar un hecho que sucedió o que pudiera haber ocurrido; esta construcción se desarrolla a partir de dar respuesta a las preguntas: dónde, qué, cómo, porqué y para quien sucedió la acción. Estas preguntas permiten identificar el lugar, el tiempo, las tramas y los personajes que hacen parte de la acción</p>

	<i>generalmente realizado por escrito) de las transformaciones a las que se somete la idea inicial hasta convertirse en obra definitiva” (Montoya, 2001, P.41)</i>	
Poético	Uso de los recursos oral-icónicos para la interpretación en el plano de los sentimientos, la fantasía, las realidades y las ideas abstractas, es decir, la subjetividad del ser humano; por ejemplo, una paloma blanca volando en un cielo despejado que busca representar libertad.	<i>“Busca persuadir, conmover, estimular la imaginación y canalizar la creatividad, las artes poéticas, además de las palabra, el estilo y la técnica, también pueden acudir a las imágenes y al sonido” (Montoya, 2001, P.41)</i>

Fuente: Elaboración propia

Es importante aclarar que en un relato oral-icónico es posible utilizar o combinar varios usos del lenguaje, con el objetivo de generar descripciones demostrativas, narrativas o poéticas, sin que esto interfiera en el objetivo o intención principal del narrador.

Si bien en párrafos anteriores se ha buscado describir en detalle que es una narración y los elementos que la componen, en los relatos oral-icónicos hay un componente primordial que complementa a la trama, este es el ritmo.

El ritmo se puede definir como la “velocidad” en que el relato transcurre o es contado, de acuerdo al ritmo, se puede clasificar un relato como lento o rápido; por lo general, las

narraciones oral-icónicas enmarcadas en el campo de lo épico manejan un ritmo rápido, y los relatos enmarcados en el campo de lo melodramático se desarrollan con un ritmo lento.

El ritmo se clasifica de dos formas:

a) Ritmo interno: “es el ritmo que posee cada plano, bien sea por movimientos mecánicos u ópticos de cámara o por la acción que esté desempeñando el sujeto. No es lo mismo un plano fijo de un sujeto sentado inexpresivamente, al mismo plano en movimiento o con el sujeto en acciones dinámicas.” (Zuluaga, 2009, P.32)

b) Ritmo externo: “es dado por el corte entre planos. Una acción es percibida por el espectador como más rápida a mayor número de cortes y menos extensos sean los planos que la componen.” (Zuluaga, 2009, P.32)

Teniendo claro qué es ritmo y las formas de lenguaje que se utilizan para la “producción” de estos relatos, es necesario profundizar un poco más en los elementos que están presentes en cualquier tipo de narración sin importar sus formas (de expresión), pero que en los relatos oral-icónicos tienen unas características primordiales, que hacen que las imágenes y sonidos que antes estaban en la mente del lector o el oyente, ahora estén frente a nuestro ojos y son los que permiten dar credibilidad al relato que el espectador está viendo.

Al inicio de este capítulo se explicó que una narración tiene cuatro elementos fundamentales: personajes, espacio, tiempo y trama, que si falta alguno de estos componentes, no es posible hablar de una narración.

Cómo se explicó en párrafos anteriores, en los personajes es en donde la acción narrativa recae, estos pueden ser redondos o planos y pueden ser vistos o comprendidos de la siguiente manera:

Gráfico 25. Descripción de los personajes en las narraciones oral-icónicas.

DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES EN LAS NARRACIONES ORAL-ICÓNICOS	
PERCEPCIÓN DEL PERSONAJE	DESCRIPCIÓN
Carácter	<p>Es cuando el espectador ve más allá de la función o rol que realiza el personaje, ve la complejidad del ser, su esencia; un personaje puede tener varios roles, pero sólo un carácter; por ejemplo, comprender al héroe, no sólo como la persona que salva el mundo, es entenderlo o verlo como un personaje que tiene miedo, se enamora, sufre, tiene un pasado, etc.</p> <p>En los relatos oral-icónicos tanto el personaje principal como los personajes secundarios cada vez son más caracteres (personajes complejos) que personajes de rol, cada vez la diferencia entre principal y secundario es menor, por ejemplo en la telenovela, se emplea gran parte del relato para seguir la historia de los personajes secundarios.</p>
Rol	Es cuando el personaje cumple una función específica; salvar la damisela en apuros, salvar el mundo, prevenir que la bomba estalle, ser

	el villano, ser la víctima; es decir, está en función de realizar una acción; es un personaje simple, sin pasado, sin emociones.
FUNCIÓN	DESCRIPCIÓN
Personaje principal	<p>Son los sujetos centrales (personajes) en donde recae la trama principal de la historia (narración); es en la transformación del personaje principal en donde las tramas tienen sentido y se puede definir el tipo de relato que se está viendo; de acuerdo al desenlace en donde está inmerso este personaje, se puede estar frente a un relato épico, trágico o cómico, es en términos generales, el héroe que plantea Aristóteles en su poética.</p> <p>En los relatos oral icónicos se pueden encontrar por ejemplo, personajes principales como el “galán de telenovela” quien salva a la pobre damisela en apuros de la villana o villano.</p>
Personaje secundario o de reparto	<p>Son los personajes que hacen parte fundamental del relato, puesto que acompañan a los personajes principales, pero en ellos no recae la trama principal, es decir, el desenlace de estos personajes puede o no transformar el destino del héroe; el final de un personaje secundario no significa el fin del relato. En torno a los personajes secundarios, pueden construirse múltiples micro tramas que dan riqueza narrativa al relato, por ejemplo, en la telenovela pueden construirse historias o tramas paralelas a la de los personajes principales.</p>
Personajes figurantes o extras	<p>Son los personajes que aparecen en el plano, pero no cumplen ninguna función específica en el desarrollo de las tramas del relato; por ejemplo, personas que caminan en la calle mientras que es entrevistado el personaje principal.</p>

Fuente: Elaboración propia

El espacio narrativo en los relatos oral- icónicos se puede definir como, la visión que desea mostrar el narrador del lugar de la acción, puesto que lo que ve el espectador, no es el espacio

global, sino una porción del espacio que se amplía o disminuye de acuerdo a los recursos técnicos (formas y sustancias de expresión) utilizados (planos, movimientos de cámara, emplazamientos, cambios de zoom, ángulos de cámara, luces, tipos de cámara, tecnologías de edición).

Este espacio como forma de expresión puede ser natural o construido específicamente para el relato; sin embargo, el espacio como forma de contenido, es el que existe únicamente en la narración misma, el espacio en donde la acción se realiza, la "locación" o lugar de la acción; si bien este puede ser real, por ejemplo, cuando un periodista cubre una noticia sobre un accidente automovilístico, el espectador "no está viendo el lugar real", está viendo el lugar donde ocurrió el accidente, el espacio narrativo al cual lo introduce el periodista con su relato.

El tiempo del relato, es el encargado de controlar el movimiento en la acción; sin tiempo, el espacio y los personajes permanecerían inmóviles y por ende las tramas no existirían. En las narraciones orales icónicas el tiempo cumple varias funciones, las cuales pueden ser clasificadas de la siguiente manera:

Gráfico 26. Descripción de los tiempos en las narraciones oral-icónicas

DESCRIPCIÓN DE LOS TIEMPOS EN LAS NARRACIONES ORAL-ICÓNICOS	
FUNCIÓN	DESCRIPCIÓN
Fragmentación de la acción	Cuando se distorsiona la realidad, o se transforma artificialmente el transcurso natural del relato, mediante el desarrollo lento o rápido de la acción, usos de efectos de cámara lenta o rápida o la repetición simultánea de una misma acción. (Cfr. Montoya, 2001, P.33)

Convención cronológica	Es la que nos permite situar el relato en un tiempo determinado (presente, pasado o futuro) en función al tiempo de su creación; a su vez, permite incorporar recursos narrativos cómo el <i>flash back</i> (ir al pasado) y <i>flash forward</i> (ir al futuro) que es en resumen, moverse en diferentes tiempos en una misma narración.
------------------------	---

Fuente: Elaboración propia

Las tramas en los relatos oral-icónicos pueden ser comprendidas como una gran red que cruza diferentes micro relatos de los personajes que están presentes en un relato. Si bien existe una gran trama que se centra en los personajes principales, y que estructura la línea narrativa de la historia (inicio-nudo-desenlace), alrededor de ellos se tejen múltiples tramas tanto de los personajes secundarios como de los personajes principales. Estas micro tramas se presentan linealmente y se intercalan a lo largo del relato; es en la trama donde la narración vive, se hace presente y captura al espectador; una mala trama o pocas micro tramas van matando lentamente al relato.

Tanto las series de televisión y las telenovelas ven en las tramas y micro tramas de los personajes secundarios y primarios; una manera de extender el relato indefinidamente o por un tiempo mayor al que se tenía pensado, desde luego, esto depende del manejo de acciones ascendentes y descendentes que permiten mantener la atención e interés del espectador por el relato.

3.13 “Narración y argumentación en las narraciones oral-icónicas”

Antes de dar cierre al presente capítulo, explicando las *sustancias del contenido* que hacen parte de los relatos oral-icónicos, es pertinente analizar esa relación que existe entre la narración y la argumentación en este tipo de relatos.

Si bien, las narraciones oral-icónicas se crean a partir del contexto del mundo humano vital, en donde predomina los sonidos y las imágenes, estas narraciones tienen varios elementos que pueden estar enmarcados en el mundo de lo argumentativo (alfabético), especialmente o fundamentalmente en su creación.

Es posible afirmar que el espectador no ve en la narración oral-icónica un texto o contenido alfabético, puesto que predominan las imágenes y el sonido por encima de la escritura, pero estos contenidos en primera instancia son contenidos argumentativos (alfabéticos); en la realización profesional de contenidos oral-icónicos en el campo del cine y la televisión, se realiza un proceso creativo que en primera medida es un proceso de escritura, el cual se estructura de la siguiente manera:

Gráfico 27. Proceso creativo en las narraciones oral-icónicas.

PROCESO	DESCRIPCIÓN
Investigación	Documento de investigación que se desarrolla antes de realizar los guiones literarios y técnicos; es en resumen, el texto donde se evidencia el estudio de elementos que harán parte del relato oral-

	icónico; por ejemplo, un documental sobre la vida y obra de Gabriel García Márquez, requiere una investigación previa sobre el personaje, tanto de su vida profesional, cómo familiar, lugares donde vivió, enfermedades, amistades, biografías anteriores sobre el personaje, etc.
Idea central	Son las síntesis o premisas que el relato oral-icónico quiere desarrollar. Y en donde se ven reflejados de manera general los componentes de la narración (personajes principales, lugares, tiempos narrativos y trama general)
Story board o claquetas	Son secuencias descriptivas del desarrollo narrativo del relato. Se pueden realizar mediante dibujos y textos (Story board) o texto (claqueta) en donde se realiza una sinopsis (resumen) de la secuencia en donde queda evidencia el argumento de esa secuencia.
Diseño de producción o libro de estilo	<p>Es un documento donde se describe el manejo técnico y narrativo que se le debe dar a la imagen y al sonido, por ejemplo, se definen criterios como planos medios cuando se realiza una entrevista en un espacio exterior (calle) y el tipo de micrófono que se utiliza (micrófono de mano)</p> <p>En el diseño de producción también se incluyen dos elementos fundamentales y que se deben tener en cuenta al momento de realizar un relato oral-icónico:</p> <p>Cronograma: es en resumen, el que permite calcular cuánto tarda la realizar el relato desde su escritura (Preproducción) hasta su edición (postproducción)</p> <p>Presupuesto: es el que permite calcular el recurso económico, técnico y humano que se requiere para realizar el relato.</p>
Guion literario	Es un documento más detallado y descriptivo, en donde se elaboran los argumentos planteados en la claqueta o el Story board. El guion

	literario incluye los diálogos completos, en caso de los relatos de ficción, y diálogos parciales en los relatos de no ficción; además se describe los lugares donde se desarrollan las acciones (Cfr. Zuluaga, 2009, P.20)
Guion técnico	<p><i>“El guion técnico detalla aspectos como la posición de la cámara, los ángulos o movimientos de la misma, así como indicaciones de ambientación, vestuario, maquillaje, iluminación y sonido, entre otros. Si bien el guion técnico es un derrotero, la producción y rodaje de un filme son hechos vivos que lo pueden modificar mucho o poco, dependiendo de la forma de trabajo en la que se sienta cómodo el director, responsable final del manejo del guion.”</i> (Cfr. Zuluaga, 2009, P.20) es en resumen, el documento en donde se ve reflejado el relato oral-icónico finalmente.</p>
Libro de producción	<p>El libro de producción se puede definir como el documento final alfabético que recopila toda la información del relato, es único, puesto que contiene documentos, formatos y las evidencias de la producción del contenido.</p> <p>Un libro de producción de una serie de televisión o un documental debe tener los siguientes textos:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Investigación ii. Story board y escaletas iii. Diseño de producción iv. Guiones técnicos y literarios v. Formatos de derecho de autor: son los documentos legales que autorizar al realizador o productor a hacer uso de los registros grabados o utilizados en la construcción del relato. vi. Fotografías detrás de cámara: es un registro fotográfico que se hace durante la producción del relato y da evidencia del

	proceso.
--	----------

Fuente: Elaboración propia

Si bien, es importante aclarar que no todos los relatos oral-icónicos pasan por todo este proceso creativo, por ejemplo, una transmisión en vivo de un evento deportivo o una noticia en directo, si se tiene definido un manual de estilo o diseño de producción con anterioridad para el cubrimiento de este tipo de eventos, es decir, hay un documento alfabético anterior a la narración final.

Así mismo, el relato tiene inmerso recursos alfabéticos y argumentativos como:

- i. Cabezotes: infografías o animaciones donde aparece información alfabética e icónica del relato
- ii. Banner de créditos: animaciones que nombran el personaje o lugar que está en la imagen
- iii. Créditos finales: listado de las personas que participaron o hicieron parte de la producción (de la narración)
- iv. Subtítulos: texto alfabético que describe lo que está diciendo el personaje; por lo general se emplea para traducir de un idioma a otro.

- v. Conceptos argumentativos: relatos orales que están sustentados en el campo de la argumentación más que en lo narrativo, puesto que tiene como objetivo dar respuesta a algo más que relatar.

- vi. Infografías: información gráfica y alfabética que busca dar datos o estadísticas determinadas.

Se puede concluir, que un relato oral-icónico tiene inmerso o implícito elementos propios de la cultura alfabética, sin que esto le quite o suprima elementos propios de la cultura narrativa.

3.14 Sustancias del contenido

Las sustancias del contenido son de manera general, la cultura en sí misma y todos los elementos y conceptos que están inmersos en ella y que quedan registrados o evidenciados en las narraciones oral- icónica: las formas de comunicación, los mitos, las leyendas, la transmisión de conocimiento, las tradiciones, relaciones sociales, los vestuarios, los rasgos étnicos, la gastronomía, la arquitectura, la música, el léxico, el territorio, los grupos sociales, el desarrollos o usos tecnológicos (productos), los conflictos, la violencia, el análisis de la fauna y la flora que están presentes en diversas regiones del mundo; la interpretación del mundo humano vital; son elementos y conceptos que permiten realizar un sin número de relatos de ficción y no ficción.

Las sustancias del contenido en los relatos oral-icónicos es lo que ve en primera instancia el espectador, es lo que realmente le interesa, tanto el investigador social como el televidente; se

puede decir; que las sustancias del contenido son la “materia prima” con el que se construye el relato. Es donde se encuentra inmerso el contexto del texto.

ESBOZO METODOLÓGICO

4. ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA COMUNICACIONAL

Teniendo en cuenta que el objetivo de la presente investigación consiste en analizar la estructura comunicativa de algunos textos producidos para la televisión pública en Colombia desde 1980 hasta el 2012, para identificar rupturas y continuidades poniendo especial énfasis en los aspectos estéticos; es pertinente definir como modelo metodológico de investigación el análisis comunicacional- estructural con un enfoque múltiple compuesto fundamentalmente por el uso de recursos empíricos propios del análisis comunicativo, combinados con herramientas propias de los enfoques de investigación hermenéuticos, los cuales propenden por la búsqueda de sentidos, significados e interpretaciones de experiencias salidas del contexto real y recreadas en medios audiovisuales, en gran medida, porque este enfoque cualitativo y cuantitativo permite realizar un estudio centrado en las producciones o textos audiovisuales.

Los mensajes y la estructura narrativa de algunos contenidos oral-icónicos producidos para la televisión pública en Colombia entre 1980 al 2012, se han caracterizado por estar desarrollados dentro del subgénero narrativo de no ficción, específicamente el documental, en donde es posible identificar y analizar procesos de producción de mensajes comunicativos estructurados en cuatro ejes fundamentales: la técnica o tecnología de producción (sustancia de expresión), los recursos

orales, icónicos y sonoros (forma de expresión), las maneras de representar o mimetizar el mundo (formas de contenido) y el entramado cultura del ser humano (Sustancia de contenido).

El presente trabajo no puede enmarcarse dentro de una investigación social, puesto que no se realizará ninguna intervención o trabajo de campo con un grupo poblacional específico, es decir, no es un trabajo con los emisores (productores o realizadores audiovisuales) ni tampoco un trabajo de receptores (audiencia o televidentes), es un trabajo de análisis de texto (mensaje); se adaptan herramientas de la metodología de “investigación documental” que se define ampliamente por María Eumelia Galeano en su texto: “Estrategias de investigación social cualitativa” de donde se toman algunos elementos que son claves para el desarrollo de esta investigación.

“La investigación documental no requiere que el investigador participe del mundo que estudia. Por el contrario, su trabajo lo realiza “desde afuera”. El mundo no reacciona ante su presencia mostrándose ante él de una forma particular, ni el investigador afecta las acciones e interacciones del grupo o situación que analiza” (Galeano, 2004, p.113)

En este sentido, el análisis documental (contenidos) aporta elementos claves al análisis comunicacional de la presente investigación, ya que permite examinar documentos audiovisuales, en este caso, estudiar las piezas documentales realizadas entre 1980 al 2012, en donde esta metodología de investigación actúa como *“estrategia no reactiva, que poco tiene que preocuparse por controlar “los efectos del investigador”* (Galeano, 2004, p.113)

Es importante comprender que las técnicas de investigación documental que se toman en esta investigación comunicacional “... *no sólo es una técnica de recolección y validación de información, sino que constituye una de sus estrategias, la cual cuenta con particularidades propias en el diseño del proyecto, la obtención de la información, el análisis y la interpretación; y como estrategia cualitativa, también combina diversas fuentes (primarias y secundarias)*” (Cfr. Galeano, 2004, p.114)

De acuerdo con lo expuesto en el párrafo anterior, es pertinente aclarar que el diseño del proyecto no está dirigido a analizar las manifestaciones o representaciones culturales que se puedan ver reflejadas en un contenido oral-icónico, es decir, no es un estudio sociológico que busque identificar las características socio-culturales de un grupo poblacional determinado, sino una investigación en donde se quiere analizar las estructuras y técnicas de creación del contenido oral-icónico, buscando generar resultados y conclusiones tanto cuantitativas como cualitativas, que sólo pueden realizarse a partir de un análisis empírico-analítico de dichos contenidos; en donde las “fuentes primarias” son los textos audiovisuales; desde luego, es importante aclarar que en el campo de la investigación, las fuentes primarias siempre son los sujetos.

Es importante mencionar que sin ser esta una investigación social se toman criterios como territorio, población y representación de nación para seleccionar la muestra representativa audiovisual a la que se le realiza el análisis comunicativo-estructural.

4.1 Enfoque de la investigación

La investigación documental es una técnica o enfoque privilegiada propia de los modelos de investigación cualitativos, porque permite ubicar, inventariar, seleccionar y consultar las fuentes y los documentos que se van a utilizar como materia prima de una indagación (Cfr. Galeano, 2004, p.120).

Esto permite realizar una “historia clínica” que ayuda a identificar elementos como: inventario, descripción bibliográfica completa, datos de ubicación y producción del material y criterios que permiten generar un sistema de muestreo que deje seleccionar el material a analizar tanto en cantidad e importancia; con el objetivo final de generar: “... *un informe analítico donde se incluya la relación completa de los documentos encontrados; las fuentes y unidades de documentación consultadas; las decisiones sobre la necesidad del muestreo, y una valoración de los criterios que iluminaron dicha selección, y de los materiales seleccionados con base en los propósitos de la selección. Es pertinente ir revisando el objeto de investigación para ampliarlo en su período histórico e incluir dimensiones no previstas, o por el contrario, delimitarlo temática e históricamente*” (Cfr. Galeano, 2004, p.120)

Entre las características fundamentales para definir la investigación documental como herramienta y complemento metodológico al análisis comunicacional de la presente tesis, están las observaciones que Galeano hace al respecto y en las cuales, queda fundamentada porque esta técnica de investigación (Análisis documental) es la idónea para analizar documentos audiovisuales de “no ficción” producidas desde la televisión pública en Colombia entre 1980 hasta el 2012.

Entre las principales características se identifica:

i) *“Es la técnica más elaborada y de mayor prestigio científico para la observación y el análisis documental, que permite descubrir la estructura interna de la comunicación (composición, organización, dinámica) y el contexto en el cual se produce la información. Con ella es posible investigar la naturaleza del discurso, y analizar los materiales documentales desde perspectivas cuantitativas y cualitativas”* (Galeano, 2004, p.123). Aquí es pertinente realizar un paréntesis, aclarando que la presente investigación no toma el contexto en que se produce el documento, pero si profundiza en las estructuras comunicativas para su análisis.

ii) *“El análisis de contenido tiene su mayor fortaleza en la construcción de categorías y en la contextualización de la información”* (Galeano, 2004, p.124)

iii) *“Para Berelson (1952:18), es una técnica de investigación para la descripción objetiva, sistemática y cualitativa del contenido manifiesto de las comunicaciones, con el fin de interpretarlas”*. (Citado por Galeano, 2004, p.125). Sin embargo y complementando a la autora, no es suficiente con el análisis del contenido manifiesto, es importante analizar las estructuras narrativas y estéticas de todo contenido comunicativo, es decir, interpretar las formas de relatar y las formas de mostrar, para este caso, un texto oral-icónico.

iv) *“Para Kerlinger (1981:369), por su parte, lo define como un método para estudiar y analizar las comunicaciones de una manera sistemática, objetiva y cuantitativa que permite*

mediar las variables y estimar la significación o frecuencia relativa de fenómenos de la comunicación, como propaganda, tendencias, estilos” (Citado por Galeano, 2004, p.125). es decir, identificar variables de producción, géneros y formatos en la creación de texto oral-icónicos a través del tiempo.

Al ser la presente tesis una investigación en el campo comunicativo y de acuerdo a lo descrito anteriormente, esta metodología permite realizar un análisis de los documentos audiovisuales desde los *criterios de selección y análisis de contenidos audiovisuales* mencionados en el presente documento, ya que permite identificar las técnicas en que un contenido fue creado (sustancia de expresión), los elementos orales, icónicos y alfabéticos de creación (formas de expresión), las estructuras narrativas y/o argumentativas del relato (formas de contenido) y los elementos socio-culturales que se manifiestan (sustancia de contenido).

Dando continuidad a lo mencionado anteriormente, al ser esta una investigación en donde sus fuentes primarias son documentos oral-icónicos, porque no hay sujetos (emisores o receptores) con quienes interlocutar, preguntar o analizar, son estos documentos la principal fuente de consulta y de análisis; siguiendo a Galeano, ofrece aportes claves en cuanto a la interpretación de documentos visuales, en gran medida porque los investigadores ven en estos registros *“potencial de lectura de realidades, contextos sociales e históricos o situaciones específicas”* (Cfr. Galeano, 2004, p.134).

Adicionalmente y dirigiéndonos al plano de lo comunicativo del texto, diferente a otros tipo de análisis que se pueden dar desde el campo institucional, económico, ideológico o técnico, estas

fuentes permiten realizar análisis de forma (expresión y contenido) y estructura (sustancias), ya que permite ver la relación directa que existe entre las formas de narrar y la estructura narrativa de estas formas. Es en conclusión, identificar las relaciones que existen entre las partes y el todo del universo narrativo.

Fuera del plano social en donde *“Un documento puede ser analizado desde la perspectiva sociológica, reconociendo, por ejemplo, el significado de un hecho social y situarlo dentro del contexto –social- en el que ocurrió (...)”* (Galeano, 2004, p.137), para la presente investigación centrada en la perspectiva de la comunicación, el análisis de documentos oral-icónicos, específicamente, el análisis de producciones “audiovisuales” de la televisión pública en Colombia entre 1980 al 2012, permite categorizar, identificar las formas como se narra audiovisualmente desde la televisión pública, es decir, identificar personajes, tramas, tiempos, espacios, técnicas de narración, sean dramáticas o periodísticas, y sobre todo, entender la producción oral icónica como una forma de comunicar, la cual incorpora elementos orales, icónicos y alfabéticos en la creación del contenidos; un documento “audiovisual” con una narrativa bien estructurada, se convierte en un mensaje que tendrá sentido para un emisor, quien tal vez, verá en el mensaje enviado por el medio, un espejo de su propia realidad.

En conclusión, analizar este tipo de documentos desde el campo de la comunicación, permite identificar los elementos narrativos, tecnológicos, expresivos y de contenido de los que se compone este tipo de textos, siendo el análisis comunicacional, no solo una forma empírica-analítica de cualificar y cuantificar los contenidos oral-icónicos, sino también, una estrategia de formación en creación de textos con formas de expresión orales e icónicas, puesto que conocer

las estructuras y las formas de este tipo de narrativas, permitirá a los lectores de la presente investigación, tener elementos claves para la escritura y producción de este tipo de contenidos comunicativos enmarcados en el campo de lo narrativo.

Es pertinente aclarar, que esta investigación toma criterios propios de la investigación social, únicamente para complementar la selección de la muestra del contenido oral-icónico a la cual se le hará el análisis comunicacional, y para analizar de manera generar que componentes socio-culturales aparecen o se hacen evidentes en los textos seleccionados.

Entre las principales característica de la investigación documental se pudo identificar que:

- i) En los estudios documentales un porcentaje significativo de la información ya está escrita o ya se ha producido.
- ii) Sus técnicas de búsqueda más usadas son: Revisión documental y de archivos

Profundizando en las características de la investigación comunicacional se puede concluir que busca:

- i) Analizar la forma (parte) y la estructura (todo) de los mensajes o contenidos que tiene como objetivo representar, explicar, argumentar, mimetizar el mundo humano vital. Cuando se hace referencia a la forma, se busca analizar las maneras de narrar, por ejemplo, si se realiza un texto de manera documental (formato de no ficción) o un texto de ficción como

una telenovela. Cuando se analiza la estructura, se busca definir los elementos narrativos de los mensajes o contenidos.

ii) Analizar las técnicas de producción con las cuales se realiza un mensaje o contenido sea oral, escrito o icónico.

iii) Analizar las expresiones orales, icónicas y/o alfabéticas con que se produce un mensaje o producto que contiene en sí una carga comunicativa y narrativa.

En el marco de esta investigación, las “fuentes primarias” son documentos audiovisuales (documentales), los cuales pueden agruparse por su intencionalidad y naturaleza.

Esta clasificación se inicia por identificar el tipo de producción e intención; como lo indica Galeano: “*Se clasifican en documentos escritos o contruidos con el objeto de registrar hechos o acontecimientos sociales o de apoyar procesos investigativos (intencionalidad explícita); o documentos que si bien no fueron hechos con estos propósitos pueden ser usados por estudiosos e investigadores para analizar aspectos de la vida social (intencionalidad implícita)*” (Cfr. 2004, p.114).

De acuerdo a lo anterior, los documentos de análisis en esta investigación tienen esa doble intencionalidad; inicialmente desde su producción (intencionalidad explícita) y posteriormente desde esta investigación (intencionalidad implícita).

En cuanto a su naturaleza, *los documentos se clasifican en escritos, sonoros, visuales o audiovisuales*, (Cfr. Galeano, 2004, p.114), *sea de origen pública o privada*. Es decir, en esta investigación, la fuente primaria son documentos audiovisuales (oral-icónicos) de naturaleza pública.

En conclusión, los documentos oral-icónicos objeto de esta investigación serán leídos o analizados en clave de su estructura comunicativa, es decir, relación entre la forma expresiva y forma de contenido que son las que permiten que la sustancia expresiva transmita una sustancia de contenido, es decir, cómo son producidos materialmente (técnica) y qué contenido transmiten los textos.

“Todos estos textos pueden ser “entrevistados” mediante las preguntas que guían la investigación, y se los puede “observar” con la misma intensidad con que se observa un evento o un hecho social. En este sentido, la lectura de documentos es una mezcla de entrevista y observación.” (Citado por Galeano, 2004, p.114)

Para la presente investigación los criterios a analizar en cada documento oral-icónico de no ficción, están dirigidos a generar y responder preguntas orientadas, que ayuden a identificar elementos que pueden ser categorizados en una estructura narrativa y a definir cuáles son los mensajes y elementos comunicativos de los mismos, es decir, generar instrumentos como matrices de análisis cuantitativos y cualitativos que permiten “entrevistar al documento” en el momento que se realiza su observación.

Esta actividad de investigación como lo indica Galeano “... *hace de sus fuentes (de información numérica y no numérica) su materia prima básica, la revisión de archivos y el análisis de contenido se convierten en técnicas fundamentales de su trabajo, más no exclusivas; pueden combinarse con la entrevista, el cuestionario, la observación, entre otras* (2004, p.115). Estas otras, y en especial para el objetivo de nuestro trabajo, técnicas de análisis comunicacional, basadas en procesos empírico analíticos que permitan identificar elementos (cualitativos y cuantitativos) de las estructuras narrativas de los documentos analizados, por ejemplo, matriz de análisis de estructuras narrativas en donde es posible identificar elementos como: tiempos, espacios, personajes, tramas, tipo de relato de un contenido documental visual e icónico.

4.2 Instrumentos de investigación

Los instrumentos de análisis de la presente investigación buscan generar herramientas en la que se pueda registrar y sistematizar la información referente a los siguientes criterios: secuencia lineal (planos y tiempos), sustancia de expresión, forma de expresión, forma de contenido y sustancia de contenido; para tal objetivo se propone la construcción de una matriz descriptiva documental (anexo 1) y la matriz analítica documental (anexo2); esta última (Anexo 2) puede ser empleada paralelamente de acuerdo al número de documentos que se desea analizar. A continuación se exponen las matrices:

Gráfico 28. Formato matriz descriptiva documental

MATRIZ DESCRIPTIVA DOCUMENTAL						
Título de documento:						
Episodio	No. de Plano	Tiempo	Sustancia de Expresión	Formas de Expresión	Formas de Contenido	Sustancia de Contenido
			Tecnologías de grabación y de edición i. Formato de producción ii. Línea de edición	Recursos expresivos orales e icónica i. Registros sonoros ii. Registros orales iii. Registros visuales (Icónicos) iv. Registros alfabéticos	Contenidos en formato narrativo-genero de no ficción documental: i. Estructura narrativa ii. Tramas iii. Personajes iv. Espacios v. Tiempos vi. Planteamiento vii. Subgénero del relato	Contenidos que tienen como ejes temáticos los grupos étnicos en Colombia: i. Características sociocultural

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 29. Formato matriz analítica documental

MATRIZ ANALÍTICA DOCUMENTAL	
<i>Título de documento:</i>	
Información técnica	
<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número)
<i>Sintagma/secuencia</i>	
<i>Sintagma/No. de Plano</i>	
<i>Tiempo</i>	
<i>Plano*minuto*secuencia</i>	
Sustancia de expresión (Tecnología)	
<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número)
<i>Edición</i>	
<i>Captura</i>	
Formas de expresión	
<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número*plano)
Sonido	
<i>On</i>	
<i>primer plano</i>	
<i>Segundo plano</i>	
<i>Off</i>	
<i>primer plano</i>	
<i>Segundo plano</i>	
<i>Silencios</i>	
<i>Efectos</i>	
<i>Mezcla</i>	
<i>Sonidos</i>	
<i>Música</i>	

<i>Parlamento</i>	
Imagen	
<i>Planos</i>	
<i>Plano detalle</i>	
<i>primer plano</i>	
<i>plano medio</i>	
<i>Plano general</i>	
<i>Plano americano</i>	
<i>Posición de cámara(ángulos)</i>	
<i>Frontal</i>	
<i>Picado</i>	
<i>Contrapicado</i>	
<i>inclinación lateral</i>	
<i>Plano cenital</i>	
<i>Cámara objetiva</i>	
<i>Cámara subjetiva</i>	
<i>Movimientos de cámara</i>	
<i>Panoramica(paneo)</i>	
<i>Tilt up</i>	
<i>Tilt down</i>	
<i>de balanceo(Plano secuencia)</i>	
<i>Traveling</i>	
<i>Hacia adelante</i>	
<i>hacia atrás</i>	
<i>Lateral</i>	
<i>Circulares</i>	
<i>Verticales</i>	

<i>Movimientos de lente(ópticos)</i>	
<i>zoom in</i>	
<i>zoom out</i>	
<i>Cambio de foco</i>	
<i>Efectos(Montaje)</i>	
<i>Sobreimposición</i>	
<i>Pantalla dividida</i>	
<i>aparición y desaparición súbita</i>	
<i>Alteración de Colores</i>	
<i>Control de movimientos</i>	
<i>Animación</i>	
<i>Graficación</i>	
<i>Cromakey</i>	
<i>Infografía</i>	
<i>Iluminación</i>	
<i>Natural(Luz día)</i>	
<i>Artificial</i>	
<i>Transiciones</i>	
<i>Corte directo</i>	
<i>Corte encadenado</i>	
<i>Barrido</i>	
<i>Fundido o disolvencia directo</i>	
<i>Fundido o disolvencia encadenado</i>	
<i>Desenfoco directo</i>	
<i>Desenfoco encadenado</i>	
<i>Formas de contenido</i>	

<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número*plano)
Estructura narrativa	
<i>Ritmo</i>	
<i>Lenguaje</i>	
<i>Descriptivo</i>	
<i>Demostrativo</i>	
<i>Narrativo</i>	
<i>Poético</i>	
<i>Personajes (no. personajes)</i>	
<i>Principales(no. de personajes)</i>	
<i>Personajes principales en No. planos</i>	
<i>Figurantes (no. de personajes)</i>	
<i>Personajes figurantes en No. planos</i>	
<i>Género del relato</i>	
<i>Espacio(No de espacios)</i>	
<i>General(No de espacios)</i>	
<i>General</i>	
<i>particular(No de espacios)</i>	
<i>particular(individual)</i>	
<i>Continuidad</i>	
<i>Inicio</i>	
<i>Enganche</i>	
<i>Nudo(no. micro tramas)</i>	
<i>Microtrama 1</i>	
<i>Microtrama 2</i>	
<i>Microtrama 3</i>	

<i>Microtrama 4</i>	
<i>Descenlace</i>	
<i>Planteamiento</i>	
<i>Caracterización (personaje, lugar, tiempo)</i>	
<i>Acción ascendente</i>	
<i>Acción descendente</i>	
<i>Tiempo</i>	
<i>Pasado</i>	
<i>Presente</i>	
<i>Futuro</i>	
<i>Formas de representación</i>	
<i>Acciones</i>	
<i>Conceptos</i>	
<i>Sustancias del contenido</i>	
<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número*plano)
<i>Discurso</i>	
<i>Ejes temáticos (no. de temas)</i>	
<i>Descripción temática (ejemplos)</i>	
<i>Territorio</i>	
<i>Personajes</i>	
<i>Tradiciones</i>	

Fuente: Elaboración propia

4.3 Estructura de la investigación

Al ser este un trabajo de análisis comunicacional donde se busca realizar nexos entre las categorías expuestas en el marco conceptual de la presente investigación y la información expuesta en las fuentes documentales (oral-icónicas), es pertinente tener claro que no se desarrollará un trabajo etnográfico, puesto que no hay relación o interacción con una población, grupo social o personas determinadas, ni tampoco es una investigación exclusivamente cualitativa, aunque la técnica de investigación se fundamente en la adaptación del análisis documental.

En conclusión, la presente investigación busca analizar, desde el campo de la comunicación, factores cualitativos y cuantitativos de un contenido oral-icónico, empleando la siguiente estructura investigativa que ira ligada a las técnicas de recolección y validación de la información expuesta a continuación:

Gráfico 30. Estructura de la investigación

Tipo de investigación	Objetivo	Técnicas o herramientas de la investigación	Resultados esperados
Análisis comunicacional - Estructural	Analizar la estructura narrativa y comunicativa de algunos contenidos oral-icónicos producidos para la televisión pública en Colombia entre 1980- al 2012	<ul style="list-style-type: none"> i. Recolección de información bibliográfica sobre producciones de televisión pública en Colombia entre (1980 al 2012) con el apoyo del Ministerio de Cultura (Antiguo Colcultura) ii. Selección de contenidos audiovisuales que tengan como eje narrativo los grupos étnicos en Colombia iii. Análisis de los textos teniendo en cuenta sus formas y sustancias de expresión y sus formas y sustancias del contenido. 	<ul style="list-style-type: none"> i) Identificar y definir los elementos y estructuras (sustancias y formas de expresión y contenido) que se encuentran presentes en las narraciones oral-icónicas. ii) Identificar los elementos y estructuras (sustancias y formas de expresión y contenido) presentes en algunas narraciones oral-icónicas producidas para la televisión pública en

			<p>Colombia entre 1980 al 2012</p> <p>iii) Identificar posibles transformaciones en los elementos y estructuras (sustancias y formas de expresión y contenido) presentes en algunas narraciones oral-icónicas producidas para la televisión pública en Colombia entre 1980 al 2012</p>
--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 31. Técnicas de recolección y validación de la información

Fases	Soporte de recolección	Sistematización de información
1. búsqueda de información	Registros bibliográficos y bases de datos digitales e impresos del Ministerio de Cultura de Colombia.	Base de datos cuantitativa de registro de producciones audiovisuales
2. Acceso a muestra de material audiovisual	Copias en formato DVD de 3 capítulos de series seleccionadas temas étnicos.	Instrumentó 1: Tabla de información de los 3 documentales seleccionados teniendo en cuenta los siguientes ítems: serie, título, productor, año y sinopsis (temas).
3. Análisis muestra audiovisual	Base de datos Digital e impreso	Instrumento 2 y 3: Matrices descriptivas y de análisis comunicacional cuantitativo y cualitativo con los siguientes ítems: sustancia y forma de expresión, sustancia y forma de contenido
4. Conclusiones y hallazgos	Documento cualitativo digital e impreso	Documento escrito y digital empírico analítico de conclusiones y hallazgos de investigación

Fuente: Elaboración propia

4.3.1 fuentes de investigación

Las *fuentes* en las que se realiza la presente investigación son las producciones audiovisuales apoyadas o producidas por el Ministerio de Cultura de Colombia, Audiovisuales o Focine entre 1980 al 2012, material que se encuentra en custodia de la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano y sistematizado en bases de datos de la Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura.

De acuerdo a lo expuesto en el párrafo anterior, las fuentes de investigación seleccionadas para la presente investigación son las siguientes series documentales producidas por entidades que hacen o hacían parte de la producción de relatos oral-icónicos desde el sector público u oficial; estas series son:

Gráfico 32. Series documentales (oral-icónicas) seleccionadas como corpus de investigación

Serie	Año de producción	Productor	Capítulos	Temas
Yurupari	1983-1987	Audiovisuales-Focine	83 capítulos	Danza, tradiciones, minería, niñez, cosmogonía, costumbres, conflicto, música, festivales, carnavales, arte, religiosidad, juegos, pesca, grupos étnicos y

				territorio
Diálogos de Nación	2001-2003	Ministerio de Cultura	35 capítulos	Gastronomía, diversidad, conflicto, arte, música, violencia, grupos étnicos, danza, tradiciones, costumbres, convivencia, trabajo, medio ambiente
Expreso Colombia	2009-2012	Ministerio de Cultura- Universidad de Antioquia	42 capítulos	Fiestas, tradiciones, carnavales, grupos étnicos, diversidad, patrimonio

Fuente: Elaboración propia

4.3.2 Corpus de investigación

El marco teórico de la presente investigación está dirigida a realizar un análisis teniendo como eje fundamental la cultura narrativa. La profundización de esta categoría se realizó a partir de los estudios, investigaciones y publicaciones realizadas o retomadas por autores como: Aristóteles, Walter Benjamin, Paul Ricoeur y Van Dijk, Walter Ong, Néstor García Canclini, Jesús Martín-Barbero y Ancízar Narváez y en el campo de la narración oral-icónica, autores como Robert Hilliard y Saul Montoya.

Adicionalmente, el corpus de la investigación se realiza a partir de las fuentes efectivas de análisis, para este caso, serán la muestra de tres producciones oral-icónicas con las siguientes características:

i) Producciones audiovisuales para televisión realizadas o apoyadas por el Ministerio de Cultura de Colombia, audiovisuales o Focine entre 1980 al 2012.

ii) Producciones audiovisuales para televisión que tienen cómo eje central los grupos étnicos en Colombia.

iii) Selección de un capítulo por cada serie identificada que tiene como tema central los grupos étnicos en Colombia.

iv) Selección de un capítulo por cada década que hace parte del tiempo de análisis contemplado en la presente investigación.

En ese orden de ideas, las fuentes efectivas de análisis seleccionadas son las siguientes producciones oral-icónicas:

Gráfico 33. Muestras oral-icónicas seleccionadas cómo fuentes efectivas de análisis

Serie	Capítulo	Año de producción	productor	Temas
Yurupari	El País de los Wayuu	1985	Audiovisuales-Focine	El documental narra las costumbres, tradiciones y organización social de la comunidad Wayúu-Yanama, sus formas de vida y sistemas de gobierno.

Diálogos de Nación	Sedientos de Sal	2001	Ministerio de Cultura	El documental muestra el esfuerzo de la comunidad indígena Wayuu colombiana para sobrevivir en su espacio ancestral, no solamente defendiendo la explotación de la sal como fuente de trabajo, sino un estilo de vida y una cultura.
Expreso Colombiana	Sistema Normativo Wayuu aplicado por el Pütchipü'üi.	2012	Ministerio de Cultura- Universidad de Antioquia	El documental aborda los principios fundamentales del sistema normativo wayuu, que es el conjunto de principios, procedimientos y ritos que regulan o guían la conducta social y espiritual de los miembros de la comunidad Wayuu. Su aplicación social se hace efectiva a través de la institución moral, social y cultural del pütchipü'üi, quien también se conoce con el nombre de “palabrero”.

Fuente: Elaboración propia

5. ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS

El presente análisis y descripción de resultados se realizó a partir del análisis comunicacional de los criterios mencionados anteriormente y que fueron sistematizados en la matriz descriptiva documentales étnicos (anexo 3), adjunta a la presente investigación; esta sistematización, por secuencia y plano, de los contenidos oral-icónicos seleccionados como fuentes efectivas de análisis, permitió examinar en detalle cuál es la estructura narrativa(formas de contenido) de

cada documento, identificar cómo y con qué elementos fueron realizados (sustancias y formas de expresión) y que grupos, elementos, procesos y manifestaciones culturales se hacen evidentes en los relatos (sustancias del contenidos).

A partir de la información sistematizada en la *matriz descriptiva documental étnicos* (anexo 3), se presenta a continuación la *matriz analítica documental series étnicas* (anexo 4) que tiene como objetivo, sistematizar de forma cuantitativa (teniendo cómo unidad de medida el plano), la información de la matriz descriptiva, para posteriormente realizar el análisis cualitativo de la información cuantitativa.

Gráfico 34. Matriz analítica documental series étnicas (anexo 4)

Matriz analítica documental series étnicas					
Título de documento: Documental el país de los Wayuu Parte 1-Serie Yuruparí (1985)		Título de documento: Sedientos de sal - Serie Diálogos de Nación (2001)		Título de documento: Sistema Normativo Wayuu Parte 1-Serie Expreso Colombia (2012)	
Información técnica		Información técnica		Información técnica	
Item	análisis cuantitativo (número)	Item	análisis cuantitativo (número)	Item	análisis cuantitativo (número)
Sintagma/secuencia	10	Sintagma/secuencia	17	Sintagma/secuencia	28
Sintagma/No. de Plano	100	Sintagma/No. de Plano	156	Sintagma/No. de Plano	356
Tiempo	27 minutos 44 segundos	Tiempo	19 minutos 22 segundos	Tiempo	26 minutos 31 segundos
Plano*minuto*s secuencia	2.7 minutos por secuencia 3.60 planos por minuto	Plano*minuto*secuencia	1.13 minutos por secuencia 8.05 Planos por minuto	Plano*minuto*secuencia	56.82 segundos por secuencia 13.42 planos por

					minuto
Sustancia de expresión (Tecnología)		Sustancia de expresión (Tecnología)		Sustancia de expresión (Tecnología)	
Item	análisis cuantitativo (número)	Item	análisis cuantitativo (número)	Item	análisis cuantitativo (número)
Edición	Montaje lineal análoga	Edición	Edición lineal análoga	Edición	Edición no lineal digital
Captura	Filmación en formato 16mm (Análoga) (registro sonoro con micrófono boom) sonido monofónico Video color Aspecto 4:3 Tamaño: 720X480	Captura	Grabación en formato Betacam SP (Análoga) (registro sonoro con micrófono) Sonido Estereo Video: Color Aspecto: 4:3 Tamaño: 720x480	Captura	grabación en formato XDCAMHD (digital) (registro sonoro con micrófono) Sonido Estereo Video: Color Aspecto: 16:9 Tamaño: 1920x1080

<i>Formas de expresión</i>		<i>Formas de expresión</i>		<i>Formas de expresión</i>	
<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número*plano)	<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número*plano)	<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número*plano)
Sonido		Sonido		Sonido	
<i>On</i>	78	<i>On</i>	113	<i>On</i>	162
<i>primer plano</i>	32	<i>primer plano</i>	17	<i>primer plano</i>	96
<i>Segundo plano</i>	61	<i>Segundo plano</i>	110	<i>Segundo plano</i>	66
<i>Off</i>	68	<i>Off</i>	140	<i>Off</i>	318
<i>primer plano</i>	68	<i>primer plano</i>	132	<i>primer plano</i>	251
<i>Segundo plano</i>	16	<i>Segundo plano</i>	49	<i>Segundo plano</i>	60
<i>Silencios</i>	3	<i>Silencios</i>	2	<i>Silencios</i>	3
<i>Efectos</i>	46	<i>Efectos</i>	156	<i>Efectos</i>	186
<i>Mezcla</i>	46	<i>Mezcla</i>	156	<i>Mezcla</i>	186
<i>Sonidos</i>	0	<i>Sonidos</i>	0	<i>Sonidos</i>	0
<i>Música</i>	11	<i>Música</i>	139	<i>Música</i>	142
<i>Parlamento</i>	52	<i>Parlamento</i>	137	<i>Parlamento</i>	268
Imagen		Imagen		Imagen	
<i>Planos</i>	100	<i>Planos</i>	156	<i>Planos</i>	356
<i>Plano detalle</i>	1	<i>Plano detalle</i>	6	<i>Plano detalle</i>	68
<i>primer plano</i>	53	<i>primer plano</i>	39	<i>primer plano</i>	164

<i>plano medio</i>	13	<i>plano medio</i>	31	<i>plano medio</i>	20
<i>Plano general</i>	33	<i>Plano general</i>	76	<i>Plano general</i>	107
<i>Plano americano</i>	2	<i>Plano americano</i>	6	<i>Plano americano</i>	5
Posición de cámara(ángulos)	100	Posición de cámara(ángulos)	156	Posición de cámara(ángulos)	356
<i>Frontal</i>	84	<i>Frontal</i>	130	<i>Frontal</i>	288
<i>Picado</i>	7	<i>Picado</i>	18	<i>Picado</i>	69
<i>Contrapicado</i>	6	<i>Contrapicado</i>	1	<i>Contrapicado</i>	69
<i>inclinación lateral (diagonal)</i>	6	<i>inclinación lateral</i>	8	<i>inclinación lateral</i>	0
<i>Plano cenital</i>	0	<i>Plano cenital</i>	0	<i>Plano cenital</i>	0
<i>Cámara objetiva</i>	100	<i>Cámara objetiva</i>	156	<i>Cámara objetiva</i>	356
<i>Cámara subjetiva</i>	0	<i>Cámara subjetiva</i>	0	<i>Cámara subjetiva</i>	0
Movimientos de cámara	23	Movimientos de cámara	51	Movimientos de cámara	82
<i>Panoramica(paneó)</i>	8	<i>Panoramica(paneó)</i>	29	<i>Panoramica(paneó)</i>	34
<i>Tilt up</i>	3	<i>Tilt up</i>	7	<i>Tilt up</i>	14
<i>Tilt down</i>	5	<i>Tilt down</i>	3	<i>Tilt down</i>	12

<i>de balanceo(Plano secuencia)</i>		<i>de balanceo(Plano secuencia)</i>		<i>de balanceo(Plano secuencia)</i>	
	7		12		13
<i>Traveling</i>	4	<i>Traveling</i>	12	<i>Traveling</i>	8
<i>Hacia adelante</i>	4	<i>Hacia adelante</i>	10	<i>Hacia adelante</i>	5
<i>hacia atrás</i>	0	<i>hacia atrás</i>	0	<i>hacia atrás</i>	3
<i>Lateral</i>	0	<i>Lateral</i>	2	<i>Lateral</i>	1
<i>Circulares</i>	0	<i>Circulares</i>	0	<i>Circulares</i>	0
<i>Verticales</i>	0	<i>Verticales</i>	0	<i>Verticales</i>	0
<i>Movimientos de lente(ópticos)</i>	3	<i>Movimientos de lente(ópticos)</i>	14	<i>Movimientos de lente(ópticos)</i>	11
<i>zoom in</i>	2	<i>zoom in</i>	6	<i>zoom in</i>	3
<i>zoom out</i>	1	<i>zoom out</i>	8	<i>zoom out</i>	0
<i>Cambio de foco</i>	0	<i>Cambio de foco</i>	0	<i>Cambio de foco</i>	8
<i>Efectos(Montaje)</i>	10	<i>Efectos(Montaje)</i>	21	<i>Efectos(Montaje)</i>	103
<i>Sobreimposición</i>	0	<i>Sobreimposición</i>	1	<i>Sobreimposición</i>	9
<i>Pantalla dividida</i>	0	<i>Pantalla dividida</i>	2	<i>Pantalla dividida</i>	0
<i>aparición y desaparición subita</i>	0	<i>aparición y desaparición subita</i>	0	<i>aparición y desaparición subita</i>	0
<i>Alteración de Colores</i>	0	<i>Alteración de Colores</i>	1	<i>Alteración de Colores</i>	0

<i>Control de movimientos</i>	1	<i>Control de movimientos</i>	9	<i>Control de movimientos</i>	0
<i>Animación</i>	0	<i>Animación</i>	1	<i>Animación</i>	6
<i>Graficación</i>	9	<i>Graficación</i>	8	<i>Graficación</i>	97
<i>Cromakey</i>	0	<i>Cromakey</i>	0	<i>Cromakey</i>	0
<i>Infografía</i>	0	<i>Infografía</i>	0	<i>Infografía</i>	0
<i>Illuminación</i>	94	<i>Illuminación</i>	143	<i>Illuminación</i>	348
<i>Natural(Luz día)</i>	93	<i>Natural(Luz día)</i>	143	<i>Natural(Luz día)</i>	334
<i>Artificial</i>	1	<i>Artificial</i>	0	<i>Artificial</i>	8
<i>Transiciones</i>	100	<i>Transiciones</i>	156	<i>Transiciones</i>	356
<i>Corte directo</i>	50	<i>Corte directo</i>	60	<i>Corte directo</i>	78
<i>Corte encadenado</i>	41	<i>Corte encadenado</i>	25	<i>Corte encadenado</i>	269
<i>Barrido</i>	0	<i>Barrido</i>	0	<i>Barrido</i>	0
<i>Fundido o disolvencia directo</i>	6	<i>Fundido o disolvencia directo</i>	50	<i>Fundido o disolvencia directo</i>	9
<i>Fundido o disolvencia encadenado</i>	3	<i>Fundido o disolvencia encadenado</i>	21	<i>Fundido o disolvencia encadenado</i>	0
<i>Desenfoque directo</i>	0	<i>Desenfoque directo</i>	0	<i>Desenfoque directo</i>	0
<i>Desenfoque encadenado</i>	0	<i>Desenfoque encadenado</i>	0	<i>Desenfoque encadenado</i>	0
<i>Formas de contenido</i>		<i>Formas de contenido</i>		<i>Formas de contenido</i>	

<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número*plano)	<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número*plano)	<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número*plano)
Estructura narrativa		Estructura narrativa		Estructura narrativa	
<i>Ritmo</i>	Lento	<i>Ritmo</i>	Rápido	<i>Ritmo</i>	Rápido
<i>Lenguaje</i>	100	<i>Lenguaje</i>	156	<i>Lenguaje</i>	356
<i>Descriptivo</i>	26	<i>Descriptivo</i>	27	<i>Descriptivo</i>	64
<i>Demostrativo</i>	16	<i>Demostrativo</i>	47	<i>Demostrativo</i>	147
<i>Narrativo</i>	56	<i>Narrativo</i>	56	<i>Narrativo</i>	117
<i>Poético</i>	2	<i>Poético</i>	26	<i>Poético</i>	28
<i>Personajes (no. personajes)</i>	54	<i>Personajes (no. personajes)</i>	161	<i>Personajes (no. personajes)</i>	159
<i>Principales(no. de personajes)</i>	4	<i>Principales(no. de personajes)</i>	4	<i>Principales(no. de personajes)</i>	10
<i>Personajes principales en No. planos</i>	53	<i>Personajes principales en No. planos</i>	31	<i>Personajes principales en No. planos</i>	164
<i>Figurantes (no. de personajes)</i>	50	<i>Figurantes (no. de personajes)</i>	157	<i>Figurantes (no. de personajes)</i>	149
<i>Personajes</i>	72	<i>Personajes figurantes</i>	113	<i>Personajes</i>	149

<i>figurantes en No. planos</i>		<i>en No. planos</i>		<i>figurantes en No. planos</i>	
Genero del relato	Documental Etnográfico	Genero del relato	Documental Etnográfico	Genero del relato	Documental Etnográfico
Espacio(No de espacios)	15	Espacio(No de espacios)	42	Espacio(No de espacios)	63
General(No de espacios)	8	General(No de espacios)	29	General(No de espacios)	41
General	10	General	47	General	74
particular(No de espacios)	7	particular(No de espacios)	13	particular(No de espacios)	23
particular(individual)	84	particular(individual)	109	particular(individual)	282
Continuidad	100	Continuidad	156	Continuidad	356
Inicio	9	Inicio	21	Inicio	30
Enganche	Plano 8	Enganche	Plano 26	Enganche	Plano 31
Nudo(no. micro tramas)	91	Nudo(no. micro tramas)	135	Nudo(no. micro tramas)	326
Microtrama 1	45	Microtrama 1	35	Microtrama 1	66
Microtrama 2	37	Microtrama 2	31	Microtrama 2	82
Microtrama 3	8	Microtrama 3	68	Microtrama 3	103

<i>Microtrama 4</i>	0	<i>Microtrama 4</i>	0	<i>Microtrama 4</i>	71
<i>Descenlace</i>	1	<i>Descenlace</i>	1	<i>Descenlace</i>	4
<i>Planteamiento</i>	100	<i>planteamiento</i>	156	<i>Planteamiento</i>	356
<i>Caracterización (personaje, lugar, tiempo)</i>	49	<i>Caracterización (personaje, lugar, tiempo)</i>	21	<i>Caracterización (personaje, lugar, tiempo)</i>	25
<i>Acción ascendente</i>	32	<i>Acción ascendente</i>	104	<i>Acción ascendente</i>	224
<i>Acción descendente</i>	19	<i>Acción descendente</i>	31	<i>Acción descendente</i>	107
<i>Tiempo</i>	100	<i>Tiempo</i>	156	<i>Tiempo</i>	356
<i>Pasado</i>	0	<i>Pasado</i>	0	<i>Pasado</i>	356
<i>Presente</i>	100	<i>Presente</i>	156	<i>Presente</i>	0
<i>Futuro</i>	0	<i>Futuro</i>	0	<i>Futuro</i>	0
<i>Formas de representación</i>		<i>Formas de representación</i>		<i>Formas de representación</i>	
<i>Acciones</i>	100	<i>Acciones</i>	156	<i>Acciones</i>	356
<i>Conceptos</i>	52	<i>Conceptos</i>	137	<i>Conceptos</i>	268
<i>sustancias del contenido</i>		<i>sustancias del contenido</i>		<i>sustancias del contenido</i>	
<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número*plano)	<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número*plano)	<i>Item</i>	análisis cuantitativo (número*plano)

<i>Discurso</i>		<i>Discurso</i>		<i>Discurso</i>	
<i>Ejes Temáticos(no. de temas)</i>	3	<i>Ejes Temáticos(no. de temas)</i>	4	<i>Ejes Temáticos(no. de temas)</i>	5
<i>Descripción temática</i>		<i>Descripción temática</i>		<i>Descripción temática</i>	
<i>caracterización Territorio</i>	21	<i>caracterización Territorio</i>	22	<i>Caracterización Territorio</i>	50
<i>características y roles del hombre y la mujer que viven en un territorio wayuu</i>	20	<i>Trabajo y tradición de la sal</i>	39	<i>trabajos y roles del hombre y la mujer que viven en un territorio wayuu</i>	92
<i>Tradiciones culturales en la cultura wayuu</i>	59	<i>características y roles del hombre y la mujer que viven en un territorio wayuu</i>	52	<i>Tradiciones culturales en la cultura wayuu</i>	108
		<i>Tradiciones culturales en la cultura wayuu</i>	43	<i>Educación</i>	74
				<i>Características del sistema</i>	32

normativo Wayuu

Fuente: Elaboración propia

Inicialmente es posible identificar que en los tres documentos oral-icónicos analizados, se hace referencia o tienen como eje temático la población Wayuu y su contexto social, territorial y cultural; estos relatos son realizados en tres décadas diferentes, permitiendo analizar e identificar tres posiciones (miradas, registros, relatos) sobre un mismo grupo étnico.

Al analizar paralelamente la información técnica de los relatos, es posible identificar cómo hay un crecimiento en la cantidad de planos y secuencias de un documental a otro, es decir, mayor cantidad de planos por minuto y secuencias más cortas; esto se puede ver claramente en la siguiente tabla:

Documental	Planos por minuto	Duración secuencia x minuto
El país de los wayuu (1985)	3.6	2.7
Sedientos del sal (2001)	8.05	1.13
Sistema Normativo wayuu (2012)	13.42	0.94

Fuente: Elaboración propia

Es pertinente aclarar que los documentales producidos en 1985 y 2012, son la primera parte de los documentales y que el documental producido en 2001, es una muestra representativa del documento total; pero estos registros permiten identificar sus estructuras narrativas, sustancias y formas tanto de expresión cómo de contenido.

En cuanto a las sustancias de expresión utilizadas en la creación de cada documento oral-icónico, es decir, las tecnologías con que fueron grabados y editados estos documentales, son evidentes las transformaciones que se han generado; se pasó de grabar en formatos análogos, soporte

fotoquímico (película de 16mm) y soporte magnético (Cassete Betacam SP) a soportes digitales (Disco XDcamHD); en donde se evidencia cambios en la calidad de la imagen, específicamente, en su aspecto (se pasó de una imagen 4:3 a 16:9) y resolución (se pasó de 720x480 a 1920x1018); estos cambios también se dan en el sonido, en el que se pasó de grabación monofónica (un canal de grabación) a estereofónica (dos o más canales de grabación).

Otros cambios en las sustancias de expresión se dieron en el montaje o edición del relato, en donde se pasó de un montaje manual a una edición hecha totalmente en computador; esta transformación se puede sintetizar de la siguiente manera:

Documental	Tipo de edición	Descripción
El país de los wayuu (1985)	Montaje análogo	Es un proceso totalmente manual en donde se ensamblan los registros sonoros y visuales de acuerdo a la intención narrativa
Sedientos del sal (2001)	Edición lineal análoga	Es un proceso mecánico en donde no se edita o se manipula el soporte directamente; son máquinas reproductoras y grabadoras de formatos magnéticos que hacen el trabajo de edición.
Sistema Normativo wayuu (2012)	Edición no lineal (digital)	Es un proceso computarizado (telemático) en donde tanto las señales de video como de sonido son digitalizadas (codificadas) por un equipo de edición (computador) que se encarga, mediante un software de

	edición, de realizar la narración y posteriormente exportarlo a un formato de reproducción.
--	---

Fuente: Elaboración propia

Estas transformaciones tecnológicas en la grabación y en la edición, permitieron aportar más recursos narrativos (formas de expresión) a los relatos; adicionalmente, cambiaron la forma como se ven y se escuchan estas narraciones, facilitando y agilizando así los procesos de grabación y edición.

Las formas de expresión de los tres relatos son similares, tal vez porque estas formas de expresión están ligadas más a la estructura narrativa (formas de contenido), que a la tecnologías con que se desarrollan (sustancias de expresión); desde luego, los avances tecnológicos en grabación y edición, permiten incluir al relato formas de expresión "fácilmente", especialmente en el campo de los efectos (montaje) y las transiciones.

Retomando el análisis de las formas de expresión presentes en los tres relatos, objeto de análisis comunicacional de la presente investigación, es necesario estructurarlo en dos campos: el sonido y la imagen.

En el sonido es posible identificar cómo predomina el registro en *on* en el documental de (1985) pero este predominio se va transformando por el registro de sonido en *off*, evidente en el documental producido en 2012; así mismo se identifica como el sonido *off* en primer plano, es en

donde se genera un mayor uso del recurso narrativo (forma de expresión), en gran medida, porque es ahí, en donde quedan registradas las voces de los personajes y narradores.

En cuanto al uso de efectos sonoros utilizados en estos relatos, predomina la mezcla de sonidos, es decir, incluir en un mismo plano sonidos en *off* y *on*; este recurso es utilizado en todos los planos de la producción del 2001, lo que permite inferir que no necesariamente la mezcla de sonidos aumenta con la evolución de las sustancias de expresión (tecnología); es un recurso narrativo más que técnico.

Al analizar el rol que cumple la música en estos documentales, es posible identificar que la música pasa de ser un recurso complementario a ser un recurso estructural en el relato, es decir, la música es elemento de la estructura narrativa.

Finalmente, el uso de parlamentos, es decir, el predominio de lo oral sobre lo icónico, se refleja en el aumento progresivo de este elemento (forma de expresión) en los relatos; esto se puede ver con mayor claridad en la siguiente tabla:

Documental	Uso de parlamentos x plano	Total planos
El país de los wayuu (1985)	52	100
Sedientos del sal (2001)	137	156
Sistema Normativo wayuu (2012)	268	356

Fuente: Elaboración propia

Las formas de expresión de la imagen, parecen no tener cambios radicales de un documental a otro; estos cambios son notorios, como se explicó antes, en las transiciones y en mayor detalle en los efectos (montaje); estos recursos van ligados más a la forma cómo el narrador quiere mostrar su relato y cuál es la intención comunicativa que quiere enviar al espectador. A continuación se explicará estas formas de expresión, teniendo como unidad de medición o sintagmática, el número de planos en que aparece cada recurso.

En el documental, *"El país de los wayuu (1985)"*, predomina el primer plano (53 de 100), es decir, busca enfocarse en los personajes y en los detalles, seguido de planos generales (33 de 100) que buscan presentar el lugar de la acción; en cuanto a la posición de la cámara, predomina el plano frontal (84 de 100); con lo que se busca mostrar esa "realidad" de forma natural.

Continuando con las formas de expresión empleadas en *"El país de los Wayuu"*, se identifica el poco uso de los movimientos de cámara (27 de 100), en donde se pueden identificar el paneo (8 de 27) y el plano secuencia (7 de 27) como los recursos más utilizados.

Finalmente, en cuanto a los efectos de montaje y transición, son pocos los recursos (efectos visuales) empleados (10 de 100), en donde se utiliza la graficación como recurso narrativo para incluir información relacionada con las personas y personajes que hicieron parte de la realización. En cuanto a las transiciones, predominan los cortes directos y encadenados (91 de 100), es decir, un corte instantáneo de un plano a otro.

En "*Sedientos de sal (2001)*", predomina el plano general (76 de 156). Es decir, su intención narrativa va enfocada a la presentación del lugar de los personajes y la acción; esta intención narrativa es complementada con planos medios (31 de 156) y primeros planos (39 de 156), que buscan vincular los personajes a este espacio. En cuanto a la posición de la cámara, al igual que el documental anterior, predomina el plano frontal (130 de 156), es decir, también busca mostrar la "realidad" de forma natural.

Los movimientos de cámara empleados en "*sedientos de sal*" aumentan en relación al documental producido en 1985; estos recursos son empleados en 73 de los 156 planos sistematizados; el movimiento más utilizado es el paneo (29 de 73), el plano secuencia (12 de 73) y el *traveling* hacia adelante (10 de 73); adicionalmente, se emplea el recurso de movimiento de lente (14 de 156), utilizando el recurso de *zoom in* (6 de 156) y *zoom out* (8 de 156); esto se debe a la necesidad narrativa de mostrar en detalle el lugar de la acción.

Los efectos de montaje y transición son pocos en relación al número de planos (21 de 156), sin embargo, se emplean efectos como: sobreimposición (1 de 156), pantalla dividida (2 de 156), control de movimientos (9 de 156), animación (1 de 156) y graficación (8 de 156); finalmente, las transiciones empleadas en "*sedientos de sal*", tienen un equilibrio entre los cortes directos y encadenados (85 de 156) y los fundidos directos y encadenados (71 de 156).

En el "*Sistema Normativo Wayuu (2012)*" predomina el uso del primer plano (164 de 356), pero también hay uso recurrente del plano general (107 de 365), es decir, la intención narrativa se

centra en los personajes y los detalles, sin dejar de lado las características del lugar de la acción; en conclusión, la estructura narrativa está centrada en los personajes y su entorno (territorio).

Al igual que en los dos documentales anteriores, predomina la posición de cámara en un ángulo frontal (288 de 356), adicionalmente hay uso frecuente de planos en picado (69 de 356) y contrapicado (69 de 356), es decir, se busca mostrar esa "realidad" de forma natural, pero también transmitir o generar en el espectador una sensación de respeto hacia la imagen que está viendo.

En las formas de expresión de los documentales anteriores, fue poco empleado los movimientos de cámara y de lente, sin embargo, en el "*Sistema Normativo Wayuu*" el uso de este recursos narrativo es incorporado de manera sincronizada a lo largo del relato; esto se evidencia en el uso de movimientos en 93 de los 356 planos analizados, en donde se logra identificar los siguientes movimientos tanto de cámara como de lente: Paneo (34 de 356), *tilt up* (14 de 356), *tilt down* (12 de 356), plano secuencia (13 de 356), *traveling* hacia adelante (5 de 356), *traveling* hacia atrás (3 de 356), *traveling* lateral (1 de 356), *zoon in* (3 de 356) y cambio de foco (8 de 356).

Es posible identificar un mayor uso de efectos visuales en la imagen, específicamente en lo relacionado con la graficación (97 de 356), la animación (9 de 356) y la sobreimposición (9 de 356). En cuanto a las transiciones, el uso del corte directo y encadenado, es el recurso más utilizado en el "*Sistema Normativo wayuu*", ya que se emplea en 347 de los 356 planos analizados.

En los tres documentales se identifica el uso de la *cámara objetiva* en la totalidad de los relatos, es decir, no se tiene la intención narrativa de hacer sentir al espectador parte del relato, simplemente, testigo de las acciones. En cuanto al recurso técnico de iluminación, en los tres documentales predomina el uso de la luz natural, como se registra en la siguiente tabla:

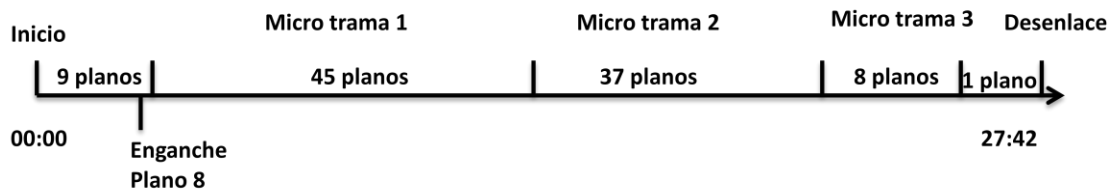
Documental	Uso de luz natural x plano	Total planos
El país de los wayuu (1985)	93	100
Sedientos del sal (2001)	143	156
Sistema Normativo wayuu (2012)	334	356

Fuente: elaboración propia

Las estructuras narrativas o formas de contenidos de los tres documentales analizados son similares; los cambios notorios están en el ritmo, en donde se refleja una estructura narrativa externa más rápida (cambio de planos) y el mayor uso de conceptos a lo largo del relato; es decir, la estructura narrativa del relato se fundamenta en lo oral y en especial en los conceptos; se emplea un lenguaje demostrativo.

En "*El país de los Wayuu (1985)*", el ritmo del relato es lento, predomina un lenguaje narrativo (56 de 100) complementado de un lenguaje descriptivo (26 de 100), es decir, el documental relata hechos que ocurrieron, describiendo en detalle el sitio de la acción y los personajes; en cuanto a los personajes, se logra identificar 4 principales y 54 figurantes; los espacios narrativos identificados en este documental son 8 generales que aparecen en 10 planos y 7 particulares que aparecen en 84 planos.

La línea narrativa del documental producido en 1985 se estructura de la siguiente manera:



Fuente: Elaboración propia

En esta línea narrativa se emplean 49 planos para caracterización de lugar, personajes y tiempo, 32 planos en acciones ascendentes y 19 planos en acciones descendentes; el tiempo en que se narra es presente en la totalidad de los planos analizados. Finalmente, la forma de representación utiliza la imagen (icono) en 100 planos y el uso de recursos conceptuales en 52 planos.

En el documental "*Sedientos de sal (2001)*", se emplea un ritmo más rápido, en comparación al producido en 1985, en donde predomina un lenguaje narrativo (56 de 156) seguido del lenguaje demostrativo (47 de 156), en otras palabras, la narración se centra en describir hechos y demostrar por medio de la experiencia (en este caso de los personajes) la verdad de algo.

En cuanto a los personajes que aparecen en la narración, se identifican 157 figurantes que aparecen en 113 de los 156 planos del relato y 4 personajes principales que aparecen en 31 planos. Los espacios narrativos aumentan en comparación al documental de 1985; en "*Sedientos de sal*" se logran identificar 29 espacios generales que aparecen en 47 planos y 13 espacios particulares que aparecen en 109 de los 156 planos analizados.

Seguando con el análisis de la línea narrativa del documental producido en 2001, este puede ser estructurado de la siguiente forma:



Fuente: Elaboración propia

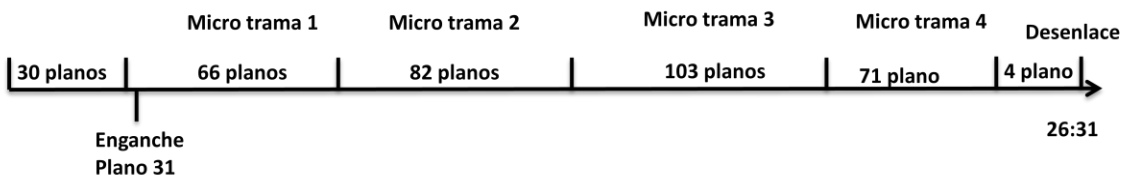
En esta línea narrativa se emplean 21 planos para caracterización de lugar, personajes y tiempo, 104 planos para acciones ascendentes y 31 planos para acciones descendentes. Finalmente, la forma de representación utilizada en "*sedientos de sal*", emplea la imagen (ícono) en el total de los planos 156 y usos de recursos conceptuales en 137 planos; el tiempo narrativo está en presente en la totalidad del relato.

De los tres documentales analizados, "*El sistema Normativo Wayuu (2012)*", es el que emplea un ritmo narrativo más rápido; esto se debe a que duplica y triplica el número de planos utilizados en la construcción de la narración. En cuanto al lenguaje utilizado, es en este documental donde hay un mayor uso de diferentes recursos lingüísticos por plano, empleándolos de la siguiente manera: lenguaje descriptivo (64 de 356), lenguaje demostrativo (147 de 356), lenguaje narrativo (117 de 356) y lenguaje poético (28 de 356); esto significa que la estructura narrativa está desarrollada en función de mostrar de manera evidente la verdad de algo, a través de los

testimonios de los personajes principales, sin dejar a un lado los hechos y las características del lugar en donde se desarrolla el relato.

Si bien, el número de planos del relato producido en 2012 duplica al que fue producido en 2001, el número de personajes figurantes, no tiene cambios radicales; en *"El Sistema Normativo Wayuu (2012)"* aparecen un total de 149 personajes figurantes en 149 planos y 10 personajes principales, que aparecen en 164 planos.

En cuanto al espacio narrativo se logran identificar 41 espacios generales, que aparecen en 74 planos y 23 espacios particulares que aparecen en 282 planos. Continuando con la línea narrativa empleada en el documental producido en 2012, este se puede graficar de la siguiente manera:



Fuente: Elaboración propia

En esta línea narrativa se emplean 25 planos para caracterización de lugar, personajes y tiempo, 224 planos para acciones ascendentes y 107 planos para acciones descendentes. La forma de representación utilizada en el *"Sistema Normativo Wayuu (2012)"*, emplea la imagen (icono) en el total de los 356 planos y el uso de recursos conceptuales en 268 planos; el tiempo narrativo está en presente en la totalidad del relato.

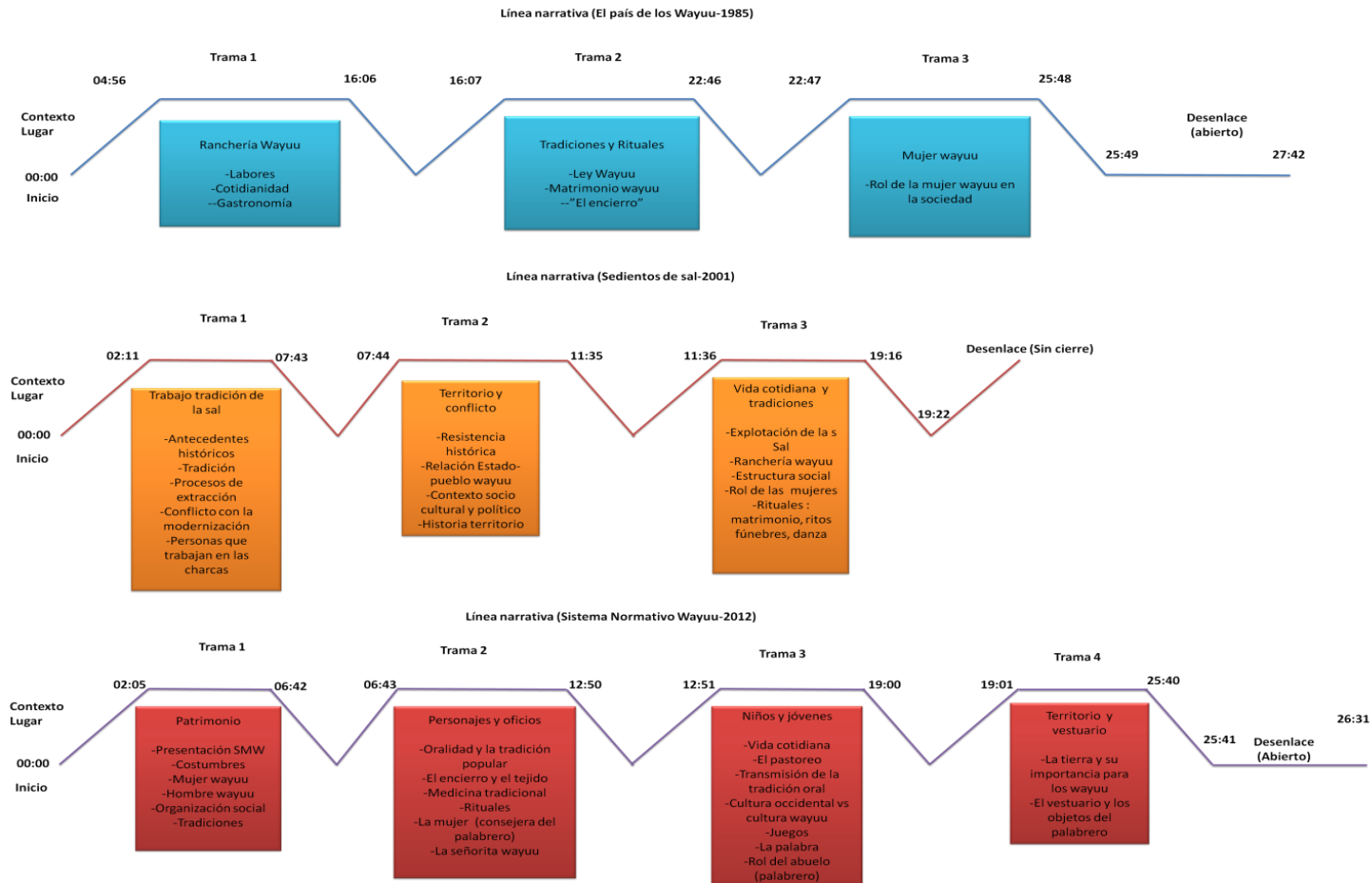
Los documentales analizados pueden ser clasificados cómo documentales étnicos, con un modelo de cotidianidad dramática ya que se ocupan del estudio de las comunidades sociales, sus interacciones y visión del mundo con un "dramatismo" de esa vida cotidiana.

Finalmente, las sustancias del contenido evidenciadas en los documentales, muestran una relación temática directa, en donde se abordan temas comunes en tradiciones y rituales del pueblo Wayuu, específicamente en el ritual de la muerte y el matrimonio; otros temas recurrentes en los tres relatos fueron: las labores cotidianas tanto del hombre cómo la mujer Wayuu, el rol fundamental que cumple la mujer en una cultura Wayuu y el *encierra*", proceso en el cual la niña Wayuu se vuelve mujer.

Adicionalmente, los tres relatos oral-icónicos permiten identificar sustancias del contenido en donde se centra toda la acción narrativa; en *El país de los wayuu* (1985), el eje narrativo se fundamenta en el rol que cumple la mujer cómo pilar fundamental (cultura matriarcal) de los Wayuu; puesto que es en ella en donde recae toda transmisión de hábitos, tradiciones, labores, conocimientos. En *Sedientos de sal* (2001), la acción narrativa recae en los conflictos y tensiones existentes en la recolección y producción de sal en el territorio Wayuu y la relación que existe entre la nación wayuu y el Estado colombiano.

Finalmente, en el *Sistema Normativo Wayuu* (2012) el eje narrativo está centrado en el rol que cumple *palabrero* en el sistema de organización social y cultura de los Wayuu. Estas diferencias y cruces temáticos pueden ser vistos en detalle en el siguiente gráfico:

Gráfico 35. Línea narrativa y temática relatos wayuu (anexo 5)



Fuente: Elaboración propia

6. HALLAZGOS O CONCLUSIONES

Inicialmente, el marco teórico de la presente investigación permitió comprender los elementos conceptuales y técnicos (sustancias y formas de expresión y del contenido) de los que se componen los relatos oral-icónicos. Así mismo, permitió entender la narración como la forma en que el ser humano representa o mimetiza su mundo, su vida, su cultura.

El documento permite identificar cómo la narración en su estructura no se ha transformado, de acuerdo a los planteamientos expuestos desde Van Dijk (1978) y Ong (1982), es decir, toda narración requiere de personajes, tiempos y espacios entrecruzados en una trama para que puedan ser narrados; a su vez, es posible concluir que las narraciones, sin importar el cruce de tiempos y espacios narrativos, siempre tendrán una linealidad continua, es decir, toda narración, oral, escrita u oral-icónica, siempre tendrá un inicio un nudo y un desenlace, este puede durar un minuto o 100 años, pero tarde o temprano tendrá un final.

Es importante aclarar, que aunque la estructura narrativa no se transforma, estas formas del contenido han cambiado en función a como son percibidos por el lector, oyente, o espectador; estos cambios se han dado en sus historias y las tecnologías en que fueron creadas (sustancias de expresión). Es decir, el destino del héroe define el tipo de relato a contar, este detalla sus formas de expresión que están inmersas en su forma del contenido; esto permite encasillar toda narración en un género y subgénero narrativo, de acuerdo a lo expuesto en el gráfico 13 del presente documento, es decir, todo relato según su historia podrá ser trágica, cómica, melodramática o épica, y por la forma en que fue creada (sustancias de expresión), podrá ser

identificada cómo una novela literaria, un reportaje, un noticiero, una película de acción o un documental para televisión.

Es en la expresión, tanto en sus sustancias como en sus formas, en donde las narraciones han tenido mayores cambios; las evoluciones tecnológicas en este campo (narración), le han permitido al hombre tener herramientas cada vez más avanzadas para mimetizar o representar ese mundo humano vital que lo rodea o está en su mente; esto a su vez ha generado la creación de formas de expresión propias de cada medio, es decir, para narrar oral-icónicamente, sus formas de expresión serán: los planos, los ángulos y movimientos de cámara, el sonido en primer o segundo plano, la yuxtaposición de imágenes, la graficación y una variedad de efectos sonoros y visuales generados a partir de tecnologías electrónicas digitales.

Las sustancias del contenido en las narraciones pueden ser tomadas como la evidencia del entramado cultural en la que vive el hombre; esta no se transforman por la forma como es narrada, sin embargo, esta sustancias del contenido si modifican las formas de narrar.

En este recorrido sobre las diversas formas en que el hombre ha narrado su mundo es posible concluir que:

- i) La cultura modifica las formas de narrar, esto por el desarrollo de sustancias de expresión (tecnologías) que permiten nuevas formas de expresión a partir de estos desarrollos y no al contrario.

ii) Cada *sustancia de expresión* creada para narrar, trae consigo sus *propias formas de expresión*, pero, estas a su vez traen la herencia de otras formas de narra en su *forma de contenido*, la telenovela (oral-icónico) trae implícita la estructura del melodrama (oralidad), la novela (escritura) y la radionovela (oralidad mediatizada). Así una nueva forma de narrar no elimina a su antecesora, se complementa de ella.

iii) En los relatos oral-icónicos es posible identificar formas de expresión que han estado presentes desde la invención del cinematógrafo de los Hermanos Lumiere (1895) a nuestros tiempos (2014), ligados a la creación misma del narrador (planos, transiciones, movimientos de cámara) y otros que se han incorporado gracias a los avances tecnológicos (animación, graficación, efectos visuales y sonoros generados por computador)

iv) De la imaginación a nuestros ojos; las evoluciones tecnológicas en el campo de la narración permiten crear nuevos relatos de relatos pasados, es decir, "convertir un relato que era oral o escrito en un relato oral-icónico; en donde sus sustancias y formas del contenido son los mismos, pero sus sustancias y formas de expresión son totalmente diferentes.

6.1 Los relatos oral icónicos en Colombia

A partir del análisis de resultados del corpus de investigación seleccionado para realizar el análisis comunicacional-estructural de algunos contenidos oral-icónicos producidos desde la televisión pública en Colombia entre 1980 al 2012, fue posible identificar:

- i) Los tres documentales oral-icónicos tienen una misma estructura narrativa en cuanto a su duración promedio y estructura en bloques; los cortes presentes entre cada trama, permiten identificar micro-relatos de un gran relato, estructurado en bloques temáticos, los cuales pueden ser vistos como una unidad narrativa.
- ii) Los relatos pueden ser encasillados como documentales étnicos, por los temas y objetivos que abordan, centrados en el estudio del grupo étnico y su vida cotidiana; adicionalmente se evidencia en los tres relatos un "*modelo de la cotidianidad dramática*" que busca mostrar de manera "dramática" los detalles de la vida cotidiana, en donde se presentan los personajes como son en realidad. (Cfr. Hilliard, 2000, P. 184)
- iii) Hay transformaciones evidentes en las sustancias de expresión, especialmente en la forma en que se graba y se editan estos documentales, lo cual permitió acelerar el ritmo del relato: se pasó de una narración de 3.6 planos por minuto en 1985 a un relato de 13.42 planos por minuto en 2012. También hay una transformación evidente en la forma como se ven esos relatos. se pasó de una pantalla cuadrada de 4:3 (aspecto y resolución de la imagen) a un relato en una pantalla rectangular de 16:9, en donde el campo focal se amplió, es decir, el televidente obtiene más información visual sobre el espacio narrativo.

iv) Estas transformaciones de las sustancias de expresión permitieron incorporar al relato formas de expresión que antes no eran posibles o tenían gran dificultad técnica para su producción; específicamente la graficación y la animación que permitieron incorporar en los relatos producidos en 2001 y 2012 elementos como:

a. Subtitulaje de los parlamentos que dicen los personajes en su lengua nativa, lo cual permitió una mayor comprensión del relato por parte del televidente.

b. Incorporar recursos visuales al relato, los cuales no se encuentran en el espacio narrativo; estos recursos permitieron identificar a los personajes, lugares y líneas temáticas.

c. Complementar el relato oral-icónico con el texto alfabético.

d. La música en off se estructura a la narración, cómo forma de expresión fundamental en el relato

v) Aunque las formas de expresión utilizadas en la realización de estos tres documentales han tenido transformaciones; se identifica que hay elementos estructurales, que sin importar las sustancias de expresión con que se produzcan, siguen estando presentes a lo largo de los tres relatos; estos son:

a. Corte de plano directo: es el efecto más utilizado para yuxtaponer planos, ya que genera una continuidad natural del relato más cercano al mundo humano vital.

b. Plano frontal: la cámara se encuentra siempre frente a los personajes o a los lugares, esto se debe a que esta posición de cámara, reproduce los comportamientos naturales de la realidad.

c. Cámara fija: El no movimiento de la cámara complementa la naturalidad del relato, permite mostrar el plano cómo si la cámara no estuviera, y fuera el televidente el que estuviera presente en ese espacio narrativo.

vi) Las formas de contenido presentes en los documentales analizados, tienen una estructura narrativa igual, tanto en tiempo, como en divisiones temáticas, pareciera que los tres relatos pudieran construir un gran macro-relato sobre las tradiciones, costumbres, vida cotidiana y rituales del pueblo Wayuu; sin embargo; esta línea narrativa, enmarcada en 30 años de observación, si han tenido transformaciones en cuanto al enfoque y los diferentes tipos de lenguajes empleados en el momento de la realización de los relatos. estas diferencias que a la vez se pueden complementar en un macro-relato, se muestran de la siguiente manera:

a. *"El país de Wayuu"* centra su relato desde la experiencia vivida de los personajes, su eje narrativo ubicado en los relatos de la "abuela", sumerge al televidente en la cultura Wayuu desde la visión de esta mujer; se estructura en un lenguaje descriptivo y narrativo,

es decir, busca mostrar los detalles de los personajes y lugares, siguiendo una línea continua de la narración de un suceso.

b. *"Sedientos de sal"* centra su relato en la palabra, la imagen pasa a un segundo plano (complementa el relato oral); hay una división entre el lenguaje demostrativo que busca explicar o establecer verdades sobre algo, en este caso, el conflicto y la relación existente entre la producción de sal y el pueblo Wayuu; y un lenguaje narrativo y descriptivo que busca mostrar las características culturales de ese pueblo desde el personaje experto (entrevistado) y el personaje vivencial .

c. En el *"Sistema Normativo Wayuu"* el relato está centrado en un lenguaje demostrativo, que busca explicar más que narrar cuáles son las tradiciones, rituales, formas de gobernarse y tradiciones del pueblo Wayuu; los personajes se plantean como expertos sobre el tema abordado; más que personajes vivenciales.

d. Se identifica cómo un tema (el ritual del encierro) es abordado desde la narración y la experiencia del personaje (*El país de los Wayuu-1985*) y cómo este mismo tema es visto desde la argumentación, la justificación del ritual, desde la visión del entrevistado experto (*Sedientos de sal-2001* y *Sistema Normativo Wayuu-2012*); esto permite crear un nuevo relato desde la experiencia del personaje y el conocimiento conceptual del experto.

vii) Las sustancias del contenido presentes en los tres relatos parecen estar congeladas en el tiempo, las características culturales evidenciadas en el documental de 1985 se

hacen presente en los relatos producidos en 2001 y en 2012; especialmente en lo relacionado con rituales, rol de la mujer y tradiciones; aquí se hace necesario contextualizar un poco en cuanto al concepto de nación, estado y grupo étnico, puesto que en estos conceptos es donde las sustancias de contenido tienen sentido.

La Nación puede ser comprendida como "*un grupo social que comparte una ideología común, unas instituciones y costumbres comunes, así como un sentimiento de homogeneidad*" (Connor, 1994, p.119). Estas costumbres y tradiciones comunes están ligadas a un territorio que el grupo social siente como propio. A su vez, existe un concepto de Estado, que puede ser comprendido como "*una organización pública, un armazón jurídica, el órgano formalmente establecedor del Derecho, aplicador de éste, el Derecho en su vida dinámica, que comprende sólo un cierto número de aspectos determinados de nuestra vida, y nada más*". (Siches,1999,p.502), tanto en la nación como en el estado habitan grupos, para el caso del pueblo Wayuu, Grupos étnicos, que pueden ser definidos como:

" aquellos grupos humanos que abrigan una creencia subjetiva en su linaje común [...] esta creencia debe ser importante para la procreación de la formación del grupo; por el contrario la existencia de una relación consanguínea objetiva carece de importancia. La pertenencia al grupo étnico (Gemensamkeit) difiere de la pertenencia al grupo de parentesco precisamente porque se trata de un identidad supuesta" (Weber,1922, p.389)

Es en esta relación entre Nación, Estado y grupos étnicos, en donde los elementos que se escriben a continuación tienen sentido; en primera medida, porque el pueblo Wayuu puede ser comprendido como una nación, que comparte territorio (país) con un Estado (Colombia), en donde se hacen evidentes tensiones y relaciones entre estos dos "espacios de significación".

a. En "*El País de los Wayuu (1985)*", se representa una Nación más que un Estado, que tiene *unas costumbre, tradiciones y rituales comunes* como: elaboración de artesanías (tejidos de mantas, chinchorros y mochilas), el uso de vestidos tradicionales en la mujer (mantas), el matrimonio wayuu polígamo por parte del hombre, fundamentado en la ley Wayuu y *el encierro* (Ritual tradicional en que la niña se convierte en mujer y aprende oficios como el tejido)

b. En "*sedientos de sal (2001)*", se evidencian tensiones entre manifestaciones de la "Nación" Wayuu y el Estado colombiano; esto se refleja en la producción tradicional de la sal, poniendo en tensión o discusión la producción artesanal que de este elemento hace la población indígena y la producción industrial avalada y protegida por el Estado, como una de las expresiones propias de la modernización y apertura económica estatal. Así mismo, en este documental aparece esta tradición asociada a un fuerte sentimiento de identidad de lo "Wayuu", demostrando así que más que una forma económica y de producción, este oficio ancestral representa sus saberes pasados y la necesidad de conservarlos como parte de su cultura local. Por último, vale la pena señalar que este documental, al igual que el de 1985, se muestran características de la cultura Wayuu,

expresadas en las formas de concebir a la mujer, algunos rituales fundamentales como es el matrimonio y la muerte, y algunos oficios como el tejido.

c. Es importante reseñar que en "*Sistema normativo Wayuu (2012)*" se destaca una mirada de valoración hacia esta cultura de parte del Estado, quien se deja leer en el documental como institución vigilante y garante en la preservación y difusión del patrimonio inmaterial de este grupo étnico. En este relato oral-icónico se describe la cultura Wayuu, detallando rituales, ideas, valores y deteniéndose en el sistema normativo, liderado por el rol del "palabrero o Pütchipü'üi", quien se encarga de mediar los procesos y conflictos de la comunidad. En este documental se precisa cómo el Estado colombiano reconoce y protege al pueblo Wayuu en sus diferencias culturales y los reconoce como pueblo autónomo capaz de generar y regularse desde sus propias normas.

En los tres documentales se evidencian claramente artefactos, oficios, rituales y tradiciones (sustancias de contenido) que no se han transformado a pesar del tiempo, es decir, que hacen parte estructural de la cultura wayuu; estos elementos son:

a. *Maquillaje de la mujer wayuu*: en los tres documentales se evidencia la tradición cultural de pintarse o cubrirse el rostro con una mezcla oscura (especie de tizne); esto es empleado como protección de los rayos solares cuando salen al desierto o minas de sal; esta tradición es argumentada con claridad en el documental *Sedientos de sal (2001)* y *Sistema normativo Wayuu (2012)*.

- b. *Mantas*: las mujeres wayuu presentes en los tres relatos (documentales), tienen un vestuario característico: grandes mantas de diversos colores que las cubren del cuello a los tobillos; es posible identificar que este vestuario es usado después de que la joven sale del encierro, es decir, “cuando se hace mujer”.
- c. *El encierro*: la tradición cultural de “encerrar” la niña por un tiempo, para enseñarle oficios y tradiciones de la cultura Wayuu a través de los consejos y enseñanzas de la abuela, es una de las tradiciones más fuertes de esta cultura; esto se ve evidenciado o reflejado con mayor detalle en *El País de los Wayuu (1985)* y el *Sistema Normativo Wayuu (2012)*; es importante identificar cómo desde el documental producido en 1985, se hace un relato desde la experiencia, más que argumentar, se narra cómo es este proceso y por qué es tan importante para esta cultura; en cambio, en el documental producido en 2012, hay un discurso argumentativo de un personaje experto; el cual explica por qué el “encierro” es tan importante para los Wayuu.
- d. *El matrimonio*: si bien en el documental producido en 2012 no se hace una clara explicación del matrimonio en la ley wayuu, tal vez porque para la ley colombiana se estaría incurriendo en un delito de trata de mujeres, en los documentales producidos en 1985 y en 2001 existe un claro relato en cuanto a esta tradición; inicialmente desde el relato de la Abuela (1985) y posteriormente desde la voz del narrador (2001); la primera narra desde la experiencia; el segundo relato desde la

argumentación que justifica esta tradición en función de garantizar el bienestar futuro de la mujer.

- e. *El tejido*: el tejido de hamacas, chinchorros y mochilas es un elemento recurrente en los tres documentales, no solo desde la imagen sino también desde el relato oral, que explica en detalle porque el arte de tejer es tan importante para los Wayuu. El arte de tejer es transmitido de generación en generación a través del ritual del encierro; es en el tejido en donde se evidencia de manera icónica parte de la cultura Wayuu.
- f. *Labores cotidianas*: Se identifican claramente en los tres documentales cuáles son los roles que cumplen la mujer y el hombre en una cultura wayuu; la mujer se encarga de labores domésticas como cocinar, lavar y tejer, mientras el hombre se encarga de labores como el pastoreo, el sacrificio de animales para su consumo y la explotación de la sal, siendo esto último una labor que también realiza la mujer.
- g. *La ranchería*: es para la cultura Wayuu pilar fundamental de su territorio; como se indica en el documental *sedientos de sal (2001)*: “*es su polo a tierra, su motivo recurrente de unión, mito, realidad*”. Esta locación (espacio) es recurrente en los tres relatos, en donde es posible identificar elementos arquitectónicos comunes que siguen estando presentes entre 1985 al 2012, específicamente, en el diseño y los materiales empleados para la construcción de los ranchos, los lugares comunes para el descanso y para la preparación de alimentos y la geografía árida en donde se encuentran construidas estas rancherías.

h. La tradición matriarcal: Finalmente es posible identificar en los tres documentales cómo la cultura Wayuu es una cultura matriarcal, puesto que es en la mujer en quien recae la transmisión de las tradiciones y el linaje; en los tres relatos sobre el pueblo Wayuu se define claramente cuál es el rol y la función de la mujer en la organización social y cultural de este pueblo.

viii) Esta investigación más que dar cierres o grandes conclusiones sobre las "*formas y sustancias de expresión*" y "*formas y sustancias de contenido*" que se encuentran en los relatos oral-icónicos; lo que pretende es dar puntadas teórico-metodológicas que le permitan a los agentes educadores reconocer en estos contenidos y escenarios propios de los medios, la necesidad de abrir camino hacia una educación mediática, en donde se enseñen a crear y a interpretar este tipo de relatos como fuentes valiosas de conocimientos; reconociendo que no sólo desde el contenido (sustancia) sino desde la creación narrativa misma (formas), es posible una enculturación en otro tipo de relatos y soportes distintos al texto alfabético.

La escuela se ha encargado de formar (educar) en la cultura alfabética, los medios masivos de comunicación (mass media) se han dedicado a "enseñar" y transmitir la cultura oral-icónica; la televisión ha llegado a la academia sólo por los temas abordados en cada relato; es objeto de estudio desde sus sustancias de contenido únicamente. La cultura alfabética como la narrativa tienen estructuras comunicativas distintas, lo cual requiere que sean investigadas en detalle; si bien, la escuela se ha enfocado en estudiar esas estructuras comunicativas de lo alfabético

(escritura), no hay que olvidar que el ser humano transmite sus conocimientos, saberes y tradiciones inicialmente desde la oralidad y la imagen; por tal motivo, el estudio de las estructuras comunicativas inmersas en la narrativa oral-icónica deberán ser objeto de estudio desde la academia, específicamente, porque juntas (cultura alfabética y oral-icónica) están inmersas en la cultura y en todos los sujetos de una sociedad; y porque el ser humano contemporáneo no sólo transmite su conocimiento desde el texto escrito, también lo hace desde el relato oral-icónico.

Teniendo en cuenta que la educación-mediática no es solamente transmisión de ideas y valores sino también la transmisión de las formas simbólicas y las reglas de construcción que permiten la formación de esas ideas y valores; la presente investigación permitió identificar claramente esas formas simbólicas y reglas de creación (estética) en cada uno de los textos analizados, y desde luego, también permitió identificar y evidenciar rasgos y valores (éticos y políticos) representativos de la cultura wayuu, como queda evidenciado en las conclusiones del documento.

BIBLIOGRAFÍA

Anuarios estadísticos de la producción cinematográfica en Colombia. (2009-2001). Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Paginas/default.aspx>.

Arfuch, Leonor. (Julio-Septiembre, 2008). El espacio teórico de la narrativa: un desafío ético y político. Ensayo utopía y praxis latinoamericana. Revista internacional de filosofía iberoamericana y teoría social. Año 13. Número 42 pp. 131-140.

Aristizábal, L. (1991). Análisis de las imágenes de síntesis, sus usos en la realización de comerciales nacionales y perspectivas a partir de los avances tecnológicos. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Aristoteles. Poética (IV a. C). Recuperado de www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.

Avellaneda, A. (1994). Análisis de la estructura narrativa del programa de los Simpson. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Beltrán, M. (1993). Lo popular en el melodrama televisivo Colombiano. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Benjamin, Walter. (Ed.) (2008). El narrador. Chile: R. Chile Salesianos Impresos S.A.

Connor, Walker. (1994). Etnonacionalismo. Estados Unidos: Princeton University press.

Corredor, Manuel Alberto. (2008). Manual de televisión: Manual de conceptos, metodologías y herramientas. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.

- Díaz, María Cristina, Quintero, Sasha & Zuluaga, Pedro Adrián. (2008). Ruta de apreciación cinematográfica. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia.
- Díaz, María Cristina, Quintero, Sasha & Zuluaga, Pedro Adrián. (2008a). Imágenes para mil palabras. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.
- Duarte, M. (1993). El lenguaje verbal en los programas de opinión. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Durán, C. (1994). Análisis de comerciales corporativos: caso Fundación Social. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Echeverri, Ligia. (2003). Serie Yuruparí- 20 años. Gloria Triana: tejedora de sueños. Bogotá. Colombia: UNIBLIBLOS.
- El'Gazi, Jeanine & Duplat, Tatiana. (2006). Que suene la Radio. Guía de trabajo de taller de producción radial. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.
- Escola Sant Gervasi Cooperativa. Géneros teatrales. Recuperado de <https://sites.google.com/a/xtec.cat/literadura-esg/apuntes-1/los-generos-teatrales>.
- Focine. (1990). Memoria visual. Bogotá.
- Forero, M. (1989). Análisis del comercial de la vajilla Diamante-Olivera. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Galeano, María Eumelia. (2004). Estrategias de investigación social cualitativa. El giro de la mirada. Capítulo cuatro: Investigación documental: Una estrategia no reactiva de investigación social. Medellín: La Carreta Editores.

- García, Jorge. (2004). Las formas del recuerdo. La memoria narrativa. Athenea Digital revista de pensamiento e investigación social. No 006. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- García, Néstor. (1989). Políticas culturales en América Latina. Introducción. Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance latinoamericano. México: Grijalbo.
- Gubern, Roman. (1974). Mensajes icónicos en la cultura de masas. España: editorial Lumen.
- Hilliard, Robert L. (2000). Guionismo para radio, television y nuevos medios. México: International Thomas Editores.
- Kahn, J. S. (1975). El concepto de cultura: textos fundamentales. Barcelona, España: Editorial Anagrama.
- Kuzmanich, Dunav. (2010). Cartilla Narrativa Audiovisual. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Bogotá.
- López, José Ignacio. (1997). Radialistas apasionados. Quito, Ecuador: Artes Gráficas Silva.
- Martín-Barbero, Jesús & Muñoz, Sonia. (1992). Televisión y Melodrama. Capítulo 2: Claves para reconocer el melodrama. Colombia: Tercer mundo editores.
- Mélich, Joan Carles. (2002). Filosofía de la finitud. Barcelona, España: Empresa Editorial Herder, S.A.
- Mendoza, Jorge. (2004). Las formas del recuerdo. La memoria narrativa. Athenea Digital revista de pensamiento e investigación social. No 006. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.

- Mesa, E. (1980). Análisis descriptivo del tratamiento de la información a través de los noticieros colombianos de televisión. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (1989). Catálogo de televisión. Bogotá, Colombia: Arte gráfico.
- Montoya, Saúl. (2001). La producción de videos. Procesos y modos de expresión. Medellín, Antioquia: Editorial Universidad de Antioquia.
- Narváez M., Ancízar (2010). Comunicación. Educación, comunicación y capitalismo cultural. Tesis Doctoral. Inédito, Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.
- Narváez M., Ancízar. (2010^a). La Cultura alfabética como metacultura. Cultura alfabética, educación y desarrollo. Inédito, Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.
- Narváez, M. , Ancízar. (2013). Plan de asignatura del seminario. Educación superior, conocimiento y educación. Maestría en educación y Doctorado Interinstitucional. Universidad Pedagógica Nacional.
- Ong, Walter. (Ed.) (1996). Oralidad y escritura: Tecnologías de la palabra. Argentina: Fondo Mixto de Cultura Económica.
- Pombo, Rafael. Rin Rin Renacuajo. (1916). Recuperado de <http://rafaelpombo.co/infantil/cuentos-pintados/rinrin-renacuajo/cuento-rinrin-renacuajo/>
- Real Academia Española. Diccionario de la Real Lengua Española. Recuperado de <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>.
- República de Colombia. (2014). Aproximaciones a los hábitos de consumo de contenidos mediáticos por parte de los niños y niñas de Colombia. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/comunicacion-cultural-y->

ni% C3% B1ez/Documents/APROXIMACI% C3% 93N% 20A% 20LOS% 20H% C3% 81BITOS% 20DE% 20CONSUMO% 20DE% 20CONTENIDOS% 20MEDI% C3% 81TICOS% 20POR% 20PARTE% 20DE% 20LOS% 20NI% C3% 91OS% 20Y% 20LAS% 20NI% C3% 91AS_FINAL.pdf

República de Colombia. (2008). De ocho a diez: un acercamiento a niñas y niños colombianos para hacer televisión. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/comunicacion-cultural-y-ni% C3% B1ez/Documents/De% 208% 20a% 2010,% 20un% 20acercamiento% 20a% 20ni% C3% B1os% 20y% 20ni% C3% B1as% 20colombianos% 20para% 20hacer% 20televisi% C3% B3n% 202008.pdf>

República de Colombia. (2003). Catálogo 2003: videoteca Canales Comunitarios. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.

República de Colombia. (2003-2014) Cuaderno de Cine Colombiano. Bogotá: Cinemateca Distrital de Bogotá. Recuperado de <http://www.idartes.gov.co/index.php/cinemateca-multimedia/282-ebooks/publicaciones-2012>

República de Colombia. (2008). Proyecto de investigación mapa funcional en el sector cinematográfico. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/Paginas/Proyeccion-de-investigacion-mapa-funcional-en-el-sector-cinematografico.aspx>

República de Colombia. (2009). Análisis exploratorio sobre nuevas identidades infantiles y su relación con los medios audiovisuales de comunicación. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/herramientas-y-utilidades/publicaciones/Documents/Publicaciones% 20% 20-% 20Nuevas% 20identidades% 20infantiles.pdf>

República de Colombia. (2009). Indagación diagnóstica sobre la investigación del cine colombiano. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/herramientas-y-utilidades/publicaciones/Documents/Publicaciones%20%20-%20Indagacion%20diagnostica%20sobre%20la%20investigacion.pdf>

República de Colombia. (2012). Los niños menores de tres años y la televisión: perspectivas de investigación y debate. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/comunicacion-cultural-y-ni%C3%B1ez/Documents/Los%20ni%C3%B1os%20menores%20de%203%20a%C3%B1os%20y%20la%20televisi%C3%B3n_web.pdf

República de Colombia. (2013). La parrilla. Contenidos Culturales para todo. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.

Ricoeur, Paul. (1999). Historia y Narratividad. España: Ediciones Paidós Ibérica S.A. e Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Barcelona.

Rincón, Omar. (1995). Radio y televisión en la universidad - caso de estudio: Universidad Javeriana-. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.

Rincón, Omar (compilador). (2001). Televisión pública: del consumidor al ciudadano. Bogotá, Colombia: Convenio Andrés Bello.

Rincón, Omar. (2003). Reality Shows. Bogotá, Colombia: Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura de la Universidad Nacional de Colombia: Politécnico Gran Colombiano

Rincón, Omar. (2006). Narrativas mediáticas: o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento. España: Editorial Gedisa, S.A.

- Rodríguez, M. (1983). El programa-reportaje como genero informativo de televisión. Universidad de la Sabana, Bogotá, Colombia.
- Roveda, Antonio. (2008). Toma el control: Observatorio Nacional de Televisión. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Sartori, Giovanni. (1998). Homo Videns. La sociedad teledirigida. Buenos aires, Argentina: Edición Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara S.A.
- Siches, Luis Recasens. (1999). Diccionario Sociológico. México: Editorial Porrúa.
- Téllez, María Patricia. (2003). La televisión comunitaria en Colombia. Bogotá, Colombia: Imprenta Nacional de Colombia.
- Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. (2010). Informativo general de grupos de investigación de la Maestría en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá. Recuperado de <http://www.pedagogica.edu.co/facultades/educacion/vercontenido.php?id=412>.
- Van Dijk, Teun A.(1978). La ciencia del texto. Barcelona, España: Ediciones Paidós ibérica, S.A.
- Vega, A. (1991). Lo popular en las comedias de televisión colombianas. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Villalobos, J. (1994). Análisis de la estructura de los noticieros CM& y QAP. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Weber, Max. (Ed.) (1944). Economía y Sociedad. México: Fondo de Cultura Económica.
- Zafra, Guillermo. (2012). El reality en Colombia: Un género de telenovela. Bogotá, Colombia: Gráfica Ducal. Ltda.

Zapata, C. (1994). Estructura periodística de noticieros de televisión en Colombia. Universidad Externado de Colombia, Bogotá, Colombia.

Zuluaga, Pedro Adrian. (2009). Cartilla de conceptos audiovisuales. Bogotá. Colombia: Ministerio de Cultura de Colombia.

FILMOGRAFÍA

Barros, Beatriz, & Vélez, Fernando.(1985). Serie Yuruparí, El país de los Wayuu. La Guajira: Audiovisuales & Focine.

Iartovskaia, Natalia. (2001). Serie Diálogos de Nación, Sedientos de sal. La Guajira: Ministerio de Cultura de Colombia.

Vélez, Wanderley. (2012). Serie Expreso Colombia, Sistema Normativo Wayuu aplicado por el Pütchipü'üi. La Guajira: Universidad de Antioquia & Ministerio de Cultura de Colombia.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz descriptiva documental

Anexo 2. Matriz analítica Documental

Anexo 3. Matriz descriptiva documentales étnicos

Anexo 4. Matriz analítica documental series étnicas

Anexo 5. Línea narrativa y temática relatos Wayuu

Anexo 6. PDF documento de investigación