

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA  
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

“Comprensión e interpretación que tienen los adolescentes de los contenidos audiovisuales que acostumbran ver: una propuesta de herramienta para su análisis en tres colegios académicos de la zona de occidente”

Tesis sometida a la consideración de la Comisión del Programa de Posgrado en Artes con Énfasis en Cinematografía para optar al grado y título de Maestría Académica Artes con Énfasis en Cinematografía

Juan Bautista Ramírez Rodríguez

Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, Costa Rica

## **DEDICATORIA**

A mis amados padres, **Ana Iris Rodríguez Ulate** y **Juan Bautista Ramírez Huertas**, dedico este logro con el corazón lleno de gratitud y amor. Ustedes han sido, desde el primer día de mi vida, el cimiento sobre el cual he construido cada uno de mis sueños. A través de este largo y exigente camino de la maestría, su presencia fue el faro que iluminó mis noches de desvelo y la fuerza silenciosa que me impulsó a seguir adelante cuando el cansancio parecía ganar la batalla. A mi madre, **Ana Iris**, gracias por tu ternura infinita, por tus oraciones constantes y por esa capacidad única de entender mis silencios; tu fe inquebrantable en mis capacidades ha sido mi mayor refugio. A mi padre, **Juan Bautista**, gracias por el ejemplo de trabajo arduo, por la integridad de tus valores y por enseñarme que con perseverancia no hay meta inalcanzable. Juntos, me han entregado el regalo más valioso que un hijo puede recibir: una educación basada en el amor, el sacrificio y la superación personal.

Este título que hoy recibo lleva impreso el sello de sus sacrificios y la esencia de sus enseñanzas. Gracias por cada palabra de aliento, por los consejos oportunos y por celebrar mis pequeños triunfos como si fueran propios. No existen palabras suficientes para expresar cuánto valoro su apoyo incondicional, pero espero que este trabajo sea un testimonio del orgullo que siento al ser su hijo. Gracias por ser mi origen, mi guía y mi mayor inspiración. Los amo profundamente.

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi más profundo y sincero agradecimiento a la **Msc. Ana Xóchitl Alarcón Zamora**, quien se convirtió en el soporte fundamental durante todo el proceso de creación de esta tesis de maestría. Su presencia fue la roca de soporte y el ancla que me permitió mantenerme firme cuando el cansancio arreciaba; gracias por su guía incondicional y por no permitirme flaquear en los momentos de mayor debilidad, recordándome siempre mi capacidad para culminar esta meta. A la **Dra. Jacqueline García Fallas**, le extiendo mi gratitud por su invaluable acompañamiento desde mis primeros intentos por incursionar en el mundo de la investigación. Sus aportes, cargados de sabiduría y experiencia, han sido de una importancia trascendental para dar forma a mis ideas; gracias por creer en mi potencial desde el inicio y por brindarme las herramientas críticas necesarias para mi crecimiento profesional.

De igual manera, mi reconocimiento especial a la **Dra. Helvetia Cárdenas Leitón**, cuyo trato humano y empuje constante fueron el motor que me mantuvo siempre al pie de lucha. Sus observaciones, siempre dotadas de una gran rigurosidad científica, fueron luz en el desarrollo de este trabajo. Le agradezco profundamente por mantenerse apoyándome en cada etapa y por su exigencia motivadora.

A las tres, deseo agradecerles por su entrega desinteresada, su dedicación ejemplar y sus constantes aportes académicos. Pero, por sobre todo, les agradezco el aprecio personal y esa confianza genuina que depositaron en mí. Este logro no es solo el resultado de un esfuerzo individual, sino el fruto de su fe en mi trabajo y de su invaluable mentoría.

¡Estaré por siempre agradecido con ustedes!

“Esta tesis fue aceptada por la Comisión del Programa de Estudios de Posgrado en Artes con Énfasis en Cinematografía de la Universidad de Costa Rica, como requisito parcial para optar al grado y título de Maestría Académica/Doctorado Académico en Artes con Énfasis en Cinematografía.”

---

Dr. Manuel Matarrita Venegas  
**Decano o Representante del/de la Decano  
Sistema de Estudios de Posgrado**

---

Msc. Ana Xóchitl Alarcón Zamora.  
**Director(a) de Tesis**

---

Dra, Jaqueline García Fallas.  
**Asesor o Asesora**

---

Dra, Elbettia Cárdenas Leitón.  
**Asesor o Asesora**

---

Mag, Lorna Chacón Martínez  
**Directora Coordinadora / Representante  
Programa de Posgrado en Artes con Énfasis en Cinematografía.**

---

Juan Bautista Ramírez Rodríguez.  
**Sustentante**

# Contenido

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
RESUMEN EN ESPAÑOL .....	VII
ABSTRACT .....	IX
ÍNDICE DE TABLAS .....	XI
1. INTRODUCCIÓN .....	1
1.1 Tema .....	1
1.2 Problema.....	1
1.3 Objetivo general .....	2
1.4 Objetivos específicos.....	2
1.5 Justificación (Antecedentes).....	2
1.6 Estado de la cuestión .....	5
1.6.1 Principales formulaciones teóricas relacionadas con el cine, los diferentes tipos de contenidos dentro de las obras fílmicas .....	7
1.6.2 Segundo periodo (1970-1998). Desde la publicación del libro <i>Aparatos Ideológicos de Estado</i> de Althusser hasta la publicación del estudio <i>Homo Videns, La Sociedad Teledirigida</i> . Formulaciónes individuales, con referencias sobre la capacidad de comprensión de los individuos de nuestra época en cuanto al fácil acceso y exposición de audiovisuales. ....	8
1.6.3 Tercer Periodo (1998 - 2018). Desde la publicación del estudio <i>Homo Videns, La Sociedad Teledirigida</i> . Formulaciónes individuales, con referencias sobre la capacidad de comprensión de los individuos de nuestra época en cuanto al fácil acceso y exposición de audiovisuales, hasta la Neurocomunicación audiovisual: intereses comunes entre la neurociencia y la comunicación audiovisual. ....	10
1.6.4 Estudios sobre el cine como instrumento de aprendizaje.....	12
1.6.5 Estudios sobre el cine como propaganda para el consumo de mercancías. ....	12
1.6.6 Estudios acerca de la identificación de los espectadores con los personajes cinematográficos.....	13
1.6.7 Estudios sobre la violencia en la animación infantil. ....	13
1.7 Estudios investigativos para tesis académicas. ....	14
2. Marco teórico. ....	20
2.1 Audiovisual.....	21
2.2 Contenido audiovisual.....	24
2.2.1 Contenidos audiovisuales culturales y de entretenimiento.....	25
2.3 Comprensión e interpretación del audiovisual. ....	28
2.4 Capacidad de comprensión de los jóvenes en lo que ven. ....	30
2.5 Medios y fuentes utilizadas por los adolescentes para acceder a los audiovisuales.....	31
2.6 Contenidos audiovisuales que ven los adolescentes.....	33
3. Marco metodológico. ....	35
3.1 Tipo de investigación. ....	35
CAPÍTULO I.....	37
3.2 Población de estudio.....	37
3.3 Rango de edad en la población de estudio. ....	38
3.4 Determinación de la muestra.....	38
3.5 Definición y operacionalización de las categorías de análisis. ....	39

3.5.1. Audiovisuales que prefieren ver los jóvenes en estudio.....	39
3.5.2 Mensaje en el contenido de los audiovisuales que prefieren ver los jóvenes en estudio. ....	40
3.6 Análisis argumental. ....	41
3.7 Comprensión e interpretación de los audiovisuales por parte de los adolescentes. ....	44
CAPÍTULO II .....	47
4. Análisis de Resultados.....	47
4.1 Audiovisuales que prefieren ver los jóvenes del estudio.....	47
CAPÍTULO III .....	52
4.2 Análisis de contenido fílmico de los audiovisuales más vistos por los jóvenes al momento del estudio. ....	52
CAPÍTULO IV .....	60
4.3 Valoración de los procesos comprensivos de los jóvenes adolescentes con respecto a los audiovisuales que ven. ....	60
CAPÍTULO V .....	68
5.1 Conclusiones .....	68
5.2 Recomendaciones.....	72
5.3 Posibilidades de continuación o ampliación del estudio con la complementación de otras ramas, ciencias o disciplinas. ....	74
LISTA DE REFERENCIAS .....	76

## **RESUMEN EN ESPAÑOL**

Esta investigación profundiza en las dinámicas de consumo y los procesos de interpretación audiovisual de los jóvenes, revelando una brecha significativa entre la alta exposición a contenidos y la capacidad crítica para comprenderlos. Se determinó que el acceso principal ocurre a través de Internet, con una clara preferencia por plataformas como Netflix y YouTube. El formato predilecto son las series de ciencia ficción y supervivencia, caracterizadas por atmósferas de suspenso, violencia y dramatismo, donde los protagonistas son humanos comunes que enfrentan situaciones de desolación y conflicto extremo.

En cuanto al análisis de contenido, se observa una presencia recurrente de temáticas sensibles como el bullying, el machismo y la agresión. Los hallazgos sugieren que los jóvenes han desarrollado una normalización de la violencia, integrando escenas sangrientas y bélicas como elementos cotidianos de su consumo habitual. Aunque estos estímulos visuales y sonoros logran captar su atención y generar respuestas emocionales inmediatas (como miedo o tensión), no son procesados como parte de un eje transformador de la narrativa, sino como eventos aislados de entretenimiento.

El déficit más crítico se encuentra en los procesos de comprensión audiovisual. Al ser consultados sobre la trama, los participantes mostraron dificultades para abstraer temas o realizar sinopsis coherentes. Sus respuestas suelen ser vagas, limitándose a palabras clave o descripciones superficiales de la acción, sin lograr profundizar en el trasfondo del relato. Existe una percepción fragmentada que prioriza los elementos periféricos y los efectos inmediatos sobre la esencia del conflicto fílmico, lo que resulta en una interpretación deficitaria de la obra.

Finalmente, el reconocimiento de personajes es limitado y utilitario. Los jóvenes identifican a los protagonistas por sus acciones físicas, pero ignoran su evolución psicológica. Además, se detectó una "invisibilización" de personajes no humanos o "muertos" (como zombis), a quienes no validan como parte de la narrativa por su carencia de vida orgánica. Estas conclusiones subrayan la urgencia de implementar estrategias de alfabetización audiovisual que permitan a los jóvenes transitar de una observación pasiva y superficial a una comprensión crítica y analítica de los discursos que consumen diariamente.

Finalmente, esta investigación no solo expone las carencias en la interpretación técnica, sino que hace un llamado a la empatía y al acompañamiento. Detrás de la mirada de cada joven que consume historias de supervivencia y soledad, hay una búsqueda de sentido que merece ser

guiada. Al fortalecer la alfabetización audiovisual, no solo estamos enseñando a analizar planos o guiones, sino que estamos brindando herramientas para que puedan descifrar el mundo, cuestionar la violencia normalizada y redescubrir la profundidad de la experiencia humana a través de la pantalla. El desafío futuro radica en transformar esa observación pasiva en un diálogo sensible, donde el cine y las series dejen de ser un simple refugio para convertirse en un puente hacia una conciencia más crítica, conectada y, sobre todo, más consciente de su propia realidad.

## **ABSTRACT**

This research delves into youth consumption dynamics and audiovisual interpretation processes, revealing a significant gap between high exposure to content and the critical capacity to understand it. Findings indicate that primary access occurs via Internet, with a clear preference for platforms like Netflix and YouTube. The preferred formats are science fiction and survival series, characterized by atmospheres of suspense, violence, and drama, where protagonists are ordinary humans facing situations of desolation and extreme conflict.

Regarding content analysis, there is a recurring presence of sensitive themes such as bullying, machismo, and aggression. The findings suggest that young people have normalized violence, integrating bloody and bellicose scenes as everyday elements of their habitual consumption.

Although these visual and auditory stimuli capture their attention and generate immediate emotional responses (such as fear or tension), they are not processed as part of a transformative narrative arc, but rather as isolated entertainment events.

The most critical deficit lies in audiovisual comprehension processes. When asked about the plot, participants struggled to abstract themes or provide coherent synopsis. Their responses tend to be vague, limited to keywords or superficial descriptions of the action, failing to delve into the story's underlying context. There is a fragmented perception that prioritizes peripheral elements and immediate effects over the essence of the cinematic conflict, resulting in a deficient interpretation of the work.

Furthermore, character recognition is limited and utilitarian. Young people identify protagonists by their physical actions but ignore their psychological evolution. Additionally, an “invisibilization” of non-human or 'undead' characters (such as zombies) was detected; these are not validated as part of the narrative due to their lack of organic life. These conclusions underscore the urgency of implementing audiovisual literacy strategies that allow young people to move from passive, superficial observation to a critical and analytical understanding of the discourses they consume daily.

Ultimately, this research not only exposes gaps in technical interpretation but also serves as a call for empathy and guidance. Behind the gaze of every young person consuming stories of survival and loneliness, there is a search for meaning that deserves to be guided. By strengthening audiovisual literacy, we are not just teaching how to analyze shots or scripts, but providing tools to decipher the world, question normalized violence, and rediscover the depth of human experience

through the screen. The future challenge lies in transforming passive observation into a sensitive dialogue, where films and series cease to be a simple refuge and become a bridge toward a more critical, connected, and, above all, self-aware consciousness of their own reality.

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1 Medios y Fuentes preferidas por los adolescentes del estudio, para ver los audiovisuales.  
.....48

Tabla 2 Análisis de la sinopsis para los tres audiovisuales elegidos por los jóvenes adolescentes del estudio. ....51

Tabla 3 Componentes narrativos visuales de los de los tres audiovisuales elegidos por los jóvenes del estudio. ....54

Tabla 4 Análisis de los Componentes Narrativos Sonoros de los de los tres audiovisuales elegidos por los jóvenes del estudio. ....56

Tabla 5 Temática o idea transmitida de los de los tres audiovisuales elegidos por los jóvenes del estudio .....57

## **1. Introducción.**

El presente estudio se centra en el análisis de los procesos de comprensión e interpretación que los adolescentes de la zona occidental efectúan respecto a los contenidos audiovisuales que consumen. En un contexto marcado por la accesibilidad y diversidad de plataformas digitales, resulta crucial entender cómo los jóvenes se relacionan con estos materiales, desde los videos musicales hasta las series y películas. La investigación busca no solo identificar las preferencias de consumo audiovisual, sino también desentrañar la calidad de la comprensión que estos adolescentes tienen sobre lo que ven, considerando factores culturales, sociales y tecnológicos que influyen en su percepción. Esto se hace especialmente pertinente en una época en la que el acceso ilimitado a contenidos está redefiniendo la manera en que las nuevas generaciones interpretan el mundo.

Asimismo, el estudio propone una herramienta de análisis que permitirá valorar de manera sistemática y crítica la comprensión e interpretación de los audiovisuales en los adolescentes. A través de un enfoque metodológico que combina la identificación de preferencias y la evaluación de la comprensión, se busca establecer un marco que no solo contribuya a la investigación académica, sino que también potencie la educación mediática entre los jóvenes. Este enfoque no solo habilita la reflexión crítica entre los estudiantes sobre los mensajes y valores presentes en los contenidos consumidos, sino que también proporciona a los educadores recursos valiosos para incorporar en su práctica. La investigación se articula en torno a objetivos claros que abordan tanto la identificación de contenidos como la evaluación de habilidades interpretativas, lo que proporciona un panorama integral sobre el consumo audiovisual en la adolescencia.

### **1.1 Tema**

Análisis de los procesos de comprensión e interpretación que tienen los adolescentes de los contenidos audiovisuales que acostumbran ver de la zona de occidente.

### **1.2 Problema**

¿Cuáles son los procesos de comprensión e interpretación que tienen los adolescentes de los

contenidos audiovisuales que acostumbran ver, como una propuesta de herramienta para su análisis en tres colegios académicos de la zona de occidente?

### **1.3 Objetivo general**

Analizar los procesos de comprensión e interpretación, en los contenidos de los audiovisuales identificados que ven preferentemente los jóvenes de tres colegios académicos de la zona de occidente.

### **1.4 Objetivos específicos**

Identificar las fuentes audiovisuales que ven preferentemente las personas estudiantes del nivel de XI año, de los colegios seleccionados para esta investigación.

Determinar los contenidos audiovisuales que ven preferentemente las personas estudiantes del nivel de XI año, de los colegios seleccionados para esta investigación.

Valorar la comprensión e interpretación del contenido por parte de las personas estudiantes del nivel de XI año, de los colegios seleccionados para esta investigación.

### **1.5 Justificación (Antecedentes)**

El problema que se esboza en esta investigación reside en dos aspectos de crucial importancia, puesto que sus dimensiones afectan directamente a las personas espectadoras de audiovisuales y personas jóvenes usuarias de diferentes plataformas en edad adolescente. En primera instancia, la facilidad con que los avances tecnológicos permiten el acceso a los diversos tipos de medios que reproducen de manera exponencial, audiovisuales con todo tipo de contenidos; aunado a la naturaleza de dichos medios que consienten el acceso a ellos sin límites de tiempo ni censura. Con respecto a esto, Garrote (2013), menciona a Merino (2010), quien cita que “Los jóvenes usan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con gran naturalidad y de forma lúdica han sido socializados en contextos tecnologizados a través de procesos de autoaprendizaje y conocimiento informal” (Garrote, p. 15). Es así como se puede comprender el manejo y familiaridad con que estas personas espectadoras se relacionan con los diferentes artefactos y da apertura a la posibilidad de comparecer y poner en tela de juicio la misma naturaleza de dichos

medios, cuya ilimitada oferta y accesibilidad imposibilita el control, la segmentación o la censura a favor de los jóvenes espectadores.

El mismo autor sostiene que las personas jóvenes tienen una increíble agilidad en el manejo de las TIC, sin embargo, está reducido a cubrir necesidades inmediatas de ocio y de relajación; actualmente la adopción de tecnologías es tan generalizada, que la discusión académica ha dejado de girar en torno al acceso a los nuevos medios y ahora se centra en las prácticas de uso. Interesa considerar el aporte de Díaz y Bújez, (2009) quienes afirman que, para las personas jóvenes actuales, usar Internet es algo tan natural como para sus padres ver televisión, o para sus abuelos escuchar la radio, para ellos cada generación y cada grupo social naturaliza las tecnologías que tiene a su alcance e intenta sacarles partido.

Además, y como se comentó con anterioridad, la Red de Internet tiene la capacidad de suministrar una gran cantidad de herramientas que brindan al espectador el poder de decisión, con las que se han modificado de forma definitiva los hábitos de consumo de la gran mayoría de la audiencia, la cual en la actualidad tiene la posibilidad de decidir ¿cómo?, ¿cuándo? y ¿dónde? consumir cualquier contenido audiovisual. Al respecto Hernández Alfonso et al., (2018) describen la forma en que la Internet brinda la posibilidad al espectador de descubrir continuamente nuevos productos, ya sea a través de la Web e incluso mediante plataformas creadas con este objetivo, lo que se ha traducido en nuevas formas de consumo.

En segundo lugar, la falta de educación con respecto a la interpretación audiovisual en la población hace que esta se vea expuesta, siendo carente de capacidad analítica y crítica que le permita hacer conciencia con respecto a lo que ve por los diferentes medios. La UNESCO tiene una gran cantidad de estudios y programas de capacitación audiovisual, psicopedagogía de los medios audiovisuales, enseñanza audiovisual, alfabetización mediática e informacional, lectura audiovisual además de tipos educacionales en las TICs.<sup>1</sup> Cantos (2013), afirma que la comprensión de los filmes y de otras formas de comunicación audiovisual no es una realidad; ya que el ciudadano aún no está capacitado para el bombardeo de imágenes al que se ve sometido; agrega además que es muy preocupante el hecho de que las audiencias están conformadas por individuos sin capacidad de elección y sin criterio para discriminar entre las representaciones que

---

<sup>1</sup> La alfabetización mediática e informacional de la UNESCO. Biblioteca Digital UNESDOC. <https://unesdoc.unesco.org>  
Recuperado: 11/06/2023. 10:35 am

les llegan.

Así bien, una de las poblaciones más afectadas por la falta de educación en interpretación audiovisual son las personas adolescentes, puesto que tienen acceso a medios con diversidad de contenidos, los cuales pueden utilizar libremente y en la mayoría de los casos, sin ningún control. Tomando en consideración que esta población podría verse con carencias de criterios analíticos desde el punto de vista audiovisual, se potencializa la posibilidad de que estén expuestos a mensajes nocivos que puedan deteriorar su formación y desarrollo integral dentro de nuestra sociedad; con respecto al tema, Garrote (2013), apunta que: es importante tener presente que es un colectivo vulnerable, dado el periodo de vida en el que se encuentran.

Por otra parte, el debate que a nivel mundial y nacional se presenta en torno a los mensajes y valores que transmiten los contenidos audiovisuales, cómo los leen y los ponen en práctica los jóvenes adolescentes, no es un asunto tan fácil de resolver. Algunos de los ejemplos más observados lo comentan Aguilar (2010), al argumentar que: “un documental sobre la preservación del medio ambiente aparecerá entrecortado por anuncios que incitan al consumo desbocado de coches, de comida, de ropa, de productos de limpieza, o un debate sobre la violencia de género estará quizá seguido por una película machista, o una convivencia democrática y a la resolución pacífica de los conflictos irá precedida de una ficción extremadamente violenta”. (p. 71).

Por lo tanto y de acuerdo con Aguilar, (2010) las nuevas juventudes están accediendo a múltiples pantallas llenas de información que al fin y al cabo es dispersa, desunida, contradictoria, cargada de audiovisuales que acostumbran ver, para lo cual se formula una investigación con una muestra de personas estudiantes tomada de tres instituciones educativas, para primero hacer una primera indagatoria, determinar el grado de comprensión, definir cuáles son los audiovisuales que ven y a la vez valorar el grado de comprensión que tienen ellos con respecto a su contenido.

Para esto se propone en primera instancia, realizar una encuesta a los jóvenes en las instituciones educativas; de esta manera conocer y delimitar los audiovisuales que prefieren ver, de los datos obtenidos se elegirán los tres títulos de audiovisuales más frecuentes en las respuestas de los jóvenes, posteriormente se procederá con el análisis del contenido de estos, para luego mediante grupos focales, valorar los aspectos relativos a la interpretación y comprensión del contenido por

parte de los jóvenes.

## 1.6 Estado de la cuestión

Es necesario para iniciar con los estudios que a la fecha se han llevado a cabo con referente al tema, abordar en primera instancia, los que tienen relación directa con el cine, esto por cuanto el cine fue la base para la producción audiovisual, ya que es a partir de la unión de la imagen con el sonido que surge esta concepción; es así como en primera instancia se hace referencia a los estudios e investigaciones desarrolladas con respecto al cine desde la pantalla grande, hasta llegar al audiovisual y su recorrido en los distintos medios y canales, hasta llegar a la era de la digitalización e Internet.

Desde el 28 de diciembre del año 1895 (fecha en que se puede identificar como el inicio del espectáculo cinematográfico), cuando los hermanos Lumiere alquilaron un pequeño cuarto para hacer la primera presentación de imágenes secuenciadas creando el efecto de movimiento, hasta hoy (segunda mitad de la segunda década del siglo XXI), el cine ha experimentado un proceso de cambio tan radical que no es posible establecer comparación alguna entre aquella experiencia y las que hoy se vivencian en las salas de cine<sup>2</sup>.

Los cambios son de tal magnitud y calidad que, sin temor alguno, se puede afirmar que un espectador del cine de aquellos tiempos que huía de los trenes en movimiento o se escondía de los disparos de las pistolas para no ser mal herido sería incapaz de entender las matanzas que hoy se realizan *Fury*, *Kill Bill*, *Unbroken* en las pantallas. Lo mismo se puede decir de un adolescente de esta época a quien mucho le costará disfrutar la carencia de acción y violencia de una película como *The Kid*, (1921), o *El mimado de la abuelita* (*Grandma's Boy*, 1922).

En otras palabras, el cine como realidad socio-cultural ha experimentado cambios radicales tanto en su forma (fenómeno) como en su contenido (esencia). Estos cambios se manifiestan en sus formatos (cine mudo, blanco y negro, a color, cinemascopio, celuloide, digital, 3D, IMAX, 4D), como en su estructura narrativa y sus argumentos. Se aprecian de igual manera en el surgimiento de nuevos géneros (comedia, tragedia, drama, aventura, terror, acción, romanticismo, fantasía,

---

<sup>2</sup> Entrecorramos “salas de cine” porque igualmente no hay parangón entre las salas pueblerinas de cine de aquellas épocas y que aún recordamos con nostalgia y las actuales. Estas últimas ya solo se encuentran en los centros comerciales de las ciudades capitales, provinciales y sectores más poblados de cada país.

mitología, épico, ciencia ficción, historia, policiaca o cine negro, entre otros.); como en la aparición de nuevas escuelas (japonesa, hindú, china, rumana, polaca, rusa, entre otras) y la orientación hacia nuevos sectores de espectadores (niñez, pubertad, adolescencia, juventud).

También en los modos de su producción (iniciativa individual de grandes genios, artesanía, industria, monopolio, oligopolio transnacional, oligopolio global), la adopción de nuevas tecnologías de producción (digital, 3D, Dolby, IMAX) y mercadeo (tráiler, interacción digital, hipercine, hipertelevisión). Pero se expresan, sobre todo en la función social que el cine cumple o se le asigna (arte, cultura, historia, diversión, entretenimiento, propaganda, difusor de ideología, enajenación, socialización, educación, consumismo y forma de conocimiento) y el efecto o impacto que eso está produciendo en los espectadores.

Pero estos cambios experimentados por el cine no han ocurrido en el vacío, sino dentro de una sociedad que igualmente ha evolucionado y cambiado. Esto ha propiciado, además, una variante en sus teorías fundamentales, como en aquellas que lo analizan, respaldan o critican. De allí que resulte imposible desligar una cosa de la otra (sociedad, cine, teorías sobre la sociedad y las teorías del cine).

También en los modos de su producción (iniciativa individual de grandes genios, artesanía, industria, monopolio, oligopolio transnacional, oligopolio global), la adopción de nuevas tecnologías de producción (digital, 3D, Dolby, IMAX) y mercadeo (tráiler, interacción digital, hipercine, hipertelevisión). Pero se expresan, sobre todo en la función social que el cine cumple o se le asigna (arte, cultura, historia, diversión, entretenimiento, propaganda, difusor de ideología, enajenación, socialización, educación, consumismo y forma de conocimiento) y el efecto o impacto que eso está produciendo en los espectadores. Se debe advertir además que ninguno de esos cambios opera como movimiento de 180 grados (vuelta atrás) y mucho menos como borrón y cuenta nueva, ya que eso es contrario al curso del desarrollo histórico de la humanidad en general y al desarrollo del modo de producción (por ejemplo, el capitalista, también llamado de libre mercado), su expresión cultural (postmodernismo, globalización, era digital...) y cada sociedad concreta (costarricense, estadounidense...) en particular.

Actúan, por el contrario, como cambio de rumbo (+-180 grados), acumulado de experiencia o salto cualitativo y cuantitativo, donde se recoge lo mejor del desarrollo material, económico,

científico, tecnológico, cultural, estético, entre otros, alcanzado. De tal manera que, el cine, en su expresión concreta actual, y las formulaciones teóricas que hoy lo sustentan y analizan, pueden ser consideradas como el resultado o síntesis de todo ese proceso de evolución y cambio.

Desde esta perspectiva y con la motivación por provocar un diálogo, se enuncia como “Estado de la cuestión”, el siguiente esquema de las principales formulaciones teóricas respecto al cine y que a criterio están relacionadas con la mejora de la comprensión del contenido audiovisual que ve el adolescente.

### **1.6.1 Principales formulaciones teóricas relacionadas con el cine, los diferentes tipos de contenidos dentro de las obras fílmicas**

- Primer Periodo (1825-1969). Desde la creación del Taumatropo, cinetoscópio, hasta la publicación del libro *Aparatos Ideológicos de Estado* de Althusser<sup>3</sup>, hasta las formulaciones individuales sobre el cine como técnica o como arte, sin ninguna referencia específica sobre estudios de lo que ven los jóvenes.
- Estudios sobre los fundamentos biológicos del ojo y la visión, así como de física relacionados con la luz, el color y el movimiento de imágenes realizado por los genios inventores del Taumatropo (John Ayrtton), el Zootropo (William George Horner), el Praxinoscopio (Charles-Émile Reynaud), el Rotoscopio (Dave Fleischer) y que continúan ampliándose para producir nuevas tecnologías e instrumentos de producción cinematográfica.
- Elaboraciones teóricas de carácter revolucionario sobre la genialidad de sus creadores y las maravillosas y prometedoras consecuencias de sus inventos. Se refiere a los comentarios que debieron darse a la salida de las salas de exhibición de las primeras películas o en las mansiones de los espectadores letrados o que se publicaron en periódicos y revistas de la época. Estos conceptos perduran en algunos sectores del público espectador e impulsan a algunos productores hacia la adopción de nuevos argumentos y nuevas técnicas.

---

<sup>3</sup> Althusser, L. (1969), *Ideología y Aparatos Ideológicos de Estado*. Disponible en: [www.ucm.es/info/eurotheo/e\\_books/althusser/](http://www.ucm.es/info/eurotheo/e_books/althusser/) Consultado el 7 de setiembre de 2018.

- Elaboraciones teóricas de carácter reaccionario sobre la maldad de esos creadores y las *demoniacas y nefastas* consecuencias de sus inventos que debieron darse a la salida de las salas de exhibición de las primeras películas o en las mansiones de los espectadores iletrados o que se publicaron en periódicos y revistas religiosos de la época, y que aún se manifiestan en algunos sectores de la población mundial pese a su carácter idealista, religioso y pseudocientífico.
- Elaboraciones teóricas sobre el cine como arte para el deleite estético de una élite o minoría social cultísima y que aún se mantiene en algunas cinematográficas cuyas producciones solo llegan a un público minoritario y selecto. Tal es el caso de *Igualita a mí*, filme argentino de Diego Kaplan, *A tus espadas*, de Tito Jara, *Gato negro, gato blanco*, de Emir Kusturica.
- Elaboraciones teóricas sobre la función propagandística político-ideológica del cine puesta en práctica por el Fascismo y el Volcheviquismo
- Teoría de la estructura narrativa del cine del formalismo ruso y los análisis de secuencias realizados por Eisenstein (1944), Kuleshov (1974), Pudovkin (1957), Vertov (1974) y otros cineastas y teóricos del montaje, cuyo interés se centra en dos componentes que habrán de dominar gran parte de la reflexión inicial en torno al cine: la estructura narrativa, en particular la distinción entre historia y discurso (*sujeto y fábula*), y los efectos que produce el montaje en el espectador de cine<sup>4</sup>.

**1.6.2 Segundo periodo (1970-1998). Desde la publicación del libro *Aparatos Ideológicos de Estado* de Althusser hasta la publicación del estudio *Homo Videns, La Sociedad Teledirigida*<sup>5</sup>. Formulaciones individuales, con referencias sobre la capacidad de comprensión de los individuos de nuestra época en cuanto al fácil acceso y exposición de audiovisuales.**

- El cine como aparato ideológico de Estado (Althusser, 1969), con gran resonancia en

---

<sup>4</sup> Zavala, Lauro. "Tradiciones metodológicas en el análisis cinematográfico". En: La Colmena No 74, abril –junio 2012. Págs. 9. Disponible en: [www.uaemex.mx/plin/colmena/...74/.../Tradiciones\\_metodologicas.pdf](http://www.uaemex.mx/plin/colmena/...74/.../Tradiciones_metodologicas.pdf)

<sup>5</sup> Olweus, D. (1978). *Aggression in the schools: Bullies and whipping boys*. Washington D.C., USA: Hemisphere (Wiley).

América Latina durante las décadas de 1970 y 1980, pero que ha perdido protagonismo por la forma esquemática y mecánica de sus planteamientos y la caída del socialismo en Europa del Este.

- Teoría sobre la aculturación imperialista del cine, surgida a partir de la publicación *Para leer al Pato Donald* de Dorfman y Mattelart (1972)<sup>6</sup>, con similar resonancia en América Latina durante las décadas de 1970 y 1980 y que a pesar de las críticas que se le han hecho, continúa vigente y es sustento teórico para casi todas las investigaciones sobre las producciones de Walt Disney. El efecto más importante de esta teoría es que a pesar de que las mayores críticas vinieron de los EEUU, fue en esa misma sociedad donde primero se sugirió a W. D. considerar los planteamientos de Dorfman y Mattelart, particularmente sobre el Tío Rico Mac Pato, que representaba a un capitalista avaro e inhumano<sup>7</sup>. Posteriormente fue la sociedad mexicana la que protestó por la forma estereotipada como se le trataba en esas películas<sup>8</sup>. Se considera, que muchos otros cambios cosméticos en los dramas y personajes de las películas de W. D. se deben al impacto producido por esta teoría.
- Teoría sobre el cambio del Homo Sapiens y su evolución como individuo en un mundo inmerso en la tecnología hasta el Homo Videns en ligación con la importancia del audiovisual y el desarrollo de los diversos modos de comunicación colectiva. Esta evolución, considera Sartori, (1998) se produce por el hecho de informarse viendo, a lo que él considera el tele-ver, indiferentemente de los desarrollos virtuales del vídeo-ver posteriores a la televisión, la cual, es la primera en modificar la naturaleza misma de la comunicación, pues la traslada del contexto de palabra al contexto de la imagen.
- Esta nueva contextualización produce una permutación o metamorfosis que revierte la naturaleza misma del Homo Sapiens. En este sentido, la televisión no es solo un

---

<sup>6</sup> Dorfman, A.; Mattelart, A. *Para leer al Pato Donald*. Buenos Aires: Siglo XXI. 1972.

<sup>7</sup> Sarmiento, G. (2013). "Dorfman y Mattelart, lectores del Pato Donald". En: DEDiCA. REVISTA DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES, 4 (2013). Págs.129-143. Disponible en: [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4252347.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4252347.pdf)

<sup>8</sup> Berone, Lucas R. La semiótica en cuestión, o sobre cómo leer al Pato Donald, Universidad. Universidad Nacional de Córdoba. Argentina. Disponible en: [historietasargentinas.files.wordpress.com/.../lasemioticaencuestion-comol...](http://historietasargentinas.files.wordpress.com/.../lasemioticaencuestion-comol...)

instrumento de comunicación, sino que, a la vez, es “*paideio*”, o sea, que denomina el proceso de formación del adolescente como un instrumento antropogénico, o un *medium* que genera un nuevo *ántrophos* o un nuevo tipo de ser humano, el *Homo Videns*.

**1.6.3 Tercer Periodo (1998 - 2018). Desde la publicación del estudio *Homo Videns, La Sociedad Teledirigida*<sup>9</sup>. Formulaciones individuales, con referencias sobre la capacidad de comprensión de los individuos de nuestra época en cuanto al fácil acceso y exposición de audiovisuales, hasta la Neurocomunicación audiovisual: intereses comunes entre la neurociencia y la comunicación audiovisual.**

Es en este periodo de gran desarrollo tecnológico, la conformación de oligopolios multimediáticos, bombardeo de imágenes, cuando la sociedad mundial comienza a preguntarse seriamente sobre los efectos, a corto, mediano y largo plazo, de la violencia en la TV y el cine. Esa preocupación se ha extendido a todas las áreas del conocimiento humano (Filosofía, sociología, derecho, literatura, psicología, educación, estudios de género, historia, ética...), involucrando a casi todos los Estados, Gobiernos, organismos de carácter internacional y mundial, científicos y profesionales.

Se aprecia entonces un gran abanico de intentos por sustentar teóricamente el fenómeno y responder a preguntas como: ¿Cuál es el contenido que intentan transmitir los audiovisuales y cómo los interpretan los adolescentes?

Dentro de ese abanico se mencionan de manera breve aquellas teorías que con mayor frecuencia se están referenciando en los estudios de la violencia tanto en el cine, como en la animación.

Estas, sin orden de aparición ni relevancia, son:

- Teoría de los *mass media* (radio, TV y cine) y sus funciones como agentes de información, educación, transmisión de valores e ideologías, en las que se pone en tela de juicio los posibles efectos que se verán reflejados en las audiencias. Estudios que se inician en el siglo XX y se mantienen en constante desarrollo. La preocupación principal es la omnipotencia del poder de los medios.
- Teoría de la economía política aplicada a la producción cinematográfica y al reparto

---

<sup>9</sup> Olweus, D. (1978). *Aggression in the schools: Bullies and whipping boys*. Washington D.C., USA: Hemisphere (Wiley).

desigual de la riqueza económica, informática y digital en el mundo. La cual ha sido acusada de ignorar la audiencia o el factor consumo dentro de la suma general de la producción, (Hagen y Wasko, 1998), en el que incluye trabajos de investigadores en recepción y Economía Política y en el que se discuten estos temas relacionados con las audiencias y el consumo.

- Comparación de la organización por categorías ante una serie de televisión en un grupo de niños, niñas y adolescentes en la que se estudiaron variables cognoscitivas y psicomediativas, como variables que intervienen. Estas muestran diferencias y se discuten sus implicaciones para el estudio de la comprensión del mensaje televisivo, específicamente de las series televisivas, y para el desarrollo de las competencias para la recepción televisiva.
- En la célebre publicación de Stephen Prince en el 2003 *Classical Film Violence*, “uno de los libros más influyente en la larguísima tradición de estudios empíricos y reflexiones teóricas sobre la representación de la violencia en el cine” (Zavala, 2012, p.12)<sup>10</sup>.
- Teoría de las funciones neurológicas del cerebro humano y cómo la emoción y la curiosidad son mecanismos humanos de suma importancia en la motivación del espectador y en la satisfacción de consumo de contenidos audiovisuales. Por tanto, estos mecanismos son objeto de estudio ambivalente, por una parte, para la comunicación audiovisual y, por otra parte, para la neurociencia afectiva.

Para concluir este capítulo, se hace referencia a una serie de estudios realizados en Hispanoamérica durante la última década, los cuales permiten destacar el creciente interés por el cine y su potencial como herramienta didáctica en diversos contextos educativos. Estos estudios no solo abordan el valor pedagógico de las producciones cinematográficas, sino que también analizan el contenido de los filmes, particularmente la violencia que presentan, y su posible relación con fenómenos como el bullying en las escuelas. En este sentido, se exploran las formas en que las representaciones violentas en el cine podrían influir en el comportamiento de los

---

<sup>10</sup> Zavala, Lauro. “Tradiciones metodológicas en el análisis cinematográfico”. En: La Colmena No 74, abril –junio 2012. Págs. 9-16. Disponible en: [www.uaemex.mx/plin/colmena/...74/.../Tradiciones\\_metodologicas.pdf](http://www.uaemex.mx/plin/colmena/...74/.../Tradiciones_metodologicas.pdf)

estudiantes, generando tanto reflexiones críticas como preocupaciones sobre su impacto en la convivencia escolar. La investigación en esta área subraya la importancia de un enfoque cuidadoso y consciente sobre las películas que se muestran en el ámbito educativo, reconociendo tanto sus beneficios como los riesgos asociados con la violencia en los medios audiovisuales.

#### **1.6.4 Estudios sobre el cine como instrumento de aprendizaje.**

En España, María Teresa Icart<sup>11</sup>, en el 2008, realizó una experiencia docente en la que empleó cine para el desarrollo de la asignatura *Investigación en salud: métodos y técnicas*, de la Escuela de Enfermería de la Universitat de Barcelona. Como conclusiones obtuvo que:

- “La propuesta de maridaje entre investigación y cine fue muy bien recibida por los 20 matriculados.
- Los alumnos destacaron la dificultad para realizar una lectura en profundidad de las imágenes, lo que atribuyeron a su falta de cultura cinematográfica.
- Es necesario que los estudiantes aprendan a ver cine.
- El empleo del cine en el aprendizaje-enseñanza de contenidos académicos representa un sistema de comunicación que integra la observación, la reflexión y el análisis de conocimientos y actitudes” (p.18).

En Costa Rica, Hugo Marín, Juan C. Naranjo y Sergio Villalta, en el 2009, presentaron una propuesta metodológica para la enseñanza de la historia contemporánea, utilizando el cine, durante el Encuentro de Asesores Regionales y Docentes de Estudios Sociales que se llevó a cabo en el Auditorio de la Ciudad de la Investigación de la Universidad de Costa Rica el 19 agosto 2009. Su idea es crear una herramienta didáctica y metodológica que permita acercar al estudiante al conocimiento desde una perspectiva vivencial.

Consideran que el cine logra que los contenidos abarcados en las lecciones de Historia sean percibidos de una manera atractiva, lúdica y significativa. Sostienen además que la imagen y el cine como productos de la sociedad audiovisual no pueden desligarse del quehacer educativo contemporáneo, ya que son fuentes efectivas para la creación de conocimiento.

---

<sup>11</sup> Icart Isern, M. Teresa Metodología de la investigación y cine comercial: claves de una experiencia docente. Escuela de Enfermería. Universitat de Barcelona.2008. Disponible en: [diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/44146/1/560587](https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/44146/1/560587). p.14-19

### **1.6.5 Estudios sobre el cine como propaganda para el consumo de mercancías.**

En España, María Esther del Moral Pérez Oviedo<sup>12</sup> en 1999, investigó la relación entre la publicidad indirecta de los dibujos animados y el consumo infantil de juguetes en una muestra de 15.000 niños y niñas de distintos centros escolares (públicos y privados), de similares contextos socio-económico y familiares, y pertenecientes a diversos niveles de educación primaria.

Encontró que:

- -El 60% de los niños y niñas tenía en casa algún juguete relacionado con los personajes de dibujos animados que ven en el cine o la TV.
- El 60% de la compra de esos juguetes fue inspirada por series de dibujos animados de W. D. y sus protagonistas y un 24% por la serie nipona *Bola del Dragón*.

Concluye la autora que las productoras y muchas empresas jugueteras “se sirven de estos formatos tradicionalmente diseñados para el público infantil para promocionar sus productos” (p.221).

### **1.6.6 Estudios acerca de la identificación de los espectadores con los personajes cinematográficos.**

En España, Ugalde Leire et al.,<sup>13</sup> En el 2012, trabajaron con una muestra de 132 universitarios de la Comunidad Autónoma Vasca para determinar el grado de identificación con personajes cinematográficos discapacitados y algunos valores percibidos. Aplicaron la escala EDI (Escala de Empatía e Identificación con los personajes) y la escala de valores Val.Tv 0.2, basada en los dominios motivacionales de Schwartz y encontraron que el nivel de identificación con los personajes discapacitados fue muy alto, pero la relación entre los valores personales y los percibidos en los protagonistas con los que se identificaron no fue significativa.

### **1.6.7 Estudios sobre la violencia en la animación infantil.**

En España, Manuel Garrido<sup>14</sup>, en el 2009, analizó la representación de la violencia en 23 tráileres

---

<sup>12</sup> Pérez Oviedo, M. Esther del Moral. “La publicidad indirecta de los dibujos animados y el consumo infantil de juguetes”. En: INVESTIGACIONES COMUNICAR 13, 1999; pp. 220-224.

<sup>13</sup> Ugalde, Leire; Medrano, M<sup>a</sup> Concepción y Aierbe, Ana. “Identificación con personajes cinematográficos discapacitados y valores percibidos: una investigación experimental con universitarios”. En: Revista Zer, Vol. 17 - Núm. 32, 2012. pp. 187-208. Disponible en: [www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer32-11-ugalde.pdf](http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer32-11-ugalde.pdf)

<sup>14</sup> Garrido Lora, Manuel. “La representación de la violencia en los tráileres de las películas de Walt Disney Pictures”. En: Revista zer, Vol. 15 - Núm. 29, 2009, pp. 47-67.

de películas de Walt Disney Pictures mediante la metodología del análisis de contenido. Con eso identificó violencia en 18 tráileres de las películas de animación producidas por Walt Disney Pictures, infiriendo que las películas también han de ser violentas pues, “los tráileres analizados fueron elaborados siguiendo las pautas habituales, es decir, tomando imágenes significativas del filme original y construyendo un resumen elíptico apoyado por cartelas y narrado” (p.64).

Concluyó que dichos tráileres exhiben “un modelo de representación de la violencia que, según numerosas referencias científicas... podría generar en sus públicos efectos cognitivos, de aprendizaje, de conductas violentas e insensibilidad ante la violencia real” (p.65).

Antezana, (2018)<sup>15</sup> en su trabajo con respecto a “Los Contenidos Audiovisuales que Consumen las y los Adolescentes Chilenos” se destacan algunos programas y series que sobresalen en cuanto a la elección de los jóvenes, y remarca que “Los tipos de series que más ven las y los adolescentes son de dibujos animados y animación (20%), ciencia ficción (16%) y drama (15%). Muy similar a lo que pasa en las películas donde las favoritas son de acción y aventura (20%), ciencia ficción (18%) y drama (15%)”, y agrega que el factor que más atrae a los estudiantes, tanto de las películas como de las series, son la trama o la historia, con un 28% y 29% de las preferencias respectivamente, luego destaca el contenido y el género (ficción, drama, acción, entre otros).

En cuanto a la elección, comenta la misma autora, que se rige por moda, o sea que se dejan llevar por el colectivo al cual pertenecen, sin embargo, esto representa el 50 % de la elección, ya que el otro 50% es por elección propia tomando en cuenta la posibilidad de elegir al azar lo que ven por medio de plataformas tipo, *Netflix*, *Pelipedia*, entre otros.

## **1.7 Estudios investigativos para tesis académicas.**

-David Alejandro Salas Bustos elaboró una tesis en el año 2013 para optar por el grado de Licenciatura en Periodismo para Prensa, Radio y Televisión, en la Facultad de Comunicación, Lingüística y Literatura, de la Escuela de Comunicación de la Pontificia Universidad del Ecuador, bajo el título de. “*Análisis del Mensaje y Lenguaje Audiovisual de los Materiales*

---

<sup>15</sup> Profesora del Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile y académica a cargo de la investigación “Radiografía a los referentes audiovisuales de adolescentes chilenos” 2017-2018. Recuperado en: [https://observatoriocibermedios.upf.edu/wp-content/uploads/2018/10/Boletin-informativo-Nº-1-Series-y-pel%C3%ADculas\\_.pdf](https://observatoriocibermedios.upf.edu/wp-content/uploads/2018/10/Boletin-informativo-Nº-1-Series-y-pel%C3%ADculas_.pdf) A las 09:29 pm – 07/02/2019

*Comunicativos del Proyecto Quito, Hábitat Silvestre desde el Enfoque de la Ed comunicación”.*

En su tesis, analiza el valor de los diversos insumos comunicativos que están compuestos por un sistema de índole semiótico con signos visuales y sonoros, donde su principal propósito es de informar a través de la creación de componentes comunicativos que deben ser comprendidos por el receptor. Estos componentes, a su vez, deben ser semejantes para lograr una mayor relación con la realidad y así, conseguir que el receptor asimile fácilmente el mensaje.

En consecuencia, sus mensajes presentan connotaciones y/o símbolos que están relacionados con lo cognitivo-racional y lo afectivo-emocional, de esta manera se crea un vínculo entre el espectador y el material audiovisual.

El problema se centra en la necesidad de crear un espacio comunicacional único y capaz de solventar a los educandos las condiciones para expresarse de una mejor manera, con el fin de desarrollar su capacidad para el uso de la palabra, capacidad que le será negada por el sistema masivo de los medios de comunicación. A la vez trata sobre cómo la educación trabaja la información de manera sistemática y divulgándola, movilizandolos sentimientos y emociones, además, cultiva y emite valores, al igual que la inteligibilidad de toda interacción humana.

Por otra parte, el autor recalca cómo la educación debe ser un espacio donde la lectura y la crítica audiovisual de la comunicación pueden ser creadas, a partir de los paradigmas que ofrecen las Ciencias Sociales y las Ciencias del Comportamiento, siempre y cuando el sistema de enseñanza tenga como meta, la preparación de una ciudadanía autónoma.

Como se puede observar, a pesar de que este trabajo está dedicado a la producción de audiovisuales educativos y/o de apoyo educacional, valorando la comprensión que tienen la audiencia sobre ellos, tiene como elementos de estudio los audiovisuales elaborados con fines educativos, por lo tanto, valora la funcionalidad del audiovisual como herramienta educativa, pero no contempla los audiovisuales de entretenimiento que son los que se estudian en esta investigación.

-Germán Velásquez García elaboró una Tesis Doctoral en el año 2012, en la Universitat Ramon Llull, Cataluña, España.; con el título: *MÓVILES DE GUERRILLA. Procesos de autocomunicación, Lenguaje audiovisual en medios móviles y su aplicabilidad didáctica en pedagogías alternativas”.* Estudio de caso en el Colegio Colombo Francés de Medellín - Colombia”.

En esta tesis el autor plantea desde un enfoque teórico, el desarrollo y configuración de la telefonía celular como un nuevo medio de comunicación, que como todo medio comunicativo nuevo, trae consigo un lenguaje específico, una forma particular de usar los elementos significantes simbólicos y semióticos de la cultura; para desarrollar mensajes y contenidos que generan luego usos y aplicaciones sociales, culturales, económicas y políticas, y termina siendo una estructura comunicacional, un elemento cultural que influye en la generación de imaginarios sociales, políticos y culturales, sobre los que ejerce una gran influencia.

El objetivo es analizar tanto el desarrollo y configuración de este nuevo medio, que por sus características se constituye en un medio audiovisual, así como la transformación que experimenta el lenguaje audiovisual al utilizar este dispositivo; para ello se realizó un estudio de casos en el Colegio Colombo Francés de la ciudad de Medellín- Colombia; para, además poder establecer su utilización y aplicación en las prácticas pedagógicas y didácticas.

Como resultado los estudiantes logran desarrollar las posibilidades creativas y comunicativas con la producción de trabajos audiovisuales a través del móvil, evidenciando así la necesidad de desarrollar técnicas pedagógicas con utilización primaria de la comprensión del audiovisual, las cuales, son de suma importancia en un proyecto de producción escolar y crecimiento intelectual, dialéctico audiovisual, pedagógico y el mejoramiento en el uso de los aparatos móviles por parte de los estudiantes.

Se identificó en esta tesis elementos similares a la investigación que se desarrolla en este documento tales como: el uso de los medios audiovisuales en un medio educativo de edades similares (jóvenes adolescentes), sin embargo, esta hace énfasis en la utilización del móvil celular como medio de creación y su aplicación en los procesos educativos, sin analizar otros medios audiovisuales ni los procesos comprensivos por parte de los estudiantes.

-Hilmer Alexis Cuba Saldarriaga en el año 2020 elaboró una tesis para optar por el título de Licenciatura en Comunicación, en la Facultad De Humanidades y la Escuela de Comunicación, en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Perú; cuyo título es: “*Análisis del Lenguaje Audiovisual y los Mensajes Sociales en los Videoclips Triciclo Perú de Los Mojarra y Más Poder De La Sarita*”.

Dicha tesis tiene como objetivo analizar el lenguaje audiovisual y los mensajes sociales que tienen los videos musicales de dos bandas peruanas. Bajo la premisa de que la música a través del tiempo ha sido un medio para expresar las distintas circunstancias sociales, y que apoyada por el

video musical se constituyen en una herramienta de expresión que muchos artistas utilizan para difundir un mensaje.

Con una metodología cualitativa y con un enfoque hermenéutico, apoyado en el análisis de contenido con una plantilla analítica, se realiza el estudio de cada uno de los video clips para calificar y describir el fenómeno social a partir de rasgos determinantes, considerando el tipo de planos, movimientos de cámara, color, iluminación, tiempo fílmico, además del montaje rítmico, ideológico, métrico, tonal, armónico y el guión técnico, entre otros.

Se identificó una similitud temática con respecto a la investigación que se expone en este documento, en cuanto al análisis de los elementos audiovisuales en la representación y transmisión de un contenido y expresión de un mensaje, además la investigación de Cuba Saldarriaga (2020) utiliza también el análisis de contenido para poder distinguir los diferentes componentes fílmicos de los videos, sin embargo este autor se limita únicamente al análisis del audiovisual sin contemplar la comprensión de la audiencia.

-Marina Moguillansky en el año 2016, realiza una tesis para optar por el grado de Maestría en Sociología de la Cultura y Análisis Cultural en la Universidad Nacional de San Martín – UNSAM, Instituto de Altos Estudios Sociales – IDAES, San Martín de Buenos Aires, Argentina, bajo el título: *“El nuevo cine de espectáculo como estrategia comercial. Un análisis de las tendencias del consumo de cine en salas”*, el objetivo de esta tesis es analizar la evolución del consumo de cine en salas, a la luz de la nueva regulación y de una serie de cambios que se produjeron en Argentina en función de proteger las producciones cinematográficas nacionales. La autora hace un breve recorrido histórico que permite observar cómo los audiovisuales entran y salen de las salas y la televisión, desde los años 20 hasta los 80s, y de cómo los cines estuvieron a punto de desaparecer por varios periodos de la historia. Sin embargo, lograron resurgir de manera transfiguradas para ofrecer nuevas formas de disfrutar el cine en forma colectiva, enfatiza en que a mediados de la década de 1950 surge la televisión, pero no era una forma de ver cine, hasta la década de ochentas, cuando radican los videoclubes, donde el espectador puede elegir que quiere ver y donde quiere verlo, define el momento e induce al consumo individualista, luego aparece el consumo de televisión por cable en el que el audiovisual es más directo y variado.

Con una metodología mixta analiza las tendencias de los jóvenes argentinos en el consumo de cine en las salas, divide la población desde una perspectiva socioeconómica para distinguir sus hábitos de consumo; además realiza encuestas para conocer datos de tipo cualitativos como:

opiniones y puntos de vista de los jóvenes referente al cine en las salas. Además analiza el repertorio de películas para ver en el cine, al respecto concluye que las salas se sostienen principalmente en la buena performance de las películas infantiles, las secuelas, el 3D y las películas de alto impacto visual, por otra parte, el cine que se ven en casa, por lo general, no puede ser visto en las salas, puesto que muchos de los títulos no se estrenaron en salas, o bien se trata de títulos que se exhibieron hace ya algunos años.

También, describe el caso en que la *WEBTV* y las diversas aplicaciones utilizadas específicamente para ver películas desde su hogar, como *Netflix, Snag Films, Kodi, Terrarium, TV App, Videomix, Atresplayer, Mitele, Show Box, Movies HD, Pluto TV* y otros son las más utilizada por la población de jóvenes argentinos para ver series que no llegan a las salas de cine. La tesis de Moguillansky al igual que la investigación que se expone en este documento describe los hábitos que tienen los jóvenes en el consumo audiovisual, aunque esta sólo abarca las salas de cine sin adentrarse en los procesos de comprensión de los jóvenes con respecto a lo que ven.

-Antonio Luis Lerma Amado en el 2013, hizo su tesis bajo el título: *Convergencia Tecnológica de la Televisión con Internet. Sistematización de las WEBTV en España*, para optar al grado de Doctor de la Facultad de Filosofía Traducción y Comunicación de la Universitat de Valencia, España, en el que sustenta un estudio del conocimiento empírico y por lo tanto aplica una metodología exploratoria, ya que responde a un tema poco estudiado, porque hace referencia al análisis del hecho o fenómeno que pretende estudiar, y explicativo porque pretende descubrir las causas que han originado el comportamiento en el futuro.

El objetivo de su estudio se concentra en describir el proceso de transición que sufre la televisión analógica, la digital, su conversión al Internet y aquellas emisoras que han emigrado como consecuencia de la transición; además de las que han surgido directamente en este medio. A manera de conclusión responde que los medios no pueden dar la espalda a la situación planteada, el cambio de consumo y de información evoluciona en conjunto con el cambio de hábitos de vida ante la Red de la Internet, y agrega que en estos momentos se convierte en el medio más utilizado y de conexión con el resto del mundo, que el control de los medios sobre los usuarios desapareció y es el usuario quien realiza su propia programación.

El estudio de Lerma es de gran aporte para la investigación que se realiza en este documento, al indagar sobre el uso y consumo de Internet como medio y fuente de materiales audiovisuales y su uso por parte del joven consumidor.

-Carmen Silva Robles, Doctoranda de la Universidad de Sevilla, Consultora Universitat Oberta de Catalunya, España, Rodrigo Elías Zambrano, Doctorando Universidad de Huelva/Universidad Internacional de Andalucía, España y Gloria Jiménez Marín, Prof. Contratado Dr. Universidad de Sevilla. Consultora Universitat Oberta de Catalunya, España, en el año 2012, concentran esfuerzos y realizan un artículo titulado; *Creatividad y Producción Audiovisual en la Red: El Caso de la Serie Andaluza Niña Repelente*. En este estudio desarrollaron observaciones sobre cómo se han diversificado los hábitos de consumo de audiovisuales por parte de los espectadores. Según los autores, la producción de audiovisuales han crecido cuantitativamente en los últimos años, pero a la vez, se ha experimentado un cambio cualitativo con respecto a la forma de acceder a ellos sin comparaciones en su historia desde el nacimiento de la televisión, señalando a la Internet como el medio productor de este cambio. Además, afirman que la televisión ya no es vista solamente por medio del aparato conocido como televisor, la Internet y otros sistemas de difusión con nuevos terminales se destacan como plataformas de interés para la distribución de los diversos contenidos audiovisuales.

Esto se debe a que, por un lado, permiten a la audiencia una mayor participación y una programación que puede ser elegida por el espectador en el momento, hora, lugar que se le antoje; por otro lado, los productores y emisores tienen la posibilidad de gestionar nuevas ideas de negocio. A la vez rescatan que el contenido audiovisual ahora debe ser atractivo para el público y más rentable para sus creadores; de allí el nacimiento de los diferentes repositorios para audiovisuales, como Youtube, Vimeo, Metacafé, entre otros.

Recalcan la importancia del hecho de que la innovación y la interactividad determinan los nuevos formatos del audiovisual para los próximos años. La Internet se configura como la gran y mejor opción de consumo para públicos concretos, específicamente, los jóvenes, dando espacio a una programación de elección a la carta. Todo esto con respecto a los canales utilizados por la sociedad para ver los audiovisuales preferidos por los consumidores en la actualidad.

En este sentido, se puede observar que, a pesar de plantear un análisis interesante y amplio sobre el posicionamiento del audiovisual en la WEB o WEBTV y la posibilidad de crear, producir y transmitir a bajo costo gracias al abaratamiento de transmisión, espacio de banda y gran capacidad de alojamiento de datos audiovisuales; este estudio no contempla la elección de contenidos, tipos de mensaje y otros, por parte de los espectadores, más bien se concentra en el negocio, la nueva facilidad existente y abaratamiento de la banda, con respecto a la productividad

dejando de lado qué emiten estos facilitadores y que perciben los consumidores.

Una investigación relevante que es menester citar es la elaborada en Chile en el año 2017, cuyos resultados se encuentran expuestos en el libro con título: “En clave Adolescente”, editado por Lorena Antezana y Pablo Andrade; la investigación que se presenta fue financiada por el Ministerio de las Culturas, Las Artes y el Patrimonio, Línea de Investigación del Fondo Audiovisual; esta investigación analiza los audiovisuales considerados más importantes por los adolescentes chilenos con edades de entre los 15 y 17 años.

El estudio se llevó a cabo con el objetivo de reconocer las pautas del consumo audiovisual de los adolescentes chilenos, para esto se llevaron a cabo dos etapas de investigación, primero se eligió a una pareja de jóvenes ( hombre y mujer) entre las edades del estudio, para que fueran referente, y se les observó durante una semana para conocer sus hábitos de consumo audiovisual, en etapa se identificó que los jóvenes utilizan varios dispositivos para acceder a Internet y ver audiovisuales, a partir de este hallazgo los investigadores elaboraron un cuestionario para ser aplicado en una segunda fase, a 497 estudiantes de 23 establecimientos educacionales de Chile.

Los resultados se presentaron cuantitativamente y reflejan las pautas de consumo audiovisual adolescente como son: los referentes audiovisuales que ven (videos musicales, series, juegos etc.); así como las dinámicas que caracterizan su visionado y que imágenes visuales se están instalando como referentes visuales de su mundo. Este libro representa un documento muy importante como referente teórico para la investigación que se realiza, ya que estudia la misma temática, en un contexto similar, con la excepción que no profundiza en el entendimiento de los procesos comprensivos e interpretativos de los jóvenes adolescentes.

De esta manera, se puede observar que al cine como una de las realidades socio-cultural que experimenta grandes cambios; los cuales, como anteriormente se mencionó, se manifiestan desde su formato, como en su estructura narrativa y argumental, de género y técnicas, dirigida a edades y públicos en específico, adaptadas a las nuevas tecnologías de producción, entre otros, que se expresan como función social y que cumple con su misión artística, cultural, histórica, de entretenimiento, propaganda, difusor de ideología, enajenación, y otros ya mencionados, causando un efecto e impacto en los espectadores. Sin embargo, esta evolución ha ocurrido en paralelo con una sociedad que igualmente ha evolucionado y cambiado; una sociedad que está cada vez más inmersa en el ver sin observar, que genera vacíos en la lectura y comprensión del

audiovisual y de ahí, la importancia de destacar las teorías anteriores que analizan, respaldan o critican la sociedad, cine, teorías sobre la sociedad y las teorías del cine y el audiovisual en sí.

## **2. Marco teórico.**

En adelante, se elabora un ordenamiento específico en cuanto a los fundamentos teóricos que dan respaldo a cada uno de los conceptos clave que componen esta investigación. Se desarrolla la temática de lo general a lo específico, así bien en primera instancia, se esboza el concepto audiovisual desde un enfoque evolutivo; en segunda instancia se presentan los conceptos de contenido del audiovisual, para profundizarlos y finalizar en la comprensión que tienen las audiencias del contenido audiovisual específicamente, los jóvenes de edad adolescente.

### **2.1 Audiovisual**

Para comprender el término audiovisual es necesario hacer referencia a la evolución histórica que ha experimentado dicho concepto de forma paralela a la producción cinematográfica.

En este sentido es conveniente argumentar que por más de treinta años el cine fue un medio de expresión mudo, es decir, sin audio y es en el año de 1927 cuando empieza a producirse el cine sonoro y parlante al añadir voz a las producciones cinematográficas, sin embargo y a pesar de incluir sonido a la imagen, muchos autores destacan que el término audiovisual no se puede utilizar aún en esta etapa.

Andújar, (2013) comenta que:

“Aunque existe quorum en el mundo académico para fijar el inicio del cine sonoro a partir de 1927 con el estreno del film *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927), la relación entre la cinematografía y la música empezó mucho tiempo atrás, siendo anterior al nacimiento del propio cine. Podría irse un paso más allá y afirmar que el cine nunca fue percibido como un arte mudo, pues siempre contó con sonido – normalmente interpretaciones musicales– en sus proyecciones”.

(Andújar, 2013. Pág. 2)

Durante el Congreso Iberoamericano de las Lenguas en la Educación y en la Cultura en España,

Martines (2012) afirma que el cine puede ser considerado con subdivisiones o apartados específicos:

- El film mudo, pensado como mudo, pero post- sincronizado con música por razones de oportunidad comercial.
- El film sonoro, que contenía música y ruidos post -sincronizados, pero no diálogos.
- El film cantado.
- El film hablado y cantado.

Sin embargo, no era considerado como audiovisual por la ausencia de unificación de todas las partes en una sola proyección, es decir que a la imagen le faltaba la sincronización con la presencia de la música, ruidos, diálogos, canciones, efectos sonoros en una sola proyección. Aunque, por otra parte y posterior al año 1927, se encuentran indicios que establecen al audiovisual como un componente unitario, por lo que se puede referir a Chion, (1993) citado por Ortiz, (2018) quien dice, con la audiovisión designamos el tipo de percepción propia del cine y la televisión, pero que también experimentamos con frecuencia *in situ*<sup>16</sup>, y en el que la imagen es el núcleo consciente de la atención, pero en el que el sonido aporta en todo momento una serie de efectos, de sensaciones y de significados que, mediante un fenómeno de proyección, se atribuyen a la imagen y parecen derivar de ella.

En este caso se le designa un componente unitario sensorial que establece la posibilidad de estímulos o significados precisos que llevarán al espectador a la sumersión de significación comprensiva del audiovisual en sí. Sin embargo, Marranghello, (2015) indica que el término audiovisual empieza a utilizarse en Estados Unidos a inicios de la década de 1940 en la producción de películas cuando se logra la sincronización del sonido con la imagen acontecimiento que representó un gran adelanto tecnológico al facilitar la creación comprimida en una sola rola o rollo de película, ambas partes en un único componente.

Dicho progreso adjudicó la posibilidad de mantener el sonido en conjunto con las imágenes registradas, provocando que el cine se dirigiera a otros espacios nunca explorados y a su vez posicionándose como una estructura modernista de la comunicación de masas. En palabras de

---

<sup>16</sup>

En el lugar.

Marranghello (2015), el término audiovisual surge como una necesidad para designar en forma genérica dos medios que utilizan imágenes en movimiento y sonidos para contar historias, de ficción y documentales.

No obstante, también se registran precedentes que evidencian que en la escuela Rusa, antes de que naciera la posibilidad de unir audio e imagen, ya planteaban teorías sobre la composición sonora dentro de un esquema visual. Así bien para el año 1927 dicha academia conformó la teoría de la composición armónica de la imagen, la cual se refiere a la posibilidad de armonizar desde la imagen íntegra de un cuadro o toma hasta la posibilidad de crear armonía en la sucesión de tomas.

A ese respecto cabe citar a Eisenstein (1999) quién, destaca en uno de los niveles más elevados de su escala de clasificación el Montaje Armónico o Polifónico, conformado por el cálculo colectivo de todos los requerimientos de cada fragmento, tanto el visual como el auditivo y agrega que:

“Junto con las vibraciones de un tono básico dominante nos llegan series enteras de vibraciones similares, que son llamadas tonos altos y bajos; chocan unos contra otros, y ambos a su vez, contra el tono básico, al cual envuelven con un ejército de vibraciones secundarias”. (Eisenstein, 1999. pág. 65)

Debe de entenderse, que el tono es un nivel de ritmo y nace por el conflicto entre el tono principal del fragmento, -que será el dominante- y la armonía visual del fragmento. Siguiendo esta línea el autor antes citado hace referencia también al Montaje Intelectual, y argumenta que este es provocado por la suma de sonidos y armonías que conllevan a un conflicto directo entre las imágenes de manera tal que se crea una relación de armonía intelectual. (Eisenstein, 1999)

En este sentido se puede delimitar que dichas aseveraciones crean nuevas posibilidades y contenidos que van conformando el término audiovisual, destacando así la importancia, la integración y la interrelación de lo auditivo o sonido y lo visual o imágenes, las cuales contribuirán a la conformación de una nueva realidad y lenguaje. Por consiguiente, las modalidades conocidas como Espacial, de Orden y de Duración, serán las nuevas formas para lograr comprender las variantes y los múltiples significados de dicho término.

En ese sentido, es menester citar el aporte de criterios dramaturgicos que el *Contrapunto Sonoro* representó, para la conformación de este concepto<sup>17</sup>. Sin embargo, e insistiendo en el retraso actitudinal de las partes en la época respectiva, aún no se le podía considerar como audiovisual, ya que no se observaba palpablemente la unión entre los factores en un solo soporte, algo que en la actualidad se observa como tal.<sup>18</sup>

Por otra parte, Alvoz, (2016) agrega que, en un audiovisual la realidad es percibida por la unión de lo sonoro en conjunto con la imagen y que a la vez es la característica principal para tomar en consideración los códigos, los cuales pueden ser vistos en algunas ocasiones como códigos específicos, y los códigos del lenguaje verbal y escrito. La gesticulación corporal en simultaneidad con la música elegida.

Una vez expuesto el transcurso evolutivo que la noción del término audiovisual ha experimentado, se puede entonces aclarar la concepción que para efectos de esta investigación se entenderá como tal; así bien audiovisual es: la unión e integración plena del sonido y la imagen de forma armónica, complementaria, que puedan dar forma y significado a ambas partes y a la vez respeten el contraste entre ellos de manera que transmitan una realidad o mensaje específico.

Es a partir de la afirmación anterior que se desprende otro de los conceptos medulares de esta investigación, el cual es el audiovisual como medio transmisor de contenidos a partir de los cuales se interpreta y conforma una realidad.

## 2.2 Contenido audiovisual

Al respecto Grau (2010) señala que los productos fílmicos constituyen una realidad tangible sobre la que examina los modelos sociales que presuntamente reflejan, sin embargo y como

---

<sup>17</sup> Eisenstein, Pudovkin y Alexandrov en su célebre manifiesto de 1928. (Véase Marcel Lapierre, *Anthologie du cinema*, págs. 243-246). El Manifiesto se publicó el 5 de agosto de 1928 en la revista *Jizn hkustua*.) Los tres cineastas soviéticos comienzan expresando un temor que fue el de todos los intelectuales de la época: "El cine sonoro, escriben, es un arma de doble filo y es posible que se la use según la ley del menor esfuerzo, es decir, nada más que para satisfacer la curiosidad del público". Pero quizás el mayor peligro es el riesgo de una invasión del cine por "los dramas de elevada literatura y otros intentos de invasión del teatro en la pantalla. MARCEL, Martin, (1995): *El lenguaje del cine*, (Gedisa, Barcelona. p. 119).

<sup>18</sup> Recuérdese que el contrapunto sonoro es una respuesta inmediata de algunos cineastas soviéticos, antes incluso de que el sonoro sea practicable en la URSS, como lo demuestra el celeberrimo "Manifiesto del contrapunto sonoro", firmado por Grigori Alexandrov, Ysevolod Pudovkin y Serguei M. Eisenstein. Pero téngase igualmente presente que los cineastas alemanes, franceses o incluso norteamericanos utilizan el sonido con plena conciencia y en muchos casos sin afán experimental algún tiempo antes del Manifiesto futurista citado. Esto da cuenta de lo puramente nominal y retrasado de su actitud.

señala el autor, dichas realidades se pueden interpretar de manera distorsionada dependiendo de la comprensión que la audiencia realice, esto por cuanto, la sensación de inmediatez autenticidad y actualidad que transmite el audiovisual ejerce una fuerte influencia sobre la predisposición a comprender.

En consecuencia, el audiovisual contribuye a la formación de nociones de normalidad determinando modelos y patrones de conducta en detrimento de otros, así bien las realidades que representan dependen del contexto en que se desarrollan y la manera en que son representadas. Grau cita a Kuhn (1985 y 1994) quién afirma que los significados que se atribuyen a los contenidos audiovisuales dependen de las representaciones, la audiencia y la formación social de su entorno.

Ahora bien, siguiendo la línea expuesta que hace referencia a la comprensión del concepto audiovisual, se puede argumentar que este es una representación de la realidad, producto de algunas uniones que se basan en el sistema de aprehensión y de la cultura en sí. (Alvoz, 2016) En este sentido, se debe reconocer que el ordenamiento de la producción del audiovisual está concebido desde una analogía cultural, social, étnica y todo tipo de atributos identitarios remarcados por un concepto creativo.

Según Madrigal (2014) el audiovisual es el principal vehículo de transmisión de información, característica que lo constituye como el más destacado medio difusor de la cultura. Este autor cita a Meyer-Bisch (1998) quien se refiere a la cultura como el término que abarca los valores, las creencias, las convicciones, los idiomas, los saberes, las artes, las tradiciones, instituciones y modos de vida por medio de los cuales una persona o un grupo expresa su humanidad y los significados que da a su existencia y a su desarrollo.

Rozados, (2014) expone el valor que tiene el audiovisual como plataforma para el ejercicio de la libertad de expresión y opinión; así como para la difusión del conocimiento, identidades, lenguas, costumbres, pensamientos, artes y para la contribución de la educación y la formación de la sociedad. Por otra parte, el anterior autor, señala que la naturaleza del audiovisual tiene una doble dimensión: por una parte, su potencial como transmisor cultural y por otra su dimensión económica la cual hace referencia a la industria monetaria que a partir de estos se ha desarrollado.

### **2.2.1 Contenidos audiovisuales culturales y de entretenimiento.**

Para comprender dicho criterio es necesario repasar la teoría que sustenta la utilización que se le ha dado al audiovisual desde los distintos enfoques: cultural y de entretenimiento y la forma del tratamiento comunicativo en que se ha enmarcado. Pero antes, es importante señalar que el audiovisual ha conformado una industria económica con una estructura de gran dinamismo de la cual se generan miles de empleos produciendo millones en ganancias, principalmente en los centros hegemónicos a nivel europeo y estadounidense (Rozados 2014).

Sin embargo, esta industria ha sido enfocada desde dos perspectivas diferentes: por un lado, el posicionamiento europeo, en el cual se han desarrollado políticas tendientes a proteger la difusión de producciones audiovisuales con contenidos culturales.<sup>19</sup> Al respecto Crusafon (1999) afirma que la política audiovisual europea presenta tres propósitos distintos: el económico, el cual, puede asegurar el entorno apropiado en el que los incentivos correctos para intervenir y que la competencia pueda desarrollarse. El social, en temas como la pluralidad mediática, el servicio universal, protección de los consumidores. El cultural, que defiende la diversidad lingüística y cultural europea. Entre ellos no hay ruptura sino complementariedad, del mismo modo, no se debe olvidar que la conceptualización del espacio audiovisual está vinculado a la construcción de la identidad colectiva.

Con dichas políticas, Europa ha promovido y defendido la difusión de producciones audiovisuales de esa región propiciando la transmisión de valores y conceptos autóctonos que promueven a la audiencia hacia una reflexión, objetividad, veracidad e imparcialidad de las informaciones, la separación entre informaciones y opiniones, la identificación de quienes sustentan estas últimas y su libre expresión, el respeto al pluralismo político, religioso, social, cultural y lingüístico, el respeto al honor, la fama, la vida privada de las personas y cuántos derechos y libertades reconoce la constitución europea, la protección de la juventud y la infancia, el respeto de los valores de igualdad, entre otros. (Rosados, 2014).

Por otra parte, y siguiendo a Rosales 2014, existe la otra dimensión de la industria audiovisual, la cual se caracteriza por enfocarse en la producción monetaria más que en la transmisión de

---

<sup>19</sup> ...la cultura se refiere a los valores, las convicciones, los saberes y las artes, las tradiciones, instituciones y modos de vida por medio de los cuales una persona o grupo expresa su humanidad y los significados que da a su existencia y desarrollo.

contenidos culturales, dicha posición se ha nutrido de producciones con bajo contenido y temáticas deficientes para enfocarse únicamente en el entretenimiento de las audiencias.

Ahora bien, desde el enfoque del entretenimiento, se le da un posicionamiento a la audiencia como espectadores en el que el consumo audiovisual es exclusivo para su satisfacción personal, a la vez que representa un beneficio financiero para las casas productoras más que por motivos explícitamente educativos (Cúbeles y Codinach, 1997) citado por Crusafon (1999). Esto hace que la audiencia reciba contenidos vacíos, ni posibilidad analítica de justificación exponencial, o posibilidades de desarrollar hacia un público crítico e inteligente.

Por lo anterior, se puede considerar que existen dos formas de observar el contenido del audiovisual: por una parte, está la variante que concibe al audiovisual como una imperante estructura monetaria, y otra que da la salvedad de difundir cultura, educación, análisis, entre otros atributos positivos. Desde este enfoque, se logra observar la importancia de la industria según el posicionamiento del audiovisual desde diversos ángulos ya que al mismo tiempo se desliga el raciocinio europeo desde el carácter poco comercial, incluido en las industrias de carácter cultural y el enfoque norteamericano.

Crusafon, 1999, evoca a que: existe una diferencia fundamental en la filosofía, de producción audiovisual de Estados Unidos la cual no reconoce la existencia de industrias culturales; en su lugar, las consideran industrias del entretenimiento que producen un producto comercial que no difiere del resto. A partir de este razonamiento se deriva la contextualización de la cual emergen el contenido transmitido a partir de ambas dimensiones, entendiendo contenido como la proyección de una realidad, la cual a su vez, es interpretada por las audiencias; en estas dimensiones se proyectan mensajes, positivos caracterizados por: valores, justicia, respeto, igualdad y de más, y mensajes negativos que no promueven el pensamiento crítico en los espectadores, sino que únicamente tienen el objetivo de entretener.

Por otra parte, desde las teorías de la comunicación colectiva, Aguilar (2010), define el contenido audiovisual como: cualquier producción que contenga una sucesión de imágenes y/o audio susceptible de ser emitida y transmitida; incluye todas las transmisiones cinematográficos, televisivos, radiofónicos o multimedia y es independiente de la naturaleza del medio a través del cual será transmitido. Además, el autor antes mencionado señala que el contenido audiovisual, es

a la vez un objeto transmisor de información, que es interpretada por la audiencia.

Dentro de la definición anterior es necesario dilucidar el concepto de la forma en el arte la cual significa según Borobio (2008) es el aspecto sensible de las cosas, y, también, al modo o manera de realizarse, a la vez, suele llamarse "forma" a la pura expresión, y, así mismo, a los medios de expresión o artificios expresivos. En otras palabras, constituye la organización interna, en la estructura concreta de una obra artística, la cual, se crea aplicando recursos específicos de expresión y representación, de manera tal, que se pone en evidencia el contenido, el cual debe ser decodificado para convertirse en el mensaje.

A manera de resumen, se puede argumentar que un audiovisual es la unión armónica y complementaria de imagen y sonido de forma tal, que se logre contenido para transmitir información y comunicar un mensaje cuya finalidad puede ser cultural o de entrenamiento y cuya interpretación dependerá de la comprensión que el espectador pueda realizar.

### **2.3 Comprensión e interpretación del audiovisual.**

La acción de comunicar tiene la exigencia de que los interlocutores, compartan al menos una buena parte del mismo lenguaje o código de representaciones; sin embargo, se debe considerar que la capacidad de los individuos para utilizar codificantes en el sistema de la comunicación audiovisual es limitada. Según Astudillo y Mendinueta (2008), la inmensa mayoría de los destinatarios del lenguaje audiovisual podrían ser claramente disléxicos y casi totalmente disgráficos en su manejo, también asegura que, a mayor educación fílmica, más veremos y oiremos en una audiovisual y más significados encontraremos, por lo que es necesario adquirir una formación en torno al mundo de la imagen.

Casañ, (2018) considera que la comprensión audiovisual es un proceso de interpretación de información, su análisis compara la comprensión de un texto o lectura con respecto a la de un audiovisual, argumentando que, en la lectura el lector separa las palabras para lograr una mejor asimilación del mensaje escrito; mientras que en el audiovisual el espectador unifica las partes del texto fílmico para su comprensión. Así mismo este autor apunta que aprender a observar la imagen audiovisual es lograr decodificar las imágenes y el sonido para su comprensión, y es tan importante como saber leer correctamente o comprender un texto escrito.

Por otra parte, la comprensión según Muñoz, (2006) se dan cuando se logra diferenciar la explicación en que los hechos naturales se dan; los sucesos o acontecimientos culturales e históricos se comprenden; además señala que la comprensión es un fenómeno complejo, basado en la interpretación de los datos y su conexión con los sentidos y las palabras en conjunto con las imágenes; a la vez estas se transforman en estructuras que se fusionan y transmiten significados. Se puede afirmar que, para lograr obtener una comprensión atinada en la lectura audiovisual, se debe aprender a interpretar los códigos lingüísticos, icónicos, auditivos, visuales, entre otros, que llevarán al espectador, al conocimiento previo de la visualización del material audiovisual, para llegar a la estructuración del contenido del mensaje por cuenta propia.

Por otra parte, Ramos, (2019) añade que: el espectador, o la persona que visualiza un texto audiovisual es único, con esto evoca a que su manera de interpretar, a la vez que su capacidad de comprender lo que está viendo u observando, nunca serán exactas a las de otro individuo, aunque ambos sean del mismo país, compartan los mismos valores y creencias sociales, o incluso tengan la misma edad. Según el autor, esto se debe a que todo espectador tiene un mayor o menor conocimiento previo sobre el texto audiovisual que está visionando: estará más o menos familiarizado con el tema del que trata, con los personajes que salen en él, con las coordenadas histórico-culturales en las que ha sido creado.

Ahora bien, otro concepto clave en la comprensión audiovisual es la percepción, la cual se entiende como una actividad esencial para acostumar al organismo a un entorno específico, y dado que ese entorno puede transformarse; la actividad perceptual debe adaptarse a dichos cambios. Lachat (2012) cita a Neisser (1976), quién señala que percibir es una construcción del sujeto que deriva de la relación establecida entre presente y pasado, y que depende de la habilidad y experiencia del perceptor, en este sentido, la percepción depende de estructuras preestablecidas, preexistentes, denominadas esquemas, las cuales encabezan la actividad perceptual y se modifican en su transcurso, y también integra la información que llega a los sentidos y se transforma a causa de esa información; ese mismo esquema dirige los movimientos y las actividades exploratorias para tener acceso a una información posterior que acaba modificando el esquema.

Así bien, el espectador construye un bosquejo anticipatorio, en el cual se centra en un acto que envuelve tanto a la información del ambiente como a sus propios mecanismos cognitivos, Lachat

(2012), agrega una cita más diciendo, “La transformación no es una cuestión de crear una réplica interna donde anteriormente no existía nada, sino más bien se trata de alterar el esquema perceptivo de tal modo que el siguiente acto siga un curso distinto” (Lachat, 2012. Pp. 92). Neisser (1981) continúa diciendo que, “El esquema perceptual es una estructura activa de búsqueda de información mediante la detección y análisis de la información relevante de nuestro entorno para anticipar efectos, que, a su vez, modifican el esquema en un proceso circular, denominado ciclo percepción-acción”. (Neisser, 1981. Pp. 70)

## **2.4 Capacidad de comprensión de los jóvenes en lo que ven.**

En este punto, una vez entendido que es la capacidad de comprensión con respecto a los audiovisuales por parte de las audiencias, es entonces necesario adentrarse en el tema principal de esta investigación el cual está enfocado en determinar la capacidad de comprensión que tienen los jóvenes con respecto a los audiovisuales que acostumbran o prefieren ver.

López, (1998), plantea una subdivisión a la sociedad moderna según la comprensión que el ser humano tiene con respecto a su entorno a partir de los diferentes medios audiovisuales, como cuenta en su artículo: *Hombre y Documento: Del Homo Sapiens al Homo Documentator*, y desarrolla esta propuesta desde el punto de vista de la utilización de los sentidos en el contexto de la comunicación destacado cuatro eras del desarrollo humano: la oral, la quirográfica, la tipográfica y la electrónica.

El *Homo Sapiens* es el primer participante de la era de la comunicación, es el hombre de la palabra y de la palabra escrita contrapuesto al *homo videns* o hombre de la imagen, en palabras del autor: “El *homo sapiens* es, por el contrario, el hombre de la capacidad simbólica, de la capacidad de generar cultura y es habitual usuario del lenguaje como instrumento de comunicación y de pensamiento”, (López, 1998. Pág. 14, 15) el cual es capaz de multiplicar o reproducir sus propios saberes al crear las primeras especies de documentos, gracias a su inteligencia y a determinadas motivaciones.

Según manifiesta el autor se da una transición del *Homo Sapiens* al *Homo Videns* a partir de la aparición del cine y la televisión como medio predominante de comunicación de masas, momento en el que el individuo adquiere todo su conocimiento a partir de la imagen. Se caracteriza entonces esta etapa porque el sujeto pierde la capacidad de comprender, se limita a ver y no

interpretar.

“Si en un futuro existiera una televisión que explicará mejor (mucho mejor), entonces el discurso sobre una integración positiva entre *homo sapiens* y *homo videns* se podrá reanudar. Pero por el momento, es verdad que no hay integración, sino sustracción y que, por tanto, el acto de ver está atrofiando la capacidad de entender”. (Sartori, 1998. Pág. 15)

Entonces, el *Homo Videns* es el objetivo de la sociedad teledirigida condición en la que la palabra está destronada por la imagen, en esta postura todo acaba siendo visualizado, estableciendo preponderancia de lo visible sobre lo intangible, lo cual nos lleva a un ver sin entender. (López, 2000).

Por otra parte, el autor arriba mencionado, define en un tercer escalón el *Homo Digitalis*, caracterizado por la capacidad de comunicarse y obtener información a través de las TIC el cual posee una gran posibilidad de almacenamiento de información, y como cualquier informador este sujeto es capaz de documentarse a sí mismo por lo que también lo denomina: “*Homo Documentalis*. El autor menciona que el hombre que vive en la cultura multimedia digital que es propia de la época de la sociedad de información ha modificado su forma de aprendizaje, de desplazamiento de comunicación e inclusive sus formas de tiempo de ocio y diversión convirtiéndose la utilización de los medios digitales para estos fines en una conducta social normalizada (López, 2000).

López se apoya en Majó, (1997) para evidenciar que, hoy en día el *homo sapiens* tiende a su desaparición transformándose en *Homo Digitalis*, es decir, en aquel ciudadano conocedor de las potencialidades y peligros de la tecnología de la información lo que obliga a la sociedad del Homo Sapiens a interactuar cada vez más con las tecnologías.

Malo Cerrato et al., (2012), citan que, existen investigaciones en las que se pone de relieve cómo los jóvenes utilizan los audiovisuales para comprender y explorar su propio mundo, buscando a través de la visualización de los modelos sociales su propia identidad y búsqueda de su yo por medios externos de carácter audiovisual a la vez adjunta que existen estudios que apuntan como el uso de Internet por parte de los y las adolescentes puede tener dos tipos de efectos: un impacto

negativo en su bienestar o un efecto que favorece su bienestar .

## **2.5 Medios y fuentes utilizadas por los adolescentes para acceder a los audiovisuales.**

Para Antezana et al., (2017), cada generación de individuos (entendido ello como un grupo de sujetos que comparten un mismo espacio temporal de vida y un contexto socio-histórico similar), construyen su visión de mundo y sus marcos de comprensión en interpretación a partir de las experiencias vividas. Argumentan que la generación de individuos nacidos a partir del año 2000, tiene la característica singular de experimentar un gran acceso a la información, precisamente a través de la tecnología, la cual es mayoritariamente de naturaleza audiovisual, y el contacto permanente con las pantallas de cine, televisión, celulares y computador que tiene esta generación hace que relacionen, asocien y comparen con mucha rapidez inmediatez y fragmentación; modificando sus patrones de relaciones y experiencia de mundo.

Para los autores antes citados las imágenes en movimiento han sido de gran fascinación para los seres humanos, en especial para los adolescentes por diferentes razones: 1) facilidad de consumo, 2) el atractivo de la propuesta, 3) la simplificación que hacen del mundo, 4) la cercanía emocional que establecen con la audiencia, 5) la garantía de verdad que ofrecen (Antezana et all 2017,) Además, indican que las imágenes que circulan en los medios tienen un impacto en la construcción social, puesto que facilitan procesos de identificación y mediación, estas se van asentando en la memoria instalando certezas que se nutren de experiencias, conocimientos y otras informaciones, y su comprensión se inserta en la cotidianidad y en las emociones, constituyéndose en el esquema mental que permite entender el mundo y darle coherencia.

Además, Antezana et all. (2007) exponen que la industria audiovisual se reinventa desarrollando nuevas condiciones tanto de producción como de distribución y de recepción, basadas en la tecnología digital y los nuevos dispositivos y soportes. En el caso específico de los adolescentes los autores denominan una era *postmasiva* en la que la convergencia tecnológica hace posible la utilización de distintos dispositivos para acceder a los audiovisuales, tales como: teléfonos móviles, videojuegos y computadoras, que se suman a la interactividad de la televisión; permitiéndoles el acceso por múltiples pantallas.

Los mismos autores indican que la aparición de nuevas tecnologías no significa la sustitución de

otras, sino más bien la ampliación de la oferta de medios, lo que quiere decir que además de continuar utilizando la televisión y las salas de cine, ahora acceden también a través de varias plataformas por Internet. En este sentido señalan que Internet es cada vez más audiovisual impactando el ámbito de la producción televisiva y cinematográfica, en palabras textuales:

“La movilidad de las audiencias, las condiciones de financiamiento y las tecnologías que van actualizándose imponen nuevos ritmos, *networking*, creación, condiciones-externalización; viralización, entre otras modalidades de producción-*cross-media*-transmedia y de financiamiento que finalmente aumentan las posibilidades de acceso a distintas producciones.” (Antezana et al 2017, pág. 34).

A partir de los argumentos expuestos por los autores citados, se puede señalar que los adolescentes son un grupo etario que nació en una era de transformación en la industria audiovisual producto de la tecnología, en la cual el acceso a los contenidos audiovisuales se diversificó a través de distintos, medios, canales y dispositivo posicionando a la Internet como el medio más utilizado y accediendo a este a través de diversas pantallas: televisión, teléfonos móviles, computadoras, y que debido a este cambio que supone una inmediatez en el la disposición y acceso a la reproducción audiovisual, son audiencias que perdieron la capacidad de analizar para comprender, limitándose únicamente a ver.

## **2.6 Contenidos audiovisuales que ven los adolescentes.**

Siguiendo a los autores es importante destacar que según el estudio realizado por los autores mencionados, el cine sigue teniendo relevancia en el consumo de películas, sin embargo la aparición de las nuevas tecnologías ha modificado tanto las plataformas y medios de exhibición como los lugares y las formas de acceso, así bien la mayoría de los jóvenes entre 16 y 25 años, ven programas de TV, series y películas a través de los canales de la televisión abierta y por medio de servicios por Internet pagados como Netflix”. (Antezana et al 2017).

Además, según los autores antes mencionados los jóvenes prefieren los géneros de Acción, Aventura, Cine ficción y Drama, destacando las producciones de Hollywood, conviene recalcar

también la tendencia a la preferencia por la serialidad o formatos que tienen la característica de estar divididos en episodios o capítulos, que componen una unidad narrativa, donde cada emisión tiene un argumento de narración, y en la que existe una continuidad temática entre cada episodio organizado por temporadas, en las que se emiten de 10 a 15 episodios. La preferencia a este tipo de formato puede relacionarse con la posibilidad que presentan de controlar el tiempo y ritmo de visualización mediante las diferentes plataformas. (Antezana et al 2017).

Cerrato, y Navarro (2012) advierten que los jóvenes prefieren los relatos de protagonistas adolescentes, que muestran conductas rebeldes y oposiciones a las figuras de autoridad, además de tratarse sobre temas actuales y controvertidos, los cuales se caracterizan por ser programas que se convierten con frecuencia en objeto de conversaciones con sus iguales”. Por otra parte (Antezana et al 2017), refiere al uso de páginas web de entretenimiento para acceder a audiovisuales a través de plataformas como YouTube, Netflix, donde acceden a videos musicales, películas, documentales. En cuanto a los géneros que prefieren ver se establecen las telenovelas por televisión, las series animadas, las películas de ficción, series de acción o aventura y terror.

Observando lo anterior, se debe tener en consideración la analogía de Vasquez (2023) quien plantea el adolescente elige a partir del papel activo del receptor sobre la interpretación y/o relacionamiento con las obras, y es de esta manera que se puede acercarse a la Teoría de la Recepción de Hans R. Jauss (1972) que puede arrojar claridad sobre algunas cuestiones relacionadas con el consumo de contenidos y los elementos que intervienen en la lectura y a pesar de que, en este caso en particular habla de literatura, otros autores como Hernández-antaolalla (2010), citado por la misma autora, realiza un análisis del funcionamiento de esta teoría desde las producciones cinematográficas y concluye la existencia de una relación en cuanto al papel fundamental del espectador en la construcción de los elementos extra e intra fílmicos que conforman el horizonte desde el cual se observa la obra.

Es decir, que se pueden plantear algunos puntos, respecto a la importancia que tiene el autoconcepto en el desarrollo de la identidad y a su vez en el bienestar subjetivo de la población en general, ya que se debe tener en consideración que se encuentra en auge por el avance vertiginoso de la tecnología y la adquisición de medios para el ocio, sin embargo, no ha sido estudiada en conjunto con el autoconcepto de forma puntual, siendo las producciones culturales y audiovisuales las menos estudiadas en relación a factores identitarios.

En este sentido, se debe comprender que, en la actualidad, el término audiovisual se ha

convertido en un pilar fundamental en la vida cotidiana, abarcando desde contenidos culturales hasta opciones de entretenimiento. La variedad de formatos y plataformas disponibles permite a los jóvenes acceder a una vasta gama de materiales que van desde documentales educativos hasta series de ficción. Esta diversidad no solo enriquece su panorama cultural, sino que también plantea desafíos en la comprensión e interpretación de los mensajes transmitidos. Además, lograr enriquecer la capacidad crítica de los adolescentes es esencial para navegar en este inmenso mar de información, ya que, en normalidad, les permite discernir entre lo que es valioso y lo que es meramente entretenimiento.

Ahora bien, los medios y fuentes que los jóvenes eligen para acceder a contenido audiovisual son igualmente variados, incluyendo redes sociales, plataformas de streaming y sitios web. Esta elección está influenciada por sus intereses y las tendencias actuales de su sociedad inmediata, pero también puede limitar su exposición a contenidos más profundos y significativos. Por lo tanto, es crucial fomentar una alfabetización mediática que potencie la comprensión crítica de los audiovisuales que consumen. Al desarrollar esta habilidad, los adolescentes no solo mejoran su capacidad para interpretar lo que ven, sino que también se convierten en consumidores más conscientes y activos, capaces de apreciar la riqueza cultural y las narrativas que los audiovisuales pueden ofrecer.

### **3. Marco metodológico.**

#### **3.1 Tipo de investigación.**

Debido a la naturaleza y objetivo de este trabajo, tiene un enfoque cualitativo, puesto que se orienta a conocer la comprensión que tienen los adolescentes del mensaje en los audiovisuales que ven; para lo cual fue necesario identificar las perspectivas y puntos de vista que ellos tienen al respecto, haciendo uso de técnicas que permitan indagar en estos aspectos sin realizar correlaciones estadísticas ni numéricas. “La investigación cualitativa se interesa por captar la realidad social a través de los ojos de la gente que está siendo estudiada, es decir a partir de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto.” (Monje 2011 pág. 109)

Para lograr esto, se respeta la teoría de Battyany, (2011) quién remarca que no se deben trasladar a los sujetos de investigación a un ambiente controlado y no suelen enviar instrumentos de recolección para que los individuos completen. La autora afirma que, “Esta información cercana,

recogida al hablar directamente con las personas u observar sus comportamientos y acciones en contexto, en una interacción cara a cara a lo largo del tiempo, es una característica central de lo cualitativo”. (Battyany 2011 pág. 78)

En este sentido, la recolección de los datos será directamente la información que los participantes brinden, en un ambiente más cómodo para ellos, sin manipulación, con información inmediata.

La autora categoriza y determina algunos pasos a seguir para obtener los mejores resultados y los subdivide de la siguiente manera:

- El investigador es el instrumento clave, ya que son ellos quienes recopilan los datos por sí mismos al examinar documentos, observar el comportamiento o entrevistar participantes.
- Fuentes múltiples: son las que suelen recoger múltiples tipos de datos, como entrevistas, observaciones y documentos, más que confiar en una fuente única.
- Análisis inductivo: que trata de construir patrones, categorías y temas, de abajo hacia arriba, organizando sus datos hasta llegar cada vez a unidades de información más abstractas.
- Significaciones de los participantes: donde el investigador se focaliza en aprender el significado que los participantes otorgan al problema o fenómeno en cuestión, no en el significado que los investigadores le han dado ni a lo que expresa la literatura al respecto.
- Diseño emergente: es decir, que el plan inicial de investigación no puede ser prescrito rígidamente y que las fases del proceso pueden cambiar.
- La perspectiva interpretativa, es centrar la interpretación del investigador acerca de lo que se ve, oye y comprende. (Battyany 2011 pág. 79)

Por otra parte, este estudio tiene una aproximación fenomenológica porque pretende comprender cómo los individuos participantes interpretan el significado, y comprenden lo que ven a través de sus propias manifestaciones. La fenomenología afirma que el conocimiento está mediado por las características sociales y personales del observador, que no existe una realidad exterior al sujeto. Los procesos sociales dependen de la manera en que los propios actores sociales los perciben, (Monje 2011)

También es de tipo transeccional no experimental: no experimental porque la población se observó en su entorno natural sin someter a ningún tipo de experimentación y transeccional porque los resultados y hallazgos emanados son procedentes de una población específica en un momento

determinado; Maricela Dzul Escamilla (2010,) define la investigación transeccional como: aquella en que se recolectan datos en un solo momento en un tiempo único.

## **CAPÍTULO I.**

Este capítulo está basado en el resultado de un trabajo de campo realizado con el fin de adjuntar información de los diferentes medios de visualización de los audiovisuales que prefieren ver los jóvenes en cuestión, para crear la posible propuesta que servirá como base para desenlazar este proyecto. Se debe clarificar que esta sección de propuesta, se realizó durante el periodo pandémico, lo que le da un carácter único e irrepetible y consolida la necesidad de herramienta como inicio de posibles futuros trabajos o continuación de estudios. Por este motivo, se clarifica que a partir de este momento, se hablará en pasado ya que esclarece la realización de una muestra.

### **3.2 Población de estudio.**

La población de estudio, está conformada por jóvenes adolescentes que cursan el décimo año y cuyas edades oscilan entre los 16 y 18 años. Estos estudiantes pertenecen a tres instituciones educativas ubicadas en el cantón de San Ramón de Alajuela: específicamente, del Instituto Superior Julio Acosta García, el Liceo Nuestra Señora de los Ángeles y el Liceo de Magallanes. La selección de estas instituciones no fue aleatoria, sino que respondió a un análisis estratégico basado en su ubicación geográfica, permitiendo abarcar una muestra representativa de estudiantes de este rango de edad matriculados en la región.

Esta elección garantiza que la investigación considere una diversidad de contextos educativos, incluyendo instituciones públicas y privadas, lo que enriquece el análisis al ofrecer una perspectiva más amplia sobre la población juvenil del cantón. Además, estos centros educativos presentan características demográficas y culturales que reflejan de manera significativa la composición general de los jóvenes de la zona, asegurando la relevancia y aplicabilidad de los resultados al contexto local.

Asimismo, se consideró la accesibilidad a estas instituciones para facilitar el proceso de recolección de datos, así como el interés y disposición de las comunidades educativas para participar en el estudio, elementos esenciales para garantizar la viabilidad y éxito del proyecto investigativo.

### **3.3 Rango de edad en la población de estudio.**

En cuanto a las edades, se seleccionaron utilizando un criterio profesional pedagógico, el cual argumenta que en esta etapa se presentan algunos cambios importantes desde el punto de vista físico, sin embargo, existen también cambios mentales y emocionales desde sus expectativas, su comprensión y elección de prioridades, así según Krauskopf (2009) "el pensamiento del púber evoluciona hacia nuevas formas de pensamiento que le permitan encontrar una comprensión más amplia e integradora de los acontecimientos" (p.30).

En esa línea también se utilizará un estudio realizado por la Psicóloga Tania Rojas, en el año (2010) quien elabora una investigación con el nombre de *La Psicología del Adolescente y Aprendizaje*, en la cual concluye que los jóvenes adolescentes de 16 años empiezan a analizar desde una perspectiva distinta a la niñez la realidad en la que viven formándose criterios para enfrentar de forma personal sus vidas. Rojas afirma, como los adolescentes empiezan a reflexionar y a tener un punto de vista más crítico sobre ellos y los demás, lo que quieren para su futuro, sobre lo que consumen, lo que eligen, el grado de responsabilidad cambia con respecto a él o ella y a su entorno, entre otros factores.

### **3.4 Determinación de la muestra.**

La muestra se conformó por una sección (grupo de estudiantes de un aula determinada) de cada uno de los colegios, la elección de las secciones se realizó mediante un proceso simple al azar dando la misma posibilidad a cada una de las secciones de los colegios de ser elegida.

De esta manera: en la institución N° 1 existían diecinueve secciones de décimo, en la institución N° 2 existían siete secciones décimo y en la institución N° 3, cuatro secciones de décimo; de los cuales se eligió una sección (grupo) por cada institución. Así bien se trabajó con un total de 100 jóvenes, con la participación de 36 mujeres y 64 varones divididos en tres grupos de 31, 34 y 35 respectivamente según la sección:

- Institución 1: una sección con 31 estudiantes entre hombres y mujeres
- Institución 2: una sección con 34 estudiantes entre hombres y mujeres
- Institución 3: Una sección con 35 estudiantes entre hombres y mujeres

### **3.5 Definición y operacionalización de las categorías de análisis.**

En este apartado se detalla la definición conceptual de cada una de las categorías clave que están directamente relacionadas con los objetivos del estudio. Estas categorías son fundamentales, ya que sirven como guías para estructurar la investigación y delimitar los aspectos específicos que serán objeto de análisis. Además de su definición conceptual, se incluye su operacionalización, es decir, cómo serán interpretadas y aplicadas en el contexto del estudio para asegurar claridad y coherencia. Esto implica describir los indicadores concretos que permitirán medir o evaluar cada categoría de manera práctica. Asimismo, se especifican las técnicas e instrumentos que se utilizarán tanto para recolectar los datos como para su análisis, asegurando que estos sean adecuados y consistentes con los propósitos del estudio. La operacionalización es esencial para vincular la teoría con la práctica, garantizando que los resultados sean significativos, fiables y válidos en el marco de la investigación.

#### **3.5.1. Audiovisuales que prefieren ver los jóvenes en estudio.**

La primera categoría a definir corresponde a los audiovisuales que ven los jóvenes adolescentes, esto es: todo tipo de proyección audiovisual indiferente de su formato, tema o medio de transmisión que ven los jóvenes pertenecientes al estudio al momento de la investigación.

Debido a que la oferta audiovisual que llega a los jóvenes adolescentes a través de los distintos medios es sumamente amplia fue necesario, para efectos de esta investigación, reducir la cantidad de audiovisuales vistos por la población por estudiar; por lo que se realizó una encuesta preliminar autodirigida a una población de estudiantes con las edades en estudio, esta se llevó a cabo a la salida de las instituciones educativas pertenecientes a la muestra y fue aplicada a 100 jóvenes de ambos sexos.

El resultado arrojó tres títulos más elegidos por los jóvenes, a saber:

1. En primer lugar y con 45 % de las elecciones: *The Walking Dead* .
2. En segundo lugar, con un 28% de las elecciones: *Stranger Things* .
3. En tercer lugar, con un 27% de las elecciones: *Dark* .

Es necesario aclarar que el criterio de elección de los audiovisuales fue únicamente la cantidad de respuestas de los jóvenes, no se tomó en cuenta ningún aspecto técnico ni de contenido en ellos.

### **3.5.2 Mensaje en el contenido de los audiovisuales que prefieren ver los jóvenes en estudio.**

Esta categoría se refiere a la forma artística del audiovisual, a sus características y los elementos fílmicos en que se apoya para transmitir una idea o tema, haciendo énfasis en el análisis de estos aspectos. Por lo que fue necesario antes de valorar la comprensión que pueden tener los jóvenes sobre lo que están viendo, llevar a cabo un análisis previo a cada uno de los tres títulos que fueron identificados en la encuesta preliminar, para determinar tanto los criterios técnicos cinematográficos como los aspectos de tema y fondo, esto permitió una comprensión amplia de las producciones elegidas para formular criterios de cotejo y evaluación con respecto a la comprensión de los adolescentes.

Para ello se utilizó la técnica de análisis de contenido que se aplicó a cada uno de los tres títulos de audiovisuales elegidos por la muestra de jóvenes en la investigación previa. Barrantes (2002), se refiere al análisis de contenido como una técnica que permite estudiar la comunicación de una forma objetiva y sistemática con la que se puede hacer inferencias válidas y confiables, esta es aplicable a cualquier forma de comunicación: programas de radio y televisión, libros, cartas, pinturas.

Esta técnica es de suma utilidad para describir tendencias en el contexto de la comunicación, identificar diferencias en los contenidos de la comunicación, medir la claridad del mensaje, comparar y descifrar mensajes, todas ellas tareas que deben realizarse para analizar los audiovisuales que ven los adolescentes.

Más concretamente y para realizar el análisis de contenido aplicado a un producto audiovisual se utilizó la metodología propuesta por Ángeles López Fernández en el año 2003 para la Universidad de Sevilla España, que consiste en una ficha o plantilla fílmica en la que figuran campos relativos tanto a los componentes narrativos visuales del filme (técnicos y semánticos : secuencias, planos, tiempos, espacio fílmico, personajes, ambiente, acciones), como a sus componentes narrativos sonoros fundamentales (voz, música, sonido ambiente, ruido).

Así bien, en el caso concreto de este estudio se define:

1. El universo de análisis: los tres audiovisuales más vistos por los jóvenes, los cuales se identificaron a partir de la investigación previa con una muestra de estudiantes.
2. Las unidades de estudio: son las definidas por Ángeles López Fernández (2003) en su

estudio a saber:

### **3.6 Análisis argumental.**

O sinopsis, el cual consiste, inicialmente, en delimitar el tema del audiovisual, es decir, la trama sobre la que se sustenta el audiovisual y, después, en perfilar cómo se desarrolla dicha trama, centrando la atención en aspectos concernientes tanto análisis del audiovisual tiempo y al lugar en el que transcurre la historia, como a los personajes, al ambiente en el que éstos se mueven y a las acciones que ejecutan o en las que se ven envueltos.

#### **Categorías para el análisis argumental:**

- *El agente fílmico:* corresponde a la división entre actores, principales secundarios y extras, el papel que se les ha asignado a cada uno dentro de la trama y las transformaciones que tienen en el transcurso del filme.
- *El ambiente fílmico:* contempla tanto el entorno en que actúan los personajes como las situaciones en la que operan, por ejemplo: ambiente y ambientación, espacio y temporalidad.
- *La acción cinematográfica:* hace referencia al desarrollo del relato fílmico que va desde un punto inicial en el que se plantea un problema o una situación crítica a un punto final en el que esta se resuelve, pasando por toda una serie de momentos intermedios en los que se superan los numerosos e imprevistos impedimentos que se interponen a lo largo de la solución deseada.

#### **Componentes narrativos visuales:**

Son todos los elementos que se emplean en el ámbito audiovisual para transmitir ideas, emociones o mensajes al público. Estos incluyen aspectos como el encuadre, la composición, los movimientos de cámara, el uso del color, la iluminación, los efectos visuales y las transiciones entre escenas. Además, la manera en que los personajes interactúan, los objetos en pantalla y los escenarios o contextos visuales contribuyen al desarrollo de la narrativa. Cada uno de estos componentes está cuidadosamente diseñado para complementar y enriquecer la historia, guiando

al espectador a través de una experiencia sensorial y emocional que refuerza el mensaje principal.

### **Categorías para los componentes narrativos visuales:**

- Planos o encuadres: la cantidad de espacio representado y de la distancia focal de los objetos filmados con relación a su contenido dramático.
- Efectos especiales: Uso de técnicas y elementos especiales en función del contenido dramático.
- La luz cinematográfica: relación de los aspectos lumínicos en función al contenido dramático.
- El espacio fílmico: elementos tales como escenografía, temporalidad, entorno estos con relación también al contenido dramático.

### **Componentes narrativos sonoros:**

Son todos aquellos elementos auditivos que acompañan y complementan la narración visual, trabajando en conjunto para transmitir el mensaje de manera más completa y efectiva. Estos componentes incluyen los diálogos, que aportan información sobre los personajes y la trama; los efectos de sonido, que refuerzan la ambientación y las acciones; la música, que puede evocar emociones específicas o establecer el tono de la escena; y los silencios, que también cumplen un rol narrativo al generar tensión, expectativa o introspección. En el audiovisual, el sonido no solo acompaña, sino que también aporta significado propio, moldeando la percepción y la experiencia del espectador.

### **Categoría para el componente narrativo sonoro:**

Hace referencia a los tipos de sonidos utilizados y cómo se relacionan con el contenido dramático del audiovisual. Esto incluye el sonido diegético, que proviene del mundo de la historia (como diálogos o sonidos ambientales) y el sonido extradiegético, que está fuera de la narrativa visual (como música de fondo o efectos para realzar emociones). La relación de estos sonidos con el contenido dramático es crucial, ya que pueden intensificar el impacto emocional, guiar la atención del espectador o subrayar elementos importantes de la trama, como un giro inesperado o

un momento culminante.

### **La temática o idea transmitida:**

Se refiere al mensaje central o subyacente que se encuentra en la trama o argumento del audiovisual. Este mensaje puede ser explícito o implícito, y está diseñado para comunicar una idea, reflexionar sobre un tema o despertar una emoción en la audiencia. A menudo, la temática se explora a través de los personajes, sus conflictos, las decisiones que enfrentan y el desenlace de la historia. La forma en que se transmite este mensaje depende tanto de los elementos visuales como de los sonoros, creando un todo integrado que conecta con el espectador a nivel intelectual, emocional y simbólico.

### **Categorías para la temática o ideas transmitidas:**

- Idea central: trama principal del audiovisual sobre la que se desarrolla.
- Presencia de elementos sociales actuales: violencia, bullying, sexismo, homofobia.

### **La dimensión metafórica y metonímica.**

Se refiere a los elementos retóricos utilizados en el cine mediante la semiótica para hacer referencia a los temas subyacentes. Esta es una de las razones por las que varios críticos<sup>20</sup> han considerado que de la unión de dos planos cinematográficos o de dos figuras icónicas se obtiene una metáfora, esto es porque creen que el proceso es equivalente a unir dos palabras (Giannetti, 1975). Se trataría así de un juego de sintagmas y paradigmas, ya no lexicales, sino visuales.

Una metáfora visual será, entonces, aquella imagen o secuencia en la que percibimos o intuimos alguna semejanza entre dos elementos que pueden incluso sustituirse, así sustitución y semejanza son los rasgos cardinales que dan fundamento a dos de las principales nociones semánticas sobre la metáfora: la noción *sustitutiva* y la noción *comparada*.

- La primera (noción sustitutiva), en la que se basa toda la retórica clásica, es decir que

---

<sup>20</sup> Temprano en este espectro emergen los obstáculos, incluso desde la denominación y por ende delimitación del objeto de estudio: “metáfora visual” (Carroll, 1994), “metáfora pictórica” (Forceville, 1998), “metáfora fílmica” (Whittock, 1990), “cine-metáfora” (Eikhenbaum, 1927), “metáfora cinemática” (Giannetti, 1972), “metáfora multimedia” (Forceville, 1999) o “metáfora monomodal y multimodal” (Forceville, 2006a), son los ejemplos de una terminología acaso excesiva, que acusa una redundante difracción de miradas sobre el mismo fenómeno. (Aguilar Leyva, 2012)

una palabra empleada en su sentido “propio” se sustituye por otra palabra “extraña”, y así se convierte en una metáfora. Lo anterior es posible porque entre ambas palabras (la sustituida y la sustituta) existe *semejanza* o *analogía*, la metáfora es simplemente otra manera de expresar lo que se podría haber expresado de forma más literal. Para Boquera, esta es una visión que se basa sobre todo en aspectos léxicos, y que considera esta sustitución como algo decorativo y para los defensores de la tesis sustitutiva, la metáfora es, sobre todo, un elemento retórico cuya función es la de embellecer el lenguaje y producir agrado en el receptor de la misma” (Boquera, 2005, pág. 33-34).

- La segunda noción, la *comparativa*, considera que en la metáfora siempre hay una comparación implícita y condensada; siendo cualquier metáfora reducible a una comparación entre cosas o sucesos sin que haya en este proceso ninguna pérdida cognitiva. Para entender afirmaciones metafóricas, promulgando esta tesis, hay que entender la comparación que se establece entre los términos.

### **3.7 Comprensión e interpretación de los audiovisuales por parte de los adolescentes.**

En esta categoría se hace referencia a la capacidad que tienen los jóvenes en estudio de reconocer los significados literales en el tema y las ideas en los audiovisuales, además si son capaces de inferir la información e ideas subyacentes que estos contienen, como las conciben, expresan y ordenan en su esquema mental y social.

Para lograr este cometido se llevaron a cabo tres sesiones de proyección de los audiovisuales una en cada grupo correspondiente a cada institución y posteriormente se realizó un conversatorio con los jóvenes en el que se les hizo preguntas referentes a la comprensión e interpretación que tienen de lo que vieron; cada sección tuvo una duración de ciento veinte minutos, y fue dirigida por un moderador. Después de proyectar el audiovisual se realizaron preguntas abiertas a profundidad para que los jóvenes participarán, cada sesión se grabó (previo consentimiento informado), para recopilar de forma fiel los datos emanados.

Para la conformación de las preguntas se consultó a un profesional en pedagogía con la finalidad de tener una mejor aproximación al proceso cognitivo del adolescente, y desarrollar preguntas que permitan valorar de forma eficiente la comprensión e interpretación que presentan los

jóvenes del estudio, además se siguió el esquema elaborado en el análisis documental. Así bien, las primeras diez preguntas hacen referencia a la comprensión que tienen los jóvenes con respecto al audiovisual proyectado: si entendieron la trama y la pueden relatar, si identifican los personajes y sus importancias en el relato y la relación entre ellos, si reconocen la ambientalización, temporalidad, ubicación, espacio, si identifican el problema y cómo se resolvió.

Las otras diez preguntas se refieren a la interpretación que hacen del contenido y el mensaje en el audiovisual, así como la identificación de temas central y secundarios, la representación que le dan a lo que vieron, si identifican elementos con dobles significados, si identificaron el porqué de sus sentimientos o deseos inmediatos o el porqué de las acciones y cómo lo justifican.

Los capítulos 2 y 3 de esta investigación estarán dedicados a la exploración y análisis de los contenidos audiovisuales que suelen consumir los adolescentes que conforman la población en estudio. En el capítulo 2, se abordará la identificación detallada de las preferencias y patrones de consumo audiovisual de las personas estudiantes de XI año, analizando qué tipos de contenidos, géneros y formatos son más populares entre ellos. Este análisis permitirá establecer una visión clara de las tendencias actuales en el consumo de contenidos audiovisuales en tres colegios académicos de la zona de Occidente, considerando tanto las plataformas utilizadas como las posibles influencias socioculturales y tecnológicas en sus decisiones de consumo.

Por otro lado, el capítulo 3 se centrará en el grado de comprensión e interpretación que los estudiantes tienen de estos contenidos audiovisuales. Este apartado buscará evaluar no solo la capacidad de los adolescentes para interpretar mensajes explícitos e implícitos, sino también su habilidad para discernir y reflexionar críticamente sobre los valores, ideas y narrativas presentes en los materiales que consumen. Para ello, se propondrá y aplicará una herramienta de análisis diseñada específicamente para este propósito, la cual será implementada en los colegios seleccionados como parte del estudio. Esto permitirá no solo valorar la comprensión individual y colectiva de los estudiantes, sino también identificar posibles áreas de mejora en su educación mediática.

Ambos capítulos están alineados con los objetivos específicos de la investigación. En particular, el capítulo 2 responde al segundo objetivo: *Determinar los contenidos audiovisuales que ven*

*preferentemente las personas estudiantes del nivel de XI año, de los colegios seleccionados para esta investigación. Mientras tanto, el capítulo 3 se enfoca en el tercer objetivo: Valorar la comprensión e interpretación del contenido por parte de las personas estudiantes del nivel de XI año, de los colegios seleccionados para esta investigación. Juntos, estos capítulos contribuirán a construir una base sólida de conocimiento que permita entender la relación de los adolescentes con los contenidos audiovisuales, así como las implicaciones educativas que de ello se derivan.*

## **CAPÍTULO II**

En este capítulo se presentan los hallazgos para el análisis de la investigación, están derivados tanto de la encuesta preliminar como de los espacios de observación, análisis de contenido fílmico y conversatorios posteriores a la proyección de audiovisuales. El propósito de este análisis no es únicamente enumerar los datos obtenidos, sino interpretar qué significan estos resultados en relación con los patrones de consumo cultural de los jóvenes, así como identificar tendencias y posibles implicaciones para comprender el papel de los productos audiovisuales en la construcción de referentes simbólicos y culturales en la adolescencia.

El análisis de resultados se organiza en tres grandes apartados:

- En primer lugar, se identifican los tipos de audiovisuales preferidos por los jóvenes consultados, así como los canales y medios de acceso que utilizan con mayor frecuencia. Esta información resulta fundamental, ya que permite comprender las dinámicas actuales del consumo audiovisual, caracterizadas por la expansión de plataformas digitales y la coexistencia de medios tradicionales como la televisión y las salas de cine.

### **4. Análisis de Resultados**

#### **4.1 Audiovisuales que prefieren ver los jóvenes del estudio**

Con el fin de responder al primer objetivo específico de la investigación, se aplicó una encuesta preliminar que permitió recolectar información sobre los medios, fuentes y tipos de audiovisuales que consumen con mayor frecuencia los jóvenes participantes. Este primer acercamiento cuantitativo es esencial porque ofrece un panorama inicial de las tendencias de consumo, evidenciando cuáles son los espacios mediáticos predominantes en la vida cotidiana de los adolescentes.

- Los resultados arrojados por la encuesta muestran que la Internet constituye el principal medio de consumo audiovisual para los jóvenes, con un 43% de las respuestas, lo que confirma la centralidad de las plataformas digitales en las prácticas culturales de los jóvenes. En segundo lugar, se ubica la televisión, con un 29%, esta va muy seguida por las salas de cine, que alcanzaron un 26%. En una proporción mucho menor, se encuentran los videojuegos a través de Internet, que fueron señalados como fuente de consumo

audiovisual por un 2% de los participantes.

- Estos datos revelan una transformación significativa en comparación con décadas anteriores y no tan lejanas, cuando la televisión era el medio predominante de consumo audiovisual. Actualmente, el acceso a Internet y el auge de las plataformas de streaming, (transmisión de audio o video en tiempo real a través de Internet) particularmente Netflix, que obtuvo un 43% de preferencia como canal principal. Estos formatos de transmisión han modificado las formas de ver y seleccionar contenidos. No se trata solamente de una migración de plataforma, sino de un cambio cultural en la relación con el tiempo, la narrativa y la autonomía del espectador; es decir, que los adolescentes valoran la posibilidad de elegir qué ver, cuándo, dónde y en qué dispositivo verlo, generando la sensación de dominio total.
- En cuanto a los formatos preferidos, se observa un claro predominio de las series. El 70% de los participantes que señalaron la plataforma Netflix como su principal fuente de consumo audiovisual, manifestaron preferencia por las series de varias temporadas, lo cual indica una inclinación hacia narrativas prolongadas, con desarrollo y evoluciones de personajes y múltiples giros argumentales. Este hallazgo coincide con las investigaciones mencionadas que destacan el porqué de las series en plataformas digitales, ya que se generan vínculos emocionales sostenidos por y con los espectadores.
- Es interesante observar como la televisión, aunque se encuentra en segundo lugar, sigue cumpliendo un rol relevante. Los jóvenes mencionaron principalmente series animadas de Pixar y Disney, mientras que otros señalaron películas de Hollywood, aunque en una proporción menor en comparación con el consumo en plataformas digitales. Este resultado sugiere que, si bien la televisión tradicional pierde terreno frente a Internet, continúa siendo un espacio significativo de acceso a contenidos, especialmente en los hogares donde la conectividad es limitada o el acceso a plataformas pagas no es constante.
- En tercer lugar, las salas de cine mantienen su atractivo, principalmente para disfrutar estrenos de largometrajes de géneros como acción, terror, drama o aventura. El 26% de los participantes indicaron que asisten a las salas como una forma de consumo cultural que se distingue de la experiencia doméstica, ya que implica un componente social y de entretenimiento colectivo. No obstante, este porcentaje también refleja que el cine en sala

ha quedado relegado frente a la inmediatez y comodidad que ofrecen las plataformas en línea.

- Finalmente, en cuarto lugar, los videojuegos aparecen con un 2% de las respuestas, lo cual demuestra que, aunque forman parte del universo de consumo audiovisual, no representan un espacio central para la mayoría de los adolescentes del estudio.

Tabla 1 Medios y Fuentes preferidas por los adolescentes del estudio, para ver los audiovisuales.	
Medio	Fuente
Internet	Netflix
Televisión	Disney, Pixar, Hollywood
Salas de cine	Hollywood
Video Juegos	Internet
Nota: Elaboración propia a partir de encuesta a jóvenes adolescentes, octubre 2020.	

Por otra parte, dentro del cuestionario, se categorizó una serie de posibilidades audiovisuales para determinar, cuáles son los más visualizados por los jóvenes, entre los cuales se destacan, según el orden prioritario los siguientes formatos:

- En primer lugar, la mayor cantidad de respuestas la obtuvo la opción: Las series en las que los participantes destacan las programadas en *Netflix* con un 60% de respuestas
- En segundo lugar, los Videos musicales, ubicados en Internet y en diferentes plataformas, YouTube, Spotify, Google play, Pandora, Sound Cloud y otros, con un 18% de las respuestas.
- En tercer lugar, las películas de acción y terror, obtenidas principalmente en Internet obtuvieron un 12% de las respuestas
- Manga, en este caso se aclara que para muchos de ellos se ven como películas de “chinos”, sin embargo, las diferencian de los demás tipos de dibujos animados, esta opción obtuvo un 6% de las respuestas

- Videojuegos interactivos por medio de una computadora como canal con un 2% de las respuestas
- Juegos de video, vistos y utilizando por medio del teléfono celular y otros dispositivos, con un 2% de las respuestas.

Además, en el cuestionario los participantes anotaron el nombre del audiovisual que preferían ver al momento del estudio, como resultado se obtuvieron cuarenta títulos de audiovisuales, con diferentes géneros, temáticas, formas; y diferentes medios y canales de acceso, los títulos con mayor cantidad de respuestas fueron:

En primer lugar y con 45 % de las elecciones: *The Walking Dead* .

En segundo lugar, con un 28% de las elecciones: *Stranger Things* .

En tercer lugar, con un 27% de las elecciones: *Dark*.

En el cuestionario aplicado a los participantes, se solicitó que mencionaran de manera directa el título del audiovisual que preferían ver en el momento del estudio. Esta pregunta permitió obtener una visión más concreta de los gustos individuales y colectivos, más allá de los géneros o plataformas generales. Como resultado, se recopilaron varios títulos, lo cual evidencia la diversidad de intereses, formatos y propuestas narrativas que atraen a los adolescentes. Estos títulos abarcaron desde series de televisión internacionales hasta producciones cinematográficas de géneros variados, reflejando un consumo amplio y heterogéneo en términos de temas, estilos y canales de acceso.

Dentro de esta amplia gama de opciones, se identificaron tres títulos que destacaron significativamente por la cantidad de menciones recibidas. En primer lugar, con un 45% de las elecciones, se encuentra *The Walking Dead*, una serie de drama y terror que combina elementos de acción, suspenso y narrativas post-apocalípticas. El alto porcentaje de preferencia sugiere que los jóvenes sienten afinidad por historias cargadas de tensión y que plantean dilemas de supervivencia en contextos extremos, lo cual puede relacionarse con el atractivo que generan los escenarios ficticios en los que se ponen a prueba valores como la solidaridad, la resistencia y la lucha contra la adversidad.

En segundo y tercer lugar aparecen *Stranger Things* y *Dark*, con un 28% y un 27% de las elecciones, respectivamente. Ambas series, aunque con tramas diferentes, comparten la exploración de temas vinculados a la ciencia ficción, lo sobrenatural y las dimensiones paralelas. *Stranger Things*, con su ambientación ochentera y su mezcla de misterio, aventura juvenil y

terror, ha logrado conectar con los adolescentes al ofrecer personajes con los que pueden identificarse y al mismo tiempo sumergirlos en universos fantásticos. Por su parte, *Dark* representa una propuesta más compleja y profunda, con una narrativa intrincada sobre viajes en el tiempo, que demanda mayor atención y reflexión por parte del espectador.

### CAPÍTULO III

En este capítulo, se expone el análisis de contenido fílmico desarrollado a partir de los títulos seleccionados por los jóvenes en la encuesta. Este análisis fue categorizado en dimensiones específicas (géneros, temáticas, narrativas, representaciones de personajes, entre otras) con el fin de facilitar su comprensión. Los resultados se sintetizan en tablas que permiten visualizar de manera clara la correspondencia entre cada categoría y los distintos audiovisuales elegidos.

#### 4.2 Análisis de contenido fílmico de los audiovisuales más vistos por los jóvenes al momento del estudio.

En lo que respecta al objetivo específico 2, a partir de la depuración de los resultados se pudo identificar los tres tipos de audiovisuales más vistos por los jóvenes al momento del estudio, se analizó el contenido de los tres títulos sobresalientes, basados en un análisis de contenido fílmico el cual, disgrega cada una de las partes del audiovisual para ser analizadas por aparte, y de esta forma poder identificar el mensaje y contenido de los mismos, a la vez establecer un parámetro comparativo para valorar los procesos de comprensión que tienen los jóvenes con respecto a lo que ven preferiblemente.

Cada una de las categorías del análisis de contenido se exponen en una tabla resumen para lograr una mayor comprensión, dicha tabla comprende el análisis de la categoría en cada uno de los títulos elegidos, los que en adelante se codificarán en: audiovisual 1, audiovisual 2 y audiovisual 3.

#### Análisis del contenido de los tres audiovisuales elegidos por los jóvenes del estudio según la sinopsis

<i>Tabla 2</i> Análisis de la sinopsis para los tres audiovisuales elegidos por los jóvenes adolescentes del estudio.			
	Audiovisual 1	Audiovisual 2	Audiovisual 3
Agente Fílmico	El personaje principal es Rick Grimes, comisario adjunto de 40 años, sin embargo, existen 51 personajes que toman un papel protagónico en algún momento de la serie.	El personaje principal es "Once", este es el número que le asignaron como 'espécimen' para investigaciones seudocientíficas, sin embargo, existen 4	El personaje principal es "Jonas Kahnwald", un adolescente de 16 años que viaja en el tiempo y descubre que puede evitar el suicidio de su padre. Sin embargo, altera el tiempo y pasa lo contrario, o

		<p>personajes adolescentes secundarios que son acompañados por 6 personajes adultos que los protegen y preocupan por ellos.</p> <p>Presenta además 39 personajes que en algún momento adquieren importancia en la trama.</p>	<p>sea, promueve su muerte. La serie tiene un total de 23 personajes secundarios, sin embargo, en la última temporada se comparte el protagonismo con Martha Nielsen quién se transforma en su antagonista.</p>
Ambiente Fílmico	<p>Se concentra en un ambiente post apocalíptico futurista sin revelar un año exacto. El ambiente es caótico por la desesperanza, la autodestrucción, adunado a una invasión de zombis producto de un virus contagiado de manera masiva durante el periodo de destrucción.</p>	<p>Se ubica en los años 80s en un ambiente tenso producto de experimentos dentro de un laboratorio científico estatal militar estadounidense con extraños sucesos, como producto de las experimentaciones se crea un portal a una dimensión alternativa conocida como "Upside Down" en la traducción al español "El Otro Lado".</p>	<p>Se encuentran características de suspenso, tragedia, violencia, en un ambiente confabulado con viajes en el tiempo, se ubica entre los años 2019, 1986, 1953, 2020, 1987, 1954, 2053 y 1921, según el orden del relato. Los movimientos dentro de la temporalidad son de cada 30 años representando tres generaciones respectivamente. Estos viajes en e tiempo son debido al hallazgo de un túnel gusano que se encuentra dentro de un sistema de cuevas hallado debajo de una central nuclear estatal.</p>
Acción cinematográfica	<p>El desarrollo del relato evoluciona de manera abrupta y gracias a la guerra de poderes que se va desencadenando, se da la referencia que en realidad los vivos con su afán de poder, económico, armamentista y otros, son los verdaderos "Muertos Vivientes" producto de la deshumanización post apocalíptica. Los Zombis pasan a ser personajes terciarios.</p>	<p>A pesar que inicia como un relato que tiene un poco de drama, misterio, suspenso, ciencia ficción y acción, a partir de la segunda temporada empieza una lucha ideológica de poder al buen estilo de la guerra fría. Conforme a esto se muestra una malévol base militar experimental Rusa dentro del territorio estadounidense en aras de una destrucción. Sin embargo, es el grupo de jóvenes adolescentes norteamericanos quienes salvarán al mundo de los villanos.</p>	<p>Según la historia, la desaparición de dos niños repercute en el descubrimiento de un túnel gusano, su explicación se basa en la teoría cuántica en la que se puede viajar de un punto A a un punto B en tiempo y espacio, no así en distancia. Este fenómeno desata una historia con acción, misterio, ciencia ficción, tragedia, infidelidades conflictivas, todo esto sucede mientras se viaja en el tiempo por medio del "túnel.</p>
Nota. Elaboración propia octubre 2020			

En las tres series los personajes principales son personas comunes que cumplen algún rol en la

sociedad, es decir no cumplen ni encajan en algún estereotipo, (de héroes o villanos, princesas o príncipes encantados), sino más bien, son personajes comunes que se enfrentan a diversas situaciones en el transcurso de la serie y esta situación los hace evolucionar. Irónicamente se enfrentan a situaciones ficticias donde impera la maldad, desolación, violencia deshumanización, muerte y sobrevivencia.

En el audiovisual 1, el personaje principal es un oficial de policía quien tiene una vida normal y que después de un evento significativo en su vida cae en coma, al despertar se encuentra con un mundo totalmente diferente al cual, tiene que enfrentar, es un hombre normal típico norteamericano, que debe de enfrentar la maldad para sobrevivir y proteger a los suyos, es acompañado a través de la serie por una gran cantidad de personajes que en algún momento toman un papel secundario, los que de igual manera se enfrentan a conflictos humanos propios en medio de la búsqueda de la sobrevivencia, remarcados por la desolación y la desesperanza.

En el audiovisual 2, el personaje principal es una niña de 10 años quizá el único personaje que presenta características con superpoderes los cuales son utilizados como experimento militar, sin embargo, enfrenta situaciones y conflictos humanos en medio de una ambientalización de ciencia ficción representativa de la guerra fría. Acompañada por cuatro personajes pre adolescentes que en medio de sus juegos ubican a la niña y la rescatan de su situación, haciéndola parte de sus grupos de iguales, juntos enfrentan un sinnúmero de acontecimientos en los que impera la violencia y la sobrevivencia.

En el audiovisual 3 se observa la desaparición de un niño el cual es el hermano menor del personaje principal, quien en la tarea de buscarlo se encuentra casi que por accidente con un túnel que da la posibilidad de dar saltos en el tiempo. A partir de ese momento comienzan a unirse las diferentes historias y personajes que se van encadenando entre ellos mismos en sus diferentes tiempos y épocas, o sea, que en un momento determinado comienzan a identificarse como los mismos personajes en pasado, presente, futuro y en muchas ocasiones en el mismo estado temporal. Este fenómeno desata una historia con acción, misterio, ciencia ficción, tragedia y otros, mientras se viaja en el tiempo, considerando que el personaje principal es un joven que varía de roles dependiendo de la época en que vive, según el tiempo en el que se ubique.

El ambiente fílmico en las series está caracterizado por el dolor, tensión, sufrimiento, desesperanza, sobre-vivencia, suspenso y violencia. En cuanto al espacio las dos primeras series se pueden ubicar en ciudades y pueblos ficticios de Estados Unidos, mientras que la tercera se

ubica en un pueblo ficticio de Alemania, con respecto a la temporalidad: el audiovisual 1 no revela un año específico sin embargo se puede ubicar entre 2000 y posteriores, el segundo audiovisual se ubica claramente en los años 80s y el tercero tiene varios espacios temporales que van desde el presente hasta el pasado con diferencia de 30 años entre cada cual: 2019, 1986, 1953, 2020, 1987, 1954, 2053 y 1921, según el orden del relato.

Con respecto a la acción cinematográfica: el primer audiovisual relata la lucha por la sobrevivencia en un mundo de decadencia humana, en el segundo audiovisual a pesar de que en un principio se presenta un poco de drama, misterio y suspenso en los que un grupo de niños se desenvuelve conforme avanza la serie se relata la lucha ideológica de la Guerra Fría, por último el tercer audiovisual relata la historia de tres generaciones de familias haciendo uso de la ciencia ficción y los viajes en el tiempo.

**Componentes narrativos visuales de los de los tres audiovisuales elegidos por los jóvenes del estudio.**

Son todos los elementos que se utilizan en el audiovisual para transmitir la idea o mensaje, estos a su vez se dividen en componentes técnicos y componentes semánticos.

*Tabla 3* Componentes narrativos visuales de los de los tres audiovisuales elegidos por los jóvenes del estudio.

	Audiovisual 1	Audiovisual 2	Audiovisual 3
Planos o encuadres	Se remiten a trabajar la mayoría de los casos en planos cerrados para aproximar a su audiencia con los personajes. No se complican con el guion técnico ni con la estructura del Story Board.	Reinan los planos generales para magnificar los momentos fantásticos y magníficos de la serie. A la vez, reiteran continuamente los planos americanos.	En los momentos clave hacen la combinación de los diferentes tipos de cuadros, de manera tal que logra crear la cercanía entre los personajes y a la vez, la cercanía con el espectador.
Efectos especiales	Están basados, en la mayoría del tiempo en maquillajes y se mantienen en el género ficticio.	Los efectos son un poco exagerados la mayoría del tiempo llevando al espectador a una ficción muy al estilo de los años 80.-en estilo, color, ambientación- De hecho, fácilmente se puede comparar con otras películas de los 80.	Los efectos son en realidad muy simples, pero eso no hace que se confunda el criterio primordial que es el de viajar en el tiempo, el efecto sensorial logra en totalidad la posibilidad de creer en el dominio espectral de mismo.
Luz cinematográfica	Mantiene las formalidades dramáticas de los momentos	Existen momentos en que exageran la iluminación con	Utilizan la iluminación de manera simple y eficaz,

	sin exagerar. Es muy natural.	colores dramáticos para anunciar los acontecimientos. Por ejemplo: Utilizan colores rojizos con un sentido nacionalista o en ciertos momentos los colores azulados que evidencian la frialdad de los momentos. Estilo muy a lo Hollywood de la época	manteniendo el ambiente tenso que amerita la serie. El tipo de iluminación elegida en los diferentes momentos se adapta muy bien en las diversas ambientaciones dando las sensaciones necesarias y creíbles para ello.
Espació fílmico	Se mantienen en la mayoría de los casos dentro de la naturaleza. La creación de pueblos o lugares en ruinas son muy realistas.	Utilizan lugares naturales efectivos para los momentos discursivos. No se limitaron con la creación de lugares y espacios para los momentos de clave. Por ejemplo: los túneles de los rusos.	Cada uno de los lugares elegidos y/o construidos son bastante apropiados y mantienen la discursiva dramática de entorno, del momento y del tiempo.
Nota. Elaboración propia, octubre 2020			

Como se puede notar los componentes narrativos visuales en los tres audiovisuales tienen un papel preponderante para contribuir en la narración de la historia y transmisión del contenido. Así, por ejemplo, los efectos especiales son utilizados para crear y reforzar ambientes que apoyen la trama de ficción y van desde maquillajes hasta efectos complejos al estilo de ochentero, temporal o de ambientación, según el caso.

La luz es utilizada principalmente para crear espacios y atmósferas, e influir sobre el espectador logrando ambientar según los momentos de la trama: en el audiovisual 1 la luz no exagerada se mantiene dentro de la formalidad utilizando principalmente luz natural, en el audiovisual 2 existen momentos en que se exagera el uso de esta con colores dramáticos para exacerbar los instantes, en el audiovisual 3 la utilización de la luz es muy adecuada manteniendo un ambiente tenso verdusco, además se utilizan tonalidades de acuerdo a las épocas en que viajan así por ejemplo en el primer periodo 1953 se utilizan tonos más grises, pasando a ambientes rojizos y coloridos para la época de 1986 ya en el último periodo que corresponde al 2019, se ven combinaciones de tonos oscuros.

El espacio fílmico en los tres audiovisuales predomina los espacios naturales, apropiados a las épocas, y mantienen la discursiva dramática de las series. En general los componentes narrativos visuales se unen para conformar una ambientalización, dramática, perturbadora, donde la lucha y la supervivencia, son preponderantes; en los tres audiovisuales estos elementos ayudan a

evidenciar sentimientos humanos de desolación, tristeza y desesperanza.

### **Análisis de los componentes narrativos sonoros de los de los tres audiovisuales elegidos por los jóvenes del estudio.**

Son todos los elementos sonoros que se utilizan en el audiovisual para transmitir la idea o mensaje, puesto que el sonido también es un elemento que ayuda a la ambientación y busca que el espectador pueda ubicar mejor la atmósfera en que el audiovisual transcurre, así como los estados de ánimo tanto de la escena como del personaje y a la vez manipulan el estado de ánimo del espectador.

<i>Tabla 4</i> Análisis de los Componentes Narrativos Sonoros de los de los tres audiovisuales elegidos por los jóvenes del estudio.			
	Audiovisual 1	Audiovisual 2	Audiovisual 3
Sonido y relación con el contenido dramático	Tienen mucha relación con los componentes visuales	Mantienen una espacialidad con un sentido muy ubicado al estilo de la época en cuestión	Los efectos sonoros son acordes con lo dramático y con lo que se observa. Muy realistas y efectivas sus propuestas.
Nota. Elaboración propia, octubre 2020.			

En general se puede argumentar que el sonido en las tres series es acorde con el contenido dramático manteniendo una buena relación con los componentes visuales. Así por ejemplo en el audiovisual 1 se utilizan muchos sonidos diegéticos, silencios, además la música incidental en la banda sonora, que acompañan principalmente las escenas de suspenso, utilizado específicamente para que el espectador pueda ubicar lo que el protagonista está sintiendo y viviendo en ese momento fílmico.

Además de generar tensión y atraer mayor atención e interés; en el audiovisual 2 se presentan sonidos muy característicos de la época los cuales refuerzan la temporalidad de la serie: sonidos de teléfonos fijos, sonido característico de las bicicletas entre otros, además utiliza mucho el sonido envolvente en el que los sonidos emitidos por la naturaleza y elementos de la escena ayudan a reforzar el suspenso y la trama de la serie, por otra parte, también se caracteriza por

utilizar la banda sonora la cual ayuda a ubicar al espectador en los años 80. En el audiovisual 3 la mayoría de los efectos sonoros son sonidos diegéticos, por el tratamiento que se le da, son muy creíbles y acordes con lo que se observa, se amoldan muy bien con las diferentes épocas en cuestión y ayudan en la ubicación temporal, además, son muy realistas y se amoldan con los elementos ficticios de una manera simplista, pero bastante efectiva.

**Temática o idea transmitida de los de los tres audiovisuales elegidos por los jóvenes del estudio**

Es la forma artística del audiovisual, sus características y los elementos fílmicos en que se apoya para transmitir una idea o tema, haciendo énfasis en el análisis de estos aspectos.

*Tabla 5* Temática o idea transmitida de los de los tres audiovisuales elegidos por los jóvenes del estudio

	Audiovisual 1	Audiovisual 2	Audiovisual 3
Idea Central	La supervivencia y el poder desde diversas índoles	Salvar a la nación de las fuerzas siniestras del “otro lado”	El control del tiempo para lograr la estabilidad emocional y evitar una hegemonía que conllevará a la destrucción de un pueblo.
Presencia de elementos sociales actuales	Violencia, traición deshumanización, brutalidad y sexo. Respeto por la diversidad de género, sin embargo, terminan con separación por muerte	Bullying, violencia, agresión intrafamiliar, agresión psicológica, machismo, homicidios, femicidios, agresión animal. Trabajo en equipo y la unión hace la fuerza.	Traición intrafamiliar, sexo, violencia justificada, envidia, celos, inseguridad, desconfianza en las personas, incertidumbre, soledad, abandono. compasión, búsqueda del amor, aceptación y perdón por los errores de vida.
Dimensión Metafórica	Cada uno de los nuevos “clanes” tienen una manera de “jugar” para poder sobrevivir en esa sociedad, eso representa las necesidades de valores y pensamientos y comportamientos sociales para ser aceptados y no ser juzgados por desacatos o infracciones “legales”, o sea, juegos como leyes,	De manera ideológica promueven que los rusos siguen siendo los malos, mientras que los héroes vestidos a rayas y con colores patrios son los adolescentes norteamericanos.	La utilización de chaqueta amarilla se entre el personaje principal y los personajes principales de la última temporada, para puntualizar una advertencia por todos los acontecimientos negativos que ocurren alrededor de ellos. Por otra parte, y, en resumen, casi todos los personajes que sobresalen en el filme tienen momentos metafóricos muy marcados.

Dimensión Metonímica.	Los zombis no son los muertos caminantes, son los vivos quienes caminan muertos en vida. La lucha constante de poder desde diferentes índoles les quita la humanidad y solo piensan en la destrucción inhumana e injustificada.	El monstruo de “El Otro Lado”, logra construir en el mundo real, un monstruo de carne, hecho de desechos humanos de los asesinados representando la destrucción social vivida en ese entorno.	El deterioro físico de la mayoría de los personajes representa a su vez, el deterioro psicológico de ellos.
Nota. Elaboración propia, octubre 2020			

En resumen, se puede argumentar que la idea central de los tres audiovisuales es la supervivencia, el objetivo es mantenerse vivo ya sea desde una perspectiva de ciencias ficción, como desde una lucha ideológica, hasta la supervivencia en el tiempo a través de las generaciones familiares y la supervivencia de un pueblo, la idea central contempla la lucha por el poder la supremacía del más fuerte es el que se mantiene vivo. Los tres audiovisuales tienen elementos que caracterizan la sociedad actual y que reflejan tanto las partes negativas como las positivas, así por ejemplo se utilizan acciones negativas como la violencia, el bullying, el machismo, la agresión psicológica, agresión animal; además reflejan la existencia de sentimientos negativos en los personajes, producto de estas acciones tales como: desolación, tristeza, ansiedad, temor, envidia, celos, inseguridad, entre otros. Estas acciones y sentimientos son constantes, son el eje central de la trama, se elaboran y desarrollan de forma tal que constituyan un elemento de atracción para la audiencia.

Por otra parte, se puede observar la presencia, aunque en menor cantidad de acciones y sentimientos positivos como la búsqueda del amor, el perdón, la aceptación, el trabajo en equipo, la amistad. Además, los tres audiovisuales contienen elementos simbólicos y retóricos que representan en su mayoría la degradación humana y la lucha por la sobrevivencia.

## **CAPÍTULO IV**

En este capítulo, se aborda la información obtenida en los conversatorios posteriores a las proyecciones. Este apartado permite profundizar en la manera en que los adolescentes interpretan los productos que consumen, cómo se identifican con personajes, qué emociones despiertan las tramas y cuáles son las lecturas críticas que realizan - o la ausencia de ellas - en torno a lo que observan. Estos datos resultan especialmente relevantes, ya que ponen en evidencia no solo las preferencias de consumo, sino también los procesos de comprensión, apropiación y resignificación de los mensajes audiovisuales.

### **4.3 Valoración de los procesos comprensivos de los jóvenes adolescentes con respecto a los audiovisuales que ven.**

En lo que respecta al objetivo específico número tres, para realizar la valoración sobre la comprensión que tienen los jóvenes del estudio sobre los audiovisuales que consumen, se aplicó una serie de preguntas basadas en el análisis de contenido fílmico, estas preguntas se modificaron de forma tal que a los jóvenes se les facilitara responder. Es decir, cada uno de los aspectos del análisis de contenido fílmico se subdividió para mejorar la interpretación de ítem. Las preguntas se hicieron a manera de conversatorio con la mediación de un moderador, para facilitar la comprensión de este análisis se transcriben los resultados según el orden de los componentes del análisis fílmico.

#### **Agente fílmico**

Con este aspecto se analiza la comprensión que tienen los jóvenes sobre el audiovisual, y si tienen o no la capacidad de resumir y abstraer el capítulo mostrado, (sinopsis) para lo cual se les preguntó ¿de qué trata este capítulo? Cabe destacar que, en los grupos de estudio, existen jóvenes que ven la serie regularmente y otros que nunca la habían visto; a pesar de que algunos advierten que han escuchado de ella. Ante la pregunta, los jóvenes que nunca habían visto la serie tuvieron dificultades para resumir o abstraer el tema del capítulo proyectado; manifestaron ideas vagas de lo que creían que trataba, pero, fue en conjunto que lograron descifrar la trama del capítulo y fue principalmente con la ayuda de tres jóvenes que ven la serie de manera continua.

Así por ejemplo en el audiovisual 2:

El alumno A responde: “Las ratas infectadas”.

El alumno B lo apoya: “Reconocer un mensaje que mandaron unos rusos”.

El alumno C agrega: “Mutaciones genéticas”.

Como se observa, los jóvenes estudiantes no logran hacer la abstracción de un capítulo con una sola visualización, requieren de la lluvia de ideas para ir aclarando el tema. Lo que quiere decir, es que la comprensión es muy variada, pero de manera disgregada pueden armar una idea mutua. Por otra parte, los jóvenes que si han visto la serie continuamente tampoco pueden armar una sinopsis clara del capítulo, aunque sí tienen una mejor concepción y manejo del capítulo por el conocimiento de este.

Con respecto a los personajes que participan en los audiovisuales, los estudiantes pueden determinar algunos de ellos. Pueden identificar los personajes principales y a algunos de los secundarios, pero no en totalidad.

Los jóvenes reconocen a los personajes primarios y secundarios, siempre y cuando sean seres humanos vivos. Para ellos la relación con el personaje es solamente si existe en la vida real. Así por ejemplo en el audiovisual 1, no reconocen la presencia de los zombis como personajes:

Audiovisual 1

De manera conjunta reconocieron que los actores principales y que todos ellos son personajes humanos vivos; pasando por alto la presencia de los zombis como personajes con interacción dentro del episodio; en el audiovisual 2, tampoco lograron identificar al monstruo de desechos biológicos como un personaje, solo contabilizaron a los personajes con vida. Cabe mencionar también, que no recordaron los nombres de los personajes humanos, sino que recuerdan sus características físicas, las cuales son muy notorias, por lo que el apoyo de los compañeros que conocen más el filme fue la base para lograr identificarlos.

Con respecto a los cambios evolutivos que tienen los personajes parece que ellos no pudieron detectarlos, indiferentemente a que fuera de manera positiva o negativa, lo que podría indicar las condiciones emocionales de los mismos. La acción es más importante para ellos que la trascendencia humana: por ejemplo, en el audiovisual 2, se ve una evolución sumamente significativa en el personaje principal cuando escapa y obtiene libertad, con esto tiene a su vez la posibilidad de conocer los sentimientos e incluso se enamora. Esta situación no es reconocida por los jóvenes del estudio; sin embargo, cabe destacar, que en la proyección del audiovisual 1 solamente un joven logra reconocer la trascendencia evolutiva de un personaje que pasa de vivo a zombi al cual responde:

Estudiante D en el audiovisual 1:

“El que dejó al amigo desangrándose recostado al árbol para seguir en la pelea. Cuando regresa, encuentra que su amigo murió y ahora es un zombi”.

### **Ambiente fílmico**

Con el ambiente fílmico se pretende conocer si los participantes del estudio identifican los espacios donde acontece la trama, así como también las características o perturbaciones dramáticas, tiempo y espacio en el que se desarrolla esta, con lo cual se puede distinguir si los jóvenes logran hacer más abstracciones que el tema central.

Con respecto al espacio y la temporalidad lo ubicaron de manera correcta, ya que encontraron elementos que fueron fáciles de reconocer, por ejemplo: en el primer audiovisual hubo un previo conocimiento que posicionó la historia en un determinado momento temporal. En el segundo audiovisual reconocieron que la ropa que usaban los personajes era posiblemente de los 80 o 90; mientras que en el tercero concluyeron las fechas porque el mismo ubica a los espectadores en espacios temporales por medio de subtulaciones.

Con respecto al ambiente o ambientación los jóvenes del estudio percibieron lo que el audiovisual transmitía: espacios que se generan en un ambiente tenso y violento, donde persiste la lucha por la paz, ambiente solitario, de tensión, de suspenso, algo de terror, gótico, oscuro, dramático y misterioso.

Así, por ejemplo:

El alumno E con respecto al audiovisual 2 responde:

- Crea un ambiente de miedo, pero uno está acostumbrado a ver eso.

Por lo que se puede entender que a pesar de que los audiovisuales transmiten los sentimientos de angustia, violencia, tristeza, soledad, entre otros, les gusta verlos e inclusive les entretiene.

Otros ejemplos que se encuentran en el audiovisual 2:

Estudiante F:

- Pero también hubo conflicto cuando Once terminó al novio.

Estudiante G

- Pero Billy también golpeó a la muchacha.

Por lo que el estudiante H responde:

- El golpe imaginario, que le dan a la señora en la piscina. Fue violento pero emocionante.

Mientras que en el audiovisual 3 determinan en conjunto que:

- Deja un sentimiento de impotencia y quiero saber más, mucho misterio, dan ganas de seguir la serie, la creación del suspenso genera ganas de ver más.

Con respecto al espacio temporal sobresale el grupo del audiovisual 2, ya que ellos determinan que no existe espacio temporal o cronológico en el relato, siendo un discurso sin cortes de tiempo ni espacio.

### **Acción cinematográfica.**

La acción cinematográfica mide la comprensión del relato fílmico que tienen los estudiantes, por ejemplo: la existencia de un problema, la forma que se resuelve el problema, quién o quiénes intervienen en la acción y de qué manera lo resuelven. En este aspecto los jóvenes responden de manera vaga y no concretan sus respuestas, se mantienen en dar solamente ideas esperando que otros continúen la respuesta, pero no llegan a nada concreto. Por lo que se puede denotar que, en realidad, no pueden dar una respuesta válida con respecto al reconocimiento del problema, la superación y solución (es) de este.

Sin embargo, a pesar de lo antes escrito, algunos logran reconocer, la posibilidad de influencias culturales; pero son puestos en tela de juicio por los compañeros. Por ejemplo:

Así, por ejemplo

Estudiante H sobre audiovisual 1:

- Existen micro culturas que se formaron dentro de los bandos y “posiblemente” -con los dedos hace la señal de comillas- existe algo de la cultura estadounidense.

Por lo que responden sus compañeros:

- Pero en ningún momento se habló de ese país.

- Los temas eran sobre supervivencia, la falta de recursos, la falta de armas y territorio que los lleva a la violencia entre ellos. No se habló de ningún país.

Asimismo, reconocen y lograron identificar en el audiovisual 1 el tiempo cronológico, el cual lo destacan como un espacio normal, ya que el episodio relata el día a día de la acción fílmica. Por otra parte, y en cuanto a los audiovisuales 2 y 3, no lograron determinar los espacios, debido a que no determinan como una temporalidad continua el hecho de que se interactúa con un mundo

paralelo, en el caso del audiovisual 2, y en el tres, los saltos temporales en años lo ven como atemporal y sin un orden cronológico, por ejemplo:

Estudiante I sobre el audiovisual 3:

- No existe continuidad porque brincan en el tiempo. (es apoyado por sus compañeros).

Sin embargo, no toman en consideración que, en este caso, el personaje principal mantiene la linealidad en las temáticas y la discursividad, por lo que la temporalidad continúa de manera cronológica junto al personaje. En consecuencia, no ven y tampoco entienden la cronología ficticia guiada por los personajes, la continuidad se mantiene y son los personajes principales los que amalgaman el discurso secuencial-temporal-cronológico-fílmico. Es decir, que los jóvenes no comprenden en totalidad los saltos temporales ni la cronología del relato fílmico.

### **Valoración de la Interpretación de los jóvenes del estudio.**

Los alumnos no se esfuerzan por pensar si existe alguna faltante en la construcción de una sinopsis propia. No obstante, cuando se refieren a la prolongación de una respuesta donde deben destacar los sentimientos más relevantes o perturbadores se limitan a decir palabras clave y no amplían sus respuestas. Por ejemplo, de manera grupal, dicen palabras como miedo, tensión, estrés entre otras, y se limitan a eso, no se esfuerzan por delimitar, ampliar, rellenar, o englobar las palabras propuestas.

Por otra parte, en cuanto a la existencia de otro tipo de escena o acontecimiento que sobresaliera de otros, se destacó un alumno que en su comentario remarcó el hecho de que se viera la muerte de una manera diferente, más explícitamente declaró:

Estudiante J, sobre el acontecimiento observado por él en el audiovisual 3:

- El chiquito (personaje secundario) le gusta ver las aves muertas y es perturbador..., pero ve la belleza de la muerte.

Evidentemente, el estudiante J logró observar y desarrollar un criterio más profundo con respecto a la postura analítica de la secuencia en cuestión, llegando más allá de lo esperado. El criterio fue desarrollado desde una observación y comprensión con sentido elocuente desde la belleza, criterio que rompió los esquemas de lo esperado, más aún cuando el inicio de su comentario fue el momento perturbador por ver las aves muertas.

En cuanto a la posibilidad de denotar las significaciones de elementos que pueden ser

interpretados de manera diferente, como las metáforas o metonimias visuales, se debe aclarar que no se hizo mayor esfuerzo por tratar de comprender que significaban o cómo reconocerlas, simplemente se dedicaron a contestar un “no” y los comentarios que hicieron entre ellos no eran ni tan siquiera sobre la posibilidad de denotarlos o preguntar por el hecho de que no entendieran, simplemente cambiaron de tema entre ellos.

Con gran diferencia contestaron a la pregunta sobre la influencia del sonido en la comprensión de los diferentes momentos dramáticos de las obras y las respuestas fueron inmediatas.

- Estudiante K en audiovisual 1:

- Sí

Entre varios estudiantes más y de manera desordenada, se logran captar expresiones como:

- Categóricamente, demasiado, la música lo hace más real.

Con respecto al audiovisual 2 el estudiante L agrega:

- La música ayuda mucho a la creación del suspenso y da miedo.

De igual manera, varios estudiantes de manera desordenada continúan

- Claro que sí, es cierto, es más “chiva”.

En cuanto al audiovisual 3, se destacó la respuesta de manera conjunta con expresiones como, por ejemplo:

- Sí tiene mucha relación con lo que se ve.

- El sonido lo hace más real.

- ¡Sin sonido nada que ver!

- ¡Claro!

- ¡Obvio!

Es evidente como la influencia del sonido ayuda a la percepción y comprensión, además de crear la compleja veracidad irreal en un discurso audiovisual, creando diferentes tipos de sentimientos, sensaciones que por lo visto son la base primordial para sus gustos y elecciones audiovisuales.

Sobre las posibilidades de utilizar la metáfora y en cuanto a la percepción en los filmes, se preguntó sobre si comprendieron que podrían representar “los zombis”, “el mundo del revés” o los símbolos utilizados en los audiovisuales, a lo cual respondieron:

Audiovisual 1, de manera un poco desordenada y en conjunto llegan a la conclusión de que:

- Son los que se murieron y resucitan como zombis por el virus y solo son zombis.

Audiovisual 2 de la misma manera concluyen:

- Es la representación de los temores internos de las personas con respecto a lo desconocido. Es como una mirada al interior de los personajes.

Audiovisual 3 y con el mismo método concluyen:

- Sí, es simbología Religiosa.

De tal manera se logra observar las diferentes posibilidades de poder ampliar criterios de comprensión basados en las observaciones primarias. Estos resultados son producto de los comentarios que se dan en los diferentes discursos fílmicos, los cuales no son tan evidentes, pero sí, están presentes,

Además, logran observar algunos factores heroicos en ciertos personajes, pero no en todas las series expuestas.

Por ejemplo:

Se comentan en el audiovisual 1 que cada bando tiene su propio héroe, sin embargo, se destaca que los personajes reconocidos como personajes heroicos son los líderes de los bandos o que ellos les dieron atribuciones heroicas. Se observa una confusión con respecto a un acto heroico en cuanto a la carencia y ausencia características principales para que un personaje sea en realidad, atribuido como héroe. Sin embargo, los jóvenes remiten en mantenerse en la posición de elección ya que, por ejemplo, uno de los personajes fue acecinado producto de un engaño, este personaje fue atrincherado por el bando enemigo y asesinado de inmediato. Para ellos, su muerte por engaño, producto de un movimiento astuto del bando contrario, fue un acto heroico.

Sin embargo, entre discusiones objetaron algunos alumnos diciendo que todo dependía de, en cuál bando esté el sujeto o personaje, otros dijeron que eran muchos los héroes, y, por último, una pareja de alumnos dijo que ni uno ni el otro, simplemente no hay héroes.

Mientras tanto, el audiovisual 2, de manera grupal exponen que los héroes son los tres adolescentes que están traduciendo el mensaje del idioma ruso, y añaden que existe una tercera heroína que es la muchacha que investiga a las “ratas locas”.

En cuanto al audiovisual 3, no reconocen a ningún personaje con características heroicas.

Si bien es cierto que los audiovisuales tienen características diferentes a pesar de que existan similitudes de tema y otros, se denota la existencia de confusión por parte de los estudiantes con respecto al término héroe y todo lo que concierne, específicamente, los elementos primordiales para su construcción. De la misma manera confunden a los personajes negativos, algunos de ellos son antagonistas, con el antihéroe, posiblemente se deriva a las mismas razones.

El reconocimiento de los elementos sociales como el Bullying o la violencia se hicieron ver adunados a la homofobia, sexualidad, racismo y exclusión social. Pero se deben destacar elementos presentes que diferenciaron a cada uno de los grupos estudiados. En el caso del grupo con audiovisual 1 en conjunto determinan la existencia de elementos sociales como:

- Violencia, Bullying, aunque no todos están de acuerdo.
- No hay momentos sexistas.
- No hay momentos homofóbicos.
- No hay momentos racistas.

Ante un acto de violencia que un sujeto es visto escondido detrás de un árbol. El protagonista lo invita a mostrarse y le promete que no le hará daño, el sujeto confía y el acompañante del protagonista le dispara sin razón aparente. Los jóvenes de este grupo hablan sobre que ese acto en particular es Bullying, por ser un momento en que se ha generado un acto violento contra otro individuo.

En el segundo audiovisual, se destaca el hecho de que reconocen actos violentos, Bullying y racismo, sin embargo, cabe mencionar que, al igual que el grupo anterior, existe una confusión. En un momento determinado del episodio, un personaje es dejado abandonado por sus amigos, hecho que lo hace sentir muy mal y discriminado. Este acto es visto por los jóvenes en primera instancia como Bullying, pero un momento después dicen que en realidad es un acto racista.

En el tercer grupo se observa que determinan un factor de violencia justificada y Bullying, sin embargo, no todos están de acuerdo con la utilización del último término. En este caso se destacó el comentario del estudiante L que remarca:

- Se fomenta el odio, la represión, ¡pero eso no influye en nadie!

Es evidente que, observan elementos negativos y violentos que generan segregación social, muestras de deshumanización, entre otros aspectos comúnmente vistos como negativos en las sociedades, son utilizados por ellos de manera superflua, sin gran importancia al punto de no interesar si en realidad comprenden el significado social o por ellos mismos, además, demuestran el desinterés por comprender, aunque sea para su buena utilización.

## **CAPÍTULO V**

El análisis realizado en esta investigación, permitió profundizar en las dinámicas de consumo, comprensión y preferencia audiovisual de los jóvenes participantes. A partir de los datos obtenidos, se logra sistematizar los hallazgos en torno a los objetivos específicos planteados, lo que facilitó una visión integral de cómo acceden a los contenidos, qué tipo de materiales seleccionan y cuáles son sus principales limitaciones al momento de interpretar y comprender las narrativas audiovisuales observadas.

En este capítulo se presentan, en primer lugar, las conclusiones, organizadas de acuerdo con los objetivos de estudio y serán sustentadas en los resultados más relevantes. Posteriormente, se formulan una serie de recomendaciones para intentar contribuir en el fortalecimiento de la alfabetización audiovisual en poblaciones juveniles, así como orientar posibles acciones educativas y formativas. Finalmente, se señalan las posibilidades de continuidad y ampliación del estudio, considerando aportes de otras disciplinas que permitan enriquecer el baraje de la comprensión audiovisual, de los fenómenos observados y poder así, abrir nuevas líneas de investigación.

### **5.1 Conclusiones**

A continuación, se presentan las conclusiones a que se llegó según los resultados de la investigación, las cuales están articuladas según los objetivos específicos planteados.

#### **Audiovisuales y fuentes preferidas por los jóvenes del estudio.**

Durante el proceso de investigación, se logró determinar que la Internet es el medio principal mediante el cual los jóvenes del estudio tienen acceso a los diferentes audiovisuales que ven, la televisión y las salas de cine, si bien, son utilizados lo hacen con menor frecuencia y en general es menor la cantidad de jóvenes.

El tipo de audiovisual preferido por los jóvenes son las series con historias que se desarrollan en varias temporadas, de estas las preferidas son las producidas por Netflix, seguido por los videos musicales películas de acción o terror. Los canales de transmisión preferidos son Netflix y YouTube.

### **Contenido de los audiovisuales que ven los jóvenes del estudio.**

Las series elegidas por los jóvenes se caracterizan por ser de ciencia ficción en la cual el tema principal es la lucha por la sobre vivencia, con personajes humanos sin super poderes pero que, sí representan al héroe o heroína, los cuales deben enfrentar gran cantidad de acontecimientos para mantenerse con vida y enfrentan sentimientos de dolor, desolación, tristeza y soledad. Estas series se caracterizan por el conflicto que presentan desde la narrativa audiovisual

En el ambiente y espacio fílmico predominan la discursiva dramática, perturbadora con constantes intervenciones de suspenso, acción y con mucha violencia.

Los audiovisuales tienen elementos como: bullying o matonismo, machismo, agresión y violencia.

Cabe denotar que los contenidos reiterados en el párrafo anterior, son los observados con mayor detenimiento en el capítulo IV con respecto a los análisis de componentes narrativos desde la discursiva audiovisual, los cuales arrojan resultados que serán observados en los siguientes apartados. Estos componentes narrativos serán los utilizados como punto de comparación para consolidar las observaciones que se harán con respecto a lo comprendido por los estudiantes participantes de la investigación dentro del proceso de análisis de estudio.

### **Procesos de comprensión audiovisual de los jóvenes del estudio.**

Ante la proyección de un capítulo del audiovisual, los participantes demostraron poca capacidad para abstraer el tema, y realizar un resumen del mismo, tanto los que vieron la serie por primera vez, como los que manifestaron ya haberla visto con anterioridad. Esta poca capacidad de abstracción se puede observar en el apartado 4.3.1 bajo el subtítulo “agente fílmico” en el cual se exponen algunas de las respuestas que dieron los jóvenes participantes, estas fueron sumamente cortas, sin profundidad ni concentración de ideas para ampliar una propuesta sinóptica.

Para ser más concreto, tanto en el proceso de recolección de datos como en el proceso de investigación con los jóvenes se destaca que las respuestas fueron vagas, sin conceptualización, estas respuestas son basadas en palabras clave o pequeñas frases, algunas veces sin una coherencia discursiva o narrativa de la realidad fílmica, considerando que las respuestas fueron dadas tanto por los participantes que nunca habían visto la serie, o que la vieron por primera vez, como también por los que se reconocieron como seguidores.

En resumen, cuando se les interpela para que construyan una sinopsis, lo que hacen es aludir a

palabras clave, ya que difícilmente pueden referirse a un relato mínimo descriptivo del conflicto fílmico que presenta el audiovisual, que sea construido por ellos mismos de manera independiente, ya que, a la vez, demuestran la necesidad de construcción colectiva de un discurso que, de todas maneras, queda como una sinopsis deficitaria. De esta manera se puede inferir la existencia de un déficit de criterios concretos relacionados directamente con la comprensión fragmentada del audiovisual.

Con respecto a la identificación de los personajes, lograron reconocer a los principales y algunos secundarios, sin embargo, no logran describir elementos de su personalidad y las transformaciones que estos sufren; la concentración se limita a los aspectos de acción de las series. Existen a su vez, algunos criterios que deben ser observados. Los personajes que son reconocidos por ellos son los que tienen vida y por una u otra razón los personajes que ellos consideran que murieron, son invisibilizados, ellos los consideran poco importantes y los absuelven de legitimación existencial.

Para aclarar el punto anterior, se puede remarcar que, durante la proyección del capítulo seleccionado por los estudiantes en estudio, -audiovisual 1-, aparecen zombies que juegan un papel en la discursiva fílmica. Ellos, detallan que a pesar de que los vieron en su accionar, no los reconocen como partícipes dentro de la narrativa audiovisual, ya que el simple hecho de estar muertos los absuelve de reconocimiento como personajes. Este es precisamente el detalle que los hace invisibles en la percepción, comprensión o análisis de personajes por ser, a criterio de los participantes, inexistentes.

Por otra parte, cabe inmiscuir en el análisis a otro de los personajes que aparece en el audiovisual 2, el cual está construido con ratas muertas, que al unirse con una entidad energética toma forma y tiene un conflicto con los personajes primarios para luego ser destruido. El hecho de ser formado con material orgánico muerto, en este caso específico, ratas muertas, no es considerado por ellos como un personaje. En este sentido se remarca la incapacidad de reconocer que los personajes, que en normalidad sufren transformaciones para crecimiento positivo o negativo del personaje y que indiferentemente si su papel es el protagonismo o antagonismo, deben sufrir transformaciones a partir de los conflictos.

Por lo visto, la concentración es en acciones aisladas, la construcción de los escenarios, algunos elementos sonoros, pero más aún, en los elementos periféricos, o sea, no ven el trasfondo del relato, sino que se aíslan en los elementos superficiales, por lo tanto, pierden la esencia del relato

fílmico dejando un gran vacío en la comprensión audiovisual.

Por otra parte, pueden percibir el ambiente tenso, dramático, suspenso, violento y el miedo de las series, lo identifican e incluso llegan a sentirlo conformándose con el elemento de atracción, debido a los estímulos visuales, y de sonido característico de los audiovisuales. Sin embargo, estas acciones de violencia, sangrientas, toscas, basadas a veces en inhumanidades, son consolidadas y normalizadas por estos espectadores juveniles, ya que afirman que están muy acostumbrados a ver este tipo de material bélico que es parte cotidiana en sus visualizaciones diarias, pero que no está articulada como parte de un conflicto y menos, como eje transformador de personajes.

No identifican el relato fílmico al no comprender la trama o conflicto que se desarrolla, mantienen ideas vagas, pero no las pueden concretar. Si identifican la temporalidad en la que se ubica la historia haciendo uso de elementos y signos visuales que hacen referencia a la época en que se desarrolla, sin embargo, no pueden comprender la cronología del relato.

Los jóvenes perciben los elementos visuales y auditivos, escenarios oscuros, tipos de vestuarios, edad de los personajes, efectos especiales tanto visuales como sonoros y reconocen el efecto que les causa y estos elementos parecen ser los que determinan su preferencia por este tipo de audiovisuales.

Pueden identificar a través de lo que ven y escuchan en función del estímulo que les represente, sin llevar a cabo procesos comprensivos e interpretativos siendo que el elemento principal para elegir un audiovisual está determinado por lo que ven y escuchan.

El análisis de resultados desprende otra observación, el hecho de que el espectador joven se acostumbrara a la posibilidad de ver series, o sea, relatos que continúan por episodios en el lugar, hora, espacio, que quieran, por lo visto, también genera que crean que pueden romper la discursiva del relato de uno de los episodios en el lugar, hora, espacio, que quieran, para ser retomada en otro momento. Esta práctica la hacen también con películas y solamente logran el rompimiento del hilo conductor, lo que debilita y ocasiona que el discurso fílmico tenga una ruptura que ayudará enormemente en la distorsión del mensaje y evidentemente, disminuye la capacidad de comprensión audiovisual en los espectadores.

## **5.2 Recomendaciones.**

A partir de las conclusiones se recomienda:

### **La creación de un equipo técnico:**

Integrado por especialistas de: audiovisuales, apreciación de cine e investigadores de la Alfabetización Mediática e Informativa y especialistas en Tecnologías de Información y la Comunicación, para valorar los temas específicos que deben ser observados y dados para el conocimiento y dominio de los jóvenes estudiantes. Estos profesionales deben plantear temas que serán de comprensión básica para los participantes en términos de lectura, análisis y comprensión audiovisual.

### **Crear un taller dirigido a este tipo de audiencias para:**

- a.** Fortalecer la lectura audiovisual, en el que se especificará formativamente, algunos aspectos introductorios en cuanto a la semiótica, diversas posibilidades del simbolismo audiovisual, algunas fuentes y especificaciones sobre las metáforas visuales observadas en audiovisuales para el entretenimiento.
- b.** Capacitar sobre la comprensión de los signos y los diferentes tipos de tomas, los significados de cada una de ellas, (al menos las más usadas por las producciones), y así facilitar la comprensión análisis y captación del mensaje.
- c.** Desarrollar e implementar conversatorios donde los jóvenes se puedan acercar e interactuar con datos y conocimientos básicos con respecto a la edición fílmica, y, la comprensión intelectual, dando cabida a un amplio panorama en cuanto a la captación de elementos que ampliarán la argumentación, justificación y estructura del relato.
- d.** Enseñar de manera básica con respecto a la creación de los protagonistas, antagonistas, importancia de los extras y otros, mediante prácticas en las que los jóvenes puedan hacer la creación de personajes para lograr comprender cuáles son las características básicas de construcción y así determinar también, cuáles son los requerimientos y pautas de la creación. Con esto lograrán ampliar la capacidad de comprensión y diferenciación de los mismos.
- e.** Educar en el significado del color según la cinematografía y las posibilidades de utilización y creación en los posibles mensajes de índole positivo o bien, negativo, para de esta manera acercar a los jóvenes a las posibilidades comunicativas que ayudan en la identificación y proyección de los sentimientos en el filme y la real utilización que se le da dentro del audiovisual. Es de suma importancia que sepan cómo y cuándo se prepara el ambiente para una acción dramática determinada y cómo se utiliza el color en la construcción de la misma.

**f.** Desarrollar el reconocimiento del tiempo fílmico, mediante ejercicios de visualización, con pasos temporales, determinados por efectos visuales y sonoros, cortes directos y utilización de color, para comprender que es un flash back, o un forward back, y dar mayor seguridad en la percepción de las temporalidades y de esta manera lograr una mejor lectura de la comprensión fílmica.

Con los aspectos anteriores, los jóvenes obtendrán bases sólidas para la construcción temática sobre el filme, es decir, tendrán la posibilidad de utilizar un conjunto de ideas que podrán unir para la creación de una sinopsis más coherente y justificada, ya que dominarán la posibilidad de crear una sinopsis por medio del reconocimiento del ambiente, agente y acción fílmica. Además, lograrán reconocer los componentes narrativos visuales y sonoros por medio de los planos, efectos especiales simples, digitalizados, entre otros, la proyección lumínica, calórica y sus significados, espacio fílmico, además, identificarán la temática o idea transmitida por medio de la construcción de una idea central, reconocimiento de elementos sociales actuales, dimensiones metafóricas y metonímicas.

En esta línea, los estudiantes serán capaces de identificar, a través de los sentidos, lo que observan y escuchan en función de los diferentes estímulos que les represente para poder indagar en la elección de lo que quieren ver y de esta forma elegir temas con un panorama crítico más amplio, además de comprender qué está bien o qué está mal según sus gustos o representaciones. Esta conciencia audiovisual ayudará en el crecimiento formativo de él/ella como individuo dentro de nuestras sociedades, serán partícipes del alejamiento del individualismo por la posibilidad de dialogar con otros de manera más coherente en función de su medio social.

### **Ampliar el rango de edad de investigación con respecto a las audiencias.**

Una recomendación dirigida específicamente al área académica; es la continuación del estudio para poner en práctica lo anterior, ya que será de gran utilidad para los jóvenes, además considerar la posibilidad de integrar otras edades ya que la falta de comprensión de lectura audiovisual puede estar generando los mismos inconvenientes a otras poblaciones por falta de conocimiento y de apoyo a la lectura audiovisual, por la posible normalización social, y la falta de programas para el apoyo a estos temas.

Aprovechar los datos arrojados en cuanto gustos y preferencias con respecto a los audiovisuales de estas audiencias, (filmes que tengan drama, romance, comedia, acción, violencia y terror)

pueden ser utilizados en la construcción de nuevas producciones nacionales para afianzar las ventas. En este sentido, se focalizan las posibilidades creativas de los guionistas, productores y directores nacionales con mayor seguridad de éxito audiovisual, de taquilla y mediático.

### **5.3 Posibilidades de continuación o ampliación del estudio con la complementación de otras ramas, ciencias o disciplinas.**

Dentro de las posibilidades de ampliar los estudios y darles continuidad a los diferentes hallazgos con respecto a la comprensión audiovisual, se hace mención a que se pueden extender los temas desde otros enfoques. Para ser aún más específico, se hacen observaciones desde el enfoque de la psicología, de manera tal que se pueden abarcar temáticas cómo las siguientes:

Se recomienda un estudio donde se ponga en tela de juicio el por qué y cuáles son las motivaciones para que los jóvenes, ahora desde un rango mayor de edades, tomen la decisión de elegir las temáticas de los audiovisuales que ven, además de los procesos psicológicos que posiblemente intervienen en esas elecciones fílmicas.

Desde la misma rama de estudio y con respecto a la comprensión de los audiovisuales que ven los jóvenes, cómo, por qué y a qué se debe que dicha población, tenga un déficit de comprensión fraccionaria que debilita la argumentación, crítica y desarrollo de las ideas fílmicas con respecto a los audiovisuales que eligen ver.

Es muy importante recomendar y hacer una investigación más amplia sobre el estudio de la influencia de los audiovisuales que ven los jóvenes y sobre los procesos de conducta, como acto reflejo o comparativo conductual y el entorno real de los participantes.

Por otra parte, existe a su vez algunos criterios que se despejan con este estudio e invita a las posibilidades de ampliar las investigaciones y así, dar continuidad a los diferentes hallazgos con respecto a la comprensión audiovisual. De esta manera, se pueden abarcar temáticas con un enfoque sociológico donde se desprenden algunos criterios como:

Desde un contexto o entorno social en cuanto a la elección de los audiovisuales que ven, existe una relación efectiva o incluso afectiva que perjudica o enriquece la posibilidad de disminución o de ampliación en cuanto a la comprensión de los audiovisuales.

En el caso de los audiovisuales elegidos por parte de los jóvenes, se puede considerar la investigación sobre la manera coexistente de relación entre el contexto o entorno socio-económico en cuanto a la manera que puede afectar o favorecer en las posibilidades de ampliación en la comprensión audiovisual.

Otra de las recomendaciones, es el escudriño con respecto a la afectación del contexto o entorno educacional que se relaciona con la elección de los audiovisuales que ven y de qué manera afecta o enriquece la posibilidad de ampliar o disminuir la comprensión de los audiovisuales.

En otras palabras, estas recomendaciones dan cabida a la indagación desde estas ramas, sin embargo, quedan las posibilidades abiertas desde otros campos científicos en las que se consideran algunas probabilidades educacionales que a la vez, pueden ayudar en la comprensión de lo que ven de una manera general y guiar a las personas, e incluso ampliar las facultades y/o capacidades comprensivas del audiovisual dentro de las sociedades modernas en función de las necesidades del individuo en un ámbito social particular. Además, pensar en la ampliación en cuanto a edades es una herramienta efectiva para acercar a los adultos a comprender las pautas de lo que más ven los jóvenes, amalgamando la educación desde una perspectiva más idónea y amplia, donde se consolide lentamente un círculo afectivo de formación crítica y de abundante crecimiento intelectual fílmico desde las diferentes ramas de la ciencia en función de las diferentes sociedades.

## LISTA DE REFERENCIAS

- Aguilar Carrasco, P. (2010). El análisis audiovisual: Un puente entre los valores pensados y los valores sentidos. *TABANQUE Revista pedagógica*, 23, 69-82. Universidad de Valladolid. <https://doi.org/ISSN: 0214-7742>
- Albornoz, C. (2006). Experimentación, innovación, creación: Aportes en la enseñanza del diseño y la comunicación. *XIV Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*. Buenos Aires, Argentina.
- Althusser, L. (1969). Ideología y aparatos ideológicos de estado. Recuperado de: [www.ucm.es/info/eurotheo/e\\_books/althusser/](http://www.ucm.es/info/eurotheo/e_books/althusser/)
- Alvoz, E. (2016). La rebelión de las formas en el género histórico. *Tiempo y Sociedad*, 24, 87-122. <https://doi.org/ISSN-e1989-6883>
- Andújar, O. (2013). El cine que nunca fue mudo: Intentos de sonorización previos al llamado cine sonoro. *Sineris*, 10. Recuperado de: [http://www.sineris.es/el\\_cine\\_que\\_nunca\\_fue\\_mudo.pdf](http://www.sineris.es/el_cine_que_nunca_fue_mudo.pdf)
- Antezana, L. (2018). ¿Qué contenidos audiovisuales consumen las y los adolescentes chilenos? *Radiografía a los referentes audiovisuales de adolescentes chilenos*. Universidad de Chile. Recuperado de: [https://observatoriocibermedios.upf.edu/wp-content/uploads/2018/10/Boletin-informativo-Nº-1-Series-y-pel%C3%ADculas\\_.pdf](https://observatoriocibermedios.upf.edu/wp-content/uploads/2018/10/Boletin-informativo-Nº-1-Series-y-pel%C3%ADculas_.pdf)
- Astudillo Alarcón, W., & Mendinueta Aguirre, C. (2007). El cine como instrumento para una mejor comprensión humana. *Rev Med Cine*, 4(2008), 131-136. España.
- Barrantes Echeverría, R. (2002). *Investigación: Un camino al conocimiento, un enfoque cualitativo y cuantitativo*. UNED. San José, Costa Rica.
- Batthyány, Karina. Cabrera, Mariana. (2011) Metodología de la investigación en Ciencias Sociales. Apuntes para un curso inicial. Universidad de la República de Uruguay. Uruguay.
- Berone, L. R. (2008) La semiótica en cuestión, o sobre cómo leer al Pato Donald. Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Recuperado de: <https://www.felsemiotica.com/descargas/Berone-Lucas-R.-La-semi%C3%B3tica-en-cuesti%C3%B3n-o-sobre-c%C3%B3mo-leer-al-Pato-Donald.pdf>
- Boquera Matarredonda, M. (2005). *Las metáforas en textos de ingeniería civil: Estudio contrastivo ingeniería* [Tesis doctoral, Universidad de Valencia]. Valencia, España.
- Borobio, L. (2008). *Forma y contenido del arte*. Servicios de Publicaciones de la Universidad de Navarra, España.
- Cantos Ceballos, A. (2013). Cine y alfabetización audiovisual: El análisis del filme como agente activo de comunicación para la educación ciudadana. *Razón y Palabra*, 18(82). Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Estado de México, México.

Casañ Nuñez, J. C. (2018). Preguntas de comprensión audiovisual sobreimpresas: Propuesta para el aprendizaje de segundas lenguas. *Grupo de Investigación para la Enseñanza de Lenguas Asistida por Ordenador (CAMILLE)*. Universitat Politècnica de València. España. Recuperado de: <http://dx.medra.org/10.17398/1695-288X.17.1.105>

Chacón, D. L. (2019). Entre Netflix y algoritmos. ¿Cómo los usuarios interactúan con los algoritmos de Netflix? Estudios del Cicom-UCR indagan sobre esta relación de doble vía. *Ciencia más tecnología*. Costa Rica. Recuperado de: <https://www.ucr.ac.cr/noticias/2019/10/08/entre-netflix-y-algoritmos.html>

Chion, M. (1992). *El cine y sus oficios*. Cátedra. Madrid, España.

Chion, M. (1999). *La audición*. Editorial Cátedra. Madrid, España.

Crusafon Baqués, C. (1999). *El espacio audiovisual europeo: Análisis de la industria audiovisual y de las políticas europeas en la década de los 90*. Universidad Autónoma de Barcelona. España.

Cuba Saldarriaga, H. A. (2023). *Análisis del lenguaje audiovisual y los mensajes sociales en los videoclips “Triciclo Perú” de Los Mojarras y “Más Poder” de La Sarita* [Tesis de licenciatura, Universidad de Lima]. Perú. Repositorio Institucional de la Universidad de Lima.

De Moragas, Miquel, M., Beale, A., Dahlgren, P., Eco, U., Fitch, T., Gasser, U., & Majó, J. (2012). *La comunicación: De los orígenes a internet*. Gedisa. España.

Díaz Martínez, A. M. (2009). Imagen y pedagogía. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 13, 143-154. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Colombia.

Díaz Mohedo, M. T., & Vicente Bújez, A. (2011). Los jóvenes como consumidores en la era digital. *REIFOP*, 14(2). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4619874>

Dorfman, A., & Mattelart, A. (1972). *Para leer al Pato Donald*. Siglo XXI Editores. Argentina.

Eisenstein, S. M. (1999). La cuarta dimensión fílmica (1927). *La forma del cine* (p. 65). Siglo XXI. Madrid, España.

Garrido Lora, M. (2009). La representación de la violencia en los tráileres de las películas de Walt Disney Pictures. *Revista Zer*, 15(29). Vol. 15 - Núm. 29, 2009. Sevilla, España.

Garrote Pérez de Albéniz, G. (2013). Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y auto-percepción como estudiante. *Universidad de Burgos*. España.

Grau Rebollo, J. (2012). Antropología audiovisual: Reflexiones teóricas. *Alteridades*, 22(43), 161-175. Universidad Autónoma Metropolitana. México.

Hernández Alfonso, E. A., Paz Enrique, L. E., Alcívar Molina, S. A., Martínez Veitía, Y., & Marrero Martínez, M. C. (2018). *Documento audiovisual: Consumo, procesamiento y análisis*.

Editorial Feijóo. España.

Hernández-Santaolalla, V. (2010). De la Escuela de Constanza a la Teoría de la Recepción Cinematográfica. Un viaje de ida y vuelta. *Frame*, 6, 196-218.

Icart Isern, M. T. (2008). Metodología de la investigación y cine comercial: Claves de una experiencia docente. Escuela de Enfermería. Universitat de Barcelona. España. Recuperado de: [diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/44146/1/560587](http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/44146/1/560587)

Israel Turim, V. (2018). Big data y recomendaciones algorítmicas en las SVOD: El caso de Netflix. Una propuesta metodológica para estudiar la percepción y satisfacción de los usuarios [Tesis de Máster, Universitat Ramon Llull]. Barcelona, España.

Lachat Leal, C. (2012). Percepción visual y traducción audiovisual: La mirada dirigida. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 4, 87-102. Universitat de València. España.

Lerma Amado, A. L. (2013). Convergencia tecnológica de la televisión con internet: Sistematización de las WEBTV en España [Tesis doctoral, Universitat de València]. España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=85803>

López Yepes, J. (2000). Hombre y documento: Del Homo Sapiens al Homo Documentator. *Revista de la investigación Iberoamericana en Ciencia de la Información y Documentación*. Madrid, España. Recuperado de: <http://www.mdp.edu.ar/humanidades/documentacion/licad/archivos/modulos/inicial/archivos/bibliografia/inicial/MI037.pdf>

Majó, J. (1997). *Chips, cables y poder: La clase dominante en el siglo XXI*. Planeta. Barcelona, España.

Malo Cerrato, S., Navarro Pou, D., & Casas Aznar, F. (2012). El uso de los medios audiovisuales en la adolescencia y su relación con el bienestar subjetivo: Análisis cualitativo desde la perspectiva intergeneracional y de género. *Athenea Digital*, 12(3), 27-49. Recuperado de: <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/Malo>

Marranghello, D. (1994). *Análisis cinematográfico*. Ediciones Cultura Cinematográfica. San José, Costa Rica.

Meyer-Bisch, P. (1998). Los derechos culturales: Declaración de Friburgo. Bolivia. Recuperado de: [www.culturalrights.net/descargas/drets\\_culturals239.pdf](http://www.culturalrights.net/descargas/drets_culturals239.pdf)

Moguillansky, M. (2016). El nuevo cine de espectáculo como estrategia comercial: Un análisis de las tendencias del consumo de cine en salas. Brasil. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 39(3), 167-183. Recuperado de: <https://doi.org/10.1590/1809-5844201639>

Monje Alvarez, Carlos A. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. Universidad Surcolombiana. Colombia.

Morales, D. (1995). *El espectáculo como forma de comunicación*. Comunicarte. Bolivia.

Morales, E. (2017). *Los signos de la imagen: Una introducción a la semiología*. Paidós Comunicación.

Morales, J. M. (2017). *La mirada electrónica*. Universidad Nacional Autónoma de México. México.

Muñoz Alvarado, Ma. Daniela y Rosa Nicaragua Nicaragua. Un acercamiento a la brecha digital en Costa Rica desde el punto de vista del acceso, la conectividad y la alfabetización digital. Recuperado en: [revistas.ucr.ac.cr](http://revistas.ucr.ac.cr) > Inicio > Vol. 4, Núm. 1 (2014).

Muñoz Calvo, Sagrario, Gracia, Diego. (2006). *Médicos en el cine. Dilemas bioéticos: sentimientos, razones y deberes*. Editorial Complutense. S.A., Madrid.

Navarro, F. (2011). Prensa y cine durante la II República. Una aproximación crítica a la actualidad cinematográfica a través de la prensa escrita. *Revista de la Asociación de Historia Contemporánea*, 22, 241-268. <https://doi.org/ISSN 0211-119X>

Neisser, Ulric. (1976) *Cognition and reality: principles and implications of cognitive psychology*. San Francisco: W. H. Freeman & Co. [Citado por la traducción española de Manuel Ato García: *Procesos cognitivos y realidad: principios e implicaciones de la psicología cognitiva*. Madrid: Marova, 1981.

Olweus, D. (1978). *Aggression in the schools: Bullies and whipping boys*. Washington D.C., USA: Hemisphere (Wiley).

Pérez Oviedo, M. Esther del Moral. (1999) “La publicidad indirecta de los dibujos animados y el consumo infantil de juguetes”. En: INVESTIGACIONES COMUNICAR 13.

Ramos Álvarez, Antonio, (2019); *La comprensión audiovisual: una nueva “visión”*. Instituto Cervantes, congreso mundial de profesores de español. España. Recuperado en: [http://comprofes.es/sites/default/files/slides/ramos\\_alvarez\\_antonio\\_guion.pdf](http://comprofes.es/sites/default/files/slides/ramos_alvarez_antonio_guion.pdf) 24-01-19. 06:00 pm

Rozados Lorenzo, Andrés J. (2022). *Tendencia Actual del Consumo Audiovisual en Solitario entre las Nuevas Generaciones. De la experiencia grupal al consumo unipersonal personalizado*. Universidad de Santiago de Compostela. España. *International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual* <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3610>

Salas Bustos, David, (2014); *Análisis del mensaje y lenguaje audiovisual de los materiales comunicativos del proyecto Quito, hábitat silvestre desde el enfoque de la educomunicación*. Tesis de licenciatura de la facultad de comunicación lingüística y literatura de la escuela de comunicación. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperada en: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/10935/10.23.000084.pdf?sequence=4&isAlowe d=y>

Sarmiento, G. (2013). “Dorfman y Mattelart, lectores del Pato Donald”. En: DEDiCA. REVISTA DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES, 4 (2013). Págs.129-143. Disponible en: [dialnet.unirioja.es/download/articulo/4252347.pdf](http://dialnet.unirioja.es/download/articulo/4252347.pdf)

Sartori. Giovanni, (1998); Homo Videns, La Sociedad Teledirigida. Taurus Pensamiento. Buenos Aires, Argentina.

Silva Robles, Carmen, Elías Zambrano, Rodrigo, Jiménez Marín, Gloria. (2012) “*Creatividad y Producción Audiovisual en la Red: El Caso de la Serie Andaluza Niña Repelent*” *Universidad de Fonseca, Journal of Communication*. n. 4 (2012), pp. 1-22. Cataluña, España

Ugalde, Leire; Medrano, M<sup>a</sup> Concepción y Aierbe, Ana. “Identificación con personajes cinematográficos discapacitados y valores percibidos: una investigación experimental con universitarios”. En: *Revista Zer*, Vol. 17 - Núm. 32, 2012. pp. 187-208. Disponible en: [www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer32-11-ugalde.pdf](http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer32-11-ugalde.pdf)

Velásquez García, Germán, (2012); *MÓVILES DE GUERRILLA* Procesos de autocomunicación, Lenguaje audiovisual en medios móviles y su aplicabilidad didáctica en pedagogías alternativas. Estudio de caso en el Colegio Colombo Francés de Medellín -Colombia. Universitat Ramon Llul, Catalunya, España.

Zavala, Lauro. (2012) “Tradiciones metodológicas en el análisis cinematográfico”. En: *La Colmena* No 74, abril –junio 2012. Págs. 9. Disponible en: [www.uaemex.mx/plin/colmena/...74/.../Tradiciones\\_metodologicas.pdf](http://www.uaemex.mx/plin/colmena/...74/.../Tradiciones_metodologicas.pdf)