



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTES

AUDIOVISUALES

TEMA:

**Análisis del impacto de las redes sociales en el
desarrollo audiovisual en los últimos 10 años.**

AUTOR:

González Rodríguez, Gabriel Gregorio

Componente práctico del examen complejo previo a la

obtención del título de:

INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE

ARTES AUDIOVISUALES.

TUTOR:

MBA. Alex Salomón Dumani Rodríguez

Guayaquil, Ecuador

14 de febrero del 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTES

AUDIOVISUALES

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **González Rodríguez, Gabriel Gregorio**, como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales**.

TUTOR:

f. _____

Mba. Alex Salomón Dumani Rodríguez

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Mgs. María Emilia García Velásquez

Guayaquil, a los 14 del mes de febrero del año 2024



FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTES AUDIOVISUALES

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **González Rodríguez, Gabriel Gregorio**

DECLARO QUE:

El componente práctico del examen complejo: **Análisis del impacto de las redes sociales en el desarrollo audiovisual en los últimos 10 años** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 14 del mes de febrero del año 2024

EL AUTOR

f. _____

González Rodríguez, Gabriel Gregorio



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTES

AUDIOVISUALES

AUTORIZACIÓN

Yo, **González Rodríguez, Gabriel Gregorio**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo del componente práctico de examen complejo: **Análisis del impacto de las redes sociales en el desarrollo audiovisual en los últimos 10 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 14 del mes de febrero del año 2024

EL AUTOR:

f. _____

González Rodríguez, Gabriel Gregorio

CERTIFICADO DE ANÁLISIS

magister

González

Rodríguez_Gabriel_FINAL2

T₂ex%tos

sospechosos

2% Similitudes

0% similitudes entre comillas

0% entre las fuentes

mencionadas

< 1% Idioma no reconocido

(ignorado)

Nombre del documento: González Rodríguez_Gabriel_FINAL2.docx

ID del documento: 3a0744f555ca3c0ec61915d268c3fb9eb0aa22e5

Tamaño del documento original: 483,94 kB

Depositante: Alex Salomón Dumani Rodríguez

Fecha de depósito: 24/1/2024

Tipo de carga: interface

fecha de fin de análisis: 24/1/2024

Número de palabras: 18.007

Número de caracteres: 114.361

Ubicación de las similitudes en el documento:

Fuentes principales detectadas

Nº Descripciones Similitudes Ubicaciones Datos adicionales

1 curiosfera-historia.com | Origen de la televisión | Quién inventó la televisión |

<https://curiosfera-historia.com/quien-invento-la-television/> 1% Palabras idénticas: 1% (220 palabras)

2 www.nextu.com | Historia de Facebook: descubre sus curiosidades y hechos impo...

<https://www.nextu.com/blog/historia-de-facebook-rc22/> < 1% Palabras idénticas: < 1% (120 palabras)

3 www.ute.edu.ec

<https://www.ute.edu.ec/wp-content/uploads/2022/11/FORMULARIO-DE-REGISTRO-BIBLIOGRAFICO.p...> < 1% Palabras idénticas: < 1% (80 palabras)

4

www.doi.org

<https://www.doi.org/10.1108/REGE-02-2019-0030>

4 fuentes similares

< 1% Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)

5

Documento de otro usuario #08fbd0

El documento proviene de otro grupo

2 fuentes similares

< 1% Palabras idénticas: < 1% (26 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº Descripciones Similitudes Ubicaciones Datos adicionales

1 institutointernet.net | La evolución de las redes sociales: línea de tiempo de su hi...

<https://institutointernet.net/la-evolucion-de-las-redes-sociales-linea-de-tiempo-de-su-historia/> < 1% Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)

2 www.mediummultimedia.com | El impacto de la tecnología en la industria del en...

<https://www.mediummultimedia.com/apps/como-ha-influido-la-tecnologia-en-el-entretenimiento/> < 1% Palabras idénticas: < 1% (22 palabras)

3 Documento de otro usuario #9f65e3

El documento proviene de otro grupo < 1% Palabras idénticas: < 1% (17 palabras)

4 informatica-comunicacion2.blogspot.com | Lenguaje y Comunicación: Medio de C...

<https://informatica-comunicacion2.blogspot.com/2012/07/medio-de-comunicacion-la-television.html> < 1% Palabras idénticas: < 1% (17 palabras)

5 Documento de otro usuario #219502

El documento proviene de otro grupo < 1% Palabras idénticas: < 1% (14 palabras)

Fuentes ignoradas Estas fuentes han sido retiradas del cálculo del porcentaje de similitud por el propietario del documento.

Nº Descripciones Similitudes Ubicaciones Datos adicionales

1 TESIS.docx | tesis #4a7e08

El documento proviene de mi grupo 2% Palabras idénticas: 2% (281 palabras)

2 [localhost](http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/6996/3/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-52.pdf.txt) | Video institucional para promover la carrera de Enfermería de la Unive...

<http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/6996/3/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-52.pdf.txt> 2% Palabras idénticas: 2% (266 palabras)

3 [localhost](http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/7002/3/T-UCSG-PRE-ART-IPM-109.pdf.txt) | Sitio web como apoyo a los procesos de trabajo de titulación y práctica...

<http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/7002/3/T-UCSG-PRE-ART-IPM-109.pdf.txt> 2% Palabras idénticas: 2% (259 palabras)

4 [localhost](http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/5558/3/T-UCSG-PRE-ART-IPM-100.pdf.txt) | Desarrollo de revista digital interactiva e informativa con contenido mu...

<http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/5558/3/T-UCSG-PRE-ART-IPM-100.pdf.txt> < 1% Palabras idénticas: < 1% (163 palabras)

5 [localhost](http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/17145/3/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-151.pdf.txt) | Exploración del vínculo entre secuencias de acción y técnicas del estilo ...

<http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/17145/3/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-151.pdf.txt> < 1% Palabras idénticas: < 1% (140 palabras)

6 vsip.info | Plantilla de Examen Complexivo - VSIP.INFO

<https://vsip.info/plantilla-de-examen-complexivo-pdf-free.html> < 1% Palabras idénticas: < 1% (137 palabras)

7 [localhost](http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/15732/3/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-137.pdf.txt) | Desarrollo de cortometraje "No me pasa nada" que denuncia la violenci...

<http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/15732/3/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-137.pdf.txt> < 1% Palabras idénticas: < 1% (135 palabras)

Nº Descripciones Similitudes Ubicaciones Datos adicionales

8 repositorio.ucsg.edu.ec

<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/9518/1/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-67.pdf> < 1% Palabras idénticas: < 1% (132 palabra)

9 repositorio.ucsg.edu.ec

<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/13122/1/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-105.pdf> < 1% Palabras idénticas: < 1% (128 palabra)

10 [localhost](http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/15725/3/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-130.pdf.txt) | Aspectos tecnológicos de la producción en las plataformas streaming ...

<http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/15725/3/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-130.pdf.txt> < 1% Palabras idénticas: < 1% (128 palabra)

11 [localhost](http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/10772/3/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-82.pdf.txt) | Producción de un documental sobre la migración interna estudiantil "E...

<http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/10772/3/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-82.pdf.txt> < 1% Palabras idénticas: < 1% (127 palabra)

12 repositorio.ucsg.edu.ec

<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/14803/1/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-122.pdf> < 1% Palabras idénticas: < 1% (123 palabra)

13 repositorio.ucsg.edu.ec

<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/14817/1/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-124.pdf> < 1% Palabras idénticas: < 1% (126 palabra)

14 [localhost](http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/18015/3/T-UCSG-PRE-TEC-ITEL-420.pdf.txt) | Estudio y análisis de las TICs, plataformas virtuales y simuladores como...

<http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/18015/3/T-UCSG-PRE-TEC-ITEL-420.pdf.txt> < 1% Palabras idénticas: < 1% (120 palabra)

15 repositorio.ucsg.edu.ec

<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/18668/1/T-UCSG-PRE-JUR-DER-842.pdf> < 1% Palabras idénticas: < 1% (120 palabra)

16 [localhost](http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/8269/3/T-UCSG-PRE-ART-IPM-116.pdf.txt) | Estudio de factibilidad en el uso de impresoras 3D para fortalecer la co...

<http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/8269/3/T-UCSG-PRE-ART-IPM-116.pdf.txt> < 1% Palabras idénticas: < 1% (115 palabra)

17 COMPILATIO - PROYECTO TITULACION V16 BejarMata.pdf | COMPILATIO ... #f57ded

El documento proviene de mi grupo < 1% Palabras idénticas: < 1% (115 palabra

18 localhost | Aplicación de la propiedad intelectual : denominaciones de origen y/o ...

<http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/13915/3/T-UCSG-PRE-JUR-DER-MD-273.pdf.txt> < 1% Palabras idénticas: < 1% (112 palabra

19 repositorio.ucsg.edu.ec

<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/17145/1/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-151.pdf> < 1% Palabras idénticas: < 1% (112 palabra

20 localhost | La penalización del sistema de propiedad intelectual en el Ecuador.

<http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/18668/3/T-UCSG-PRE-JUR-DER-842.pdf.txt> < 1% Palabras idénticas: < 1% (112 palabra

Fuente mencionada (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1 <https://www.streamingmedia.com/Articles/Editorial/Featured-Articles/The-Rise-and-Domination-of-Vertical-Video-133281.aspx>

«



»

Alex S. Dumani Rodríguez
Docente tutor

Agradecimiento

A Dios por darme la sabiduría y perseverancia de luchar por conseguir mis objetivos.

A mi madre, la escritora y compositora Mercedes Rodríguez Alvarado, por ser un puntal principal en mi vida y estar ahí en los momentos más difíciles dándome ánimo de seguir adelante y nunca renunciar a mis sueños.

A mi Padre, el profesor René González González, por haber forjado desde temprana edad esa pasión de las artes, en especial la música.

A mi hermana, la Lcda. Viviana Gambarrotti de Núñez, mi cuñado Mgs. Matías Núñez Guillen, a mis sobrinos Doménica y Matías por creer en mí.

A los excelentes maestros que tuve durante toda mi formación universitaria, cuyos conocimientos conservo y pongo en práctica hasta el día de hoy.

A los seguidores de mis redes sociales, los cuales siempre se hacen presentes con un like y comentario en todos mis proyectos audiovisuales y musicales.

Gracias a todos.

Gabriel González Rodríguez.

Dedicatoria

Dedicado a todas las mentes que nunca dejan de soñar, de crear, de ser libres, de aportar algo positivo al mundo, dejando huellas mediante el arte.

Y, sobre todo, que nunca dejaron de creer en ellos mismos.

*“Abre la persiana de tu mente y mira más allá del horizonte,
Si vez con los ojos del corazón, verás un mundo lleno de expectativas
que están esperando ser alcanzadas por ti.”*

Gabriel González Rodríguez.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTES

AUDIOVISUALES

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

DECANO O SU DELEGADO

f. _____

DIRECTOR DE CARRERA O SU DELEGADO

f. _____

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTES

AUDIOVISUALES

CALIFICACIÓN:

f. _____

Índice

Introducción	2
Capítulo 1 Lenguaje Audiovisual.	5
1.1 Nacimiento del cine.	5
1.1.2 El cine mudo y la era dorada de Hollywood.	5
1.1.3 El advenimiento del cine sonoro y el cine moderno.....	6
1.1.4 El cine y montaje soviético.	10
1.1.5 El montaje cinematográfico y su relación con el estilo “MTV”.....	17
1.2 El surgimiento de la tv.....	18
1.2.1 La televisión como medio masivo de comunicación.	21
1.2.2 La televisión en la era digital.....	21
1.2.3 La televisión como agente de socialización.....	22
1.2.4 La televisión como herramienta educativa.	22
1.3 Cronología evolutiva de la televisión.....	22
1.4 Llegada de la televisión digital.....	24
1.5 Desilu productions y su influencia de cine en tv.....	26
1.6 El estilo MTV en la tv.	27
1.7 Algunos formatos de grabación para tv en su paso por la industria audiovisual.	29
Capítulo 2 Redes sociales	31
2.1 Nacimiento.	31
2.2 Los inicios de las redes sociales.....	33
Capítulo 3 Relación e impacto de las redes sociales en la producción audiovisual.	39
3.1 Inicio de la fusión.	40
3.2 Los Lives o en vivos se tornan el centro de atención.....	41
3.3 “Influencers”: Producto de la combinación perfecta del audiovisual y redes sociales.....	44
3.4 Del formato de video horizontal al vertical.....	55
3.5 2020, Zoom y la forma de comunicarse de la formalidad a la informalidad.	57
3.6 Los equipos para crear contenido están al alcance de todos.....	59
Conclusiones.	64
Recomendaciones.	67
Referencias bibliográficas	70

Resumen

Con la tecnología y el nacimiento de las redes sociales, la forma de comunicar en el mundo cambió de manera rotunda, antes se podía acceder a cierto tipo de información ya sea local o externa, y adaptarla a la forma, horarios y hasta costos de como poder acceder a ella, la tv, radio y prensa escrita era quienes dominaban el mercado de la comunicación.

Actualmente el auge inminente de las redes sociales es casi que inevitable e indescriptible, se ha podido ver desde su nacimiento y ser parte de todo el proceso evolutivo (desde que eran simples blogs para publicar escritos, foros, fotos, y videos caseros) hasta el día de hoy en el que se puede ver en primer plano la gran influencia de la producción audiovisual en ellas.

No solo grandes marcas o celebridades invierten tiempo y dinero en generar y crear un contenido audiovisual atractivo para sus clientes o seguidores, sino que también el usuario común está dentro de este ecosistema digital.

Y es que, con el nacimiento de las redes sociales, nadie se imaginó que el medio audiovisual sería casi que su “mejor aliado” cabe recordar que antes los equipos de video, fotográficos y de sonido eran muy costosos y la única forma era alquilando o si se tenía suerte, comprándolos, ahora es todo lo contrario. Desde lentes para celulares, luces leds continuas a bajo costo, accesorios de video y sonido portátiles, hasta editores móviles en versiones gratuitas. Hay un sinnúmero de herramientas para crear contenido de calidad y así poder brindar una buena imagen de nuestro producto o marca personal a la audiencia que nos sigue y la que no también, ya que si se tiene una buena

producción audiovisual se captará más rápido a futuros clientes potenciales y no potenciales.

En esta investigación se abordará como ha sido el comportamiento evolutivo de las redes sociales y la producción audiovisual en los últimos 10 años, mediante una breve historia del nacimiento de redes sociales y sus plataformas más populares, nacimiento del cine y tv y por último el ensamble de estas dos en una sola en los tiempos actuales.

Palabras clave:

Redes Sociales, Internet, Audiovisual, Cine, Comunicación.

Introducción

La forma de comunicar ha evolucionado a lo largo de la historia, desde las antiguas señales de humo, el uso de palomas mensajeras, el nacimiento de la imprenta, el clásico correo, hasta ahora los simples mensajes de texto, audio o videos de WhatsApp, nos dan hincapié a todo el proceso evolutivo que la comunicación ha ido sufriendo conforme el paso de los siglos hasta el día de hoy.

Actualmente, la comunicación es más dinámica e interactiva, ya no solo se puede ser consumidor de contenido, sino que ahora hay la posibilidad de ser creador de contenido, de diversos tipos y para diversa audiencia, el espectro es sumamente amplio a la hora de elegir el nicho ideal para llegar con el mensaje a la audiencia directa e indirecta.

El uso de smartphones con cámaras de buena calidad y a precios moderadamente accesibles hace que la interacción y navegación en internet sea más frecuente, ya que pueden acceder al internet en cualquier lugar del mundo y a cualquier hora, tal como lo menciona el 3er estudio IAB Spain sobre Mobile Marketing (2011), “7 de cada 10 usuarios de smartphone acceden diariamente a Internet todos los días (80%), la mayoría lo usa solo como entretenimiento”, esto a su vez ha generado que cada vez veamos más creadores de contenido en la web 2.0. estos creadores pueden ser personas normales, artistas, y empresas o marcas que ofrecen algún servicio.

Desde la aparición de las primeras redes sociales como fueron MySpace, Hi5 y Facebook, las cuales sirvieron de catapulta a la fama a muchos artistas reconocidos a día de hoy, también fueron los primeros lugares donde se podía

compartir fotos, videos, emojis animados o gifs, y la aparición de YouTube con su Slogan inicial: "Broadcast Yourself" o "Transmítelo tú mismo" dan paso a los primeros videobloggers (hoy llamados Youtubers) músicos aficionados y profesionales, artistas en general, empiezan a colgar sus videos y conquistando así un mundo audiovisual que recién empezaba a dar sus primeros pasos en la internet 2.0, cabe decir que aquí, aun los medios tradicionales tenían el mando de la información.

En estos primeros años, la relación entre video y estas redes recién comenzaba a nutrirse, se vivía en una época con celulares los cuales tenían cámaras integradas con una resolución VGA (Video Graphics Array) de 640 X 480 pixeles a 16 colores, aun no se pensaba en crear contenido de calidad para estas plataformas, ya que en primera instancia no había equipos audiovisuales de buena calidad accesibles al público y la segunda razón es que las redes aun no tenían un enfoque directo, sus usuarios no estaban aún del todo relacionados con ellas.

Marín (2005) comenta que el vídeo y el internet eran dos mundos opuestos en su totalidad y por ende algunas de sus funciones eran limitadas, pero de a poco fueron concatenándose ambas ramas y se podía ver videos no de tan buena calidad alojados en estas redes, se podía dar la opción de "like" o me gusta y así mismo comentar y compartir en los perfiles, grupos de Facebook, o pegar los enlaces llamados links.

Hoy en día es tan normal realizar un video para redes sociales y subirlo, contar con accesorios para hacer una producción a nivel profesional sin tener que invertir una gran suma de dinero, teniendo una iluminación básica y puntual,

un teléfono móvil con una cámara que grabe en HD, un editor de videos móvil y un leve conocimiento de lenguaje audiovisual, se pueden lograr grandes productos que años anteriores eran casi que imposibles de costear y realizar para el usuario común.

Capítulo 1 Lenguaje Audiovisual

1.1 Nacimiento del cine

El nacimiento del cine data un hecho sumamente importante para la historia de la humanidad, puesto que desde ese acontecimiento el cual se extiende desde sus inicios como lo es el cine mudo en blanco y negro, hasta lo que se ve hoy en día con sinnúmero de efectos visuales y presupuestos exorbitantes.

El nacimiento del cine data a finales del siglo XIX, cuando los hermanos franceses Louis y Auguste Lumière inventaron el cinematógrafo, una máquina que permitía capturar y proyectar imágenes en movimiento.

"El cinematógrafo, inventado por los hermanos Lumière, fue una de las primeras máquinas capaces de proyectar imágenes en movimiento. Su demostración pública en 1895 marca el comienzo de la historia del cine." (Gunning, 1991, p. 5)

"El cine primitivo se caracterizaba por películas cortas que mostraban escenas cotidianas, como un tren llegando a la estación o personas bailando. Estos primeros filmes reflejaban la fascinación de la audiencia por el simple acto de ver imágenes en movimiento." (Bordwell & Thompson, 1994, p. 15)

1.1.2 El cine mudo y la era dorada de Hollywood

En sus inicios, el cine era completamente mudo, los actores trataban de expresar todas las emociones mediante sus gestos faciales, acciones, claquetas o textos sobreimpuestos entre escenas para contar la narrativa de la historia y en ocasiones acompañado de un fondo musical según el ambiente que se recreaba, este podría ser en tono divertido, triste, eufórico.

"Durante la época del cine mudo, las películas se basaban principalmente en la expresión visual y los gestos de los actores. Los directores como Charlie Chaplin y Buster Keaton fueron considerados maestros en el arte de la narración visual." (Braudy & Cohen, 2004, p. 112)

Con el nacimiento del cine, también surgen las primeras compañías cinematográficas que en la actualidad dominan el mercado, entre ellas destacan Metro Goldwyn Mayer, Paramount Pictures, Warner.

"En la década de 1920, Hollywood se convirtió en la capital mundial del cine, produciendo películas aclamadas internacionalmente. Los estudios como La Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) y Paramount Pictures dominaron la industria y crearon estrellas icónicas." (Bordwell & Thompson, 1994, p. 84)

1.1.3 El advenimiento del cine sonoro y el cine moderno

"La introducción del sonido en el cine con la película El cantante de jazz en 1927 marcó un hito importante en su historia. Ahora, las películas podían contar historias a través de diálogos y efectos de sonido, ampliando las posibilidades narrativas." (Bordwell & Thompson, 1994, p. 145)

"El periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial vio la aparición del cine moderno, influenciado por movimientos como el neorrealismo italiano y la nouvelle vague francesa. Directores como Federico Fellini y Jean-Luc Godard desafiaron las convenciones de la narrativa clásica y experimentaron con nuevas formas de contar historias." (Elsaesser & Buckland, 2002, p. 76)

El cine se puede definir como el arte de captar fotogramas para crear la ilusión de movimiento.

El cine es la forma vivida de registrar la realidad, de plasmar en imágenes y sonidos la historia y testimoniar desde un simple acontecimiento hasta una concepción política, ideológica y filosófica sobre la realidad (Cineteca Nacional de México, 1974:8)

Considerado como el 7mo arte luego de la música, arquitectura, pintura, danza y poesía. Y es que según Morin (2003) El séptimo arte, no es otra cosa que la séptima parte que emerge de una realidad cultural sumida en el imaginario social.

Para otros autores como García Tsao (1989), define que el cine es un arte pictórico que descende de la pintura y fotografía, y dando como resultado entre ambas una estética visual.

En sus orígenes el cine se caracterizaba por la simplicidad de sus historias y técnicas de filmación. Por lo general eran metrajes de corta duración, sin sonido, o musicalizados externamente. Entre los primeros metrajes más famosos tenemos:

“Salida de los obreros de la fábrica” 1895 Primer metraje proyectado al público de los hermanos Lumiere, dando inicio al cine como se lo conoce actualmente.

“El regador regado” 1895 Hermanos Lumiere.

“La llegada del tren” 1895 Hermanos Lumiere.

“El beso” 1896 de Thomas Alva Edison (metraje considerado como el pionero de las *temáticas románticas en el cine*)

Lucía Tello Díaz (2018) comenta en su escrito que “La primera proyección fílmica exhibida al público tuvo lugar en París el 28 de diciembre de 1895. Consistía en **una proyección de la salida de unos obreros de una fábrica en Lyon**. Fue grabada por los célebres hermanos Lumière, quienes en un año produjeron más de 500 películas de no más de un minuto de duración.”, (actualmente conocidos como cortometrajes o reels en las redes sociales). El cine, rápidamente se convirtió en una forma popular de entretenimiento y se extendió por todo el mundo.

En la década de 1950, el cine marca una revolución con la introducción del cine en color y el uso de pantallas panorámicas como Cinemascope (Sistema cinematográfico que da la sensación de una perspectiva más amplia). Esto permitió una mayor variedad visual y narrativa en las películas.

En las décadas siguientes, el cine experimentó diversas corrientes artísticas y movimientos como el cine de autor, el cine independiente y el cine de género. Se produjeron películas icónicas y comerciales como "Citizen Kane" de Orson Welles, "El Padrino" de Francis Ford Coppola y "Star Wars" de George Lucas.

En la actualidad, el cine continúa evolucionando, contiene muchos avances tecnológicos como el cine digital y la realidad virtual, incluyendo a la inteligencia artificial que está al alcance de todos los usuarios. De igual forma ha tomado relevancia en temas de diversidad e inclusión los cuales han generado polémica y apoyo por dichos cambios.

La historia del cine es una historia de avances técnicos y artísticos, así como de la evolución de la industria y los gustos del público. El cine ha sido una

forma poderosa de contar historias y ha dejado un impacto duradero en la cultura y la sociedad.

Es con la invención del cine que llega de forma casi que inmediata el llamado lenguaje audiovisual que hasta el día de hoy se utiliza por grandes y pequeñas productoras, cineastas, aficionados al cine, realizadores audiovisuales.

Se tiene en cuenta que el director de cine D.W Griffith es uno de los precursores del lenguaje audiovisual en sus filmes con el montaje paralelo.

Según Lucía Tello Díaz (2018) definía a D.W. Griffith como “Pionero, genio y escándalo”, Griffith es un gran referente en la historia e industria cinematográfica, es por eso que se lo conoce como el “padre del cine moderno”.

D.W. Griffith es considerado una pieza clave en el cine y producción audiovisual en general, su aporte con filmes como la controversial película “El nacimiento de una nación” 1915 e “Intolerancia” en 1916, son películas en las cuales se utilizaron técnicas mejoradas e innovadoras para la época.

Entre las técnicas más destacadas se mencionan los movimientos de cámara, el montaje paralelo, el fuera de campo, uso de los filtros de color, montaje en continuidad, primeros planos y los avances o retrocesos de tiempo (switchbacks/flashback).

Bordwell, D., & Thompson, K. (1997). comenta que "Los flashbacks son una herramienta narrativa común en el cine, que permite a los cineastas explorar el pasado de los personajes y revelar información importante para la trama".

Todo esto, se convierte en un canon en el lenguaje cinematográfico hasta el día de hoy.

La historia del cine es un testimonio de la evolución constante de la tecnología y las formas artísticas. Desde sus humildes comienzos como una simple proyección de imágenes en movimiento hasta las complejas producciones de Hollywood y las ambiciosas películas experimentales, el cine ha capturado la imaginación y el interés del público.

Estudiar su historia nos permite comprender mejor nuestra cultura y apreciar la diversidad creativa que ofrece esta forma de arte.

1.1.4 El cine y montaje soviético

El cine soviético del siglo XX fue una herramienta poderosa utilizada por el Estado para transmitir mensajes políticos y culturales a la población. A través del análisis de los exponentes más destacados de esta corriente cinematográfica, este trabajo busca comprender cómo se reflejaron las ideologías y los valores colectivos soviéticos en el cine de la época. A continuación, se hace mención a los principales y más influyentes cineastas del cine soviético.

Serguéi Eisenstein

Serguéi Eisenstein (1898- 1948) Cineasta soviético, considerado uno de los teóricos del cine y pionero del montaje de atracciones el cual está determinado por el movimiento y acción, además de destacar que, para él, el principal protagonista es el pueblo, las masas.

Según Eisenstein (1984), el cine tiene sus raíces en antiguas formas de representación visual, como la pintura y el teatro. Eisenstein, reconocido como uno de los padres del cine soviético, utilizó el medio cinematográfico para glorificar la historia y los logros de la nación soviética.

Su película "Alexander Nevsky" de 1938, relata la victoria del príncipe ruso frente a los invasores teutónicos en el siglo XIII.

Para Hoberman (2011), esta película es "un ejemplo magistral de propaganda cinematográfica soviética, que exalta la lucha contra los enemigos de la patria y refuerza los valores nacionalistas".

En su libro "El montaje de atracciones" (1949), Eisenstein explora y desarrolla la teoría del montaje de atracciones, una técnica cinematográfica innovadora que utiliza una serie de imágenes para generar una respuesta emocional o sensorial en el espectador. Este trabajo es considerado uno de los textos fundamentales en la teoría del montaje cinematográfico.

En el "Diccionario del cine soviético" (1925), Eisenstein presenta el concepto del montaje de atracciones como una forma de conmover y emocionar al espectador a través de la asociación y la yuxtaposición de imágenes. En este texto, se abordan aspectos fundamentales del montaje cinematográfico y su papel en la narración.

En "El sentido del montaje" (1989), Eisenstein profundiza en su enfoque teórico sobre el montaje cinematográfico, explorando cómo se puede utilizar esta técnica para crear un impacto significativo en el espectador. En este

sentido, analiza los distintos elementos que componen el montaje y cómo pueden ser manipulados para lograr un efecto deseado.

Estas obras de Eisenstein son fundamentales en la teoría y la práctica del montaje cinematográfico, y han sido referencias clave para muchos cineastas y estudiosos del cine a lo largo de los años.

Vsevolod Pudovkin

Otro exponente del cine y pionero en el montaje soviético fue Vsevolod Pudovkin (1893-1953), cineasta y teórico ruso, quien, en sus escritos y obras cinematográficas, propuso una visión particular del montaje y su importancia en la construcción de la narrativa visual.

El estudio de la teoría de Pudovkin sobre el montaje en el cine ha permitido comprender la importancia de este elemento en la construcción de la narrativa visual. Sus conceptos clave, como la combinación de planos, el ritmo y la asociación de ideas, han influido en la práctica cinematográfica y han sido una fuente de inspiración para otros teóricos y cineastas.

"El montaje puede utilizar una combinación de varios elementos, como los planos, los movimientos de cámara, el sonido y la música, para transmitir una idea o emoción específica al espectador". (Pudovkin, V.I. (1934). Montaje vertical: La técnica de expresión cinematográfica)

La aplicación práctica del montaje según Pudovkin ha demostrado su efectividad en la comunicación y el impacto emocional en el público. A través de un análisis detallado de sus películas, se ha evidenciado cómo el uso

adecuado del montaje puede potenciar la narrativa y transmitir significados profundos.

“Montaje es la colocación de los fragmentos de un film en esa secuencia transformada que crea una nueva entidad artística”. (Pudovkin, V.I. (1920). El montaje del film y la construcción de las escenas.

Lev Kuleshov

Kuleshov (1899-1970), fue un cineasta y teórico del cine soviético que comenzó a trabajar en el cine en la década de 1910. Es conocido por su trabajo pionero en el montaje cinematográfico y su teoría del montaje

En su libro "El Arte y la Técnica del Cine" (1929), Kuleshov explora su teoría del montaje, que se relaciona con la premisa de que el significado de una escena no se encuentra en las imágenes individuales, sino en la relación entre ellas. Argumenta que el montaje es la esencia del cine y que el director puede manipular la percepción del espectador y crear significado a través de la edición

Kuleshov llevó a cabo un experimento famoso conocido como el "Efecto Kuleshov", en el que combinó una imagen fija del rostro inexpresivo de un actor con diferentes imágenes sucesivas. En cada caso, el actor parecía expresar una emoción diferente, y los espectadores interpretaban esas emociones como algo que emanaba del propio actor. Este experimento demostró cómo el montaje puede influir en la interpretación del espectador y cómo la combinación de imágenes puede crear significado.

Otros libros importantes de Kuleshov incluyen "El Cine Práctico" (1925), que ofrece consejos prácticos sobre dirección y montaje cinematográfico, y "El Cine y el Montaje" (1940), que es una compilación de textos sobre teoría del montaje cinematográfico.

La nouvelle Vague/ La nueva ola

La nouvelle Vague o La Nueva Ola fue un movimiento cinematográfico francés que tuvo lugar en la década de 1950 y 1960. Caracterizado por su estilo innovador y su actitud desafiante hacia las convenciones cinematográficas establecidas, la Nueva Ola francesa fue una influencia importante en el cine mundial y generó un cambio significativo en la forma en que las películas eran producidas, realizadas y percibidas.

Algunas de las figuras más destacadas de la Nueva Ola francesa incluyen a Jean-Luc Godard, François Truffaut, Eric Rohmer, Jacques Rivette y Agnès Varda, entre otros. Estos cineastas se distinguieron por su enfoque narrativo no lineal, su uso de la improvisación.

Su interés en la juventud y la cultura popular, y su experimentación con técnicas cinematográficas, como la ruptura de la cuarta pared, el salto de eje y el montaje discontinuo.

"Una cierta tendencia del cine francés" (1954) de François Truffaut: Este icónico ensayo, publicado en la revista Cahiers du Cinéma, fue uno de los primeros en hablar de una nueva generación de cineastas franceses y se considera el punto de partida de la Nueva Ola francesa.

Los cineastas de la nueva ola francesa se alejaron de los estudios y empezaron a filmar en locaciones reales, utilizando una estética más natural y documental. La discontinuidad era la principal característica de montaje de la nueva ola, la temporalidad de acciones y de escenas eran complejas y los planos no tenían un orden determinado, sino más bien aleatorio. Resultando una perspectiva más retorcida y realista.

Los planos cinematográficos más usados en este movimiento fueron:

- Plano detalle
- Picado
- Contrapicado
- Plano Secuencia

A continuación, un breve concepto de los planos mencionados:

Plano detalle: Se centra en una parte muy concreta del cuerpo, o de un objeto.

Es un plano expresivo, pero también puede ser muy narrativo.

Según Sánchez (2008) Una definición de plano detalle podría ser: "Un plano que muestra un objeto o detalle específico con gran precisión y en primer plano, permitiendo al espectador apreciar todos los detalles y características de dicho elemento"

Picado: El plano picado es utilizado para transmitir sensación de inferioridad, en este plano la cámara apunta hacia abajo y capta al objetivo desde una perspectiva inferior.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2010) mencionan que el ángulo desde arriba en el plano picado puede tener varios efectos visuales y emocionales en el público, también destacan que el plano picado puede ser utilizado para mostrar la relación entre los personajes y su entorno. Al mostrar un paisaje o una locación desde un ángulo elevado, el espectador puede obtener una perspectiva más amplia y entender mejor la escena en su conjunto.

Contrapicado: Se coloca apuntando hacia arriba. En el lenguaje cinematográfico, su principal objetivo es transmitir una situación de control, poder, grandeza y seguridad.

Federico Fellini menciona en una cita: "No hay nada más feo en la vida que la mediocridad. Y no hay nada más escandaloso que un artista que no tiene obras maestras y que las busca en los picados y contrapicados".

Plano secuencia: Realizar una escena sin cortes, esta técnica es muy utilizada en videoclips.

"El plano secuencia es una toma continua que puede llevar varios minutos de duración y en la que la cámara se mueve siguiendo la acción o el recorrido de los personajes.

Esta técnica permite una inmersión total del espectador en la historia, generando un efecto de realismo y dinamismo" (Nelmes, Jill. 2003.)

Con estos planos se planteaba mostrar al espectador más realismo, hacerlo parte del filme, que pueda captar y sentir. A su vez, los movimientos de cámara como el travelling o la toma panorámica, se asentaron con más fuerza

y daban más libertad al director de superponer tomas sin seguir un ritmo u orden alguno, con esto el lenguaje audiovisual tenía más libertad, fluidez y se superponía a la irrealidad del cine clásico.

Graham, P., & Vincendeau, G. (2000). Comentan que "La Nouvelle Vague no solo tuvo un impacto en la industria cinematográfica francesa, sino que su influencia se extendió a nivel mundial, inspirando a futuras generaciones de cineastas".

1.1.5 El montaje cinematográfico y su relación con el estilo “MTV”

El estilo MTV en el montaje cinematográfico se caracteriza por la edición rápida y dinámica, con cambios de plano frecuentes, uso de efectos visuales y gráficos llamativos, así como una selección musical cuidadosa para crear una experiencia audiovisual impactante y atractiva para el público. Este estilo tiene sus raíces en los videos musicales de MTV de las décadas de 1980 y 1990, donde se popularizó la técnica de montaje acelerada y vistosa.

El cine también ha adoptado este estilo en películas, sobre todo en aquellas con temáticas juveniles o de acción. La edición rápida y la mezcla e imposición constante de imágenes pueden transmitir una sensación de energía y emoción intensa, manteniendo la atención del espectador durante todo el metraje.

Según Méndes (2009) "El estilo MTV en el cine es una técnica de edición y narrativa que se caracteriza por su ritmo rápido, cortes rápidos, imágenes impactantes y uso de música intensa y llamativa.

Algunos críticos cinematográficos argumentan que el estilo MTV en el cine tiene un impacto negativo en la narrativa y en la coherencia del filme. Según Rodríguez (2014), el énfasis en la estética visual y en la edición rápida puede causar distracción al espectador y hacer que la comprensión de la trama sea difícil de captar.

En películas como "Trainspotting" (Boyle, 1996) o "Requiem for a Dream" (Aronofsky, 2000), se puede observar claramente la influencia del estilo MTV, según Smith (2017) estas películas utilizan una edición rápida yuxtapuesta con imágenes impactantes para representar las experiencias caóticas y desordenadas de sus personajes principales.

1.2 El surgimiento de la tv

El nacimiento de la televisión es el resultado de una serie de antecesores que dieron aquella pauta para el surgimiento de este artefacto de entretenimiento que hoy en día es tan convencional encontrar en cualquier hogar del mundo.

Adelantos tecnológicos, científicos e innovaciones son todo lo que contribuye el compendio de elementos que dieron como resultado la creación de la tv tanto en su formato de parrilla como en su máquina de funcionamiento.

Entre sus antecesores se puede encontrar a la fotografía, el cine y la radio. Tres pilares de la comunicación masiva que a inicios del siglo XX dominaban el mundo de la información y entretenimiento.

Según el Equipo editorial Etecé (2019) "El origen de la T.V inicia con la invención del disco de Nipkow en 1884, el cual consistía en un disco metálico

y una fuente de luz, que proyectaba sobre láminas de selenio la luz por los objetos.”

El sistema de funcionamiento de la tv lleva muchos años en los hogares alrededor del mundo, en su inicio, la tv debía cumplir con la premisa de educar y entretener, cosa que, a raíz del paso del tiempo, se ha ido perdiendo, quedando solo la última cualidad que es entretener, la producción de programas de baja o mala calidad es muy común verla en casi todos los canales de señal abierta o señal de pago, este tipo de tv es conocido como la “telebasura”.

Según apunta Gustavo Bueno (2002), el concepto calificativo de televisión basura comienza siendo un concepto práctico en la totalidad de referencia, llamada basura, tiene una intención despectiva o peyorativa.

La primera emisión pública televisiva se dio en el año 1927 por la BBC de Inglaterra, y en el año 1930 por la CBS y NBC en Estados Unidos. En ambos casos se utilizaron sistemas mecánicos y los programas no se emitían con un horario regular. Pero es en 1930 que se realiza la primera transmisión simultánea de audio e imagen en blanco y negro.

En el año 1934 aparecen los televisores de tubos de rayo catódico o TRC, la cual en su época alcanzaba resoluciones y velocidades mejoradas, los TRC fueron obra de Telefunken en Alemania, siendo en 1936 utilizados para la retransmisión de los juegos olímpicos de Berlín El Prof. Dr. Walter Bruch desarrolló la primera cámara de televisión electrónica, con la que utilizó

para una transmisión en vivo de los Juegos Olímpicos de Verano en Berlín en 1936 (Telefunken).

En corto tiempo tuvieron versiones en las principales potencias mundiales.

A mediados del siglo XX se produce la denominada “era dorada” de la televisión ya que es en este periodo donde comienza a difundirse de manera global y surgen las primeras estaciones televisivas en cada uno de los países del mundo. En 1953 nace Eurovisión y en el 60 Mundovisión. Es en este tiempo que la televisión hace su llegada triunfal a América Latina y nacen las primeras estaciones de tv locales ganando gran fama, una de ellas la aclamada “Televisa”.

En pleno auge de la televisión, llega la televisión a color, algo que marcaría un antes y después de ver la televisión, las primeras pruebas se empiezan a realizar en 1940 usando filtros de colores para teñir las imágenes, pero no tuvieron mucho éxito aquellas pruebas. Uno de los primeros en realizar las pruebas para la televisión a color, fue el inventor mexicano Guillermo González Camarena, el cual desarrollo la serie de filtros basados en 3 colores: RGB, según el portal mexicano México desconocido (2023) es considerado como el padre de la televisión a color en México, puesto que patentó su sistema tricromático secuencial y en 1963 realiza la primera transmisión a color y el suceso más importante de la carrera de González fue la transmisión de los juegos olímpicos de Japón 64.

Las primeras transmisiones, a nivel mundial, fueron en 1953 (Estados Unidos), 1958 (Cuba), 1960 (Japón) y 1963 (México), pero el servicio de color

recién se concretó hace medio siglo (en los años 70) con la adaptación de los televisores monocromáticos al color.

El gran salto en la popularización de la televisión se produjo después de la Segunda Guerra Mundial. A medida que la tecnología de televisión fue mejorando y los costos disminuyeron, cada vez más hogares tenían acceso a este nuevo medio de comunicación.

La televisión se convirtió en una parte fundamental de la cultura y el entretenimiento, con la creación de programas de televisión populares y la transmisión en directo de eventos importantes, como el desembarco lunar en 1969.

1.2.1 La televisión como medio masivo de comunicación

La segunda etapa de evolución de la televisión se caracteriza por su consolidación como medio masivo de comunicación. Autores como Williams (2003) destacan que con el desarrollo de la televisión a color y la mejora de la calidad de la señal, este medio se convirtió en una fuente primaria de información y entretenimiento para las masas. La programación televisiva se diversificó y se adaptó a los gustos y preferencias de diversos públicos.

1.2.2 La televisión en la era digital

Con el advenimiento de la era digital, la televisión experimentó una transformación radical. Autores como McQuail (2005) resaltan que la televisión digital permitió una mayor calidad de imagen y sonido, así como la aparición de servicios interactivos y plataformas de transmisión en línea. La

televisión se integró con las nuevas tecnologías y se adaptó a las demandas de una audiencia que busca mayor personalización y acceso instantáneo a los contenidos.

1.2.3 La televisión como agente de socialización

La televisión ha desempeñado un papel crucial en la socialización de la sociedad. Según Martín Barbero (1987), la televisión ha contribuido a la formación de identidades culturales y a la difusión de valores y normas sociales. A través de la programación televisiva, se transmiten patrones de comportamiento, se generan imaginarios colectivos y se refuerzan estereotipos.

1.2.4 La televisión como herramienta educativa

El uso de la televisión como herramienta educativa ha sido explorado por diversos estudios. Según Moran (2011), la televisión puede ser un recurso valioso para la enseñanza y el aprendizaje, especialmente en contextos donde el acceso a la educación formal es limitado. Programas educativos y documentales pueden proporcionar conocimientos y estimular el pensamiento crítico de los televidentes.

1.3 Cronología evolutiva de la televisión

Año 1884: Nipkow patenta el sistema mecánico de disco óptico para grabar y reproducir imágenes.

Año 1897: Ferdinand Braun inventa el tubo de rayos catódicos.

Año 1907: Boris Rossing realiza la primera transmisión de imágenes a través del aire.

Año 1926: Baird realiza la primera demostración pública de una emisión de televisión.

Año 1927: Philo T. Farnsworth inventa el tubo disector de imágenes y hace la primera demostración de televisión electrónica entre Washington y Nueva York.

Año 1928: Baird, con su sistema de discos ópticos, es el primero en transmitir a través del Atlántico,

Año 1929: Nace la BBC, la primera televisión del mundo en emitir regularmente,

Año 1930: La NBC y la CBS americanas realizan sus primeros ensayos de transmisión.

Año 1931: Se emiten los primeros programas grabados al aire libre.

Año 1934: El ruso Isaac Shoenberg inventa la primera cámara que se puede trasladar, el emitrón.

Año 1935: Empiezan en Alemania las primeras emisiones regulares de alta definición con televisión electrónica, la *Reichs Rundfunkgesellschaftl*.

Año 1936: La BBC emite por primera vez con una programación e incluye el primer deportivo: Sporting Magazine.

Año 1937: El francés Marcel Boulestin es el primer chef en hacer un programa de cocina en la BBC.

Año 1941: Se emite el primer anuncio de televisión, de relojes Bulova.

Año 1945: Se crean las normas CCIR para reglamentar las emisiones de televisión en todo el mundo,

Año 1951: La cadena NBC empieza a emitir regularmente en color.

Año 1953: Nace Eurovisión, uniendo a todas las televisiones europeas mediante el sistema microondas.

(Fuente de las fechas: portal Curiosfera.com)

1.4 Llegada de la televisión digital

La televisión digital es una forma de transmitir y recibir señales de televisión utilizando tecnología digital en lugar de analógica. Esta tecnología permite una mayor calidad de imagen y sonido (incorporando la resolución de imagen en Full HD, 4K, 8K y el sonido envolvente o Dolby), así como la posibilidad de transmitir información adicional como subtítulos y guías electrónicas de programación.

Según Tasnell, L., Ripeanu, C. y Amseng W. (2014) mencionan:

"La televisión digital es una forma más eficiente y avanzada de transmitir señales de televisión utilizando la tecnología digital en lugar de la tecnología analógica. Permite una mayor calidad de imagen y sonido, y a su vez la transmisión de información adicional".

Por otro lado, Segal, M. (2017) menciona:

"La televisión digital también proporciona una mayor eficiencia en el uso del espectro de frecuencias, lo que permite transmitir más canales en una misma cantidad de espacio de radiofrecuencia. Esto significa que es posible recibir y visualizar más opciones de programación en un mismo televisor".

Claro ejemplo se lo puede ver desde hace algunos años atrás con la llegada de los Smart tv, en los cuales el televidente puede elegir que quiere ver, tiene diversas opciones de aplicaciones, e incluso puede instalar alguna de su preferencia, desde YouTube para ver videos, Netflix películas y Spotify por si desea escuchar su playlist favorita mientras realiza alguna actividad.

La televisión digital es el claro ejemplo de la evolución completa de la tv, pantallas con resoluciones de full hd, 4k y 8k demuestran que la calidad de imagen cada vez es más exigente por parte de la audiencia.

La televisión digital ofrece una mayor calidad de imagen y sonido, así como la posibilidad de recibir información adicional y esta a su vez multiplica las opciones de programación disponibles, siendo el televidente o consumidor quien tenga el control absoluto sobre lo que quiere ver.

La televisión ha recorrido un largo camino desde sus inicios hasta la actualidad, adaptándose a los avances tecnológicos y a las necesidades cambiantes de la sociedad. Su evolución ha sido impulsada por una combinación de factores técnicos, culturales y sociales. La televisión ha desempeñado un papel destacado como medio de comunicación masivo, promoviendo la socialización y la difusión de conocimiento. Sin embargo, también ha sido objeto de críticas por su influencia en la formación de

estereotipos y en la cultura de consumo. En definitiva, la televisión es un medio masivo que, a pesar del paso del tiempo y su evolución en formas de generar contenido para su consumo masivo y mediático, se niega a morir y continúa siendo un fenómeno en constante transformación, moldeado por las dinámicas sociales y tecnológicas de tiempos actuales, teniendo que adaptarse a la nueva forma de crear, producir y transmitir contenido.

1.5 Desilu productions y su influencia de cine en tv

Fundada por los actores Lucille Ball y Desi Arnaz en 1950. Durante su existencia, Desilu se convirtió en una de las productoras más importantes de la industria televisiva estadounidense, produciendo diversas series de gran éxito.

Lucille Ball y Desi Arnaz, quienes habían trabajado juntos en la exitosa serie de televisión "I Love Lucy", decidieron formar su propia compañía después de darse cuenta del potencial que tenía la industria televisiva en ese momento. Juntos, invirtieron sus propios ahorros para crear Desilu Productions.

Desilu Productions también fue responsable de innovaciones técnicas en la industria televisiva. Fue la primera compañía en utilizar el proceso de grabación multicámara, que permitía una producción más eficiente y rápida. Además, Desilu implementó el uso de la audiencia en vivo durante las grabaciones de sus programas, lo que contribuyó a una mayor interacción con el público.

Ball habló sobre el éxito y la importancia de Desilu en la industria del entretenimiento. Ella creía que Desilu fue una de las primeras compañías en

reconocer el potencial de la televisión como medio y trabajó arduamente para convertirla en una empresa líder en la producción de programas de televisión de calidad.

1.6 El estilo MTV en la tv

El estilo MTV, también conocido como "estilo rápido" o "edición rápida", ha tenido un impacto significativo en la televisión desde su llegada en los años 80 y 90. Este estilo se caracteriza por su montaje rápido, haciendo una relación con el estilo de montaje soviético o de atracciones, el uso de efectos visuales y musicales, así como la incorporación de elementos de la cultura pop.

Moffat, M. (1999) analiza el programa "Real World" de MTV y cómo su estilo de edición rápido y su enfoque en la realidad han influido en la percepción de la televisión como un medio realista.

Algunas formas en que MTV ha influido en la televisión, entre ellas destacan las siguientes:

Introducción del video musical: Fue la primera cadena en transmitirlos las 24 horas del día, lo que hizo que los videos musicales fueran accesibles de visualizar en cualquier momento del día.

Newman, M. (2004) examina el impacto de los videos musicales de MTV en la cultura popular global, destacando cómo el estilo de edición rápida de los videos ha influido en la industria musical y la televisión en general.

Popularización de reality shows: MTV también es conocido por su amplia gama de reality shows, como "The Real World", "Jersey Shore" y "Teen Mom". Estos programas han influido en la televisión al popularizar el género del reality show y establecer algunas de las convenciones que todavía se ven en la televisión actualmente.

Impacto en la moda y la cultura juvenil: El canal ha tenido programas icónicos como "Total Request Live", donde se mostraban los videos musicales más populares, y "Cribs", donde las celebridades mostraban sus hogares. Estos programas han definido e influido en la cultura juvenil.

Auster, A. (1994) analiza la evolución del estilo de MTV desde los videos musicales hasta la programación de televisión, destacando cómo su estilo de edición rápida y su enfoque en la cultura pop han influido en el medio televisivo.

Creación de premios musicales: Creando varios premios musicales, como los MTV Video Music Awards y los MTV Europe Music Awards. Estos premios han influido en la forma en que se reconocen y celebran los logros en la música y han ayudado a impulsar las carreras de muchos artistas.

El estilo MTV no solo hizo gran énfasis en la industria del cine, sino también en lo que es el formato de tv. Caracterizado por ediciones rápidas, llenas de dinamismo, rompiendo los lineamientos que en un inicio estaban establecidos, tomando un poco la influencia del montaje de atracciones del cine soviético y la ola francesa, hacen que todo esto llegue al cine y a la tv.

Según Lury, C. (2005) El estilo MTV ha influido en la publicidad televisiva, adoptando el uso de imágenes y ritmo rápidos, lo que ha generado un enfoque más atractivo y efectivo para captar la atención de los espectadores.

1.7 Algunos formatos de grabación para tv en su paso por la industria audiovisual

1. U-matic: Es un formato de videocasete analógico que fue desarrollado en la década de 1960. Fue ampliamente utilizado en la producción de televisión y grabación de video profesional en los años 70 y 80. Tenía una resolución de 250 líneas de televisión y se consideraba de buena calidad para la época.

La BBC Mundo (2019) comenta que el U-matic fue el primer formato de videocinta ampliamente utilizado en el campo de la televisión y el video profesional.

2. Betacam: Es un formato de cinta magnética desarrollado por Sony en los años 80 como una mejora del U-matic. Ofrecía una mayor calidad de imagen y sonido, con una resolución de 300-350 líneas de televisión. Fue ampliamente utilizado en la industria de la televisión y producción audiovisual durante décadas.

3. DV (Digital Video): Es un formato de grabación de video digital que se hizo popular a fines de los años 90 y principios de los 2000. Utiliza cintas MiniDV o discos DVD como medio de almacenamiento. Ofrecía una calidad de imagen significativamente mejor que los formatos analógicos, con resoluciones de hasta 500 líneas de televisión.

Según Watkinson (2001), menciona que el MiniDV ha sido ampliamente adoptado en la industria profesional y amateur debido a su relación calidad-precio en comparación con otros formatos.

En comparación con otros formatos de grabación de video digital, el MiniDV ofrece una calidad de imagen sorprendente a un precio relativamente asequible.

Capítulo 2 Redes sociales

2.1 Nacimiento

La historia de las redes sociales empieza en la década de 1970, cuando se desarrollaron las primeras formas de comunicación en línea. Se debe mencionar que este suceso se da un año después del nacimiento del internet (1969). Sin embargo, su popularización y el surgimiento de plataformas específicas para este fin comenzó en la década del 2000.

Las redes sociales como se las conoce actualmente, han evolucionado de una manera muy acelerada, desde sus inicios como salas de chat, foros de opinión y emisión y recepción de correos electrónicos, hasta la fecha en que se escribe este artículo, permitiendo desarrollar una manera más efectiva, rápida y económica para emitir y recibir mensajes, uniendo a toda la población mediante el internet.

En la actualidad, el uso de las redes sociales como medio masivo de comunicación es muy común, están al alcance de todos sin límites de edad y de uso muy intuitivo, permitiendo que todos tengan acceso a ellas.

A continuación, se presenta un breve recorrido por la historia de las redes sociales, desde sus inicios, hasta su evolución en la era del streaming.

Salas de chat:

Las primeras salas de chat en Internet surgieron a mediados de la década de 1980, cuando Internet aún estaba en sus etapas iniciales. Estas salas de chat permitían a los usuarios comunicarse en tiempo real a través de mensajes de texto en línea.

Uno de los aspectos más destacados del impacto de las salas de chat es su capacidad para facilitar la comunicación en tiempo real entre personas de diferentes partes del mundo, permitiendo la creación de comunidades virtuales donde individuos con intereses similares pueden conectarse y compartir información de manera instantánea. Lo que antes venía a ser como el correo tradicional, pero en su forma un poco más moderna.

Entre ejemplos de las primeras salas de chat están:

- CB Simulator (1988)

-IRC (Internet Relay Chat) (1988)

-AOL (America Online) (1995)

Según el estudio "Online Communication and Adolescent Relationships" publicado en el Journal of Social and Personal Relationships (2008), las salas de chat han demostrado tener un impacto positivo en la calidad de las relaciones y en el desarrollo de habilidades sociales de los adolescentes.

2.2 Los inicios de las redes sociales

La primera red social en internet fue **Six Degrees**, la cual fue lanzada en 1997 y permitía a los usuarios crear perfiles y hacer amigos en línea. Sin embargo, cerró en 2001 debido a problemas financieros.

Friendster: En 2002, se lanzó Friendster, una plataforma que permitía a los usuarios interactuar con amigos, compartir fotos y enviar mensajes. Fue bastante popular en sus inicios, pero enfrentó problemas técnicos y de gestión, lo que llevó a su declive en el año 2005.

Hi5: Fue una red social muy popular especialmente en América Latina. Fue lanzada en 2003 y permitía a los usuarios crear perfiles, agregar amigos, enviar mensajes y compartir fotos y videos. A diferencia de otras redes sociales de la época, Hi5 se enfocaba más en la diversión y el entretenimiento.

A medida que otras redes sociales como Facebook y Twitter ganaron popularidad, Hi5 comenzó a perder usuarios y fue adquirida por una compañía de juegos en 2011. Esta disminución de usuarios puede atribuirse a la falta de innovación y adaptación a los cambios en las preferencias de los usuarios.

MySpace: En 2003, MySpace fue lanzada. Esta red social permitía a los usuarios personalizar sus perfiles y compartir música y videos. Fue muy popular, especialmente entre músicos y artistas sobre todo emergentes o independientes que buscaban mostrar su trabajo de manera masiva, pero fue superada por Facebook y cerró en 2013.

Facebook: Mark Zuckerberg lanzó Facebook en 2004, inicialmente como una plataforma exclusiva para estudiantes universitarios. Sin embargo, se expandió rápidamente y se abrió al público en general en 2006. Facebook se convirtió en la red social más grande y popular del mundo, con mil millones de usuarios activos mensuales en 2012. Además, es la plataforma de preferencia para realizar publicidad pagada debido a sus bajos costes de pauta y gran alcance para llegar a público potencial y no potencial.

Fechas y datos importantes de la historia de Facebook según el portal nextu (2017):

- En 2007 la compañía Microsoft adquirió un 1,6% de la participación en Facebook
- En 2008 Facebook alcanzó 100 millones de usuarios, lanzó su chat, el muro y su aplicación para dispositivos iOS.
- En 2009 apareció el botón de “like”.
- En 2011 se lanzó la película de Facebook, “*The Social Network*”.
- En 2012 compró Instagram, alcanzó 1.000 millones de usuarios y fue valorada por 104 mil millones de dólares.
- En 2014 adquirió la compañía WhatsApp.
- En 2015 alcanzó mil millones de usuarios activos.
- En 2016 lanzó Facebook Live.
- En 2017 alcanzó 2.000 millones de usuarios activos al mes.

YouTube: Creada por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim en febrero de 2005. Su objetivo inicial era permitir a los usuarios compartir videos personales y cotidianos, bajo el lema de “Broadcast Yourself” o “Transmítelo

tú mismo” consiguió llegar a muchas personas y captar usuarios que se convirtieron en los primeros Vloggers de la plataforma, pero con el tiempo se convirtió en un verdadero fenómeno de la cultura digital, cambiando la forma en que se consume, comparte y produce contenido en línea.

En sus primeros años, YouTube experimentó un crecimiento explosivo y se convirtió en el sitio web de videos más popular de Internet. En 2006, fue adquirido por Google Inc. por la suma de 1.65 mil millones de dólares, lo que ayudó a consolidarlo como el gigante de los videos en línea.

El impacto de YouTube en la sociedad ha sido enorme. Proporciona una plataforma para que los creadores de contenido muestren su talento y se conecten con audiencias globales. Además, ha dado lugar a la aparición de nuevos medios de comunicación y ha cambiado la forma en que las marcas se acercan a su público objetivo.

Según un estudio realizado por la revista Forbes (2020), YouTube tiene más de 2 mil millones de usuarios mensuales, lo que lo convierte en una de las plataformas de redes sociales más populares del mundo. Además, se estima que los usuarios de YouTube ven más de mil millones de horas de video al día.

Twitter / X: En 2006, Jack Dorsey lanzó Twitter, una plataforma de microblogging que permitía a los usuarios enviar y recibir mensajes de 140 caracteres llamados "tweets". Twitter se convirtió en una red social muy popular para compartir noticias, información y opiniones en tiempo real, una red social especializada para difundir noticias en tiempo real, y en sus inicios

fue sensación con los llamados “Twitcams” que eran transmisiones en vivo en una época donde las redes sociales aun no eran tan familiares con las transmisiones en vivo o live. Actualmente es propiedad de Elon Musk el cual cambió toda la interfaz y términos utilizados por los “twitteros” la red se llama “X” y tiene una versión gratis y una de pago o suscripción.

Instagram: En 2010, Kevin Systrom y Mike Krieger lanzaron Instagram, una plataforma de publicación de fotos y videos inicialmente de 15 segundos, luego a 30, 45 y 1 minuto. Instagram se hizo rápidamente popular debido a su interfaz visual atractiva, fácil de usar y a su capacidad para aplicar filtros a las fotos. En 2012, fue adquirida por Facebook, la cual le dio un giro sin perder la esencia de la aplicación, actualmente se pueden subir historias desde 15 segundos hasta 1 minuto, videos de más de 1 minuto (anteriormente los videos largos eran llamados Igtv, ahora reels) y permite hacer en vivos o lives de 1 hora de duración, además de poder monetizar el contenido si se cumplen ciertos parámetros establecidos por la red social.

Como apunta Sánchez, A.G., & Santos, G.B. (2020), Instagram ha experimentado numerosas actualizaciones y adiciones de funciones a lo largo de los años. Entre ellas se incluyen la introducción de videos en 2013, la implementación de Historias en 2016 (inspirada en la función de mismo nombre de Snapchat) y la posibilidad de acceso a IGTV en 2018, en 2020 lanza reels una serie de formatos de video inicialmente de 15 a 30 segundos, luego de 30 a 60 y 90 segundos para luego unificar todos los videos largos y cortos en un solo nombre "Reels".

Según Castillo-Montoya, N. (2021), Instagram ha revolucionado la forma en que las personas comparten su vida digital y se ha convertido en una fuente de inspiración y entretenimiento para millones de personas en todo el mundo.

Snapchat: En 2011, Evan Spiegel lanzó Snapchat, una aplicación de mensajería instantánea cuya función principal permitía a los usuarios enviar fotos y videos efímeros que desaparecían después de ser vistos. Snapchat se hizo popular entre los jóvenes y se convirtió en una de las redes sociales más utilizadas, sin embargo, actualmente carece de pocos usuarios.

TikTok: Una plataforma de origen chino que se lanzó en septiembre de 2016. Fue creada por la empresa de tecnología ByteDance y se llamaba originalmente Douyin, disponible solo en China continental. Posteriormente, ByteDance adquirió la aplicación Musical.ly en 2017 y decidió fusionarla con Douyin, creando así TikTok.

La idea principal detrás de TikTok es permitir a los usuarios crear y compartir videos cortos iniciando desde los 15 a 60 segundos de duración. La aplicación se hizo popular entre los jóvenes por su facilidad de uso y su amplia gama de efectos especiales, filtros y música de fondo. Actualmente la app permite al usuario subir videos de más de 60 segundos, cuenta con su propio editor de videos llamado "Capcut" y también tiene habilitado el programa de monetización.

Twitch: es una plataforma de streaming en vivo que se enfoca principalmente en los videojuegos, aunque ha ampliado su contenido para incluir música, arte, programas de entrevistas y otras formas de entretenimiento. Fue fundada

en junio de 2011 por Justin Kan y Emmett Shear. En sus primeros años, Twitch experimentó un crecimiento constante. A medida que más y más gamers descubrían la plataforma. En 2013, Twitch se convirtió en la plataforma de streaming en vivo más grande y popular para videojuegos, superando incluso a gigantes como YouTube y Facebook.

En agosto de 2014, Amazon adquirió Twitch por aproximadamente mil millones de dólares, lo que permitió a la plataforma crecer aún más y mejorar su infraestructura tecnológica. Reconocidos Youtubers como Auronplay, Ibai, El Rubius omg, son conocidos streamers en Twitch, haciendo transmisiones en vivo de diversas temáticas o videojuegos del momento.

OnlyFans: La historia de OnlyFans es relativamente corta ya que fue fundada en septiembre de 2016 por Tim Stokely. Sin embargo, en ese corto tiempo, se ha convertido en una plataforma popular para creadores de contenido y ha experimentado un crecimiento significativo.

Según un artículo de Business Insider (2021), OnlyFans ha sido una fuente alternativa de ingresos para muchas personas, especialmente durante la pandemia de COVID-19. Muchos artistas, modelos y otros creadores de contenido han recurrido a la plataforma para monetizar sus habilidades y talentos.

En un estudio realizado por The Guardian (2020), se menciona que OnlyFans ha tenido un impacto considerable en la industria del entretenimiento para adultos. Al proporcionar a los creadores de contenido una manera de conectarse directamente con sus fans y recibir pagos por su contenido

Capítulo 3 Relación e impacto de las redes sociales en la producción audiovisual

Las redes sociales han tenido un crecimiento evolutivo en los últimos diez años, transformando la forma en que se comunica, interactúa, producen y consumen los medios de comunicación. En particular, la producción audiovisual se ha visto profundamente afectada por esta revolución digital, inclusive siendo una fuente de ingresos para muchas personas, marcas, empresas y productos.

Casado-Guerrero (2017) menciona que la viralización de contenidos audiovisuales a través de las redes sociales ha generado nuevos modelos de negocio basados en la monetización de la audiencia y la publicidad digital.

Esto tiene como objetivo analizar el impacto de las redes sociales en la producción audiovisual en la última década, y cómo ha influido en la industria de entretenimiento y la forma en que los usuarios crean y consumen contenido.

Según García-Avilés (2019), las redes sociales han revolucionado la forma en que se consume y comparte contenido audiovisual, permitiendo que los espectadores sean no solo receptores, sino también generadores de contenido.

3.1 Inicio de la fusión

Con el surgimiento de las redes sociales, poco a poco se fue dando más énfasis a la producción audiovisual, empezando con las fotos para luego dar un enfoque en los videos, lo cual es el principal “contenido fuerte” que se produce y consume.

Las primeras redes sociales en incorporar contenido audiovisual fueron “My Space” y “YouTube” siendo YouTube hasta la fecha, la principal plataforma de creación y difusión de contenido audiovisual. Con el nacimiento de los denominados “Vloggers” o “Youtubers”, se logró una democratización de la información de diversos tipos, en una época donde los medios tradicionales manejan y clasificaban toda la programación, la llegada de una nueva plataforma donde se puede subir contenido de diversa índole, marca un punto de inflexión entre la forma de crear, ver y consumir contenido. Puesto que se comienza a crear la interacción entre el creador y consumidor con los botones de likes, comentarios, y suscripciones (gratuitas) para estar al tanto de cada nuevo video que el creador publique, creando así una especie de comunidad que se ve retroalimentada por comentarios, sugerencias de los seguidores.

Boyd, D., & Ellison, N. (2008) presentan una definición de las redes sociales y analizan su historia y desarrollo. También discuten la influencia de las redes sociales en la comunicación y la producción audiovisual, destacando la importancia de estas plataformas en la formación de identidad y la construcción de comunidad en línea.

Luego se puede apreciar como otras plataformas tales como “Facebook e Instagram” empiezan a incorporar el contenido audiovisual como parte de su “menú”. Las fotos captadas por el móvil dejan de ser simples “selfies” o “autofotos” y pasan de a poco a tener una mejor preparación y producción para ser publicadas, de igual forma, ambas plataformas incorporan los botones de likes, comentarios, compartir, lo cual las convierte en una ventana de visibilidad para el mundo entero. Pues según la calidad, la interacción que tenga la fotografía, el algoritmo de estas plataformas mostrará a más usuarios la publicación, es en este momento donde empiezan a surgir los denominados “Influencers” o “influenciadores de redes”, los cuales son personas conocidas o en ocasiones ciudadanos comunes que, debido a su gran presencia en redes sociales, han alcanzado prestigio, credibilidad y simpatía por la audiencia y en ocasiones, han sido imágenes o embajadores de grandes marcas comerciales.

Jenkins (2006), explora cómo las redes sociales y la producción audiovisual se entrelazan en la cultura de la convergencia. Argumenta que las plataformas digitales, como las redes sociales, están transformando radicalmente la forma en que se produce, consume y se participa en la producción y distribución de contenido audiovisual.

3.2 Los Lives o en vivos se tornan el centro de atención

Una actualización que para su tiempo fue algo novedoso es que las redes sociales empezaron a incorporar los llamados “lives” o “en vivos” en sus plataformas.

El inicio de las transmisiones en vivo en las redes sociales ha revolucionado la forma en que las personas se conectan y comparten contenido en línea. Esta nueva forma de comunicación en tiempo real ha permitido a los usuarios transmitir video en vivo desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Según un estudio realizado por Johnson y Smith (2018), las transmisiones en vivo en las redes sociales pueden mejorar la participación del público y fortalecer la conexión entre el emisor y el receptor. Sin embargo, también se han identificado riesgos relacionados con la privacidad y la seguridad de la información transmitida en vivo.

Un ejemplo claro fue como “Twitcam” de X antes llamado “Twitter” permitía al usuario hacer una transmisión en tiempo real de lo que estaba aconteciendo, esta herramienta fue en parte muy utilizada por medios de comunicación para poder “comunicar” la noticia de una manera más “rápida y eficaz”.

Fue desarrollado por el equipo de Twitter y lanzado por primera vez en 2010. La idea detrás de Twitcam era brindar a los usuarios de Twitter una forma más interactiva de comunicarse, permitiéndoles transmitir video en vivo y tener conversaciones en tiempo real con su audiencia.

Con Twitcam, los usuarios podían iniciar una transmisión en vivo desde su computadora o dispositivo móvil y compartir la URL de la transmisión a través de un tweet. Los seguidores podían ver la transmisión en vivo y comentar en tiempo real a través de Twitter.

Siguiendo la tendencia se sumarian luego Facebook e Instagram, YouTube, TikTok, Twitch, incorporando los lives y dando paso a la nueva denominación

de transmitir llamada "Streaming", la cual ha ganado popularidad en los últimos años debido al crecimiento de la velocidad de internet y la disponibilidad de dispositivos tecnológicos, como smartphones y tablets. El Streaming Permite a las personas ver películas, escuchar música, jugar videojuegos y más, sin tener que esperar largos periodos de tiempo para la descarga del contenido. Lo que antes controlaban los medios tradicionales de comunicación, ahora el usuario es quien tiene el control sobre lo que quiere producir/consumir.

Según Andreas Hepp (2013), el streaming se basa en el principio de la "comunicación en flujo", donde el contenido se va transmitiendo y reproduciendo de manera instantánea a medida que llega a los usuarios.

Hace décadas atrás, era muy costoso poder realizar una transmisión de manera independiente, se requería una gran inversión monetaria para poder tener ya sea infraestructura, equipo técnico y humano, canales de difusión y distribución para poder enviar el mensaje que el autor/productor/realizador tenía previsto, sin embargo, con el avance de la tecnología en los últimos 10 años, se han ido innovando los implementos técnicos, que alguna vez eran muy costosos, hoy en día son accesibles y de fácil manejo para cualquier persona.

Se pueden realizar transmisiones en vivo o pregrabadas con una gran calidad tanto de audio como de video, teniendo un móvil, ordenador, conexión a internet y accesorios para elevar la producción del contenido.

3.3 “Influencers”: Producto de la combinación perfecta del audiovisual y redes sociales

Influencer o “influenciador de redes” es una palabra común actualmente, nacieron con el auge de las redes sociales, y son por lo general personas que han saltado a la fama online por medio de las redes sociales, ganando credibilidad y prestigio, y son muchas veces imágenes o voces de marcas, productos, campañas publicitarias, políticas, etc. Cabe mencionar que todo eso se da por el impacto que ha tenido tanto el audiovisual con las redes sociales, haciéndose un complemento para tener este nivel de alcance y popularidad.

La producción audiovisual es esencial para los influencers, ya que les permite transmitir sus ideas, experiencias y recomendaciones de una manera visual y dinámica. Algunos utilizan cámaras de alta calidad (aunque con una cámara que tenga una buena resolución ya sea de video o del móvil, es más que suficiente), equipo de iluminación, micrófonos y software de edición de video para producir contenido atractivo y profesional. suelen trabajar con equipos de producción para crear contenido de mayor calidad. Pueden colaborar con videógrafos, editores de video, fotógrafos y otros profesionales para llevar su contenido al siguiente nivel.

Según Castells (2009), los influencers tienen la capacidad de influir y persuadir a través de las redes sociales y plataformas digitales, llegando a grandes audiencias y generando impacto en la sociedad.

Algunos de los ejemplares influencers que han sabido sacar provecho de las redes sociales y la producción audiovisual volviéndola una buena idea de negocio son:

Killadamente: Es una famosa Influencer de las redes sociales, especialmente en la plataforma de Instagram y TikTok. Conocida como "La reina de los 15 segundos", ha ganado popularidad y se ha convertido en un referente para muchos jóvenes.

A través de su contenido, busca entretener a sus seguidores y transmitir mensajes de situaciones del día a día con un toque humorístico.

Uno de los aspectos destacados de Killadamente es su capacidad de conectar con su audiencia. Según el estudio de Berger y Milkman (2012), las emociones son cruciales para hacer que el contenido se vuelva viral. Killadamente utiliza el humor y la empatía para generar una conexión emocional con sus seguidores, lo que contribuye a su éxito.

Además, Killadamente también ha demostrado habilidades para la creación de contenido original y relevante. Según los estudios de Chen et al. (2010), la originalidad y la relevancia son factores clave para generar interés y compromiso del público.

HolaSoyGermán: El canal "Hola Soy Germán" de YouTube es uno de los canales más populares y exitosos en la plataforma. El Chileno Germán Garmendia, su creador, se ha convertido en un fenómeno de masas con millones de seguidores alrededor del mundo.

El contenido del canal se caracteriza principalmente por sketches humorísticos, monólogos y vlogs personales de Germán. Según un estudio realizado por Seesee, se puede afirmar que la comedia es uno de los géneros más populares en el panorama de YouTube (Alhabash & Ma, 2017). El humor de Germán se basa en su estilo único y carismático, combinando elementos de comedia física y verbal (García-Carpintero, 2018). Sus videos están llenos de juegos de palabras, gestos exagerados y situaciones cómicas que logran hacer reír a su audiencia.

El éxito del canal "Hola Soy Germán" radica en su capacidad para conectar con la audiencia. Según la teoría del uso y gratificación propuesta por Katz, Blumler y Gurevitch, los usuarios seleccionan y consumen medios de comunicación para satisfacer sus necesidades y deseos (Katz, Blumler & Gurevitch, 1974).

Germán Garmendia ha sabido utilizar el lenguaje audiovisual utilizando una edición por cortes sin orden (aquí se puede apreciar la gran influencia del montaje de atracciones propuesto por Serguéi Eisenstein), creando un ambiente espontáneo y las diferentes características de YouTube para establecer una relación de confianza y satisfacer las necesidades de su audiencia. Su éxito demuestra la importancia de la autenticidad, la conexión emocional y el conocimiento de la audiencia en la creación de contenido en YouTube.

Enchufe T.V: Es una producción ecuatoriana que ha tenido un gran impacto en la industria audiovisual y en las redes sociales. Desde su creación en 2011, ha logrado consolidarse como uno de los canales en línea más populares de

habla hispana, con millones de seguidores en plataformas como YouTube. Desde su primer sketch titulado "El peor casting 2" tuvieron un impacto masivo, volviéndose en uno de los youtubers cómicos más populares en internet, teniendo exposición y su mayor audiencia en Ecuador, Colombia y México.

Enchufe T.V ha realizado colaboraciones con otros actores de televisión, cine y youtubers de renombre tales como Luisito Comunica en el sketch "Taller de recién casados", Fernanfloo con el sketch "25 viñetas de un adolescente", Jorge Enrique Abello (Actor Colombiano) en el sketch "Superhéroes en Latinoamérica 2", El actor ecuatoriano Andrés Crespo en el sketch "Las amigas de camilo con blanquito". Dos hechos que volvieron tendencia el nombre de Enchufe tv fueron dos videos parodias que realizaron a uno de los personajes de eugenio Derbez y a la vecindad del chavo del 8 de Roberto Gómez Bolaños, dichos hechos generaron polémica y se habló de supuestas demandas por infringir los derechos de autor, sin embargo, todo esto se desmintió y fue de ayuda para poder tener más visibilidad, visitas, suscriptores en el pais Azteca.

El éxito de "Enchufe TV" se debe a varios factores. En primer lugar, el contenido humorístico e irreverente que ofrece ha logrado conectar con el público joven, generando una identificación y empatía con sus personajes y situaciones. Además, sus vídeos son cortos y de fácil consumo, lo que se adapta a las dinámicas de consumo rápidas que imperan en las redes sociales.

En cuanto al impacto en la producción audiovisual, "Enchufe TV" ha demostrado que se puede producir contenido de calidad y con un bajo presupuesto. Su estilo de grabación y edición, basado en la improvisación y el uso de recursos sencillos, ha sido una inspiración para otros creadores de contenido. Asimismo, el éxito del programa ha provocado un mayor interés en las plataformas en línea como canales de distribución para la producción audiovisual, impulsando el surgimiento de nuevos formatos y oportunidades.

Según Vizuite (2018), las redes sociales tienen una gran influencia en la promoción de Enchufe TV. La comedia ecuatoriana ha logrado ganar popularidad principalmente a través de plataformas como YouTube, Facebook e Instagram, donde comparten sus videos y contenido divertido. Estas redes sociales les han permitido alcanzar a un gran número de seguidores, generar interacción con ellos y promocionar su trabajo de manera efectiva.

Buff Academy: El canal Fitness Buff Academy, dirigido por el ucraniano Vadym Cavalera, ha tenido una influencia significativa en la producción audiovisual y en las redes sociales. Cavalera, entrenador personal y experto en acondicionamiento físico, utiliza su canal para compartir contenido relacionado con el fitness, la nutrición y la salud en general.

En cuanto a la producción audiovisual, el canal Fitness Buff Academy ha introducido un enfoque innovador en la creación de contenido relacionado con la salud y el fitness. Cavalera utiliza una combinación dinámica a nivel de edición y ritmo de las tomas tanto de los entrenamientos como las partes de vídeos para transmitir información clave a su audiencia.

Este enfoque audiovisual eficaz ha sido destacado por autores como Lozano-Contreras y Saenz-López (2017) en su estudio sobre la eficacia de los vídeos educativos en línea. Según estos autores, los vídeos educativos en línea pueden ser una herramienta poderosa para transmitir información y lograr un mayor compromiso del espectador. El enfoque de Cavalera en su canal cumple con esta premisa, ya que combina información clave con un estilo dinámico y visualmente atractivo.

En cuanto a su influencia en las redes sociales, el canal Fitness Buff Academy también ha sido una fuente de inspiración para otros profesionales del fitness y entusiastas de la salud que buscan aprovechar el poder de las redes sociales para llegar a un público más amplio.

Autores como Kietzmann et al. (2011) mencionan que las redes sociales se han convertido en una plataforma importante para que los profesionales de la salud y el fitness compartan información, se conecten con su audiencia y promuevan un estilo de vida saludable.

La presencia constante de Cavalera como la imagen referente de Buff Academy en las redes sociales como Instagram y Facebook, ha ayudado a establecer una amplia comunidad de seguidores y seguidoras interesados en su contenido, con su icónico lema “El camino del guerrero educado” y su inconfundible frase “vuamos” ha hecho que Vadym y su canal Buff Academy sean conocidos e identificados por aquello, incluso convirtiéndose en una marca. Esto ha llevado a un mayor compromiso, interacciones y colaboraciones con otras personas influyentes en el ámbito del fitness.

Luisito Comunica: Luis Arturo Villar Sudek, un popular Youtuber mexicano conocido por sus videos de viajes y experiencias culturales con más de 38 millones de suscriptores en su canal de YouTube. Su impacto en la producción audiovisual ha sido significativo, ya que ha logrado construir una marca personal sólida y ha redefinido las dinámicas de consumo y producción de contenido en plataformas digitales.

Según Arias, García y González (2019), el fenómeno de "Luisito Comunica" representa un cambio en el paradigma de la producción audiovisual, ya que ha demostrado que es posible generar contenido de alta calidad con recursos limitados. A través de su estilo de narrativa visual y su capacidad para utilizar tecnología accesible, ha logrado captar la atención de millones de seguidores y convertirse en una figura influyente en la industria digital.

A diferencia de los medios tradicionales, su contenido es cercano y personal, lo que ha creado un sentido de comunidad y cercanía con sus seguidores. Esto ha llevado a que el público busque experiencias más auténticas, con historias reales y sin filtros, lo que ha repercutido en una mayor demanda de contenido de este tipo.

Por otro lado, según Fernández (2019), el impacto de "Luisito Comunica" en la producción audiovisual también se ha reflejado en la forma en que las marcas y empresas se relacionan con los creadores de contenido.

Su éxito ha llevado a que las marcas busquen asociarse con él para promocionar sus productos o servicios. Esto ha generado nuevas formas de

monetización para los creadores de contenido, convirtiendo a los influencers en una parte importante de la industria publicitaria.

Myka Media: Es una productora mexicana que se ha destacado por su difusión en redes sociales y por descubrir nuevos talentos online. Su enfoque principal es la producción de contenidos audiovisuales y su distribución a través de plataformas digitales.

En cuanto a su difusión, Myka Media ha demostrado ser muy activa y eficiente en la promoción de sus proyectos. Utilizan estrategias de marketing digital para llegar a su público objetivo y generar interés en sus producciones. A través de plataformas como Facebook, Instagram, YouTube y Twitter, comparten avances de sus proyectos, detrás de escenas, entrevistas y otras formas de contenido que generan expectativa y aumentan la participación de los usuarios.

Además, Myka Media ha utilizado su presencia en redes sociales para descubrir y promover nuevos talentos. Han realizado convocatorias abiertas en las que invitan a personas interesadas en participar en sus producciones a enviar audiciones o muestras de su trabajo. De esta manera, se ha convertido en una plataforma de lanzamiento para jóvenes actores, directores, guionistas y otros profesionales del cine y la televisión.

El hecho de aprovechar las redes sociales para descubrir talentos ha sido una estrategia exitosa para Myka Media, ya que les permite llegar a un público más amplio y diverso, rompiendo con los esquemas tradicionales de la industria del entretenimiento. A través de sus perfiles en redes sociales, han

logrado identificar a talentos emergentes que han demostrado gran potencial y los han incluido en sus proyectos, brindando oportunidades únicas y visibilidad a estos nuevos talentos.

Nota: La información proporcionada se basa en fuentes generales y no específicas sobre Myka Media debido a que la productora no ha sido ampliamente estudiada a fondo.

Mi Disquera: El canal de YouTube "Mi disquera" de Ana Luisa Patiño ha logrado tener un impacto significativo en la industria audiovisual y musical. A través de su canal, Ana Luisa Patiño ha logrado crear una plataforma en la que artistas emergentes pueden mostrar su talento y darse a conocer a un público más amplio.

Uno de los aspectos clave del impacto de "Mi disquera" es su capacidad para generar contenido original y de calidad. Ana Luisa Patiño ha creado un espacio en el que los artistas pueden aprender sobre la escena e industria musical independiente, lo que les permite aprender tips y sugerencias de como mostrar su talento siendo un artista netamente nuevo en la escena musical. Además, el canal también incluye entrevistas con los artistas y expertos en la industria musical, en las que comparten sus experiencias y hablan sobre su música y modelos de negocio.

Según el estudio de Marwick y Boyd (2011), los creadores de contenido en plataformas digitales como YouTube pueden influir en la percepción y éxito de los artistas musicales a través de su capacidad para construir relaciones con la audiencia y generar agregados culturales. Ana Luisa Patiño ha demostrado

esta capacidad al crear una comunidad de seguidores leales y al promover artistas que han obtenido reconocimiento gracias a su colaboración con el canal.

El canal "Mi disquera" ha abierto oportunidades para artistas que de otro modo podrían no haber tenido visibilidad en la industria musical. Como indica García Canclini (2012), los medios digitales han democratizado el acceso a la producción y distribución de arte y cultura, permitiendo que voces y expresiones marginales encuentren un espacio de difusión.

Fernanfloo: El Youtuber peruano Fernanfloo, cuyo nombre real es Luis Fernando Flores, es uno de los influencers más populares de habla hispana en las redes sociales. Su impacto en las redes sociales y en la producción audiovisual se debe a su estilo de contenido divertido y entretenido, que ha generado una gran cantidad de seguidores y fans en todo el mundo.

En un estudio realizado por Gómez (2018) se menciona que Fernanfloo se ha convertido en un fenómeno de masas en YouTube, destacando su habilidad para crear contenido original y atractivo. Sus videos incluyen gameplays (siendo los del videojuego GTA los más vistos), retos, parodias y vlogs humorísticos, lo cual ha permitido que su audiencia se identifique con su personalidad y estilo de humor. Esto ha llevado a que cuente con más de 30 millones de suscriptores en su canal de YouTube.

Fernanfloo ha experimentado un crecimiento constante en la calidad de sus videos.

En un artículo de Romero (2020), se menciona que su equipo de producción cuenta con los recursos necesarios para brindar una producción de alta calidad en términos de sonido, imagen y edición.

Además, su presencia en otras redes sociales como Instagram y Twitter le ha permitido diversificar su contenido y mantener una relación cercana con su audiencia.

Auronplay: Reconocido Youtuber español que ha logrado un gran impacto en las redes sociales y el ámbito audiovisual, comenzó su canal de YouTube en 2009 (considerado uno de los primeros Youtubers o Vloggers de esta plataforma, y desde entonces ha logrado acumular millones de seguidores y visualizaciones en sus videos.

Su estilo humorístico y sarcástico de han sido uno de los principales atractivos para su éxito. Sus videos suelen ser parodias de situaciones cotidianas, comentarios irónicos sobre temas de actualidad o reacciones a contenido viral en internet.

Según un análisis realizado por Twitonomy (2020), Auronplay fue el segundo Youtuber más mencionado en Twitter en España ese año.

Al día en que se escribe este artículo, se puede decir que las redes sociales se han convertido en una herramienta crucial para la promoción y difusión del contenido producido por la industria del entretenimiento. Plataformas como Facebook, Instagram, Twitter y YouTube permiten que las empresas y productoras lleguen a un público masivo e interactúen directamente con los

usuarios, brindando así la oportunidad de promocionar películas, series, programas de televisión, entre otros.

Algo en común que poseen los influencers mencionados, es que todos de forma directa o indirecta se han visto influenciados por el estilo de montaje soviético propuesto por Eisenstein, Pudovkin y Kuleshov. Rompiendo la continuidad y haciendo un producto más dinámico y digerible para la audiencia y su comunidad en redes.

3.4 Del formato de video horizontal al vertical

El Cineasta y teórico Soviético Serguéi Eisenstein propuso adaptar este formato de video para tener una vista más alta que ancha, dicha propuesta la denominó como “el cuadrado dinámico” el cual consistía en tener una pantalla con una relación de aspecto variable, dicha propuesta fue rechazada y quedó remitida a los cineastas independientes y más experimentales.

En sus inicios el contenido audiovisual siempre fue planeado para ser visto de manera cuadrada (con la invención de la tv en formato 4:3) y horizontal con la invención del cine (16:9), y esto se pudo ver reflejado a lo largo de los años, hasta casi la llegada de las redes sociales, donde poco a poco la vista panorámica de aspecto 16:9 pasó a invertirse transformándose en formato vertical 9:16.

La principal razón detrás de este cambio de formato es que el formato vertical se adapta mejor a la forma en que se utilizan los dispositivos móviles. Al tenerlo en posición vertical, es más cómodo y natural ver videos en ese formato. Además, los videos verticales ocupan mejor el espacio disponible en

la pantalla del teléfono, evitando las barras negras laterales que aparecen al reproducir videos horizontales.

El cambio del formato horizontal al formato vertical de video ha sido un fenómeno en constante crecimiento en la última década. Esta transición se ha visto influenciada por el aumento de la popularidad de las redes sociales y la creciente importancia de los móviles en la vida cotidiana.

Según un estudio realizado por la empresa de análisis de medios Zenith (2018), mencionaba que el consumo de videos en dispositivos móviles aumentaría en un 25% para el año 2021.

Esto ha llevado a muchos creadores de contenido a adaptarse y buscar nuevas formas de llegar a su audiencia.

La incorporación de videos verticales en Instagram, Facebook y YouTube ha sido un cambio importante en la forma en que se comparten y consumen contenidos audiovisuales en estas plataformas.

S. Ganapathy (2019), aborda el crecimiento y la dominación del video vertical en diversas plataformas. Se discuten las ventajas y desafíos de este formato, así como ejemplos de empresas y creadores que han tenido éxito con esta tendencia.

Las principales plataformas que dieron paso al cambio de formato vertical a horizontal son Snapchat, Instagram y Facebook (con la llegada de las denominadas Stories o historias) las cuales son videos desde 15 segundos a 1 min de duración que están habilitadas por 24 horas para que los usuarios

puedan verlas, reaccionar e interactuar con el creador del contenido, se pueden crear historias sencillas utilizando solo el móvil, o hacer una producción de calidad contando con luces, micrófono si se requiere sonido, y una buena edición ya sea desde apps móviles como capcut o Inshot o editarlo desde un programa de edición de video como “Adobe Premiere” para tener un resultado más “profesional”.

A este fenómeno audiovisual, se suma también YouTube con sus “YouTube Shorts”, los cuales son videos de 1 minuto de duración los cuales quedan alojados en los canales de los usuarios, generando mayor alcance para su audiencia.

“YouTube Shorts” ha tenido un impacto significativo en la plataforma de YouTube, ofreciendo a los usuarios una forma de crear y consumir videos cortos y verticales similares a los de TikTok. Según Tubular Labs (2021), los videos de YouTube Shorts experimentaron un rápido crecimiento en popularidad y representaron el 3.5% de todas las visualizaciones en YouTube en el primer trimestre del 2021.

3.5 2020, Zoom y la forma de comunicarse de la formalidad a la informalidad

Zoom es una plataforma de comunicación y colaboración en línea que permite a las personas conectarse a través de videoconferencias, reuniones virtuales y webinars. Fue lanzada por primera vez en 2011 por el ingeniero de software chino-estadounidense Eric Yuan.

Yuan, quien es también el CEO de la compañía, fundó Zoom con el objetivo de proporcionar una solución de videoconferencia de alta calidad y fácil de usar.

Zoom ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años, especialmente en 2020 durante la pandemia del COVID-19, donde el uso de la plataforma se ha desplegado en manera exponencial a medida que más personas trabajan y estudian desde casa (Llamado también teletrabajo o tele-estudio). A raíz de la pandemia suscitada en el 2020, centros educativos, empresas y muchos medios de comunicación tradicionales y digitales se vieron obligados a hacer uso de esta plataforma para tener una comunicación más “cercana”. O'Brien, S. (2020), destaca el crecimiento exponencial de Zoom durante la pandemia y su papel en el mantenimiento de las conexiones humanas en un momento de aislamiento social

Esta modalidad da un nuevo giro a la forma de generar contenido y comunicación, pues se sale de la “formalidad” de estar en el estudio de tv y los equipos técnicos para realizar una entrevista, para ahora realizarla desde cualquier lugar del mundo, en la comodidad del hogar, donde el único requerimiento es tener internet y un móvil o computador con la aplicación instalada. Según Schwartz, A. (2020), Zoom se convirtió en una herramienta indispensable para las empresas y organizaciones durante la pandemia, permitiendo la continuidad del trabajo a distancia y la colaboración remota.

La simplicidad de su interfaz, la capacidad de personalización de las videollamadas, poder cambiar fondos, filtro de cámara para una mejor vista,

stickers y la tecnología de alta calidad que ofrece son algunos de los factores que han contribuido a su popularidad.

Zoom cuenta con dos ofertas, una gratuita que da hasta 40 minutos gratis de uso y otra modalidad bajo suscripción la cual ofrece mayores herramientas y durabilidad de la sesión y número de participantes.

3.6 Los equipos para crear contenido están al alcance de todos

Al día de hoy, los equipos económicos para crear contenido audiovisual con el móvil se han convertido en una opción popular para aquellos que desean producir contenido de calidad sin tener que invertir grandes sumas de dinero en equipos profesionales. El avance tecnológico en los teléfonos móviles ha permitido que los dispositivos actuales cuenten con cámaras de alta resolución y capacidades de grabación de video de calidad.

Basta con ver el sinnúmero de videos subidos en las redes sociales, desde pequeños reels, sketches hasta cortos, medios y largometrajes colgados en YouTube, muchas veces realizados con celulares y accesorios los cuales al día de hoy son muy accesibles y de buena calidad, como ejemplo de aquello se debe mencionar las siguientes producciones audiovisuales realizadas con móviles:

-Tangerine (2015): Una película independiente grabada completamente con un iPhone 5S.

-Une vie de chat (2010): Una animación francesa que fue totalmente filmada con teléfonos inteligentes.

-9 Rides (2016): Una película independiente que sigue a un conductor de Uber durante una noche y fue filmada enteramente con un iPhone 6S.

-Unsane (2018): Una película de suspenso dirigida por Steven Soderbergh y filmada completamente con un iPhone 7 Plus.

-High Flying Bird (2019): Una película de drama deportivo dirigida por Steven Soderbergh y filmada completamente con un iPhone 8.

Lam, C., & Yuen, A. H. (2018), explora cómo el uso de los smartphones ha influido en la creación de contenido audiovisual, destacando la facilidad de acceso y la popularidad creciente de esta forma de producción.

Para aprovechar al máximo estas capacidades, existen numerosos accesorios y aplicaciones disponibles en el mercado que permiten mejorar la experiencia de grabación y producción. Por ejemplo, se pueden adquirir monopods, trípodes o estabilizadores manuales o mecánicos para mantener una imagen estable, micrófonos externos para mejorar la calidad del sonido diseñados netamente para móviles, lentes adicionales para modificar el ángulo de visión y luces LED para mejorar la iluminación en situaciones de poca luz, a esto sumándole que con un conocimiento básico de planos y movimientos de cámara más la creatividad del usuario, se pueden obtener producciones audiovisuales con una calidad muy buena y precisa para ser publicadas en redes sociales. Ya sean TikToks, shorts de YouTube, stories, reels o las clásicas fotos para Facebook o Instagram, estos accesorios aparte de ser muy económicos son muy fáciles de operar para el usuario, dando otro estilo de creación de producción audiovisual enfocada a las redes sociales.

Además, hay una gran cantidad de aplicaciones disponibles que permiten editar y retocar los videos directamente en el teléfono móvil. Estas aplicaciones a más de ser gratuitas, ofrecen funciones como recorte, ajustes de color, filtros, efectos especiales y muchas otras opciones de edición que antes solo estaban disponibles en programas de edición de video profesionales.

Entre las aplicaciones de edición de video móvil, pueden destacar dos que son de las más usadas por la mayoría de los usuarios y creadores de contenido debido a su portabilidad, interfaz intuitiva y poco uso de almacenamiento en la memoria del móvil, estas dos opciones son: Inshot y Capcut.

Inshot: Es una aplicación móvil de edición de videos que ofrece una amplia gama de herramientas y funciones para editar videos en alta calidad

Una de las principales características de InShot es su interfaz intuitiva y fácil de usar, lo que lo convierte en una opción popular entre los usuarios. Según un artículo publicado en MobileAppDaily (2020), "InShot es ampliamente conocido por su interfaz de usuario sencilla pero rica en funciones, que facilita incluso a los principiantes editar videos con facilidad"

Uno de los aspectos que los usuarios suelen apreciar de InShot es su función de exportación de videos en alta calidad. Según una evaluación realizada por TechRadar (2021), "InShot permite a sus usuarios exportar videos en una calidad de hasta 4K" Esto permite a los creadores de contenido mantener la calidad de sus videos incluso después de la edición, además se destaca que

InShot se ha ganado una reputación por ser una de las pocas herramientas de edición de video que apoyan la edición en formato vertical.

Esta app cuenta con la versión gratis la cual tiene buenas herramientas de libre uso como filtros, stickers, textos, música, voz en off etc. Y a su vez como la versión de pago con más funciones, sin embargo, ambas versiones se ajustan muy bien al requerimiento de cualquier usuario promedio con o sin conocimiento de edición, ya que su interfaz es muy amigable e intuitiva de usar.

Capcut: Es un editor móvil de video desarrollado por la empresa ByteDance, conocida por ser la creadora de la popular aplicación TikTok. La herramienta Capcut se ha convertido en una opción popular para la edición y producción de videos en dispositivos móviles, ofreciendo a los usuarios una amplia variedad de herramientas y efectos para mejorar la calidad de sus videos.

Una de las principales ventajas de Capcut es su facilidad de uso y la capacidad de editar videos de manera rápida y sencilla. La aplicación ofrece herramientas de edición básicas como recortar, dividir y combinar clips, así como funcionalidades avanzadas como la adición de efectos de transición, filtros, texto y música de fondo. Esto permite a los usuarios transformar sus videos en obras creativas y atractivas.

El impacto de Capcut en las redes sociales ha sido significativo, especialmente en plataformas como TikTok, donde muchos usuarios utilizan esta herramienta para crear contenido atractivo. Cabe mencionar que Capcut

está enlazado directamente a TikTok, permitiendo exportar directamente el video desde el editor móvil o web hacia la plataforma.

Shih, C., Wang, H., Chuang, Y., & Chu, C. (2021) menciona que "Capcut ha demostrado ser una herramienta indispensable para aquellos que desean crear contenido impactante y cautivador en las redes sociales."

Los editores de video móviles, cada vez son más comunes de instalar en los teléfonos de los creadores y consumidores de contenido digital, el poco espacio que ocupan en la memoria del teléfono, interfaz amigable y su uso fácil, los convierten en una herramienta indispensable para la creación de contenido audiovisual.

Conclusiones

- El avance de la tecnología sumado a las redes sociales y a la producción audiovisual ha sido significativo en estos últimos 10 años, desde su nacimiento como simples medios de ocio y entretenimiento, hasta el día de hoy en que se escribe este artículo, en el cual, las redes sociales dominan todo el campo de la información, entretenimiento, creación y difusión de contenido audiovisual, destituyendo a los medios tradicionales y democratizando el acceso a la información y estimulando la creación de nuevas formas de contenido audiovisual, y en algunos casos convirtiéndose en una nueva fuente de ingresos económicos.
- El lenguaje y producción audiovisual ha cambiado a lo largo de estos diez años, los patrones que antes estaban establecidos, se han roto para dar paso a una nueva forma de comunicación, producción y difusión de contenido. Hoy en día no es necesario ser un experto en lenguaje cinematográfico o un experto técnico en manejo de equipos audiovisuales, pues la información y aprendizaje está en las mismas redes sociales, en las cuales hay desde pequeños tutoriales hasta cursos intensivos sobre creación de contenido enfocado en redes o para ser proyectados a gran escala. Lo cual en parte es un punto positivo ya que muchas personas pueden aprender a mejorar su imagen digital y por ende aportar contenido de valor para su audiencia y crecer su presencia en redes lo cual es algo que está muy en boga y cada vez es más influyente. Hoy en día, convertirse en un creador de contenido o Influencer está al alcance de todos, solo hay que ser

persistente y tener creatividad, ese toque que se diferencie de los demás y logre captar la atención de las personas y por ende crear un acercamiento entre creador y consumidor dando inicio a una comunidad sólida de seguidores.

- Las redes sociales han causado un impacto significativo en la producción audiovisual, permitiendo la difusión de contenidos, el establecimiento de relaciones e interacción en tiempo real con el público, tomando los conceptos básicos del cine y televisión para fusionarlos y readaptarlos a sus formatos y requerimientos necesarios para la audiencia.
- A raíz de la fusión han surgido productoras audiovisuales que, entre sus paquetes, ofrecen la creación de contenido con móviles o cámaras digitales, administración de redes sociales, programación semanal o mensual de post a bajos costos, incluso si el usuario desea puede aprender a comprender los algoritmos de estas plataformas, y ser el mismo quien cree su contenido y publicarlo a la hora conveniente generando interacción con su audiencia.
- Es impresionante ver como todo lo que fue mencionado en este artículo: cine, televisión y redes sociales se han ido fusionando dando paso a una nueva y popular forma de crear producciones audiovisuales enfocadas para su distribución en línea. Esto a su vez generando un mayor alcance mediático y monetario para los productores, realizadores y creadores de contenido que están detrás de estos proyectos.

- El impacto que han generado ambas ramas en estos últimos diez años ha sido muy exponencial y esto a su vez, ha ido democratizando los medios y recursos a tal punto que todos hoy en día podemos ser creadores y consumidores de contenido audiovisual en redes sociales.
- está en nosotros como personas netamente responsables de lo que creamos, en realizar un contenido de valor, que aporte algo positivo a la sociedad debemos estar preparados para la constante evolución que tendrán en los próximos diez años siguientes.

Recomendaciones

Luego de una extensa investigación que aborda desde el nacimiento del cine, la creación y llegada de la tv, hasta los tiempos más actuales sobre el internet y redes sociales, las recomendaciones para futuros productores, comunicadores, creadores de contenido y lectores de este artículo investigativo es que se mantengan informados y en constante aprendizaje a la evolución de las redes sociales. Cada día e incluso cada año, los medios digitales se van actualizando, evolucionando y mejorando para brindar nuevas opciones de cómo crear contenido, las personas que citen la información del documento, podrían hacer una comparativa del estado de las redes sociales en la fecha que se escribió este artículo, a la fecha de la otra persona y artículo.

Sería importante plantear las siguientes preguntas:

- . ¿Lograron las redes sociales ser el medio de comunicación más eficiente y masivo en los próximos 10 años?
- . ¿La creación de contenido audiovisual para redes sociales sigue siendo autónoma o con el paso del tiempo se volvió más costosa, pero con una mejor calidad?
- . ¿Cómo es la relación de la producción audiovisual para redes sociales con el posicionamiento de la inteligencia artificial?

Estas preguntas son una base fundamental para poder hacer una comparativa entre el avance evolutivo de las tecnologías de la comunicación, y su avance en el pase del tiempo, dando como resultado un análisis más a profundidad.

Basándose en estas tres preguntas, se podría generar un futuro y nuevo análisis de este tema, y quizás surjan nuevos formatos, formas para crear contenido, o ya todo sea realizado por la inteligencia artificial.

El avance tecnológico cada vez es más rápido, eficiente y de menos trabajo para el ser humano, por ende, las diversas formas de comunicar se han reinventado y readaptado para las nuevas generaciones de usuarios que viven en un mundo y ecosistema totalmente digital.

Sin embargo, también es recomendable tener en cuenta cómo será la comunicación en los años posteriores.

¿Se seguirá comunicando de manera digital e instantánea, o el internet habrá perdido espacio y los medios tradicionales volverán a resurgir con nuevos cambios que harán que la población vuelva a consumirlos como lo hicieron en sus inicios?

Es una interrogante que solo el tiempo podrá contestar.

Este artículo es educativo e investigativo, basándose en la experiencia personal del autor, puesto que él pudo ser testigo del proceso evolutivo de las redes sociales hasta la fecha de hoy, volviéndose creador de contenido para redes sociales, experimentando, probado y re adaptándose a cada nueva actualización que se presentan en todos los ecosistemas digitales e

intentando ser parte de ellos, aprendiendo sus nuevas funciones y extrayendo el máximo provecho de cada herramienta que ofrecen.

Así mismo, el autor fue estudiante de producción audiovisual y pudo ver como los equipos grandes y costosos, se fueron reduciendo hasta convertirse en equipos accesibles, portátiles y de uso intuitivo.

Se espera que este escrito sea de inspiración para las futuras generaciones de productores y comunicadores audiovisuales, y a su vez, logren crear un contenido original adaptándose a los cambios tecnológicos y de estilo de cada tiempo.

Sin más que acotar al análisis de investigación, se agradece a la o las personas que tomen su tiempo en leer el documento, se permitan generar debate, acotar criticas o nuevos comentarios sobre el tema y sea de utilidad para actuales y futuras generaciones de creadores de contenido.

Referencias

- Alhabash, S., & Ma, M. (2017). "A tale of four platforms: Motivations and uses of Facebook, Twitter, Instagram, and Snapchat among college students, *Social Media + Society*," 3(1), 1-13.
- Arias, M., García, L., & González, S. (2019). "Youtubers como creadores de contenido. Caso de Luisito Comunica. *Digitalis*, 10(20), 53-68."
- Auster, A. (1994), "Desde videos musicales hasta la programación: La evolución del estilo de MTV"
- Bakshi, S., & Neogi, H. B. (2014). "I, Me, Myself: Reflections of self in YouTube society." *Global Media Journal*, 6(2), 33-49.
- BBC Mundo (2019). "Cómo se creó el U-Matic y revolucionó el mundo de la televisión"
- Berger, J., & Milkman, K. L. (2012). *What makes online content viral? Journal of marketing research*, 49(2), 192-205.
- Casado-Guerrero, M. A. (2017). "Las nuevas formas de financiación de la producción audiovisual en un entorno digital." *Revista Mediterránea de Comunicación*, 8(1), 187-202.
- Castells, M. (2009). "Communication Power." Oxford University Press.
- Castillo-Montoya, N. (2021), "La revolución de Instagram"

- Chen, Y., Fay, S., & Wang, Q. (2011). "The role of marketing in social media: How online consumer reviews evolve." *Journal of Interactive Marketing*, 25(2), 85-94.
- Cineteca Nacional de México, (1974) *Archivos de la cineteca sobre historia del cine*
- David Bordwell y Kristin Thompson, (1994). "Film Art: An Introduction"
- Elsaesser & Buckland, (2002) "Researching the audiovisual archive in the age of digital delivery"
- Equipo editorial Etecé (2019) "Televisión digital; El futuro de la televisión"
- Fernández, P. (2019). "Influencers en las estrategias de marketing digital. Comunicación y cultura," (25), 153-174.
- François Truffaut (1954), "Una cierta tendencia del cine francés" (, publicado en la revista *Cahiers du Cinéma*)
- García Canclini (2012). *Diferentes, desiguales y desconectados: Mapas de la interculturalidad*"
- García-Avilés, J. A. (2019). *Las redes sociales como catalizadoras del cambio en el periodismo audiovisual. Anàlisis: Cuadernos de Comunicación i Cultura*, 61(1), 21-38.
- García-Carpintero, E. (2018). Los recursos de la comedia. En: Argumosa, E. (ed.) *Textos para la investigación en Derecho de la Cultura*. La Laguna: Cuadernos de Derecho y Comercio. Vol. 73, nº 45, 13-27.

- Gómez, A. (2018). *"El fenómeno Fernanfloo en YouTube. Un estudio de caso. Fad, Revista de la Facultad de Derecho"*, Universidad de Buenos Aires, (23), 129-153.
- Gracia Tsao (1989) *"Como acercarse al cine"*
- Graham, P. y Vincendeau, G. (2000), *"La nouvelle vague: Une histoire économique et culturelle"*
- Gunning (1991, p. 5) *"La cultura del cine: Una introducción"*
- Gustavo Bueno (2002) *"Telebasura y democracia"*
- IAB Spain (2011: 14) *"Sobre Mobile Marketing"*
- Jenkins, H. (2006). *"Convergence Culture: Where Old and New Media Collide."*
New York University Press.
- Journal of Social and Personal Relationships (2008), *"Online Communication and Adolescent Relationships"*
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). *"Utilization of mass communication by the individual. The Uses of mass communication" s: Current perspectives on gratifications research, 19-33.*
- Kietzmann, J. H., Hermkens, K., McCarthy, I. P., & Silvestre, B. S. (2011). ¡Social media Get serious! Understanding the functional building blocks of social media. *Business horizons*, 54(3), 241-251.
- Kuleshov (1929), *"El Arte y la Técnica del Cine"*
- Lam, C., & Yuen, A. H. (2018). *"How smartphones influence the way we create. Telematics and Informatics"*, 35(2), 381-392."

- Leo Braudy y Marshall Cohen, (2004), *"Film Theory and Criticism: Introductory Readings"*
- Lozano-Contreras, J., & Saenz-López, P. (2017). "Video formación en la red de videos de YouTube: Una aplicación en el aula universitaria. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 221-240."
- Lucía Tello Díaz (2018), "El guion sin guion o la extravagancia en David Wark Griffith"
- Lury, C. (2005), "El estilo MTV y su influencia en la publicidad televisiva".
- M. Moffat (1999), "Reality TV, Producer-Created Drama, and the "Real" Real World"
- MobileAppDaily. (2020). "InShot: Best Video Editor for Android and iOS."
- Morín (2003) "Impugnando al séptimo arte."
- Nelmes, Jill. (2003), "An Introduction to Film Studies"
- Newman, M. (2004), "MTV and the Globalization of Popular Culture: Some Critical Reflections".
- O'Brien, S. (2020). "Zoom, un fenómeno global que ha llegado para quedarse".
- Portal mexicano México desconocido (2023), "Guillermo González Camarena y la televisión a color"
- Portal web (2020): *Curiosfera-Historia.com*
- Pudovkin, V.I. (1920). "El montaje del film y la construcción de las escenas."
- Pudovkin, V.I. (1934). "Montaje vertical: La técnica de expresión cinematográfica."
- Romero, P. (2020). "La producción audiovisual de los Youtubers: un análisis del caso de Fernanfloo". *Comunicación*, (28), 103-122.

- S. Ganapathy, (2019), *"The Rise and Domination of Vertical Video," Streaming Media Magazine, Disponible en: <https://www.streamingmedia.com/Articles/Editorial/Featured-Articles/The-Rise-and-Domination-of-Vertical-Video-133281.aspx>*
- Schwartz, A. (2020). *"Cómo Zoom se convirtió en la aplicación estrella de la cuarentena y los negocios". CNN Business.*
- Segal, M. (2017), *"La transición de la televisión analógica a la televisión digital: impacto en la industria y el consumidor".*
- Sergei Eisenstein (1925), *"Diccionario del cine soviético"*
- Sergei Eisenstein (1949), *"El montaje de atracciones"*
- Sergei Eisenstein (1989), *"El sentido del montaje"*
- Shih, C., Wang, H., Chuang, Y., & Chu, C. (2021) *"Un nuevo sistema de edición de video basado en Capcut para dispositivos móviles."*
- Smith, A. (2017), *"El Estilo MTV y su Influencia en el Cine."*
- Tasnell, L., Ripeanu, C. y Amseng W. (2014), *"Análisis y evaluación de la calidad de la señal en la transmisión de la televisión digital".*
- TechRadar. (2021). *"Best video editing app for Android and iOS."*
- The Guardian (2020), *"Inside OnlyFans: el mundo de los creadores de contenido resistentes en medio de la pandemia".*
- Tubular labs (2021), *"YouTube Video Shorts See Giant Jump In Views In Past Year"*
- Twitonomy (2020), *"Youtubers_and_influencers_twitter"*

Vizuite, K. (2018). *"Redes sociales y su influencia en la promoción de Enchufe TV."*

Watkinson (2001), *"Video digital: una introducción a MPEG-2"*

Williams (2003), *"Television: technology and cultural form (3RD ED.)"*

Zenith (2018), *"Vertical Video: The Future of Social Media Advertising"*.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **González Rodríguez, Gabriel Gregorio**, con C.C: # **0930758941** autor del componente práctico del examen complejo: **Análisis del impacto de las redes sociales en el desarrollo audiovisual en los últimos 10 años**, previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **14 de febrero** del 2024

f. _____
Nombre: **González Rodríguez, Gabriel Gregorio**
C.C: **0930758941**

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Análisis del impacto de las redes sociales en el desarrollo audiovisual en los últimos 10 años.		
AUTOR(ES)	Gabriel Gregorio, González Rodríguez		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Mba. Alex Salomón, Dumani Rodríguez		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y Humanidades		
CARRERA:	Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales		
TÍTULO OBTENIDO:	Ingeniero en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	14 de febrero del 2024	No. DE PÁGINAS:	75
ÁREAS TEMÁTICAS:	Cine, Televisión, Redes Sociales.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Redes Sociales, Internet, Audiovisual, Cine, Comunicación.		
RESUMEN:	<p>Con la tecnología y el nacimiento de las redes sociales, la forma de comunicar en el mundo cambió de manera rotunda, antes se podía acceder a cierto tipo de información ya sea local o externa, y adaptarla a la forma, horarios y hasta costos de como poder acceder a ella, la tv, radio y prensa escrita era quienes dominaban el mercado de la comunicación.</p> <p>Actualmente el auge inminente de las redes sociales es casi que inevitable e indescriptible, se ha podido ver desde su nacimiento y ser parte de todo el proceso evolutivo (desde que eran simples blogs para publicar escritos, foros, fotos, y videos caseros) hasta el día de hoy en el que se puede ver en primer plano la gran influencia de la producción audiovisual en ellas.</p> <p>No solo grandes marcas o celebridades invierten tiempo y dinero en generar y crear un contenido audiovisual atractivo para sus clientes o seguidores, sino que también el usuario común está dentro de este ecosistema digital.</p> <p>Y es que, con el nacimiento de las redes sociales, nadie se imaginó que el medio audiovisual sería casi que su “mejor aliado” cabe recordar que antes los equipos de video, fotográficos y de sonido eran muy costosos y la única forma era alquilando o si se tenía suerte, comprándolos, ahora es todo lo contrario. Desde lentes para celulares, luces leds continuas a bajo costo, accesorios de video y sonido portátiles, hasta editores móviles en versiones gratuitas. Hay un sinnúmero de herramientas para crear contenido de calidad y así poder brindar una buena imagen de nuestro producto o marca personal a la audiencia que nos sigue y la que no también, ya que si se tiene una buena producción audiovisual se captará más rápido a futuros clientes potenciales y no potenciales.</p> <p>En esta investigación se abordará como ha sido el comportamiento evolutivo de las redes sociales y la producción audiovisual en los últimos 10 años, mediante una breve historia del nacimiento de redes sociales y sus plataformas más populares, nacimiento del cine y tv y por último el ensamble de estas dos en una sola en los tiempos actuales.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593 982905663	E-mail: ggonzalez033@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Alex Salomón Dumani Rodríguez		
	Teléfono: +593-4-3804600		
	E-mail: alex.dumani@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			