

UCLV
Universidad Central
"Marta Abreu" de Las Villas



FH
Facultad de
Humanidades

Departamento de Periodismo

Título del trabajo: El infoentretenimiento en el programa televisivo *Vivir del Cuento*

Autores del trabajo: Taylin de la Caridad Jiménez Sevilla

Tutores del trabajo: Dra. C. Grettel Rodríguez Bazán

Santa Clara, octubre, 2021
Copyright©UCLV

UCLV
Universidad Central
"Marta Abreu" de Las Villas



FH
Facultad de
Humanidades

Departament journalism

Title: Infotainment in the television program *Vivir del Cuento*

Author: Taylin de la Caridad Jiménez Sevilla

Thesis Director: Dra. C. Grettel Rodríguez Bazán

Santa Clara, october,2021
Copyright©UCLV

DEDICATORIA

*A mi madre, mi maga, mi curandera y mi núcleo entero. La guerrera y mujer de mi vida.
A mi abuela por ser más que eso. Mi campanita de miel, viejita sabelotodo, hechicera, brujita, mi amor.*

AGRADECIMIENTOS

Mis altares, mis lágrimas, mis recuerdos, mis risas, mis conjuros y todo lo que pueda germinar es para ti mamá. Eres mi muralla y mi luz entera.

A ti abuelita Rafaela, mi Puchita porque todos los días siento tu luz, porque me imagine que mientras hacia estos agradecimientos estarías pasándome la mano por la frente, estás en mí y en cada una de mis risas.

A mi padre por hacerme los peinados más lindos de la escuela primaria, por su luz infinita, por los recuerdos hermosos que me dejó.

A mis abuelos Nicolás Sevilla y Blas Jiménez, dos viejitos mágicos que me guían y protegen.

A la abuela Cari por ser el recuerdo de mi padre, mi viejita costurera, memoria de elefante, por hacerme comida rica, por decirme Tailinquita, por ser una sobreviviente.

A mis tíos Pascachy, Pipo, Chelo y Yosbany por ser los referentes más cercanos que tengo a un padre, por estar siempre.

A Gabriel que me prometió una noche cualquiera que el viaje de nuestro amor seria interesante y lo cumplió.

A mi tía Isis, mi psicóloga hace tantos años, por darme las peores noticias de mi vida como solo ella podría, por estar a cualquier hora para mí.

A Cándida y Mirialis, mis abuelas postizas, por darme tantas lecciones al unísono de mimos y abrazos, por llenar tantos vacíos.

A Piri, mi referente más cercano para no sentirme hija única. El niño con el que me hice grande, con el que compartí el bosquecito de la abuela, el primo y hermano que tanto amo.

A Marian, mi hermana, mi amiga que me sujeta hace tantos años, por todo lo que me ha enseñado, porque nuestra amistad siempre sale a flote, siempre respira. El mar y las olas nos deben abrazar toda la vida.

A la gordi que me enseñó a amar la poesía, a Oliverio Gironde y también a Julia de Burgos, por demostrarme su hermandad de tantas maneras, por no tenerle miedo a casi nada.

A tata Rocky, la niña que me soportó 5 años en la silla de al lado, por convertirse en mi hermana, por enseñarme rock mientras yo no quería, por las locuras, el Mejunje, por sostenerme y hacerme reír.

A Carmen, mi amiga eléctrica y de sonrisa perfecta, por siempre lanzarse.

A la White, por el aguacero debajo de los columpios donde ahogue un celular, por estar riendo siempre y devorar la Habana juntas.

A Rodo y a Dama, mis tíos de Santa Clara, por adoptarme, darme un amor infinito y hacerme sentir siempre en casa.

A mi tutora Grettel, la mamá de David, un niño talentoso y lleno de magia que me envía los audios más hermosos del mundo; por sugerirme el tema de tesis y por todo el cariño.

A la profesora Eraida por impartir y germinar la perfecta lengua de Cervantes.

A todos mis compañeros de aula porque nunca fueron un mar en calma.

A Elianet, una niña llena de talento y valentía, de las amigas que me regalo la universidad.

A todos mis profesores porque me llevé un pedacito de cada uno.

A los negros brujos, por protegerme.

Resumen

La investigación “El infoentretenimiento en el programa televisivo *Vivir del Cuento*” se concibió como un estudio de mensaje articulado desde la perspectiva cualitativa, en su variante comunicológica. Como objetivo general se propuso caracterizar las particularidades del infoentretenimiento presentes en el programa *Vivir del Cuento* durante el año 2021. Para ello, se llevó a cabo una revisión bibliográfico-documental de las categorías infoentretenimiento, comedia de situación y estructuras dramáticas y sus correspondientes subcategorías. A través de los métodos Bibliográfico-Documental y Análisis de Contenido Cualitativo y la entrevista en profundidad y semi-estructurada como principales técnicas, se caracterizó el reflejo del contexto cubano en las temáticas del programa *Vivir del Cuento* y se identificaron los elementos de la comedia de situación presentes en el mismo. Como principal resultado de esta investigación se logró identificar los elementos de infoentretenimiento presentes en *Vivir del Cuento*, así como los rasgos típicos de la comedia de situación puestas en función de las estructuras dramáticas propias del programa. Pudo concluirse que *Vivir del Cuento* responde a características propias del infoentretenimiento, determinadas por la utilización de situaciones contextuales afines a temas sociales de la realidad cubana y el tratamiento a temáticas de interés popular, partiendo de la veracidad para crear un programa de ficción.

Palabras claves: Infoentretenimiento, comedia de situación, *Vivir del Cuento*, estructuras dramáticas, contexto, sátira, dramaturgia.

ABSTRACT

The research “Infotainment in the television program *Vivir del Cuento*” was conceived as a study of messages articulated from a qualitative perspective, in its communicological variant. The general objective was to characterize the particularities of infotainment present in the program *Vivir del Cuento* during the year 2021. For this purpose, it was carried out a bibliographic-documentary review of the categories infotainment, situation comedy and dramatic structures, and their corresponding subcategories. Through the Bibliographic-Documentary and Qualitative Content Analysis methods and the in-depth and semi-structured interview as main techniques, it was characterized the reflection of the Cuban context in the topics of the program "*Vivir del Cuento*" and the elements of situation comedy present in it were identified. As a main result of this research, it was possible to identify the infotainment elements present in "*Vivir del Cuento*", as well as the typical features of the situation comedy, as a function of the program's own dramatic structures. It was concluded that *Vivir del Cuento* responds to the characteristics of infotainment, determined by the use of contextual situations related to social issues of the Cuban reality and the usage of topics of popular interest, using veracity to create a fictional program.

Keywords: Infotainment, situation comedy, *Vivir del Cuento*, dramatic structures, context, satire, dramaturgy.

Índice

Capítulo I: Infoentretenimiento: sus peculiaridades dentro de la programación televisiva actual	3
1.1 El infoentretenimiento como tendencia en la comunicación audiovisual	3
1.2 Elementos de la comedia de situación	7
1.3 Dramaturgia y estructuras dramáticas en programas de infoentretenimiento.....	9
1.4 Influencia del contexto en los programas de infoentretenimiento.....	13
Capítulo II: Aspectos metodológicos de la investigación.....	15
2.1 Definición conceptual de las categorías y subcategorías analíticas de la investigación.	16
2.2 Métodos y técnicas de la investigación	18
Capítulo III: Programas de infoentretenimiento en Cuba: una contextualización de su historia	20
3.1 Antecedentes cubanos de infoentretenimiento	20
3.2 <i>Vivir del Cuento</i> : evolución genérica y concepción artística.....	23
Capítulo IV: Rasgos del infoentretenimiento en el programa <i>Vivir del Cuento</i>	25
4.1. Reflejo del contexto cubano en las temáticas del programa <i>Vivir del Cuento</i>	25
4.2 Elementos de la comedia de situación presentes en el programa <i>Vivir del Cuento</i>	33
4.3 Las estructuras dramáticas en el programa <i>Vivir del Cuento</i>	39
Conclusiones.....	43
Recomendaciones	44
Referencias bibliográficas	

Introducción

Los medios de comunicación generan cambios en sus discursos y formas de ofrecer la información acorde con el vertiginoso avance de su contexto, la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las características propias de las audiencias. Nuevos formatos televisivos se vuelven tendencia debido a su éxito comercial y la amplia aceptación por el público. La industria del entretenimiento se imbrica a las tradicionales formas informativas televisivas para lograr productos que conjuguen rentabilidad, leyes dramáticas e información.

El avance vertiginoso de la evolución de la televisión como medio de comunicación, poco más de medio siglo de existencia, evidencia el predominio de programas adscritos a géneros y formatos televisivos que determinan lenguajes, horarios, tiempos de duración, públicos metas, estructuras dramáticas. Gordillo (2009) señala a la televisión como el medio de comunicación que mayores cambios evolutivos ofrece desde el punto de vista discursivo, así como sus cuestiones tecnológicas y los modos de producción.

La etapa de neotelevisión¹ marcó nuevas tendencias en el uso de formatos televisivos que apuestan por la imbricación de géneros y lenguajes, rompe moldes tradicionales y multiplica modelos híbridos como opción de las cadenas televisivas. De estas tendencias el infoentretenimiento marca pautas en el mercado televisivo desde las diferentes plataformas de difusión con un alcance significativo de audiencias y diversidad de públicos.

Se trata de un género que hibrida información con contenidos relacionados al entretenimiento. Comprende determinadas particularidades que lo identifican, entre ellas el trasfondo informativo que posee. A través de la fusión genérica, busca atraer a un público que demanda principalmente programas de evasión, Carrillo (2013, p.37) señala al nuevo género como un “fenómeno global”.

Este género se ha consolidado a través de distintos formatos televisivos que asumen la hibridación para determinar su estructura. Para combinar informaciones con entretenimiento y conseguir atrapar a los públicos, se utilizan una serie de recursos del humor como la parodia, sátira, pantomima, el sarcasmo y la dramatización. De igual forma, los recursos audiovisuales como la abundancia de gráficos, el uso de los primeros planos y la postproducción contribuyen al estilo narrativo de estos programas.

¹ Inmaculada Gordillo (2009) define como neotelevisión la segunda etapa por la que transitó la televisión. Implicó una verdadera revolución en contenidos y procesos de recepción del medio. La proliferación de emisoras y empresas televisivas supuso una competencia que influyó en la evolución de los programas, de la publicidad y de la tecnología.

La influencia del infoentretenimiento a nivel mundial también se percibe en Cuba y la ubicación de programas que responden a estos en las parrillas de los principales canales televisivos. *Vivir del Cuento* se ha convertido en uno de los espacios significativos dentro de la televisión en Cuba por su alta recepción y consumo. Según estudios de Casado (2012) y cifras del Instituto Cubano de Radio y Televisión (ICRT) su público supera el 80% de la población cubana. Esta audiencia creciente hace que sea fuente de información para un considerable número de espectadores al igual que seguidores en las redes sociales² y plataformas audiovisuales.

La categoría infoentretenimiento no presenta numerosas investigaciones en Cuba. A pesar de ello, la presente investigación reconoce como antecedente la tesis de grado en periodismo desarrollada por el autor Edilbeto Carmona (2016) donde propone un programa informativo cubano con rasgos de infoentretenimiento. Además de la tesis de la autora Leydi Anyel Torres Giraldo (2017) que comprende a *Vivir del Cuento* como unidad de análisis para la comprensión del tratamiento al adulto mayor.

Considerado como comedia de situación, *Vivir del Cuento*, responde a las características propias de los formatos de infoentretenimiento y su alta aceptación demuestra la efectividad de este género en Cuba. Pocos análisis investigativos se centran en este programa desde un enfoque que indague en las particularidades dramáticas para su realización por lo que representa un comienzo de estos estudios tanto desde la academia como del infoentretenimiento dentro de la programación cubana.

Atendiendo a este contexto se plantea la siguiente pregunta **de investigación:** ¿Cuáles son las particularidades del infoentretenimiento presentes en el programa *Vivir del Cuento* durante los meses de enero y febrero del 2021?

Para resolver el problema de investigación se plantean el siguiente **objetivo general:**

Caracterizar las particularidades del infoentretenimiento presentes en el programa *Vivir del Cuento* durante los meses de enero y febrero del 2021.

Se estructuran los siguientes objetivos específicos:

1. Describir el reflejo del contexto cubano en las temáticas del programa *Vivir del Cuento* durante los meses de enero y febrero del 2021.

² Facebook muestra que a 45 678 personas la gusta la página de Facebook *Vivir del Cuento*. Mientras que el perfil de Luis Silva cuenta con 1.3 millones de seguidores. En el canal de YouTube "Pánfilo y más" tienen 206 000 suscriptores y 58.691.844 visualizaciones desde su creación en el 2014.

2. Identificar los elementos de la comedia de situación presentes en el programa *Vivir del Cuento* durante los meses de enero y febrero del 2021.
3. Describir las estructuras dramáticas utilizadas en el programa *Vivir del Cuento* durante los meses de enero y febrero del 2021.

Para lograr los objetivos propuestos se cuenta con el apoyo del Instituto Cubano de Radio y Televisión, el Departamento de Periodismo de la Facultad de Humanidades, así como de la UCLV en lo referente al acceso a la información y las asesorías correspondientes. La investigación es viable además por contar con bibliografía actualizada en cantidades suficientes para una correcta contrastación y definición de conceptos pertinentes. Asimismo, es posible el acceso a la unidad de análisis para la implementación de técnicas que permitan arribar a resultados precisos y veraces.

El primer capítulo de la investigación, El infoentretenimiento: su peculiaridad dentro de la programación televisiva actual, ahonda teóricamente en las características del infoentretenimiento, la diferenciación genérica del mismo, las estructuras dramáticas, así como la influencia del contexto social en los programas. Para ello se establece una sistematización de criterios de varios autores acerca del fenómeno en cuestión.

El segundo capítulo está dedicado a describir los procesos metodológicos: la clasificación de la investigación, los criterios de selección de la muestra, se conceptualizan y operacionalizan las categorías y subcategorías de análisis, así como la explicación de los métodos y técnicas de la investigación. Por su parte el tercer capítulo se centra en la contextualización de los programas de infoentretenimiento en Cuba y especifica las peculiaridades del programa. Mientras que el cuarto capítulo expone los resultados obtenidos. Se incluyen conclusiones, recomendaciones y anexos.

Capítulo I: Infoentretenimiento: sus peculiaridades dentro de la programación televisiva actual

En este capítulo se sistematizan los principales criterios acerca del infoentretenimiento y las particularidades de este tipo de programas. Además, se confrontan los fundamentos referidos a la construcción dramática dentro de la televisión y se consultan los principales autores referidos a la importancia del contexto en la confección de este tipo de programas.

1.1 El infoentretenimiento como tendencia en la comunicación audiovisual

La comercialización televisiva de los espacios informativos y la necesidad de captar audiencias fueron algunos de los detonantes para que los programadores de televisión adaptaran características de los formatos de entretenimiento a estos programas. Dicha apropiación permitió el desarrollo de

características propias del género infoentretenimiento. Algunos investigadores del tema (Carrillo, 2013; Berrocal, 2014) reconocen a este fenómeno como un producto de la época.

Rincón (2013, p.45) afirma que “el siglo XX fue televisivo, el siglo XXI será audiovisual. Antes se hablaba de televisión, ahora hablamos de audiovisuales múltiples y diversas, fluidas y enigmáticas, transmediales y conectivas”. Por lo tanto, la televisión en este siglo se comprende como un fenómeno más amplio, con formatos híbridos y complicados de reconocer. La hibridación entre entretenimiento e información tiene como uno de sus principales objetivos satisfacer las necesidades de consumo del público. Resultó necesario la transformación de las noticias en productos más flexibles e interactivos.

Castillo (2013) sostiene que el infoentretenimiento nace vinculado a la televisión comercial, a una audiencia que demanda principalmente entretenimiento. Explica la autora que en este formato se mezclan la información, el esparcimiento y la diversión con el objetivo de conseguir la atención de un público saturado de mensajes. Mientras que Gordillo (2009) lo entiende como “un cambio de registro esencial: la función del discurso periodístico se pierde completamente, cediendo terreno a diversos tonos humorísticos basados en un amplio arco, desde la parodia hasta la pantomima, pasando por el sarcasmo, la ironía, y la sátira” (p.92).

Las principales características del infoentretenimiento como género televisivo responden de forma a directa a su naturaleza híbrida. Debido a ello y aunque se trata de un género relativamente joven, las investigaciones sobre el tema se encuentran marcadas por una diferencia de criterios en cuanto a una definición genérica. Resulta posible diferenciar al menos tres tendencias en las concepciones teóricas sobre infoentretenimiento.

Las coincidencias fundamentales en los autores consultados se encuentran en reconocer la hibridación entre dos géneros televisivos que funden características propias y aprovechan las fortalezas de cada género para captar el interés del público. No obstante, el género en ocasiones suele tener un uso peyorativo vinculado a la crónica roja, informaciones morbosas sin valor noticiable y la espectacularización de la información.

Existen tres corrientes que entienden de manera diferente el infoentretenimiento. La primera, expuesta por autores como Deborad (1992) y Edelman (1988), se aproxima de forma crítica a este nuevo género, enfocándolo como una evasión frívola ante la realidad por la fuerte carga de entretenimiento. Estos autores apuntan a una desconexión de lo que realmente ocurre. Además, señalan que puede tener consecuencias no solo para la comunicación, sino también para la sociedad. Ambos comparten

la visión de que los cambios comunicativos que se producen perpetúan las relaciones de poder existente.

Daya Thussu (2007), por su parte, afirma como segunda corriente, que este neologismo surgido en la década de los ochenta, se empleará en sus inicios sin precisión, en relación con todo aquello considerado negativo en televisión. A pesar de que el infoentretenimiento, en su surgimiento, se vinculó exclusivamente a la televisión, hoy resulta una tendencia global. Este teórico defiende una tesis más neutra donde las funciones de informar y entretener resultan los objetivos principales. Define el término infoentretenimiento global como “la globalización del estilo estadounidense de periodismo guiado por la televisión comercial que prioriza las noticias blandas y las presenta como espectáculo” (Thusse, p.8).

La tercera corriente reconocida la comparten académicos como Bennett (1983,1992), Brants (1998,1990), Delli Carpini (2001) y Van Zoonen (2005). Por su concepción holística del infoentretenimiento, la presente investigación se acoge a dicha postura para su análisis. La misma expone postulados más específicos sobre el estudio de los productos de infoentretenimiento y no critica al género de forma sistémica. Asimismo, concibe la hibridación entre información y entretenimiento como una evolución de la comunicación.

El investigador Kees Brants, intenta desmitificar algunos de los prejuicios que emergen con el nacimiento del nuevo género, al afirmar que “el infoentretenimiento está situado entre los dos polos y mezcla elementos de información política en programas de entretenimiento o características de entretenimiento en programas tradicionalmente informativos” (1990, p.327).

Los postulados de Van Zoonen (2005) van en la misma dirección que Brants (1990). Sostiene que, en algunos contextos con características específicas, el infoentretenimiento puede resultar beneficioso. En determinados casos permite captar la atención, el interés e incluso hacer pedagogía entre un público específico.

Por su parte académicos como Thussu (2010), Gayá (2013), Castillo (2013) señalan la importancia del infoentretenimiento para explicar las noticias mediante el uso de conceptos dramáticos de otras especialidades. Tiene como objetivos principales establecer una comunicación fluida con el televidente y no dejar que el humor simplifique la realidad. Un formato que, además, permite atraer audiencia a través de su hibridación, su lenguaje, estrategias discursivas y la incorporación de elementos humorísticos.

La presente investigación asume el concepto expuesto por Castillo (2013, p.50) al referirse a la hibridación de las herramientas del lenguaje del infoentretenimiento como:

El nuevo género se caracteriza por el uso de instrumentos lingüísticos y estrategias discursivas que beben tanto de lo que tradicionalmente se ha empleado en la información como de los que se han venido usando en el entretenimiento. Es decir, la claridad, el rigor, la sencillez, la exactitud de la información se conjugan y se eclipsan, en ocasiones, con el drama, la ambigüedad, la tensión y la sorpresa propia del entretenimiento.

El infoentretenimiento se deslinda de los géneros informativos tradicionales. Permite “introducir estrategias textuales generadoras de polisemia como la contradicción, el exceso, la ironía, la metáfora, y el chiste, abriendo la puerta a lecturas divergentes y reflexivas en las audiencias” (Fiske, 1987, pp. 85-87).

En un resumen de varios autores García Avilés (2021) explica que

Sobre el concepto de “infoentretenimiento” televisivo existe un consenso en la literatura que subraya la hibridación de géneros (Gordillo et al., 2010), combinando los elementos propios de la información con aquellos que caracterizan a los géneros de entretenimiento, promoviendo las emociones, el dramatismo o el humor (Berrocal, Campos y Torres, 2015; García-Avilés, 1999) y potenciando la espectacularización de los contenidos. (Salgado Losada, 201, p. 172)

La presente investigación también considera pertinente el apoyo en las técnicas y recursos audiovisuales que señalan Berrocal, Redondo, Martín y Campos (2014) para la composición de estos programas. Entre ellas se encuentra la elección del tema, la abundancia de recursos gráficos, el abuso de los primeros planos, los efectos de postproducción, el estilo narrativo impregnado al humor, la crítica, la dramatización y la sátira.

Los recursos del humor y el entretenimiento resultan categorías imprescindibles para esta investigación. Mediante dichas técnicas, el espectador recibe un trasfondo informativo y noticioso. En un mismo espacio televisivo conviven rasgos propios de la información y se caracterizan por un estilo comunicativo informal. Jiménez (2014), a propósito de lo anterior, afirma que: “A través del humor y la crítica se desacraliza la realidad, se ridiculiza, incorporando elementos irónicos y caricaturescos. En numerosos programas de infoentretenimiento la clave humorística es dominante convirtiéndose en la perspectiva desde la que se analizan los hechos” (p.89).

En la misma línea de pensamiento Rendón (2013), expresa que en los programas de infoentretenimiento abundan las bromas y los chistes, así como la ironía y las burlas a personajes públicos. “Estos formatos brindan una información crítica a los televidentes y cumplen su papel de

proporcionar elementos para dimensionar la realidad y evaluarla críticamente. Tras las risas se encuentran demandas serias respecto determinados hechos” (2013, p.88).

En la sociedad actual se complejiza cada vez más la labor periodística de ofrecer información y a la misma vez atraer a la audiencia. Precisamente, el infoentretenimiento tiene la potencialidad de incorporar elementos polisémicos en la forma y en el contenido.

Esta característica permite concebir el género como una alternativa crítica en la formación de opiniones de los ciudadanos.

Además del formato, los programas de entretenimiento también incorporan lo informativo a los contenidos: en monólogos, en reportajes, en entrevistas a políticos, a economistas o personajes destacados vinculados a la actualidad. La información se cuela en pasajes de humor, de crítica, de evasión, y se acompaña de un tratamiento más relajado, más informal, más satírico y, en ocasiones, con una mayor dosis de crítica. (Castillo, 2013, p.43)

De manera general, a los programas de infoentretenimiento los define la hibridación de contenidos humorísticos e informativos. Resulta posible identificar las particularidades del mismo a partir de un contexto social determinado, estructuras dramáticas y subgéneros dentro de este género. La utilización particular de recursos discursivos más propios de los formatos dramáticos propicia una variedad entre los tipos de productos considerados parte del infoentretenimiento. La *sitcom* o comedia de situación prevalece como uno de los más populares entre ellos.

1.2 Elementos de la comedia de situación

Sitcom resulta la contracción en inglés de *situation comedy* que, en su traducción al español, sería comedia de situación. El término hace referencia a un programa televisivo de una determinada duración donde se ponen de manifiesto recursos técnicos y características propias del género. Debido a la estrecha relación entre la comedia de situación y los formatos de infoentretenimiento, resulta necesario para la presente investigación una revisión de los principales rasgos de este género.

La autora Gwendolyne Laguna (2013) define este formato como:

Programas televisivos que abordan temas concretos y ágiles donde generalmente se incluyen confusiones, malos entendidos y complicaciones que desembocan en situaciones cómicas, conocidas como gags, las cuales se pueden representar de manera verbal, física o una combinación de ambas, gags físicos/verbales; toda *sitcom* relata una historia principal acompañada por dos o tres sub tramas. (p.24)

En lo referente a la estructura dramática de este género televisivo, los especialistas coinciden que se trata de construcciones que no buscan la complejidad como principal recurso. El televidente debe ubicar con rapidez el conflicto y las soluciones que este trae consigo. La presente investigación asume

la definición de la autora Gordillo (2010) para el posterior análisis de los programas de infoentretenimiento, la cual comprenden las comedias de situación como:

Un producto que explota una situación narrativa simple con componentes formales estrictamente funcionales: la historia repite una fórmula con leves y previsibles variaciones y la planificación, montaje y configuración del espacio están a su servicio. Se caracteriza por los diálogos muy cortos, ágiles y orientados hacia el *gag* humorístico. (p.108)

López (2008, p. 179) define el término *gag* o situación cómica como “un acontecimiento humorístico de cualquier tipo, mientras que se habla de chiste cuando se trata de un golpe cómico hablado”. No hay un intervalo de tiempo definido para este recurso, sin embargo, varios autores (Padilla, 2010; Requeijo, 2010) sostienen la importancia de dejar la narración suspendida justo después de la broma, ya que el espectador puede perder el hilo o no oír la frase siguiente por estar riendo.

El propio López, introduce también el *running gag* o *gag recurrente*. Lo cual define como chiste o recurso cómico que los guionistas incluyen varias veces y puede “repetirse exactamente igual o bien que cada nueva reproducción conlleve una ligera novedad que lo haga algo diferente del anterior” (López, 2008, p. 183). Estos *running gags* pueden ser propios de un personaje, como un rasgo más y una constante en la serie. De esta forma, el espectador puede fidelizarse con un personaje específico al escuchar una misma frase o un gesto repetitivo y divertido.

A pesar de constituir los *gags* una de las bases de la comedia de situación, el investigador López (2008) aclara que las comedias de situación no deben entenderse sólo como una sucesión de *gags* o sketches unidos y alargados. Afirma que necesitan “una estructura dramática de cierta duración, fundamentada en los conflictos entre los personajes y las situaciones que provocan” (p. 15).

La presente investigación asume la postura de los académicos Herrero (2010) y López (2008) los cuales visualizan la necesidad de las estructuras dramáticas en las comedias de situación. Ambos sostienen que, debido la brevedad de cada episodio, el conflicto se presenta pronto y el desenlace se resuelve con rapidez. Este género responde a una composición narrativa lineal, con escasas tramas secundarias. Presenta una estructura clásica aristotélica y generalmente no existen saltos en el tiempo durante el transcurso del capítulo.

A pesar de mostrar en la mayoría de las ocasiones una estructura simple, existen “desviaciones sobre lo que podríamos considerar la estructura clásica del relato de ficción: los prólogos, epílogos y los golpes de efecto (o complicaciones de la trama a modo de puntos de giro)” (Gordillo, 2010, p.109).

Un rasgo fundamental de la comedia de situación radica en sus personajes y en el carácter esquemático y estereotipado de los mismos. El contexto social de cada país también influye en la

construcción de los personajes de manera compleja o lineal, con el objetivo de transmitir algún tipo de mensaje. La comicidad de este género recae en los diálogos chistosos y breves de los actores. “Una de las claves del género es permanecer en una situación en la que prácticamente nada cambia. Esto se ve reflejado principalmente en los personajes, que acaban convertidos en inmutables y predecibles” (Padilla y Requeijo, 2010, p. 199). Las risas enlatadas constituyeron un recurso importado de la radio a la televisión, resaltan como una de las particularidades más importantes de este formato.

Gordillo (2010) define este recurso como:

El conjunto de risas, aplausos, silbidos y otras expresiones que subrayan y corean los chistes y situaciones cómicas de los personajes, cuya fuente se mantiene en *off* y su existencia tiene un carácter heterodiegético, se denominan risas enlatadas y es el componente más característico y a la vez denostado del género. (p.114)

La comedia de situación ofrece hibridaciones heterogéneas a través de recursos técnicos, tiempo de duración, personajes, temáticas y elementos de la comicidad como golpes de efectos o risas enlatadas. En los programas pertenecientes a este formato las técnicas del humor resultan otra característica distintiva.

Las principales fórmulas de la comedia de situación son: la parodia y la sátira. Se utiliza la imitación, la farsa y la ironía, así como el recurso de la caricatura, y sobre todo el sarcasmo con propósitos burlescos. Con la sátira y la parodia se va mucho más allá del humor, ya que se consigue una crítica social, política y cultural. (Gordillo,2010, p.13)

La duración constituye uno de los elementos que caracteriza este tipo de productos. Investigadores como López (2008), Toledano y Verde (2007) y Gordillo (2010) afirman que el tiempo de duración es aproximadamente de 24 a 30 minutos. Este formato ha evolucionado en los últimos años y por ende todos los recursos que involucra. Se concibe actualmente con una duración de comienzo y final con un tiempo flexible.

El correcto desarrollo de un producto de infoentretenimiento como la comedia de situación, depende entonces de un determinado proceso de selección, organización y exposición de sus contenidos. Sus características resultan un reflejo de la naturaleza híbrida del género. De igual forma, tanto humor como información son transmitidos en consonancia con determinadas estructuras dramáticas.

1.3 Dramaturgia y estructuras dramáticas en programas de infoentretenimiento

La dramaturgia, entendida como el arte de descomponer y analizar una pieza teniendo en cuenta distintos elementos, permite que las obras posean una estructuración dramática. Además, constituye la base de composición dramática de cualquier historia. En la presente investigación se parte de la

dramaturgia clásica y aristotélica, para luego analizar las estructuras dramáticas como un conjunto integrador de elementos.

Existe un consenso entre los especialistas del tema al reconocer en Aristóteles y su “Poética” uno de los antecedentes imprescindibles de la dramaturgia. Todas las estructuras dramáticas reconocibles en la actualidad derivan, en mayor o menor medida, de este documento. En el caso de los géneros dramatizados en televisión, predominan las estructuras afines a los principios definidos por Aristóteles: “exposición, nudo, acción creciente, clímax y desenlace” (1948).

A propósito de la estructura aristotélica, Flores (2006, p.64) afirma que:

Permite que no falte ningún elemento de la historia por el desmonte de cada una de sus partes y, además, por su momento más activo: la acción creciente; manejar las intensidades dramáticas de tal forma que se mantengan los niveles de expectativa, al punto que el receptor se vea obligado a llegar al final del relato.

La dramaturgia clásica, en su sentido más general, según Patrice Pavis constituye “la técnica (o la poética) del arte dramático que busca establecer los principios de construcción de la obra, o bien inductivamente a partir de ejemplos concretos, o bien deductivamente a partir de un sistema de principios abstractos” (p.147,1996).

Estas concepciones reconocen una vigencia de los principios aristotélicos en la dramaturgia moderna. Asimismo, señalan reglas básicas para la exposición de dichos fundamentos. De igual forma, la evolución de los elementos que la conforman conlleva a definiciones más complejas de la dramaturgia.

El académico Sánchez (2010), concibe una idea de dramaturgia que trasciende la mera definición de elementos y reglas básicas: “*This is dramaturgy: an interrogation on the relationship between the theatre (the spectacle/the public), the performance (which implies actor and spectator as individuals) and the drama (that is, the action which the discourse constructs)*” (2010, p. 40).

La investigación asume la postura de Sánchez (2010) teniendo en cuenta que estructura la relación entre tres componentes fundamentales en los programas de infoentretenimiento. Se trata del espectáculo, la actuación y el drama. A través de la dramaturgia diseñada por dichos componentes, el espectador recibe una serie de informaciones a lo largo del programa donde el trasfondo implícito en el contenido resulta fundamental. El reconocimiento de esta relación establecida entre los elementos que integran cualquier obra dramatizada extiende el desarrollo teórico de la dramaturgia. De manera tal que, al igual que entre los elementos generales de una obra, al interior de estos también ocurren relaciones que determinan el funcionamiento del acto dramático, como sucede con los personajes.

De acuerdo con lo planteado anteriormente, Pavis (1996, p.150) argumenta:

La dramaturgia se basa en el análisis de las acciones y de sus actantes (los personajes), lo cual obliga a determinar las fuerzas direccionales del universo dramático, los valores de los actantes y el sentido. Al optar por leer y montar el texto según uno o varios puntos de vista coherente, el dramaturgo ilumina la historicidad del texto, su anclaje o su independencia con relación a la historia de los hombres.

El mismo Patrice Pavis (1996, p.17) comprende la dramaturgia como una estructura donde:

Se designa el conjunto de las opciones estéticas e ideológicas que el equipo de realización ha llevado a cabo. Este trabajo cubre la elaboración y la representación de las escenas, la elección del lugar escénico, el montaje, la interpretación del actor, la representación ilusionista o distanciada del espectáculo.

Por tanto, la dramaturgia constituye un procedimiento y un instrumento de trabajo tanto para los actores, director, escritor y todos los que intervienen en el proceso creativo de una obra. El texto, como la realización escénica, requieren un orden antes de su exposición. Las relaciones que conforman la dramaturgia se conocen como estructuras dramáticas.

De acuerdo con Field (1984), la estructura resulta una herramienta que permite moldear y dar forma al guion con un máximo de valor dramático. La estructura mantiene todo unido, ya sea la acción, los personajes, la trama, los incidentes, episodios y acontecimientos que confluyen en una obra, programa o película.

Tabares (2016), Pavis (1996), Rodríguez (2012) reconocen la existencia de varias estructuras dentro del arte dramático occidental. La clásica o aristotélica, centrada en la acción dramática. La progresión acumulativa, la cual tiene el objetivo de centrar a los espectadores a través de informaciones de manera paulatina y los personajes no admiten confrontaciones dramáticas. También, se encuentra la “menipea” o de carnaval similar a la estructura de una novela, influye en el espectador mediante las teorías de la risa, desarrollada en ambientes ficticios y carece de clímax.

Field (1984) y Serrano (2015), reconocen a la estructura dramática como la progresión lineal de acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática. Sus principales elementos resultan los conflictos, el entorno, los sujetos activos, las acciones físicas y el texto. Las diferentes estructuras utilizadas por los creadores, así como las particularidades de dichos elementos, definen las cualidades genéricas de las obras.

La estructura dramática se confecciona a partir de una serie de variables aportadas por la tradición y la evolución del arte teatral de todos los tiempos. El desarrollo de dicho concepto mantiene un estrecho vínculo con las estructuras teatrales. Ambas estructuras tributan al desarrollo de los conflictos dramáticos en una obra. Permiten fusionar elementos propios del teatro como la escenografía, los diálogos, la trama y los actores.

En la actualidad, los conceptos propuestos por Aristóteles han evolucionado. En las obras contemporáneas el personaje tiene un mayor valor y no sólo sus acciones dramáticas lo determinan. Además, dentro de la dramaturgia moderna resultan imprescindibles otros elementos más allá de los antes mencionados. Tal es el caso de “el espacio, el movimiento, el ámbito y los lenguajes expresivos” (De Santos, 2002, p.7).

La presente investigación asume la definición del investigador De Santos, el cual entiende la estructura dramática mediante una relación directa entre la trama y los personajes, fundamentalmente. Su propuesta parte del modelo clásico y tiene en cuenta los elementos incorporados de dramaturgia contemporánea para definir la estructura dramática como:

Una serie de sucesos relacionados con arreglo a una lógica y necesidad determinada (trama), que unos seres (personajes) viven en un lugar (espacio teatral), y un tiempo (con urgencia dramática), que va a dar un sentido específico a todos los diversos elementos que intervienen en ella. Depende, por tanto, de la naturaleza de los incidentes de la fábula, así como del orden y evolución de estos incidentes al desarrollarse en la vida de los personajes. (2002, p.8)

La estructura dramática, como se ha sistematizado en este epígrafe, sostiene una relación entre sus elementos que va más allá de la dramaturgia clásica. En los formatos con hibridaciones de géneros como el infoentretenimiento, el uso del lenguaje debe contribuir a los objetivos que persigue la formación de dicha estructura. Se trata de recursos expresivos que ayudan a moldear el enfoque dramático de los programas.

Lance Bennet (1992) identifica al eufemismo como una estrategia en el lenguaje dramático del infoentretenimiento reflejado a través de las estructuras dramáticas. Este recurso comparte varios puntos de contacto con la ambigüedad. Las expresiones eufemísticas son utilizadas en este tipo de programas para equilibrar la crudeza de una realidad y ganar apoyo a unas determinadas ideas que se quieren reflejar al público.

Por tanto, las estructuras dramáticas no deben entenderse solamente como elementos de un conjunto, sino como la relación entre las diferentes partes que lo conforman. Dicha relación, en el caso de los programas de infoentretenimiento, depende, en buena medida, de una correcta definición del contexto. Resultan, además, un elemento imprescindible para contextualizar al televidente en cada programa. El orden secuencial de las mismas trae consigo una dependencia del contexto en que se enmarca el discurso.

1.4 Influencia del contexto en los programas de infoentretenimiento

Existen varios enfoques a través de los cuales el estudio del contexto ha sido desarrollado. En su mayoría, se trata de análisis enmarcados dentro de las Ciencias Sociales y la Lingüística. En algunas ocasiones resulta necesario emplear conceptos pertenecientes a más de uno de dichos enfoques para obtener resultados adecuados. Por tratarse de un programa de televisión, marcado además por la hibridación genérica, el objeto de análisis de la investigación posee un componente contextual relevante. Los contenidos informativos funcionan en un determinado contexto histórico. A su vez, el entretenimiento expresado a través de diferentes recursos del texto y la actuación deben ser transmitidos mediante un discurso contextualizado para su público.

Los autores Pérez Porto y Gardey (2011), definen el contexto como un espacio que puede ser físico o simbólico y que sirve de marco para entender un episodio. El contexto se crea en base a una serie de circunstancias que ayudan a comprender un mensaje. Dichas circunstancias pueden ser, según el caso, concretas o abstractas. Abarca todos los factores culturales, económicos, históricos, etcétera, que forman parte de la identidad y de la realidad de una persona.

En esta línea de pensamiento enfocado a la sociedad, destaca Raffino (2020, s.p.), la cual define el contexto desde un enfoque situacional y social a gran escala en lugar de verlo desde el individuo. Según la autora, cuando habla de contexto hace referencia a:

El espacio dentro de la sociedad que un evento o una cosa ocupa, es decir, las situaciones de tipo social (o sea, referidas al funcionamiento de la sociedad) en las que se produjo o que condicionaron su aparición. La configuración de la sociedad en el momento histórico en que un hecho se produjo, o en el que una organización opera.

El enfoque situacional también encuentra espacio en las concepciones de Malinowski (1984), quien lo analiza desde los estudios lingüísticos y aparejado a lo que llama los “actos de habla” del ser humano. Según el autor, cualquier concepción del contexto “debe ser sustancialmente ampliada para que nos rinda su plena utilidad. En efecto, debe quebrar los límites de la mera lingüística y ser transportada al análisis de las condiciones generales bajo las cuales se habla una lengua” (p.320).

Los postulados expuestos hasta el momento se enfocan principalmente hacia dos variantes diferentes del contexto: una de tipo socio-histórico y otra de tipo lingüístico. A pesar de sus diferencias, ambas reconocen la relación entre contexto y la producción y comprensión del lenguaje en un determinado grupo social. Por lo tanto, resulta necesaria una visión que tenga en cuenta lo situacional, lo socio-histórico y lo lingüístico.

En consonancia con esta línea de pensamiento, la propuesta esbozada por la investigadora Pardo Abril (2002, p.2) resulta un tercer tipo de enfoque con respecto al contexto. La misma propone un concepto que contenga a las dos posturas anteriores. Para ilustrar su teoría, la experta se refiere a un “evento de habla” donde el contexto juega un papel importante y opera en dos niveles:

El primero o contexto macro, es el trasfondo del evento de habla y lo constituyen tanto las bases sociales como las culturales, los supuestos, las creencias y las asociaciones simbólicas que atañen únicamente a un grupo específico cuyas bases culturales refieren a aspectos como el medio ambiente, la política, los usos figurativos y alusivos de la lengua, la historia y el humor, entre otros (...). El segundo o micro contexto es inmediato, y se refiere a la ubicación y situación en las que tiene lugar un evento de habla o una forma particular de discurso. En este nivel se incluyen las relaciones e interacciones entre los participantes de la acción comunicativa³, los acontecimientos relevantes, los fines específicos, el significado de lo que se dice o se expresa, y las acciones. (Pardo Abril, 2020, p.2)

Por tratarse de un enfoque holístico de los elementos que intervienen en el acto de la comunicación humana, dicho concepto puede considerarse como un estudio del discurso. En este sentido, es necesario destacar una característica del contexto reconocida por Teun Van Dijk, principal referente de la disciplina del Análisis del Discurso. Los enfoques de este autor parten de reconocer diferentes “modelos” del discurso y cada una de las categorías que componen a los mismos.

Van Dijk (2001, p.4), afirma que uno de los modelos del contexto “es dinámico: cambia permanentemente durante la comunicación (se adapta, se actualiza), debido a cambios en la situación social, o en la interpretación del discurso. Es decir, el contexto constantemente influye en el desarrollo del discurso, y viceversa”. Esta caracterización de un modelo de contexto se ajusta a productos como el que constituye la unidad de análisis de la presente investigación: un programa de infoentretenimiento con diferentes variaciones de una misma situación entre un episodio y otro.

Por lo tanto, a partir de los conceptos de Malinowski (1984), Van Dijk (2001), Pardo Abril (2002) y Raffino (2020), la presente investigación reconoce al contexto como:

El trasfondo dinámico de una acción comunicativa con dos niveles de significación reconocidos: uno macro, que tiene en cuenta tanto el espacio dentro de la sociedad que dicho evento ocupa, como las asociaciones simbólicas que atañen a un grupo específico (política, historia, lengua y uso figurativo de la misma) y uno micro, constituido por la ubicación donde se desarrolla la acción comunicativa,

³ Las acciones comunicativas según Angulo Rasco (1998) son acciones en cuya base se encuentran procesos sociales de interacción encaminados y orientados -directa o indirectamente- al entendimiento o la comprensión mutua entre los sujetos.

las relaciones e interacciones de sus participantes y los fines específicos de las acciones llevadas a cabo por estos.

El dinamismo y la complejidad señalados anteriormente, resultan características visibles en el contexto de los programas de infoentretenimiento. Construir estructuras dramáticas que respondan por igual a las necesidades informativas y de diversión de los programas, obliga a variar constantemente el contexto de los mismos en ambos niveles.

A propósito de lo anterior, Berrocal (2014) destaca el papel del contexto en la elección de tema de los programas de infoentretenimiento. Según ella, de una cuidadosa definición del contexto saldrá el o los temas a reflejar. Esto aplica por igual a las llamadas temáticas de tipo *soft*, como curiosidades, noticias de celebridades o gastronomía y en otras más formales como la política o la economía.

El trasfondo informativo que tienen como principal objetivo los programas de infoentretenimiento, depende igualmente del contexto de cada país. Para comprender a los personajes y los actos de habla que realizan constantemente durante los programas, resulta necesario el dominio del televidente acerca de la contextualización. Dicho contexto puede variar, o diversificarse, dependiendo del discurso a difundir.

Del mismo modo que resulta importante el contexto en los programas de infoentretenimiento, en ocasiones, la descontextualización del mismo, forma parte de su estilo narrativo. Lozano (2004) explica que este tipo de historias se centran en lo inmediato, en el hecho puntual y rara vez aportan antecedentes. En lugar de situar la realidad en su contexto, ya sea histórico, social o político, se aborda solamente una historia determinada de forma que se trivializa.

La mayoría de las investigaciones consultadas para esta investigación, concuerda en que el éxito del infoentretenimiento se debe, en parte, a su perfecta adaptación a los contextos mediático y políticos actuales. El desarrollo tecnológico de las fuentes de información, la multiplicidad de canales y la popularidad de dichos programas en la actualidad, obligan a sus creadores a mantener un estrecho vínculo con los acontecimientos sin dejar de entretener. Por ello, estos formatos poseen un particular tratamiento de la información.

Capítulo II: Aspectos metodológicos de la investigación

La presente investigación obedece a la perspectiva cualitativa, desde la variante comunicológica y se concibe como un estudio de mensajes, al indagar en procesos de construcción de un mensaje desde el emisor. Ahonda en características propias del contexto cubano y su puesta en escena desde el programa *Vivir del Cuento*. Asimismo, analiza las estructuras dramáticas del programa y su posible

impacto en la confección del mensaje. De esta manera se realiza una caracterización integrada del producto comunicativo.

El estudio asume el paradigma interpretativo en busca de realizar una descripción empírica del fenómeno en su contexto. González (2010) y Ricoy (2013) concuerdan en que dicho paradigma debe manejarse en aquellos casos donde las realidades resulten múltiples, holísticas y construidas. Se aplica en la investigación a través de la vinculación directa con el proceso de construcción del programa *Vivir del Cuento*.

La investigación tiene carácter empírico porque su unidad de análisis es un producto comunicativo donde se manifiestan características de un fenómeno descrito teóricamente con anterioridad. Se analiza además el contenido del programa y su repercusión en el público.

El estudio pretende una finalidad aplicada al estudiar el formato del infoentretenimiento que emerge en Cuba y se procede a una caracterización de este género a través del programa *Vivir del Cuento*. Los resultados del trabajo servirán para identificar y comprender el formato de infoentretenimiento en programas cubanos. Además, pretende contextualizar elementos de la realidad del país mediante el producto comunicativo *Vivir del Cuento*, así como el posible mejoramiento de la estructura en función del programa.

La investigación resulta descriptiva porque recolecta información acerca del programa para posteriormente analizar el montaje de dicho producto comunicativo, así como su importante carga contextual. El estudio especifica en las características del fenómeno a investigar, en este caso el infoentretenimiento, con el objetivo de la descripción detalla del mismo.

2.1 Definición conceptual de las categorías y subcategorías analíticas de la investigación

Para dar respuesta a la pregunta de la investigación, se conceptualizan las categorías y subcategorías de análisis: se procede a la definición conceptual de las categorías de acuerdo con el criterio establecido por (Berrocal,2014) para definir el infoentretenimiento:

Berrocal (2014) define el infoentretenimiento como un género híbrido que mezcla información y entretenimiento, utilizando en los distintos programas televisivos una serie de características estéticas y técnicas determinadas que se identifican con el propio género. El contexto social resulta fundamental para la selección temática de los programas donde predominan los temas sociales. Se distinguen aspectos fundamentales en dicho género como el humorismo y la dramatización en las informaciones.

Subcategorías analíticas de la investigación:

Malinowski (1984), Van Dijk (2001), Pardo Abril (2002) y Raffino (2020), reconocen al contexto como el trasfondo dinámico de una acción comunicativa con dos niveles de significación reconocidos: uno macro, que tiene en cuenta tanto el espacio dentro de la sociedad que dicho evento ocupa, como las asociaciones simbólicas que atañen a un grupo específico (política, historia, lengua y uso figurativo de la misma) y uno micro, constituido por la ubicación donde se desarrolla la acción comunicativa, las relaciones e interacciones de sus participantes y los fines específicos de las acciones llevadas a cabo por estos.

La autora Gordillo (2010) reconoce la comedia de situación como un producto que explota una situación narrativa simple con componentes formales estrictamente funcionales: la historia repite una fórmula con leves y previsibles variaciones y la planificación, montaje y configuración del espacio están a su servicio. Se caracteriza por los diálogos muy cortos, ágiles y orientados hacia el *gag* humorístico.

Field (1984) y Serrano (2015) definen a la estructura dramática como la progresión lineal de acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática. Sus principales elementos resultan los conflictos, el entorno, los sujetos activos, las acciones físicas y el texto. Las diferentes estructuras utilizadas por los creadores, así como las particularidades de dichos elementos, definen las cualidades genéricas de las obras.

Operacionalización

1.Particularidades del infoentretenimiento

1.1El contexto como marco de los programas de infoentretenimiento

1.1.1 Uso de temáticas sociales como tema principal del programa

1.1.2 Macro contexto

1.1.2.1Asociaciones simbólicas

__Situaciones sociales

1.1.2.2 Referencia a los principales acontecimientos en el tiempo del análisis

__Los Sucesos, la cultura, las creencias, el humor, la política

__Usos figurativos de la lengua

1.1.3 Micro contexto

1.1.3.1 Ubicación de la acción comunicativa

__Relaciones entre los participantes de la acción comunicativa

__ Interacciones entre los participantes de la acción comunicativa

__ Fines específicos de la acción comunicativa

__ Acontecimientos relevantes

1.2 Elementos de la comedia de situación como género del infoentretenimiento

1.2.1 Uso de situaciones cómicas

__ Físicas

__ Verbales

1.2.2 Empleo de gestos repetitivos y divertidos

1.2.3 Construcción de personajes estereotipados

1.2.4 Empleo de recursos humorísticos

__ Parodia

__ Sátira

__ Risas enlatadas.

1.2.5 Repetición de un recurso cómico

1.3 Estructuras dramáticas

- Definición del conflicto
- Estructura aristotélica

Exposición

Nudo

Acción creciente

- Clímax
- Desenlace.
- Puntos de giro o cambios en la situación

2.2 Métodos y técnicas de la investigación

El método bibliográfico-documental, así como la técnica de revisión bibliográfica documental permiten la recopilación y sistematización de los presupuestos teóricos relativos al infoentretenimiento. Así como la utilización de disímiles fuentes pasivas y documentales que contribuirán a sistematizar las principales teorías referentes al infoentretenimiento.

Igualmente se acude al método del análisis de contenido cualitativo para el estudio de las particularidades de infoentretenimiento que se manifiestan en el programa televisivo *Vivir del Cuento*. Este objetivo se relaciona con algunos de los sintetizados por López Noguero (2009) quien asume este método para descubrir los componentes básicos de un fenómeno determinado, extrayéndolos de

un contenido dado a través de un proceso que se caracteriza por el intento de rigor de medición. Como señala Bardin (1986, p.7) el análisis de contenido se convierte en “desocultación o revelación de la expresión, donde ante todo interesa indagar sobre lo escondido, lo latente, lo no aparente, lo potencial, lo inédito (lo no dicho) de todo mensaje”.

El investigador Ruiz (2003) expone las ventajas del método para acceder a las inferencias contextuales, y a los elementos implícitos en el discurso. Además, el autor atribuye un carácter simbólico a los textos al reconocer la variedad de interpretaciones posibles de acuerdo con las características del lector. Por tal motivo, la presente investigación se sustenta en el análisis de contenido cualitativo con su técnica la ficha de contenido (Ver Anexo 1).

Las entrevistas en profundidad y semiestructuradas como técnica (Ver Anexo 2) se realizan al director del programa *Vivir del Cuento* Ignacio Hernández, así como a los guionistas Jaime Fort y Antonio Berazaín. Además, a los actores Mario Sardiñas y Marlon Pijuán debido a las responsabilidades como personajes tipos que asumen dentro del equipo de producción y con el objetivo de incluir sus criterios para la elaboración del capítulo referencial. Estas entrevistas permitieron contrastar los resultados obtenidos en el análisis de contenido y ver la lógica desde los emisores de la construcción del programa.

Queda triangulada la investigación metodológicamente con el empleo de diferentes métodos y técnicas, propios de la investigación cualitativa perteneciente al área de las ciencias sociales y humanísticas. Mediante ellos se garantiza el rigor teórico y metodológico del estudio y una mayor veracidad de los resultados obtenidos.

La presente investigación tiene como unidad de análisis el programa *Vivir del Cuento*. Para el análisis selecciona los programas emitidos en los meses de enero y febrero del año 2021. Se toman estos meses debido a:

- Comienza a transmitirse una serie de programas nuevos y no retransmitidos como venía haciéndose a fines de año 2020.
- Se considera oportuno la selección debido al contexto social cubano que implica cambios socio-económicos significativos debido a la Tarea Ordenamiento que se implementa en el país.

Se analizan en su totalidad los cinco programas de estreno emitidos entre los meses de enero y febrero del 2021 (Ver Anexo 3).

Capítulo III: Programas de infoentretenimiento en Cuba: una contextualización de su historia

3.1 Antecedentes cubanos de infoentretenimiento

El origen del formato infoentretenimiento se sitúa entre finales de la década de los ochenta y principios de los noventa del siglo pasado. Surge ante la necesidad de atraer a la audiencia en medio del aumento de la competitividad en el mercado televisivo. A pesar de ser un género reciente, se ha consolidado a través de distintos formatos, como la comedia de situación, que asumen la hibridación en su estructura y composición.

Ferré (2013) explica que hace 50 años había más diversidad de formatos, de géneros y estaban más definidos los límites entre información, entretenimiento y sátira. A pesar que algunos medios introdujeron el escándalo, la emoción y el drama en sus páginas aún había una frontera marcada entre información y entretenimiento. La autora asegura que esta barrera hoy día ya es difusa, casi irreconocible.

En el caso del formato de comedia de situación, la emigración de la radio a la televisión constituye un rasgo importante para su expansión y fortalecimiento como tendencia. Pionera de dramatizados en el medio radial Cuba creó su propio estilo de programas de entretenimiento de amplia repercusión y aceptación popular. Programas que se extendieron de la radio a la televisión y marcaron pautas en la realización de esta tipología de espacios al considerarse fundamento de las tendencias actuales del infoentretenimiento.

Dentro de estos programas que trascendieron, incluso su época, se encuentran *La Tremenda Corte*, *Detrás de la Fachada* y *San Nicolás del Peladero*, dramatizados que dieron origen al uso de la comedia de situación en la televisión cubana. Este ha sido una característica de los programas de ficción en el país, jugar con el humor criollo, la sátira al contexto siguiendo una línea, no siempre efectiva, por este tipo de espacios.

La Tremenda Corte pasó del medio radial al televisivo con un éxito guiado, en gran parte, por Leopoldo Fernández, actor que encarnaba al personaje principal, José Candelario “Tres Patines”. El programa es considerado por varios investigadores como la mejor comedia radiofónica producida en Latinoamérica en aquella época. Carrandi Castro (2011) asegura que, a pesar de las limitaciones de la época (1942-1961), donde se utilizaba cartón pintado como escenografía y rudimentarios equipos de

video, *La Tremenda Corte* fue uno de los primeros programas cómicos que se exportaron desde la capital azteca a los diversos países de América⁴.

El sitio *web* oficial de *La Tremenda Corte* sostiene que:

El programa es todo un espectáculo del juego lingüístico, ya que abarca un gran contenido de humor verbal, sin meterse en laberintos de obscenidad, y sin la menor alusión sexual u objetivación femenina. Destaca precisamente por ese estilo de humor tradicional, el típico humor cubano de una etapa mucho más intelectual y muy rico en originalidad. Sus libretos eran sacados de la realidad, pues estaban basados en la vida cotidiana del cubano (2010, parr. 5).

La Tremenda Corte refleja rasgos de infoentretenimiento en cuanto a su contenido narrativo. Desde su personaje principal que utilizaba chistes satíricos para informar a la población sobre sucesos, hasta lograr el doble sentido en los guiones o tergiversar las situaciones. Además de las alusiones al contexto de la época.

Por su parte *Detrás de la fachada* resulta otro ejemplo que presenta rasgos de infoentretenimiento en la parrilla televisiva cubana. Este programa humorístico se mantuvo durante casi 30 años en la preferencia del público. La serie de televisión se desarrollaba en un edificio de apartamentos, con distintas parejas donde se satirizaba el acontecer diario. El programa fue creado y escrito en los inicios por Marcos Behemaras y dirigido por José Antonio Cañas Sierra.

En los programas de infoentretenimiento, el rol de los presentadores es determinante. El presentador se convierte en protagonista del show y carga con el peso argumental del programa a través chistes satíricos que proporcionan información al público. El investigador Carrandi Castro (2011, p.2) afirma que “la acogida del público fue determinante en los cambios introducidos en el espacio *Detrás de la Fachada* luego de la entrada de Consuelo Vidal. Los elevados ratings mantuvieron el programa al aire por casi treinta años”.

Igual suerte en la aceptación de la audiencia tuvo *San Nicolás del Peladero*, contó entre sus directores con Joaquín M. Condall, Roberto Garriga, Antonio Vázquez Gallo, considerados maestros en la dirección en el país. El programa salía en vivo todos los jueves a las 9:00 de la noche por el Canal 6. Por el programa desfilaron de grandes figuras del teatro vernáculo.

⁴ En el año 1960 la transmisión del programa fue suspendido en Cuba. A pesar de ello el programa volvió a retomarse en México, a través de la estación de radio XEFB-AM. El éxito del programa permitió que los episodios grabados se exportaran a Cuba y a otros países de Latinoamérica.

Según Luis Casariego (2020) el programa surge con el nombre de *Ritmos de Cuba*, con guion de Carballido Rey y dirección de Joaquín M. Condall. Era conducido por Germán Pinelli y Consuelo Vidal, quienes hacían las presentaciones de orquestas que interpretaban la música cubana de todas las épocas y algunos sketches. Poco a poco la misma teleaudiencia comenzó a nombrarlo *El Peladero*.

Agrega Casariego (2020, párr.3) que:

Se cambió entonces la estructura del programa, donde pasó a ocupar el lugar principal el humor con la apoyatura de la música tradicional de la seudorrepública, que sirvió de aforo y ambientación. El ambiente de esa época se recreó en el estudio de TV con un supuesto pueblo rural y politiquero, con sus alcaldes y policías corruptos, además de la burguesía retrógrada.

Un rasgo imprescindible del infoentretenimiento resulta el contexto donde se desarrolla el programa. En este caso, el producto comunicativo *San Nicolás del Peladero* ponía al descubierto las falsedades de la sociedad cubana prerrevolucionaria y estampas de la vida política nacional. Lo que respondía de manera directa al contexto y situaciones de la época.

Posteriormente otros programas siguieron la brecha abierta por estos tres iniciadores. Surge así *¿Jura decir la verdad?* como homenaje al programa ya mencionado anteriormente *La Tremenda Corte* con similar estilo narrativo, de situaciones y reestructuración de algunos personajes.

Según el investigador Lázaro Rojas (2017) del formato original de *La Tremenda Corte*, se mantuvieron códigos como la utilización recurrente de Mamita (madre de Chivichana, personaje referido), la seguidilla (recurso usado por Castor Vispo en el cual Trespatines ensartaba una cadena de vocablos confundidos, uno tras otro), el código de las multas en el marco judicial de los viejos tribunales correccionales, entre otros. El programa *¿Jura decir la verdad?* resultó un importante espacio de confrontación de los cubanos con la realidad actual a través del humor y la sátira, abriendo paso a la crítica social.

En un análisis histórico de las parrillas de programación, acompañando las aventuras y las telenovelas, los programas estilo comedia de situación han acuñado la identidad nacional televisiva dotándola de características propias y contextuales. Algunos programas han intentado copiar el éxito de los más sobresalientes, y han quedado olvidados o sin trascendencia. Otros se reinventan y siguen captando un público heterogéneo, pero cubano al fin, que sigue gustando del humor y choteo como características principales.

Dentro de esta gama de programas surge *Vivir del Cuento* que fue reestructurándose con el paso de los años hasta ganar un lugar cimero dentro de los programas humorísticos cubanos. Con Pánfilo a la cabeza y su grupo de vecinos el programa ha sorteado distintos obstáculos para mantenerse al aire por

más de 15 años y lograr un rating de audiencia que lo sitúa entre los programas más vistos de la televisión cubana.

3.2 *Vivir del Cuento*: evolución genérica y concepción artística

El programa televisivo cubano *Vivir del Cuento* se transmitió por primera vez en el año 2008 a través del canal *Cubavisión*. La idea inicial y dirección del programa estuvo a cargo de Ignacio Hernández, graduado del Instituto Superior de Arte y especialista del Centro de Investigaciones del Instituto Cubano de Radio y Televisión (CIS-ICRT). El programa ha tenido varios guionistas fundadores entre los que destacan Jaime Fort y Antonio Berazaín.

La estructura original del programa era de participación con situaciones dramatizadas. Según (Ignacio Hernández, comunicación personal, 12 de octubre 2021), en el 2009 el formato cambió hacia la comedia de situación por decisión de sus creadores. La hibridación entre los segmentos de chistes y los parlamentos de los protagonistas afectaba la dramaturgia del programa, por lo que acogieron un formato más adecuado a lo que buscaban.

A partir de las consideraciones de (Jaime Fort, comunicación personal, 17 de septiembre 2021) se distinguen otras características de la transformación genérica del programa:

Este programa derivó de otro que se llamaba Los Amigos de Pepito, que era un concurso de chistes en el cual, los personajes de Pánfilo y Chequera, servían de comodines para conducir la competencia. Cuando Los Amigos de Pepito se convirtió en *Vivir del Cuento*, ya con un formato de comedia de situación, el elenco estaba formado por varios actores. Las características de cada uno de los personajes se fueron moldeando en el transcurso del tiempo, representando cada uno diferentes componentes de la sociedad, lo que ayuda mucho a la hora de desarrollar un argumento.

La alta tasa de envejecimiento poblacional en el país fue otro de los factores que influyó para que el equipo de realización (Hernández, comunicación personal, 17 de septiembre del 2021) reestructurara la idea inicial del programa. Desde el punto de vista dramático, realizaron una transición hacia una estructura más compleja (trama, subtrama). Asimismo, añadieron personajes en su mayoría enmarcados en la tercera edad.

Con la nueva estructura, el actor Luis Silva interpreta a Pánfilo Epifanio, un personaje caracterizado como adulto mayor que encarna el papel protagónico. A la trama de cada capítulo se incorpora Mario Sardiñas en el personaje de Chequera. Esta alianza constituye el dúo clásico de la comedia de situación, la contraparte del personaje principal donde se establece el más torpe y el inteligente, el más habilidoso y el más despistado, entre otros rasgos que caracterizan a los personajes de este formato televisivo.

La puesta en escena se enriquece con personajes secundarios como Cachita Caché, interpretado por Irela Bravo, quien representa al sector cuentapropista y es el único personaje femenino del programa e Isidoro (Marlon Pijuán), un miembro de la comunidad LGBTIQ. Otros como Ruperto (Omar Franco), Leopoldino (Luis Manuel Iglesias) y Chacón (Wilber Gutiérrez) responden a estereotipos como el cubano nostálgico, el dirigente político o el vecino conflictivo. En el programa participan ocasionalmente personalidades de la cultura, el deporte u otros actores a manera de invitados. Estas participaciones apoyan al equipo habitual y permiten el dinamismo del programa.

El equipo de dirección y técnico se estructura además por las asistentes de dirección, asesoras, anotadora, director de fotografía, camarógrafos, coordinador, dirección de arte y los encargados de la edición y postproducción. Las situaciones se desarrollan en tres sets fundamentales: dentro del estudio 15 del ICRT, el estudio 12 y el Estudio Digital de la misma institución.

Según Giral Torres (2017) los contenidos del programa *Vivir del Cuento* responden a las regulaciones de la política de programación para los programas de ficción del ICRT, en la que se establece como premisa el acercamiento a temas de la realidad nacional y la inmediatez. En este sentido, la dirección de *Vivir del Cuento* declara, además, el interés por los asuntos internacionales que repercuten en la sociedad cubana.

Ignacio Hernández (comunicación personal, 12 de octubre del 2021) sostiene que la producción de *Vivir del Cuento*

está a cargo de *RTV comercial* desde el 2019. Esto trae consigo que los episodios se realicen paquetes de programas mensualmente, en detrimento de las grabaciones semanales de años anteriores. Tanto los actores como el equipo de realización refieren mejoras en el proceso de grabación con el nuevo sistema, así como una mayor facilidad para desarrollar la dramaturgia de cada episodio.

Según Hernández (comunicación personal, 17 de septiembre del 2021), en 2009 el programa pasó al horario estelar del canal *Cubavisión* los lunes en la noche debido a su repercusión en la opinión pública del país. El contenido artístico del programa y su acercamiento a las problemáticas sociales de actualidad, permiten que un segmento importante de la población se identifique con sus personajes. Los estudios de audiencia del canal y del ICRT en general, confirman esta hipótesis.

Giral Torres (2017) afirma que durante el 2016 el programa experimentó una evolución con respecto a sus índices de audiencia. En un período de siete años tales niveles se elevan de un 20 a un 80 %,

según demuestran las informaciones obtenidas por el CIS-ICRT correspondientes al 2010 y 2017. Mientras el nivel de gusto oscila entre los 75 y 80 puntos.

La investigadora Casado (2012) refiere tres programas de gran aceptación por el público cubano: *Deja que yo te cuente*, *El Selecto Club de La Neurona Intranquila*, y *Vivir del Cuento*. La autora señala como los valores más importantes de este último, a partir de la aplicación de encuestas, “Lo simpático y entretenido que resulta. La credibilidad y simpatía del personaje de Pánfilo, interpretado por Luis Silva. El reflejo de situaciones de nuestra realidad actual a través de un humor inteligente, creativo y exento de vulgaridades” (Casado, 2012, p.3).

Giral Torres (2017) en una entrevista realizada a Fabio Fernández, director de Programación y Contenidos de la Televisión Cubana, asegura que los índices de audiencia del programa *Vivir del Cuento* corresponden a niveles muy altos, atípicos en la televisión cubana. El investigador compara al espacio con otros programas de gran éxito en la televisión cubana como “Detrás de la Fachada”. No obstante, asegura que las cifras de *Vivir del Cuento* establecen un récord para la televisión desde su fundación.

Las transformaciones en el formato del programa dotaron a sus creadores de una mayor flexibilidad para la realización artística. A través del éxito como comedia de situación con rasgos de infoentretenimiento este espacio se situó en horario estelar de la televisión cubana. Hasta el momento Pánfilo y sus vecinos continúan captando el interés del público cada lunes durante 27 minutos, reafirmando que el humor inteligente siempre tiene cabida en los hogares cubanos.

Capítulo IV: Rasgos del infoentretenimiento en el programa *Vivir del Cuento*

El presente capítulo caracteriza los rasgos del infoentretenimiento presentes en el programa televisivo cubano *Vivir del Cuento*. En función de eso realiza el análisis de programas y se contrastan con entrevistas a realizadores y actores.

4.1. Reflejo del contexto cubano en las temáticas del programa *Vivir del Cuento*

En todo programa informativo y de corte de infoentretenimiento el contexto resulta fundamental para poder hacer una crítica desde la influencia de los rasgos del humor que permitan la interacción y el entendimiento por el público potencial. A través de la contrastación entre la visualización de los capítulos y las entrevistas, se concluye que la alusión al contexto está presente en cada uno de los programas analizados. De igual manera, esta característica contextual forma parte de las bases del guion para crear rasgos de infoentretenimiento en el producto audiovisual en cuestión.

El contexto social cubano es el elemento más importante del guion. *Vivir del Cuento* es una crónica, desde el humor, de todo lo que está pasando en la Cuba de hoy. Muchas veces, el propio argumento gira en torno a un evento de actualidad del momento en que se graba el programa. Por ejemplo, si en el país se están promoviendo las Cooperativas Urbanas, se hace un capítulo sobre ello. Resulta interesante que a pesar de ser un programa de ficción y de humor, los temas reales se abordan respetando su veracidad (Fort, J., comunicación personal, 17 de septiembre del 2021)

Reflejar el contexto en el cual se enmarca la historia a narrar resulta un rasgo imprescindible del género infoentretenimiento. A partir de los elementos del contexto fusionados con la comicidad es que la historia puede tener trasfondo informativo. El programa *Vivir del Cuento* vincula precisamente el contexto de la realidad cubana en los temas que tratan para que el televidente esté al tanto de los principales acontecimientos de la misma.

A propósito de lo anterior, el director del programa Ignacio Hernández (comunicación personal, 12 de octubre del 2021) afirma que:

En nuestros ensayos estamos muy atentos, escuchamos todo tipo de criterio, se genera contenido de información constantemente de nuestra sociedad. Tenemos un estudio de lo que publica la prensa, vamos siguiéndolo, revisamos artículos. Estamos buscando constantemente los temas que pueden ser atractivos para contarlo a través de las vivencias de Pánfilo. Yo creo que en la sociedad cubana predomina mucho las personas de la tercera edad, entonces llevar los conflictos de este sector etario a la comedia, a la historia de lo que sucede en la Cuba de hoy significa de algún modo estar contando la historia de la mayoría.

De manera general a partir de los capítulos estudiados pudo comprobarse la inmediatez y la complejidad de los temas que conforman la muestra seleccionada. Los programas responden a un contexto social complejo que parte del reordenamiento monetario y sus implicaciones. Por lo que los programas ofrecen distintas miradas al fenómeno desde la propia caracterización de los personajes y sus reacciones y miradas desde una perspectiva cómica, pero analítica y sugerente a la reflexión.

Dentro de los cinco programas analizados en la presente investigación sobresale el uso de los temas sociales y acontecimientos relevantes que resultan de interés para la población. Cada capítulo aborda una temática diferente. En alguno de ellos se hace reiterativo un tema específico, como es el caso de los capítulos “Vivan los novios” y “Ay, vecinos”, donde se aborda el ordenamiento monetario⁵ en Cuba.

⁵ Según el sitio web del Ministerio de Economía y Planificación (2020) la “tarea de ordenamiento” monetario comenzó el 1ro de enero del 2021. El nuevo modelo económico comprende el cese de la circulación del CUC, la eliminación de

Sistematizando algunos de los criterios recibidos en las entrevistas y contrastados por la investigadora pudo verse preferencias por las temáticas sociales, se especifican problemas económicos, la calidad de los servicios, la situación alimentaria, las diferencias sociales (se hace uso de nuevas figuras como el cuentapropista y se enfrenta a personas como pensionados para profundizar en sus reacciones y manera de enfrentar disímiles cambios), el burocratismo. A partir de estas problemáticas se crean situaciones ficticias pero que pueden perfectamente entenderse aun cuando se centran en recursos como la exageración, la hipérbole, la metáfora, pero perfectamente entendibles por un público cubano.

Para enfatizar el tema seleccionado de manera crítica se emplean disímiles recursos dramaturgicos como los diálogos, la ambientación de los locales, expresiones cómicas, la comparación, uso de expresiones coloquiales, la reiteración que permiten imbricar información con entretenimiento y hacen del programa un referente en los estándares de audiencia en el país. Hernández a propósito de la importancia del contexto social cubano en el espacio agrega que:

El contexto social es la base de los guiones del programa de *Vivir del Cuento*, tradicionalmente nuestro capítulo tiene una inmediatez y una cercanía a la realidad de lo cubano que es uno de los atributos que hacen que el programa tenga peculiaridad. Reflejar los conflictos, la realidad, las situaciones a las que nos enfrentamos los cubanos en todos los ámbitos y hacerlo con inteligencia, con espíritu crítico, pero siendo respetuoso con el mensaje hacen que el programa en cada una de sus historias lleve la fuerza del contexto social en que estamos desarrollando la historia. (Hernández, I. comunicación personal, 12 de octubre del 2021)

El tema del ordenamiento monetario, como se viene explicando, resulta recurrente en el grupo de programas analizados en la presente investigación. Dicho fenómeno se evidencia en una de las locaciones utilizadas en el programa, la cafetería de Chacón, donde se muestra un cartel con el aviso “cojo el CUC⁶ a 21 CUP”. Este recurso les permite a los creadores reflejar las alteraciones sufridas durante el proceso de ordenamiento monetario en el mercado negro.

Esta situación resultó recurrente en varios establecimientos por cuenta propia que devaluaron aún más la moneda nacional una vez informados de la futura eliminación del

subsídios excesivos y gratuidades indebidas, y una modificación en la distribución de los ingresos. Con una tasa de cambio única de 24 pesos cubanos por un dólar.

⁶ CUC se refiere al peso cubano convertible y CUP al peso cubano, moneda oficial.

CUC. Emplear estos recursos gráficos permite anclar mensajes desde la subjetividad de los planos y se convierten en información subliminar, un extra, donde todos los elementos contribuyen a la conformación de la unidad temática y refuerzan el mensaje. Otro ejemplo de la reiteración temática en los capítulos que conforman la unidad de análisis resulta el siguiente parlamento del personaje protagónico, Pánfilo, en el capítulo “Vivan los novios”:

El dinero hace falta, como que no, y más en estos momentos de ordenamiento, donde el dinero me abulta mucho, pero me rinde poco (...) yo pienso en la palabra reordenamiento y digo: “Pero bueno ¿en qué momento fue que se desordenó?” (00:17:40-00:17:29)⁷

En los capítulos analizados también se evidencia la utilización de dos contextos diferentes. A través de la comparación de dos realidades se busca resaltar la acción comunicativa y establecer diferencias (contextuales, sociales, económicos) entre dos épocas vividas en Cuba. Tal es el caso del capítulo “Diferencias irreconciliables”, donde se mezclan contextos diferentes en Cuba: los años 80, el periodo especial ⁸y la actualidad.

En el caso del capítulo “Diferencias irreconciliables”, el televidente debe dominar códigos y hechos de una determinada etapa para decodificar el trasfondo informativo. Asimismo, debe conocer algunos productos comunicativos de la época como es el caso de la novela “Sol de batey” y el programa “Cocina al Minuto”, a la cual el personaje de Pánfilo se refiere varias veces. Ejemplo de ellos resulta el siguiente diálogo:

PÁNFILO: Eso se acaba rápido, eso es Cocina al Minuto, esa es Nitza Villapol que está haciendo una receta de bistec encebollado, pero le está dando su vuelta, una versión de ella, tú sabes.

CHACÓN: Pero está fácil, ¿no?

PÁNFILO: Bistec de res, cebolla y papa, sí, sí, está fácil. De todo eso sabes qué es lo que no tengo... las ganas⁹

(Diferencias irreconciliables, 00:23:36- 00:22:12)

También se hace alusión en este capítulo al período especial a través de parlamentos y frases utilizadas por los personajes. Ejemplo de ello es la siguiente expresión de Pánfilo al referirse al complejo proceso socioeconómico por el que tuvo que transitar el país en los años 90: “Nitza Villapol

⁷Se debe tener en cuenta que las intervenciones de cada uno de los personajes corresponden a códigos humorísticos.

⁸ En el libro “Cuba :Periodo Especial” se define el período especial como un largo período de [crisis económica. La cual comenzó con el resultado del colapso de la Unión Soviética en 1991](#) y por el recrudescimiento del embargo estadounidense desde [1992](#). La depresión económica que supuso este fenómeno resulto especialmente severa a comienzos y mediados de la década de los 90.

⁹ La manera de citar los diálogos se toma textualmente de los programas analizados.

se tuvo que llevar el programa del aire, la última receta que hicieron en “Cocina al Minuto” fue cómo hervir el agua para hacer hielo” (Diferencias irreconciliables, 00:22:46- 00:22:38).

A propósito de la importancia del reflejo del contexto cubano en el programa *Vivir del Cuento*, Antonio Berazaín afirma:

Vivir del Cuento es un programa costumbrista que sigue la tradición del teatro vernáculo en cuanto a la crítica social (en última instancia crítica política). En tal sentido, ha demostrado que con inteligencia se puede tratar con humor temas muy escabrosos. Es una posibilidad que da el humor y que se aprovecha. Por tanto, está muy influido por el contexto social lo que aborda el programa, y casi no hay tema que no haya sido tratado (comunicación personal, 14 de septiembre del 2021).

Un tema recurrente que funciona como telón de fondo en la mayoría de los capítulos analizados resulta el de la economía y la cotidianidad de las personas de la tercera edad. La mayoría de los protagonistas responden a dicho grupo etario y dependen de la libreta de abastecimiento, de la chequera de retirado lo que significa llegar al fin del mes con pocos ingresos. Ejemplo de ello resulta la siguiente expresión de Pánfilo en el capítulo “Diferencias irreconciliables”:

“¿Quién te dijo que yo no puedo con una jabita, chico? Y más ahora que los mandados pesan menos.” (00:26:30- 00:26:27)

Con respecto a lo anterior, Hernández afirma que el programa “ha tratado de muchas maneras la relación que se establece entre las personas que tienen que vivir con sus ingresos y cómo enfrentar una realidad que cada vez se hace más inaccesible desde el punto de vista económico” (comunicación personal 12 de octubre del 2021).

No puede dejar de puntualizarse que es la tercera edad el tema central del programa y que habitualmente tiene una coherencia, con las temáticas de cada episodio, al ver las interacciones de la tercera edad con los temas que subyacen como independientes en cada emisión. Debido a esto el programa ofrece varias visiones sobre formas de vida, solvencia económica, apego a lo tradicional, diferencias ideológicas, añoranza por la juventud, separación familiar, vida sexual de los adultos mayores y reconoce sus necesidades básicas desde el apego a la cotidianidad cubana.

Otra temática social tratada con recurrencia en los cinco programas analizados resulta la diversidad de la orientación sexual y las diferencias en este sentido. La referencia a la comunidad LBGTIQ+ a través del personaje de Isidoro se contrapone con las posturas del personaje de Ruperto. A través de esta relación, se exponen ideas avanzadas en favor a la inclusión de las personas con una orientación sexual diferente a la heterosexualidad.

Ejemplo de lo anterior resulta el programa “Vivan los novios” donde a través del personaje de Isidoro se hace alusión al nuevo Código de Familia, donde se establece el matrimonio igualitario. El siguiente diálogo entre Pánfilo e Isidoro evidencia el tratamiento dado a esta temática:

ISIDORO: Dicen la gente por ahí que al que le barran los pies no se casa

PÁNFILO: ¿Y tú te quieres casar?

ISIDORO: Sí

PÁNFILO: ¿Pero aquí?

ISIDORO: Panfi, es que en el 2021 van a volver a hacer la votación para el nuevo Código de Familia y ahí está incluido lo del matrimonio igualitario. Yo creo que este año 2021 va a ser un buen año para nosotros

PÁNFILO: Por cierto, chico, ahora que tu tocas ese tema yo siempre me he preguntado por qué hay que preguntarnos a nosotros los heterosexuales si estamos de acuerdo o no con que los homosexuales se casen, si eso no tiene nada que ver con nosotros

ISIDORO: Esa misma duda tengo yo

(“Vivan los novios” 00:27:37- 00:27:04)

Aunque pudiera parecer que la figura de Isidoro se trata desde algunos elementos estereotipados (amaneramiento del personaje, gestos, formas de vestir, lenguaje) la construcción del personaje se hace sobre la tolerancia, la aceptación, Isidoro muchas veces resulta el mediador para solucionar conflictos entre patrones viejos e ideas renovadoras y sus parlamentos exponen puntos de vista desde una construcción del género avanzado para la sociedad cubana. En las relaciones de este personaje con su tío se debaten las arcaicas estructuras patriarcales con una nueva mentalidad abierta al respeto por el otro sin importar las diferencias sexuales, una realidad que está a debate en la actualidad cubana.

Marlon Pijuán (comunicación personal 8 de septiembre del 2021) acerca del personaje de Isidoro sostiene que:

Isidoro representa la inclusividad en el programa. Asumo un compromiso social al representar una generación entera y creo que muchas personas se sienten reflejado en mí, y deja se der ese hombre o mujer y se convierte en una generación, en un programa, donde la mayoría de las personas son mayores de edad y son adultos. Que yo represente la figura más joven es un reto.

Un tema recurrente en los cinco programas analizados resulta el internet en Cuba. El capítulo “Por un puñado de megas” contiene una trama relacionada con nuevos procesos que tuvo que vivir la sociedad cubana con el uso de la internet. Tal es el caso de las tiendas virtuales, a las cuales se hace alusión por su poca efectividad. Este capítulo transcurre en varios momentos mediante una

videollamada de internet, donde los efectos de edición son imprescindibles. El siguiente diálogo refleja lo mencionado anteriormente:

PÁNFILO: Me dejan entrar y no me deja entrar, parece que las tiendas de tuenvio también tienen custodios, claro que se tienen que acabar los datos móviles

ISIDORO: Y esta espumadera para qué es

PÁNFILO: Eso es para que vaya girando y me mantenga la página encendida.

(Por un puñado de megas, 00:21:00- 00:20:17)

Algunos de los capítulos analizados fueron filmados durante la pandemia de la Covid-19, lo que trajo consigo un nuevo contexto. El capítulo “Por un puñado de megas” es un ejemplo de lo anterior. Los personajes habituales se pueden presenciar con mascarillas y en la entrada de casa de Pánfilo hay un pomo de agua con cloro para la higienización. Lo que evidencia la adaptación de la trama del programa a los contextos actuales.

De esta forma los temas analizados siempre reflejan un contexto actual con temas y subtemas que ayudan a entender la situación en Cuba y, a pesar de ser un programa de ficción, permite exponer y dar a conocer realidades apegados a la veracidad, aun cuando responda a características del infoentretenimiento.

Resulta necesario destacar en los capítulos analizados las expresiones que constituyen usos figurativos de la lengua. Estos parlamentos contribuyen a la comicidad del guion y permiten establecer una relación de complicidad entre el televidente y los personajes, la cual facilita la comprensión de un determinado mensaje. Ejemplo de ello resulta la siguiente expresión utilizada por el personaje de Ruperto en el capítulo “Diferencias irreconciliables”: “Dile a Adelaida que se emperifolle, que se ponga un “bajichupa” y los “tiquitiquis”, para eso son los carnavales, no hay que ir bien vestido” (00:13:47- 00:13:37)

Con el uso de este tipo de expresiones los guionistas buscan establecer una empatía con el gran público cubano, con el cual el personaje de Ruperto comparte su condición de miembro de la clase obrera, el amor por tradiciones como las fiestas populares y concepciones filosóficas. El fragmento va dirigido al tipo de personas capaces de comprender el significado de “emperifollarse” (vestirse bien), “bajichupa” (prenda de vestir femenina) o “tiquitiquis” (tipo de calzado femenino), quienes además conocen de antemano la significación del carnaval en la sociedad.

Otro ejemplo del uso figurativo de la lengua resulta el siguiente diálogo entre los personajes de Pánfilo y Ruperto en el capítulo “Vivan los novios”, donde Ruperto menciona objetos e instituciones

de una época determina en Cuba. Dichos elementos solo pueden ser conocidos por un determinado segmento de la población:

RUPERTO: Lo que sí me hace falta es que vayas a la casa de los novios con el papelito ese que dan para comprar cosas: los pozuelos, las cazuelas y sobre todo la sobrecama de chenille. Sí, me hace falta comprarla porque la que tengo en la casa es del primer matrimonio, esta toda despeluzada.

PÁNFILO: Ruperto eso no existe ya, la casa de los novios no existe, las sobrecamas de chenille que quedan parecen una telita de cebolla, las personas la han cogido hasta para limpiar

(00:10:25- 00:9:35)

La veracidad con que son tratados los temas en el programa *Vivir del Cuento* resulta uno de los rasgos distintivos del espacio. No sólo reflejan temáticas sociales de gran importancia enmarcadas en el contexto cubano, sino que lo realizan con inmediatez. A propósito de ello, Marlon Pijuán, sostiene que “para el equipo del programa lo que pasa en la sociedad cubana es primordial, porque al ser un programa de los que más inmediatez representa en la televisión cubana hoy, tratamos siempre de reflejar lo que las personas ven en su día a día, es uno de los códigos del éxito del programa” (comunicación personal, 8 de septiembre de 2021).

Mario Sardiñas, actor del programa que encarna el personaje de Chequera, de igual manera reconoce la veracidad con que son tratados los temas en el programa:

El contexto social influye de gran manera porque eso viene siendo como la materia prima para el éxito que ha obtenido *Vivir del Cuento*. Siempre estamos buscando esas cosas coyunturales, “lo que está arriba de la bola” como habla el cubano. Creo que nosotros hemos hecho varios programas que han sucedido muy pegado a los cambios ocurridos en la sociedad, un ejemplo de esto fue cuando el cambio de moneda, grabamos ese programa dos días después de que hubiese salido la noticia. (comunicación personal, 29 de septiembre de 2021)

Los programas analizados realizan la acción comunicativa como parte del contexto en un mismo lugar. Se ubican en casa del personaje de Pánfilo que, es a su vez, es una casa en la Habana, en el siglo XXI, en el año 2021, en el barrio de Centro Habana. La definición de un microcontexto en el programa se evidencia a través de las relaciones interpersonales de un grupo de vecinos. Ejemplo de ello resultan los personajes de Pánfilo y Chacón, pues el trasfondo de su relación permite que Chacón funcione casi siempre como detonante del conflicto en la trama a través de una provocación a Pánfilo. El siguiente diálogo entre Pánfilo y Chacón resalta la importancia de las relaciones entre los participantes de la acción comunicativa para enriquecer la trama:

CHACÓN: ¡Tú lo que eres es un viejo envidioso porque yo soy un trinquete!

PÁNFILO: Sí, un trinquete con comején. ¡Sacaclavos!

CHACÓN: A ti lo que te duele es que todo esto es a base de carne.

PÁNFILO: Y esto también es a base de... ¡Tú lo que eres es un ácido de batería!

(Diferencias irreconciliables, 00:26:45- 00:26:34)

La relación de conflicto establecida entre estos dos personajes evidencia el carácter dinámico del contexto al cual hace referencia Van Dijk (2001, p.4). El antagonismo entre Pánfilo y Chacón es una situación determinada a priori por los guionistas que se renueva en cada capítulo. Como resultado de ello, los desenlaces del programa cobran mayor dinamismo sin necesidad de alterar el microcontexto construido para los televidentes.

Además de un contexto definido, los programas analizados tienen fines específicos. En cada uno de ellos se encuentra reflejado el tratamiento dado por los creadores de *Vivir del Cuento* a determinados acontecimientos relevantes. Tal es el caso del capítulo “Por un puñado de megas”, el cual pretende establecer un debate acerca de la introducción en Cuba del internet móvil de alta velocidad. El siguiente diálogo resulta un ejemplo de lo planteado anteriormente:

CHEQUERA: No te hagas el sabiondo que seguro fue que te estudiaste todos los libracos esos esta mañana.

CHACÓN: Yo estudio por los libracos, pero también estudio por internet, porque para eso tengo megas, no como alguna gente que no tienen megas para entrar al Whatsapp que es lo que menos gasta.

(Por un puñado de megas, 00:19:17- 00:19:03)

El contexto social cubano constituye una plataforma imprescindible para el programa *Vivir del Cuento*. El reflejo de lo que acontece en la sociedad cubana a través del contexto y los elementos de la comedia de situación forman parte de la construcción de cada del argumento de cada programa. Por ello, resulta de interés para la presente investigación desmontar los elementos de la comedia de situación presentes en el programa.

4.2 Elementos de la comedia de situación presentes en el programa *Vivir del Cuento*

El programa *Vivir del Cuento* se enmarca en el formato de comedia de situación con notables rasgos de infoentretenimiento. A través de características que identifican a este género, en el grupo de programas analizados en la presente investigación se reconocen varios elementos de la comedia de situación que enriquecen la trama y perfilan las historias para lograr comicidad y trasfondo informativo.

A propósito de los elementos de la comedia de situación que se emplean en el programa *Vivir del Cuento*, Antonio Berazaín (comunicación personal, 14 de septiembre del 2021) sostiene que:

Como producto televisivo *Vivir del Cuento* es lo que se le llama una comedia de situación. Los recursos utilizados son los usuales en este tipo de comedia: los enredos, las confusiones, la sátira, los equívocos, las risas enlatadas, la búsqueda de algo importante por parte de Pánfilo u otro coprotagonista. Hay otros más específicos, como el uso del contraste (la pareja de Chacón con Milenita); o que el protagonista se busque un cómplice (en el caso de Pánfilo y Chequera).

El empleo de recursos cómicos en el formato de comedia de situación constituye una característica imprescindible. En los cinco programas analizados se utilizan las risas enlatadas como parte fundamental de estos recursos. Este artificio sonoro introducido en la postproducción del programa remarca los momentos más divertidos de la escena y ayuda al espectador a percibir una situación como verdaderamente cómica. En el caso de *Vivir del Cuento*, la diferencia entre cada uso de dicho recurso es de dos minutos aproximadamente.

La sátira también figura como un recurso humorístico de gran peso en el programa. A través de la incorporación de este elemento a la trama, los creadores pueden satirizar la realidad cubana con un tono realista y divertido para lograr un trasfondo informativo que resulta el principal objetivo de cada capítulo. Ejemplo de ello es el siguiente diálogo entre Pánfilo y Ruperto, quienes critican las alteraciones en el orden económico y social del país:

RUPERTO: Suponiendo que yo gane en MN (moneda nacional) y yo quiero comprar MLC (moneda libremente convertible) cómo se hace eso.

PÁNFILO: Te voy a explicar cómo convertir MN en MLC. Tú mismo dices que MN es bala salva y MLC es misil. Tú me puedes decir de qué forma tu conviertes una bala salva que es una cosita que no hace ni ruido, tú la puedes convertir en un misil que te atraviesa cuatro edificios. No se puede chico

RUPERTO: Está bien, está bien

(“Ay vecinos”, 00:23:10- 00:23:05)

La siguiente conversación entre los personajes de Pánfilo y Chequera resulta otro ejemplo del contenido satírico del programa con el objetivo de criticar los trámites legales que requieren burocracia como la exhumación de los restos de una persona:

PÁNFILO: Estos son los documentos que tienes que llevar: los documentos del fallecido, donde está sepultado Longino, la fecha, todo. Este es el turno de exhumación y este otro documento es el autorizo de traslado para el cementerio de Bolondrón.

CHEQUERA: Viejo, pero esto lleva más papeles que un trámite de vivienda

PÁNFILO: Porque esto es casi un trámite de vivienda, esto es casi una permuta

PÁNFILO: Llévate esto: talco y colonia

CHEQUERA: Todavía no es mi cumpleaños

PÁNFILO: El talco y la colonia no es para ti, es para Longino. Lleva esta caja también para echar los restos y esta tela negra.

(“Échale ese muerto a otro”, 00:24:34- 00:23:33)

En el grupo de programas analizados la sátira está implícita en casi todo momento. Se puede afirmar que los contenidos satíricos guían en gran medida la trama del programa *Vivir del Cuento*. A través de tono sarcástico, en reiterados momentos el televidente recibe mensajes de crítica social, lo que responde igualmente a marcados rasgos de infoentretenimiento.

Los diálogos son los encargados fundamentales de los actos satíricos y permiten hacer inferencias a la vez que posibilitan realizar interpretaciones subliminares de la información que se ofrece. Un alto número de diálogos recurren a este recurso como apoyatura y a la vez que permiten la comicidad encuentran un rejuego con una doble connotación, siempre entendida por las adecuaciones al contexto. La sátira en los diálogos se complementa con los gestos de los personajes, incluso con la caracterización de los mismos, esto puede interiorizarse mejor en una audiencia asidua al programa y un público, en esencia, con conocimiento de Cuba y su realidad.

Otro de los recursos humorísticos utilizados como parte de la comedia de situación en el programa *Vivir del Cuento* resulta la parodia. A través de la imitación burlesca de una determinada temática, los creadores conforman una trama que, por lo general, gira en torno a la ironía y a la exageración. Este recurso es utilizado para que el televidente reciba mensajes divertidos, pero insistiendo siempre en el trasfondo informativo de los contenidos.

Uno de los capítulos analizados en la presente investigación titulado “Por un puñado de megas” está conformado en su mayoría por escenas paródicas alrededor de la trama central. En este caso, se parodian los concursos de participación televisivos en el país, para lo cual se apoyan en la aparición del locutor de la televisión cubana Marino Luzardo, quien se interpreta a sí mismo como invitado. Pánfilo y sus vecinos participan en un concurso por una recarga de saldo móvil y a raíz de esta trama se desarrollan una serie de sucesos que caricaturizan de manera humorística dichos certámenes.

El sentido paródico del episodio se construye a partir de las características de los personajes, ya sea por la modificación de algunas o el uso de otras en favor de la comicidad. El vestuario habitual de los personajes participantes del concurso es sustituido por uno de corte más formal, como exigen las apariciones en televisión. Por otra parte, las preguntas formuladas a estos tocan temas que resultan contrarias a sus características, como se evidencia en el siguiente diálogo:

MARINO LUZARDO: En el argot popular, cómo se denomina la oficina del registro de consumidores encargada de la equitativa distribución, racionamiento y repartición de alimentos y otros productos

PÁNFILO: Pero ¡qué fácil! Esa es la OFICODA. Seguro Chacón le hizo un juego de muebles a Marino, porque esa pregunta está muy fácil

CHACÓN: Acopio o la ONAT.

MARINO LUZARDO: ¡Pero ¿cómo que Acopio o la ONAT, Chacón?! La respuesta correcta es la OFICODA.

(“Por un puñado de megas”, 00:11:55- 00:11:26)

Los creadores de *Vivir del Cuento* utilizan al personaje de Chacón, un cuentapropista exitoso, para crear una situación cómica a partir de su desconocimiento de los productos de la canasta básica y las instituciones encargadas de regular este proceso. En contraste con ello, el asombro de Pánfilo refleja las diferencias sociales existentes en Cuba, especialmente en personas de la tercera edad.

Como parte del tono paródico en el programa *Vivir del Cuento*, en el capítulo “Por un puñado de megas” se evidencia las típicas cápsulas de los programas televisivos de participación donde los concursantes se presentan, en este caso, de una manera humorística en relación con la historia de vida que distingue a cada personaje. Ejemplo de ello resulta el siguiente diálogo entre el personaje de Chequera y Pánfilo:

CHEQUERA: Mi nombre es Juan José de la Caridad, músico por excelencia, pero todo el mundo me dice Chequera. Y yo quisiera ganar este concurso porque yo quiero sacar a mi familia adelante.

PÁNFILO: Y tú para que dices eso pipo, si ni familia tienes.

CHEQUERA: Panfi eso es lo que dicen en todos los concursos de televisión. Además, Panfi tú sabes la cantidad de gente que quiere sacar su familia adelante.

(“Por un puñado de megas”, 00:14:31- 00:14:05)

El empleo de los recursos humorísticos se puede repetir las veces que resulte necesario. En el caso de la sátira y las risas enlatadas resultan los recursos más reiterados durante los capítulos analizados. En gran medida, la frecuencia de estos es efectiva para el dinamismo de la trama, el enriquecimiento de la historia y el trasfondo informativo de las situaciones cómicas.

La construcción de personajes y el carácter estereotipado de los mismos resulta un elemento fundamental dentro de la comedia de situación. En el programa *Vivir del Cuento* existen varios personajes que responden a dicha característica. A propósito de ello Ignacio Hernández (comunicación personal, 12 de octubre del 2021) sostiene que:

La construcción de los personajes resulta uno de los aspectos más importantes dentro de la comedia y también me atrevería a afirmar que en gran parte del éxito de un programa de comedia depende de sus personajes y de su diseño. Los personajes deben ser tridimensionales, deben responder a características físicas, psíquicas y sociales, a partir de ahí se comienza a construir su historia de vida.

El propio Ignacio Hernández (comunicación personal, 12 de octubre del 2021) agrega que:

El programa *Vivir del Cuento* siempre busca un acercamiento con la realidad, y en ese sentido el estereotipo se asume como un recurso para recoger en el personaje características básicas según los modelos paradigmáticos a nivel social de estas personas que queremos representar y que sean ampliamente reconocidos. Esto se puede llevar al extremo, sucede cuando creemos que el personaje más que un estereotipo parece una caricatura y se exageran sus rasgos. Es un recurso que se desarrolla para trabajar el perfil cómico de los personajes, puede ser una imitación no realista o sí.

En *Vivir del Cuento* existen varios personajes que rozan la caricatura, tal es el caso de Luis Carrere, el borracho que está llevado a ese extremo. En el caso de los estereotipos, en un mismo personaje, están recogidos todos los rasgos que representan a un segmento determinado de la población que se pretende representar. Se acentúan las imperfecciones, los defectos o determinados rasgos positivos.

Ejemplo de personajes estereotipados en *Vivir del Cuento* constituye la representación de Cachita y Chacón como cuentapropistas. En estos personajes se colocan determinados aspectos asociados al pago de impuestos y el manejo de su lenguaje en función de términos relacionados con los negocios. El siguiente diálogo entre Cachita y Chacón resulta un ejemplo de la terminología empleada por el sector cuentapropista.

CACHITA: Vecinos me voy a desconectar que estoy ahorrando megas.

CHACÓN: Cacha estás en baja, si usted quiere yo le pongo una recarga y después no ponemos de acuerdo.

CACHITA: Bueno...Chacón es que tengo que estar ahorrativa porque imagínese usted hace meses que no tengo turistas y debo pagar la patente.

CHACÓN: Sí, sí, eso sí es verdad.

(“Por un puñado de megas”, 00:27:58- 00:27:36)

También se evidencia el estereotipo en el programa a través del personaje del gerente, que representa determinadas transformaciones en la sociedad cubana. Antonio Berazaín (comunicación personal, 14 de septiembre del 2021) afirma que:

Los personajes tipos (como lo fueron el negrito, la mulata y el gallego en su momento) resumen personajes de la vida real, por eso funcionan, porque las personas los reconocen en su barrio. En el programa *Vivir del Cuento* el gerente resulta un personaje básicamente referencial, pero también encarna el dirigente que vive bien y por eso se denuncia en el programa.

El siguiente diálogo entre Pánfilo y Chequera acerca del personaje estereotipado del gerente demuestra lo anteriormente dicho:

PÁNFILO: La rotura de la pared la está haciendo el gerente que está abriendo un hueco para poner un Split.

CHEQUERA: ¿Otro split?

PÁNFILO: Sí otro split, este es para la casa del perro.

CHEQUERA: En realidad le hace falta, es huskie siberiano, pobre perro pasa tremendo calor.

PÁNFILO: El que pasa perro calor, sin ser siberiano, soy yo.

(“Ay vecinos”, 00:25:50- 00:25:32)

Uno de los últimos personajes que se ha incorporado al programa y ha tenido una excelente aceptación como parte de un personaje estereotipado resulta Isidoro. A propósito de ello, Ignacio Hernández (comunicación personal, 12 de octubre del 2021) afirma que:

Isidoro ha sido de las buenas construcciones de personajes que hemos tenido. Surge de la necesidad de generar conflictos con Ruperto puesto que este personaje es totalmente homófobo y constantemente está tratando de tomar distancia de las personas con otra orientación sexual. Isidoro está concebido de una manera cuidadosa, con buen físico, inteligente, que estudió en la universidad, que tiene cultura y demás atributos que se le podría colocar a un joven para tratar de demostrar sus valores.

El siguiente diálogo demuestra el contraste entre los personajes de Ruperto e Isidoro a través de las características estereotipadas de cada cual.

RUPERTO: Cuando una mujer dice que no es que sí

ISIDORO: Ese es el pensamiento más retrógrado de los hombres machistas. Tío cuando una mujer dice que no es no

RUPERTO: Y qué tú sabes de eso chico

(“Vivan los novios”, 00:23:01- 00:22:49)

El actor Marlon Pijuán, quien interpreta el personaje de Isidoro, acerca de su función en el programa afirma que:

Isidoro es un personaje que representa la inclusividad y representa la juventud, y es lo más importante que tiene, me siento identificado con mi generación. Que hablan precisamente de un cambio en la sociedad, de un cambio de visión, de practicar mucho más el respeto a las personas y aprender a juzgarlas personas por la personalidad, no por la orientación sexual.

En el grupo de programa analizados está presente el uso de situaciones cómicas en prácticamente todos los momentos, puesto que es uno de los objetivos principales: hacer reír al televidente. Estas situaciones cómicas pueden ser físicas o verbales, o una combinación de ambos. Se pueden evidenciar a través de las caídas de los personajes, en bailes, en el empleo de chistes, entre otros.

En el caso de *Vivir del Cuento* una fórmula de situación cómica que se observa en los programas analizados resulta que Pánfilo se niega a hacer algo y en la próxima escena lo está haciendo. Ejemplo de ello resulta el capítulo “Échale ese muerto a otro”, donde Pánfilo se niega a ayudar a Chacón y en la próxima escena accede a la ayuda

Otro ejemplo de situación cómica física y verbal se evidencia en el capítulo “Vivan los novios” donde los personajes de Pánfilo, Chequera, Ruperto e Isidoro comienzan a bailar imitando a los tradicionales muñecones de carnavales con el objetivo de generar dinamismo y risas en los televidentes (Ver Anexo 4), además de cantar al unísono el siguiente estribillo: “Te dije que se iba y se fue, Cachita Caché” (00:18:52- 00:18:39).

En el grupo de programas analizados está presente el empleo de gestos repetitivos y divertidos. La mayoría de los personajes entre sus características comprenden una serie de gesticulaciones y lenguaje corporal que los caracteriza. Tal es el caso del personaje de Ruperto, con una forma de caminar que produce diversión y doble sentido, puesto que da dos pasos adelante y uno hacia atrás (Ver Anexo 5).

El personaje estereotipado de Isidoro emplea gestos divertidos y reiterativos todo el tiempo en escena puesto que forma parte de su condición de homosexual. Estas gesticulaciones son exageradas por los creadores para producir la comicidad del programa y para distinguir, de alguna manera, este personaje del resto (Ver Anexo 6).

En el grupo de programas analizados en la presente investigación se observan varios elementos de la comedia de situación en cada capítulo. A través de la sátira, la parodia, las risas enlatadas, los personajes estereotipados y la repetición de estos recursos, se reflejan rasgos de infoentretenimiento en *Vivir del Cuento*. Todo esto se logra también desde una dramaturgia que respecta la estructura clásica para construir su mensaje.

4.3 Las estructuras dramáticas en el programa *Vivir del Cuento*

Las estructuras dramáticas se encargan de moldear el guion de un programa de televisión y perfilar el contenido dramático del mismo. En los episodios analizados en la presente investigación, la dramaturgia de cada capítulo responde a una estructura aristotélica. A pesar de ello, las estructuras dramáticas en *Vivir del Cuento* tienen características específicas que responden al género de infoentretenimiento.

A propósito de la composición de las estructuras dramáticas en el programa *Vivir del Cuento*, Ignacio Hernández (comunicación personal, 12 de octubre del 2021) afirma que:

La estructura de *Vivir del Cuento* es una estructura aristotélica, una introducción, una exposición (el momento donde se introduce el conflicto y se dan los indicios de lo que se va a desarrollar en el programa y se presentan los personajes), un nudo donde se maneja todos los componentes de la trama. También está en el nudo de la dramaturgia del programa una historia alternativa que se cierra generalmente antes que la historia central y un desenlace donde aparece toda la resolución del conflicto.

En el caso de *Vivir del Cuento* la dramaturgia que siguen los creadores en cada capítulo resulta similar. Pánfilo es un hombre amante de la tranquilidad, por lo que debe verse envuelto en un problema a causa de sus vecinos, con un desenlace negativo para él en la mayoría de los casos. En dependencia de las situaciones y la resolución del conflicto se utilizan los recursos de la comedia de situación y del infoentretenimiento.

Ignacio Hernández (comunicación personal, 12 de octubre del 2021) sostiene que:

Resulta imprescindible para una buena estructura tener un buen conflicto. Es importante tener en cuenta que estamos hablando de una estructura aristotélica, pero también hablamos de un programa de comedia donde su principal objetivo es hacer reír y pensar. Resulta necesario contar una historia que responda a esta estructura, pero lo más importante la simpatía. Dominar los recursos de la comedia y el contexto es fundamental.

La estructura dramática en el grupo de programas analizados no siempre resulta lineal. En algunos capítulos, el guion presenta recursos narrativos puestos en función de la comicidad o el desarrollo del argumento. Tal es el caso del capítulo “Diferencias irreconciliables”, donde el argumento se desarrolla a través de la retrospectiva, según los recuerdos que tiene Pánfilo de su relación con un vecino unos 40 años atrás.

Dicho capítulo consta de tres secuencias principales: Pánfilo e Isidoro conversan en la de casa de Pánfilo, Cachita y Chacón conversan en la cafetería y la retrospectiva de cada relato que los muestra en la década de los 80 del pasado siglo. Se utiliza la retrospectiva para brindarle más elementos al espectador de un acontecimiento dado, en este caso, por el comienzo de la enemistad entre los personajes de Pánfilo y Chacón. Mediante esta combinación de elementos retrospectivos y prospectivos el argumento se enriquece y avanza hacia la resolución del conflicto.

Los constantes saltos en la línea de tiempo utilizados en la conformación de este episodio resultan una muestra de la flexibilidad en la estructura aristotélica. De este modo, sus creadores buscan un efecto novedoso para un producto emitido semanalmente. Además de no alterar los momentos narrativos propios de la comedia de situación (conflicto, clímax y resolución), esta variante les permite enriquecer la caracterización de los personajes.

En el grupo de programas analizados se reconoce dentro de la dramaturgia del programa *Vivir del Cuento* la acción creciente. Se trata de los acontecimientos más importantes que propician el clímax de las historias. De igual forma, se observan puntos de giro o cambio en la situación para enriquecer la trama de los episodios. Ejemplo de ello resulta el capítulo “Por un puñado de megas”, donde Pánfilo y sus vecinos participan en un concurso televisivo.

La estructura aristotélica de este capítulo comienza con la exposición del conflicto. Pánfilo necesita comprar en una tienda virtual, pero se queda sin datos móviles y no puede realizar esta acción. El nudo de la historia comienza cuando Chacón provoca a Pánfilo por su condición económica, lo cual desencadena la acción creciente del programa: la participación en el concurso.

El clímax de este capítulo ocurre con el empate de Ruperto y Chequera en la competencia, hasta que finalmente este último se impone. Esta última situación conduce al desenlace del capítulo: la descalificación de Chequera al descubrirse que fue asistido por Pánfilo en todo momento durante el concurso.

Como se ha explicado en capítulos anteriores, el guion constituye la base dramática de un programa televisivo. En este se expresa lo que será mostrado al público, así como las acciones de los personajes, los técnicos, el equipo de producción y demás partes involucradas en el rodaje. En el caso del programa *Vivir del Cuento* existe una retroalimentación de sus actores con los escritores para la creación del guion.

A propósito del proceso dramático de este programa, Antonio Berzaín (comunicación personal, 14 de septiembre del 2021) sostiene que:

Lo primero es tener la aprobación del argumento del guion, lo cual se decide en un colectivo creativo formado por los actores, los escritores y que dirige el director. Los actores de *Vivir del Cuento* son humoristas, creadores y tienen muy buenas ideas. Puede ser que el argumento lo traiga el escritor, o lo proponga alguien de ese colectivo.

En el caso de *Vivir del Cuento*, ocurre también que algunas instituciones se comunican con el director Ignacio Hernández para solicitarle algún tema de su interés para reflejar en el programa. Los directivos de proyectos o empresas aprovechan la visibilidad del programa para difundir asuntos de interés nacional. Antonio Berzaín, guionista fundador del programa afirma que:

En mi caso he tenido que hacer guiones para la dirección nacional de la ANIR [Asociación Nacional de Innovadores y Racionalizadores], también para la Cátedra del Adulto Mayor, la Oficina Nacional del Carnet de Identidad y otros. Aprobado el argumento, comienza la elaboración del guion. En particular, lo voy presentando por etapas al colectivo y, con las ideas y sugerencias que brindan, se va armando y al

final es una obra muy colectiva, en la que todos dominan el contenido del guion (comunicación personal, 14 de septiembre del 2021).

Los puntos de giro o cambio en la situación resultan otro elemento en la composición de la dramaturgia en el programa *Vivir del Cuento*. Están presente en el grupo de programas analizados durante varios momentos del conflicto. Tienen el objetivo, en la mayoría de los casos de cambiar la dirección del protagonista (Pánfilo) u otro personaje obligándole a tomar nuevas decisiones.

En el capítulo “Diferencias irreconciliables” re reconoce un punto de giro cuando Cachita crea una nueva confusión tras escuchar una conversación entre Pánfilo, Isidoro, Ruperto y Chequera. El siguiente diálogo describe lo anterior¹⁰:

CHEQUERA: Isi, nosotros siempre hemos estado juntos para todos, a la hora de enfermarnos, nos enfermábamos todos juntos. Se acuerdan cuando cogí sarampión que se lo pegué a todos ustedes

RUPERTO: Cuando la china, había un furor de la china en el barrio, recuerdo que primero la cogiste tú y luego la cogí yo

PÁNFILO: A ti esa china te cogió fuerte, no te soltaba

RUPERTO: Asimismo, hasta marca y todo me dejó la china

CACHITA: Ruperto y compañía, si yo no lo oigo no lo creo, me he quedado fría, todos ustedes son unos promiscuos. Todos ustedes estuvieron con la china.

PÁNFILO: No Cachita usted escucho mal, de lo que estábamos hablando era de la varicela, la enfermedad de la china (00:3:22-1:51)

Las estructuras dramáticas en el grupo de programas analizados de *Vivir del Cuento* se corresponden con los preceptos de la estructura aristotélica. Sin embargo, al tratarse de un producto enmarcado en el formato de comedia de situación con rasgos de infoentretenimiento, presenta estructuras dramáticas más flexibles en cuanto a su composición. Recursos como el uso de la acción creciente, los puntos de giro y la retrospectiva diferencian a este programa de otros productos de comedia de situación.

¹⁰ Pánfilo les cuenta a los vecinos la historia de la enemistad que tiene con Chacón a través del recurso de la retrospectiva. Se descubre que todo fue un mal entendido cuando Chacón escucho a Pánfilo y Ruperto hablar de la pomada china, y pensó que se referirían a su novia que igualmente le decían la china. Los vecinos trataron de arreglar la relación entre ellos, pero volvió a ocurrir una malinterpretación, esta vez por Cachita al escuchar a los vecinos hablando de la enfermedad del sarampión que le decían la china. Ella le hizo saber a Chacón y comenzaron los conflictos nuevamente con el personaje de Pánfilo.

Conclusiones

1. *Vivir del Cuento* responde a características propias del infoentretenimiento. Esto puede determinarse en la utilización de situaciones contextuales que responden a temas sociales de la realidad cubana, los temas tratados resultan de interés popular y se tratan partiendo de la veracidad desde un programa de ficción. A su vez utilizan estructuras dramáticas clásicas para desarrollar la historia a través de personajes estereotipados (Pánfilo, Cachita, Isidoro) que refuerzan particularidades de un sector determinado en Cuba. Además, recurren a situaciones cómicas y elementos humorísticos aprovechando la naturaleza híbrida del infoentretenimiento.
2. Los temas recurrentes en los programas analizados tuvieron un apego a situaciones contextuales que estaban sucediendo en el país, con especial énfasis en el reordenamiento monetario, el nuevo Código de Familia, las tecnologías de la información y las particulares de conexión en la isla. Se recrean estos temas en un escenario urbano típico del país, con personajes representativos de diferentes segmentos demográficos y sectores de la sociedad civil cubana, *Vivir del Cuento* refleja el contexto nacional con un carácter inclusivo, desde un enfoque actual, con sentido crítico y perspectiva ciudadana de la realidad.
3. El microcontexto en el grupo de programas analizados se define a partir de la ubicación de las acciones alrededor de la casa de Pánfilo, un anciano cubano residente en el barrio de Centro Habana en el año 2021. Las relaciones e interacciones establecidas entre Pánfilo y la comunidad de vecinos a la que pertenece, permiten a los creadores debatir los temas y conflictos que forman parte del macrocontexto como fin específico de cada capítulo. Por lo tanto, el macrocontexto se expresa a través de las referencias a acontecimientos tales como la incursión del internet móvil de alta velocidad en Cuba, la discusión de un nuevo Código de la Familia o el proceso de ordenamiento monetario, así como en el uso figurativo de la lengua por parte de los personajes.
4. Se reconocen los siguientes elementos de la comedia de situación en el programa: uso de situaciones cómicas (físicas o verbales), empleo de gestos repetitivos y divertidos y la construcción de personajes estereotipados. A través del análisis de los episodios seleccionados para la presente investigación se reconoce, además, el empleo de recursos humorísticos propios de la comedia de situación como la parodia, las risas enlatadas y la sátira, así como su uso repetido.

5. Las estructuras dramáticas en *Vivir del Cuento* responden a los principios de la estructura aristotélica. En sus episodios se reconocen los tres momentos clásicos del drama: exposición, nudo y acción creciente. Como parte de este último momento, los programas analizados presentan recursos como los puntos de giro y el clímax, además de conducir siempre a un desenlace en el argumento. Estas partes giran alrededor del personaje de Pánfilo y su oposición con otros personajes contrarios a sus principios, por lo que puede decirse que este personaje protagónico es el detonante, la mayoría de los casos, de cada una de las partes de esta estructura.

Recomendaciones

Al colectivo del programa

1. Divulgar entre los miembros del equipo de trabajo de *Vivir del Cuento* los principales resultados de la investigación, enfatizando en la mayor utilización de recursos humorísticos como la parodia y giros dramáticos en las situaciones.
2. Sugerir al equipo de trabajo de *Vivir del Cuento* la creación de un libro donde se recopile parte de los guiones de los programas más visto durante los 13 años de creado.
3. La producción de un making off de cada temporada del programa en los cuales se muestren las interioridades de los procesos creativos que se llevan a cabo para la realización del mismo con el objetivo de incentivar al público cubano a conocer más sobre los géneros comedia de situación e infoentretenimiento.

A la academia

4. Realizar desde el campo académico de la comunicación investigaciones transdisciplinarias que tributen a la mayor utilización del género infoentretenimiento en la televisión cubana y a la creación de nuevos programas enmarcados en este formato.

Referencias bibliográficas

- Acosta Damas, M. (2015). *Los enigmas de la pantalla: aproximaciones al lenguaje de televisión para periodistas y comunicadores* (Mayra Renté Reyes). Pablo de la Torriente. https://datospdf.com/queue/los-enigmas-de-la-pantalla-acercamiento-al-lenguaje-de-tv-para-periodistas-y-comunicadores-_5abd949bb7d7bc0242838ce2_pdf?queue_id=-1
- Alonso de Santos, J. L. (2002). EL TEXTO TEATRAL: ESTRUCTURA Y REPRESENTACIÓN. *Las Puertas del Drama, 10*.
- Aristóteles. (1948). *El arte poética*. Espasa Calpe.
- Bardin, L. (1986). *Análisis de contenido*. Aka Universitaria. <https://www.slideshare.net/silenatapia/laurence-bardinanalisisdecontenido>
- Bennet, L. (1993). *News: the politics of illusions*.
- Bella Lara, J., Caram León, T., Dirk, K., & López García, D. L. (2017). *Cuba: Periodo*. UH.
- Berrocal Ganzalo, S., Redondo García, M., Martín Jiménez, V., & Campo Dominguez, E. (2014). La presencia del infoentretenimiento en los canales generalistas de la TDT española. *Revista Latina de Comunicación Social, 69*. http://www.revistalatinacs.org/069/paper/1002_UVa/RLCS_paper1002.pdf
- Brants, K. (s. f.). Who's Afraid of Infotainment? *European Journal of Communication, 13*(3), 315-336.
- Carrendi Castro, M. (2011). *Humor cubano: una de cal y otra de arena*.
- Carrillo. (2013). *El género-tendencia del infoentretenimiento: definición, características y vías de estudio*.
- Casado, N. (2010). *Vivir del Cuento: Estudio de seguimiento al programa*. Centro de Investigaciones del ICRT.
- Casado, N. (2012). *Situación Actual de la Comicidad en Cuba*. Centro de Investigaciones del ICRT.
- Casariago, L. (2020). *Evocaciones en el aniversario 70 de la Televisión en Cuba* [Oficial]. <https://www.tvcubana.icrt.cu/secciones/seccion-historia/5420-evocaciones-en-el-aniversario-70-de-la-television-en-cuba-iv>
- Casero Ripollés, A., & Marzal Felici, J. (2011). *Periodismo en televisión: nuevos horizontes, nuevas tendencias*. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. <https://books.google.com.cu/books?isbn=8492860774>
- Deborad, G. (1992). *La société du spectacle*. Éditions Gallimard.
- Delli, C., & X., M. (2001). Let us infotain you: politics in the new media. *Mediated politics*.
- Fernández, G. (2003). *Dramaturgia: Método para escribir o analizar un guión dramatizado*.
- Fernández, G. (2007). *Método para escribir o analizar un guion dramatizado*. Pablo de la Torriente.
- Ferré, C., Gayá, C., Lozano Rendon, J. C., & Montoya, D. F. (2013). *Infoentretenimiento. El formato imparable de la era del espectáculo*. UOC.
- Field, S. (1984). *El manual del guionista*. Plot Ediciones.
- Fiske, J. (1987). *Television Culture* (Methuen and Co.).
- Flores Corbelle, R. (2006). *Dramaturgia y guion para radio y televisión*. Pablo de la Torriente.
- Fretes Sigmund, G., & Jiménez Chaves, V. (2017). Comunicación visual científica en los Centros de Investigación de la Universidad Nacional del Este (UNE). *Revista de Investigacion en*

- Giral Torres, L. (2017). *Representación social del adulto mayor en el espacio humorístico «Vivir del Cuento»* [Licenciatura]. CENTRAL «MARTA ABREU» DE LAS VILLAS.
- Gomez, P. (s. f.). Creatividad y dramaturgia audiovisual en televisión: un problema de método. *Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 1(2), 12.
- Gonzales, J. (s.f). *Manual de guion para narrativa audiovisual*. Universidad Jaume.
- Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Editorial «Quipus», CIESPAL.
- Hernández Muñoz, O. (2010). *La dimensión comunicativa de la imagen científica: representación gráfica de conceptos en las ciencias de la vida* [Doctorado, Complutense de Madrid].
<http://eprints.ucm.es/11672/>
- Hernández Muñoz, S. (2012). *El humor y su concepto. Humor, humorismo y comicidad*.
<http://www.monografica.org/Proyectos/4522>
- Herrero, S. (2016). *Estudio de la comedia de situación y su evolución*. Universidad de Sevilla.
- Jose Carlos, L. (2004). Espectacularización de la información en noticieros televisivos de Canadá, Estados Unidos y México. *Diálogo Político*.
- Klinkenberg, J.-M. (2004). *¿Especificidad de la imagen científica?* <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/940092.pdf>
- Laguna, G. (2013). *Un recorrido a través de de la comedia de situación*. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Lopez, N. (2008). *Manual del guionista de comedias televisivas*. T&B Editores.
- Malinowski, B. (1984). *El Problema del significado en las lenguas primitivas*. Paidós.
- Mulkay, M. (s. f.). *On Humour. Its Nature and Its Place in Modern Society*. 1988
- Mulkay., M. (1988). *On humour : its nature and its place in modern society* (Cambridge: Polity Press). <https://searchworks.stanford.edu/view/1314787>
- Müller-Brockmann, J. (s. f.). *Graphic design in IBM: typography, photography, illustration*.
https://books.google.com.cu/books?id=_9sWcgAACAAJ
- Murray, E. (1998). *Constructing the political spectacle*. The University of Chicago Press.
- Noguero Lopez, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de Educación*, 4.
http://www.webquestcreator2.com/majwq/public/files/files_user/41661/05.%20Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20Cualitativa.pdf
- Ordenamiento monetario, clave en la nueva estrategia socioeconómica de Cuba. (s. f.). *Oficial*.
<https://www.mincex.gob.cu/index.php/site/data/?lang=es&location=Noticia&title=Ordenamiento+monetario%2C+clave+en+la+nueva+estrategia+socioecon%C3%B3mica+de+Cuba>
- Ortells Badenes, S. (2010). Infoentretenimiento y periodismo político en televisión. *Universitat Jaume I de Castellón*.
http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/80555/Ortells99_115+.pdf;jsessionid=C D38869D134DDF2E4F2E72A
- Padilla, G., & Requeijo Rey, P. (2010). La sitcom o comedia de situación orígenes, evolución y nuevas prácticas. *Fonseca, Journal of Communication*.

- Pardo Abril, N. G. (2002). El contexto y el discurso público. *Enunciación*, 7(1). <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/enunc/article/view/2465>
- Pavis, P. (1996). *Diccionario del teatro*. Paidós.
- Pérez Porto, Julián, & Gardey, A. (2012). *Definición de contexto social*. <https://definicion.de/contexto-social/>
- Raffino, M. E. (2020). *Contexto social*. <https://concepto.de/contexto-social/>
- Ricoy, C. (2013). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Revista do Centro de Educação*, 31. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=117117257002>.
- Rincón, O., La Ferla, J. L. F., & Igarzábal, B. (2013). *ZAPPING TV [El paisaje de la tele latina]*. Fundación Friedrich Ebert. www.fesmedia-latin-america.org/
- Rodríguez, M. L. (2012). *ANTOLOGÍA Y ESTUDIO DE SÁTIRAS MENIPEAS NOVOHISPANAS DEL SIGLO XVIII*. Universidad de Salamanca.
- Rojas Bez, J. (2003). *De cine, televisión y otros medios*. Holguín: Ediciones.
- Ruch. (2002). *Humor Research*. https://www.psychologie.uzh.ch/dam/jcr:000000000-38b5-2dd4-0000-0000361752b1/93_p_2008_Ruch.pdf
- Ruiz, I. (s. f.). *Metodología de la investigación cualitativa: Vol. vol. 15*. Universidad de Deusto Apartado. [s.scribd.com/document/250867128/Metodologia-de-la-Investigacion-Cualitativa-JOSE-IGNACIO-RUIZ-OLABUENAGA-2012-pdf](https://www.scribd.com/document/250867128/Metodologia-de-la-Investigacion-Cualitativa-JOSE-IGNACIO-RUIZ-OLABUENAGA-2012-pdf)
- Sanchez, J. A., Bellantin, M., & Hight, A. (2010). *Repensar la dramaturgia* (Centro Párraga).
- Segura, R. (2004). *En torno a la televisión*. Pablo de la Torre.
- Serrano, R. (2004). *Nuevas tesis sobre Stanislavski* (ATUEL).
- Suárez Sian, M. (s. f.). *Guion y estructuras de informativos en radio y televisión: Vol. I*. Sevilla:Comunicación Social-Ediciones y Publicaciones.
- Tabares, S. (2016). *¿Otras maneras de contar?* <http://www.tvcubana.icrt.cu/secciones/seccion-temas/2215-otras-maneras-de-contar>
- Teun A., V. D. (2001). Algunos principios de una teoría del contexto. *Revista latinoamericana de estudios del discurso*. <http://discursos.org/oldarticles/Algunos%20principios%20de%20una%20teor%EDa%20del%20contexto.pdf>
- Teun A., V. D. (2012). *Discurso y Contexto. Un enfoque sociocognitivo*. Gedisa S.A.
- Thusu, D. . (2007). *News as Entertainment: The Rise of Global Infotainment*. London: Sage. London: Sage. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0196859908329656>
- Toledano, G., & Verde, N. (2007). *Como crear una serie de television*. T&B Editores.
- Tres patines y la Tremenda Corte. (s. f.). [Oficial]. *Tres patines y la Tremenda Corte*. <http://latremendacorte.info/>
- Van Zoonen, L. (2005). *Entertaining the Citizen: When Politics and Popular Culture Converge*. Rowman & Littlefield.

ANEXOS

Anexo 1 Ficha de contenido para los análisis de los programas

Programa			
Titulo			
Tema			
Duración			
Elementos de la comedia de situación			
Uso de situaciones cómicas	Físicas	Verbales	
Empleo de gestos repetitivos y divertidos			
Construcción de personajes estereotipados			
Empleo de recursos humorísticos	Parodia	Sátira	Risas enlatadas
Repetición de un recurso cómico			
Estructuras dramáticas			
Definición del conflicto	Estructura aristotélica		Puntos de giro o cambios en la situación
	Exposición		
	Nudo		
	Acción creciente		
	Clímax		
	Desenlace		

El contexto como marco de los programas		
Uso de temáticas sociales como tema principal del programa		
Macro contexto	Asociaciones simbólicas	Principales acontecimientos en los programas analizados
	Situaciones sociales	Los Sucesos, la cultura, las creencias, la política
		Usos figurativos de la lengua
Micro contexto	Ubicación de la acción comunicativa	
	Relaciones entre los participantes de la acción comunicativa	
	Interacciones entre los participantes de la acción comunicativa	
	Fines específicos de la acción comunicativa	
	Acontecimientos relevantes	
Notas de cada programa		

Anexo 2

Guías de entrevistas empleadas a los integrantes del equipo de programa

Guía de entrevista semiestructurada a Ignacio Hernández, director del programa *Vivir del Cuento*

1. Desde el 2008, a su juicio, cuáles han sido las mayores transformaciones que ha tenido el programa.
2. Cuáles son las influencias que tiene *Vivir del Cuento* de otros programas humorísticos cubanos.
3. ¿En qué medida influye el contexto social cubano en los guiones del programa *Vivir del Cuento*?
4. ¿Qué temáticas sociales son tratadas con más frecuencia en el programa, a qué se debe?

5. ¿Cómo se estructura dramáticamente el programa?, ¿Qué resulta imprescindible para su estructura?
6. Detalle si es posible el proceso de construcción de un personaje, ¿cuáles son las fases por las que deben pasar?
7. En el programa existen personajes que encarnan una función determinada, tal es el caso de Cachita (Irela Bravo) que asume el papel de una cuentapropista o el de Leopoldino (Luis Manuel Iglesias) como dirigente político. ¿Con qué objetivo estereotipan el carácter de algunos personajes?
8. ¿Cómo logran el reflejo de la sociedad cubana desde un programa de ficción?
9. Desde su perspectiva, a qué se debe que *Vivir del Cuento* se haya mantenido entre los programas de mayor audiencia de la Televisión Cubana.

Guía de entrevista semiestructurada a Jaime Fort y Antonio Berazaín , guionistas del programa *Vivir del Cuento*.

1. ¿Cómo se estructura dramáticamente el programa?, ¿Qué resulta imprescindible para su estructura?
2. ¿En qué medida influye el contexto social cubano en los guiones del programa?
3. ¿Qué temáticas sociales son tratadas con más frecuencia en el programa, a qué se debe?
4. ¿Qué recursos humorísticos son empleados en el programa y por qué?
5. Detalle si es posible el proceso de construcción de un personaje, ¿cuáles son las fases por las que deben pasar?
6. En el programa existen personajes que encarnan una función determinada, tal es el caso de Cachita (Irela Bravo) que asume el papel de una cuentapropista o el de Leopoldino (Luis Manuel Iglesias) como dirigente político. ¿Con qué objetivo estereotipan el carácter de algunos personajes?
7. ¿Cómo logran el reflejo de la sociedad cubana desde un programa de ficción?

Guía de entrevista semiestructurada a Mario Sardiñas, actor del programa *Vivir del Cuento*.

- 1- ¿Cómo caracterizaría Mario Sardiñas al personaje de Chequera?
- 2- ¿En qué medida influye el contexto social cubano en los guiones del programa?
- 3- ¿Qué temáticas sociales son tratadas con más frecuencia en el programa, a qué se debe?
- 4- ¿Cómo se prepara Mario Sardiñas para la construcción del personaje de Chequera?
- 5- Desde su perspectiva qué características del cubano tiene el personaje de Chequera.

Guía de entrevista semiestructurada a Marlon Pijuán, actor del programa *Vivir del Cuento*.

1. ¿Participa usted en la construcción de los guiones del programa “Vivir del Cuento”?
2. ¿En qué medida influye el contexto social cubano en los guiones del programa?
3. El personaje de Isidoro, a pesar de ser uno de los últimos personajes que se ha incorporado al programa, ha tenido una excelente aceptación, a qué se debe.
4. Isidoro representa, de alguna manera, la inclusividad en el programa, cuán complejo es el reto de esta interpretación.
5. Desde su perspectiva, a qué se debe que *Vivir del Cuento* se haya mantenido entre los programas de mayor audiencia de la Televisión Cubana.

Anexo 3 Tabla que muestra la relación de los capítulos del programa *Vivir del Cuento* con temática y duración

Nombre de los capítulos analizados	Tema principal	Duración
“Diferencias irreconciliables”	La fragilidad de las relaciones interpersonales	00:27:02
“Por un puñado de megas”	El uso del internet en Cuba	00:32:47
“Échale ese muerto a otro”	La burocracia	00:31:02
“Vivan los novios”	La significación del matrimonio en Cuba	00:29:31
“¡Ay vecinos ¡”	Las tiendas en moneda libremente convertible(mlc)	00:31:09

Anexo 4

Fotograma ejemplo de situación cómica física y verbal perteneciente al capítulo “Vivan los novios” donde los personajes comienzan a bailar imitando a los tradicionales muñecones de carnavales



Anexo 5

El empleo de gestos repetitivos y divertidos en el programa, ejemplo de ello resulta el personaje de Ruperto, con una forma de caminar que produce diversión, puesto que da dos pasos adelante y uno hacia atrás.



Anexo 6

El personaje estereotipado de Isidoro emplea gestos divertidos y reiterativos todo el tiempo en escena puesto que forma parte de su condición de homosexual.

