

**NARRATOLOGÍA SISTÉMICA DESDE LA ÉTICA ANÓMICA
LATINOAMERICANA DEL CONSUMO AUDIOVISUAL:**

**MODELO DE DISEÑO Y ESCRITURA DE GUIONES PARA
PLATAFORMAS DE STREAMING**

PRESENTA:

Mtro. en Diseño Juan José López Flores





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CONAHCYT

NARRATOLOGÍA SISTÉMICA DESDE LA ÉTICA ANÓMICA LATINOAMERICANA DEL CONSUMO
AUDIOVISUAL:

MODELO DE DISEÑO Y ESCRITURA DE GUIONES PARA PLATAFORMAS DE STREAMING

TESIS PARA DOCTORADO

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE: DOCTOR EN DISEÑO

PRESENTA:

Mtro. en Diseño Juan José López Flores

Director:

Dr. En C. S. Miguel Ángel Rubio Toledo

Tutores adjuntos:

Dra. En C.C. Diana Elisa González Calderón

Dr. En F. Ángel Federico Adaya Leythe

Dra. En E. Laura María Morales Navarro

Dra. en D. Sandra Alicia Utrilla Cobos



Toluca, Estado de México, diciembre 2023



La publicación de este material se financió con recursos de las becas para estudios de doctorado CONAHCYT 2020 – 2023 y el apoyo de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMÉX) y dentro del programa de estudios de Doctorado en Diseño en la Facultad de Arquitectura y Diseño.

El contenido del presente texto, así como las imágenes referenciadas tienen únicamente fines académicos y de investigación y su uso es meramente ilustrativo. Las perspectivas presentadas en el documento son responsabilidad del autor, y no reflejan necesariamente las opiniones del CONAHCYT y del Doctorado en Diseño.

Los contenidos presentados como imágenes o citas y referencias son propiedad de sus respectivos autores referenciados y utilizados como fuente de consulta, en cuyo caso han sido debidamente referenciados y/o citados, brindando el respectivo derecho de autor. Cualquier omisión de autores, fuentes de consulta o materiales en la presente o futuras ediciones no fue realizada con dolo y se dará el crédito y mención correspondiente de haber ocurrido tal omisión.

Índice

Introducción	10
--------------------	----

Capítulo I

Diseño de Investigación teórico-metodológica

1.1 Mapa de la teoría general	19
1.2 Marco conceptual	19
1.2.1 La narratología sistémica.....	20
1.3 La Ética Anómica Latinoamericana	21
1.4 El consumo audiovisual.....	23
1.5.1 Productos audiovisuales	26
1.5 Marco teórico - metodológico	27
1.6 Ética de la liberación	34
1.6.1 La ética y las categorías de análisis.....	37
1.6.2 Ética anómica latinoamericana	38
1.6.3 Anomias sociales	38
1.6.4 Ética en el contexto de los productos audiovisuales	43
1.6.5 Ética profesional	48
1.7 El lenguaje audiovisual	52
1.7.1 Categorías de análisis del lenguaje audiovisual	58
1.8 Análisis Narratológico Sistémico	66
1.8.1 Herramientas de la narratología.....	67
1.8.2 Categorías de análisis narrativo en los productos audiovisuales	71
1.9 Sistemas complejos	75
1.9.1 Sistema narratológico latinoamericano	77
1.9.2 Representación de Latinoamérica en los productos audiovisuales	81

1.10 Marco referencial.....	83
1.10.1 Producción Audiovisual.....	83
1.10.2 Preproducción.....	86
1.10.3 Producción.....	93
1.10.4 Postproducción	95
1.11 Lenguaje cinematográfico	96
1.11.1 Discurso cinematográfico	97
1.12 Industria cultural	101
1.12.1 Productos Audiovisuales	104
1.12.2 Medios audiovisuales.....	105
1.12.3 Influencia de los productos audiovisuales	109
1.13 Normativa jurídica	112
1.13.1 Artículo 208 del código penal federal	113
1.14 Estudios sobre los efectos del consumo audiovisual	114

Capítulo II

Caso de estudio

2.1 Análisis de contenido.....	123
2.2 Narcos México	128
2.2.1 Análisis de contenido anómico en la trama de Narcos México.....	128
2.3 Detección de actos anómicos en el guión	147
2.3.1 Relevancia del análisis al escribir el guión	149

Capítulo III

Modelo de diseño

3.1.1 Elementos del análisis para el caso de estudio	156
3.2 Entrevistas a profesionales de la producción audiovisual	169
3.3 Cuestionarios aplicados a estudiantes de Producción Audiovisual	181
3.4 Modelo de diseño	182
3.4.1 Desarrollo del Modelo ético de diseño y escritura de guiones para plataformas de streaming.....	183
3.4.2 Modelo aplicado a un cortometraje	184
3.4.3 Guión y Storyboard.....	188
3.5 Modelo de ético diseño y escritura de guiones para plataformas de streaming	202
3.5.1 Verificación mediante la realización de una línea de tiempo	212
Conclusiones	217
Referencias.....	218

Introducción

Con la aparición de cada nueva tecnología se plantean sus aplicaciones, formas de explotación comercial y surgen regulaciones legislativas para ejercer un control tanto de producción como de contenido. Ejemplo de esto son los productos audiovisuales como las películas, las series televisivas, los videoclips y los videojuegos. Esto tiene su origen en diciembre de 1895, fecha en que el cine tiene su origen con las primeras proyecciones de los hermanos Lumière. Donde de inmediato se percibió el impacto que las imágenes en movimiento tenían sobre la audiencia. Las anécdotas de personas saliendo del teatro al sentir que el tren proyectado efectivamente los impactaría en *La llegada del tren* 1896.

Desde las primeras proyecciones se detecta la intención de los realizadores por capturar la vida en sociedad tal cual es, aunque rápidamente surgieron expresiones más orientadas al humor o lo erótico, seguido por las primeras adaptaciones literarias. Dependiendo de la región, la cultura y hasta las creencias religiosas los contenidos narrativos eran y siguen siendo diversos. La constante es la explotación de las narrativas para generar un producto que brinde ingresos. Aunque también están aquellos que tienen el objetivo de ser canales de adoctrinamiento y propaganda.

Al igual que la literatura y la música, el cine se nutrió de las historias de los pueblos, poco a poco la narrativa se volvió contemporánea, un ejemplo de esto lo encontramos en México con *El automóvil gris* de 1919, dirigida por Enrique Rosas película basada en hechos verídicos ocurridos en 1915 estrenada tan sólo cuatro años después, narra los hechos acontecidos en torno a una banda de ladrones, su captura y posterior fusilamiento, mismo que en la película es real. Desde entonces ha continuado así, la película comentada es solamente una de las muchas inspiraciones que se han tomado de la vida real para realizar producciones audiovisuales. Los asaltos de la banda del auto gris constituyen Acciones Anómicas (AA), las cuales se definirán más adelante en éste documento de investigación, pero podemos adelantar que las consideramos como aquellas que atentan al desarrollo y bienestar de los individuos y sus comunidades.

Cine, televisión y videojuegos han sido sujetos al escrutinio por parte del público precisamente por su contenido y la influencia que éste tenga sobre la audiencia. Detractores han surgido y de la misma están quienes defienden la libertad creativa y de expresión de los autores, a quienes llamaremos más adelante realizadores. Existen estudios académicos sobre los impactos negativos y otros sobre los beneficios de los productos audiovisuales en los espectadores, por lo que no es intención de le presente trabajo sumarse a ellos.

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo explicar cómo está construida la narrativa en torno a una ética anómica dentro de los productos audiovisuales que tienen un contexto latinoamericano en sus historias, deconstruyendo el lenguaje utilizado para su articulación y detectar las

Acciones Anómicas contenidas en un producto, determinar si incurren en una apología a ellos, su frecuencia y si dentro de la misma se encuentran Acciones Normativas (AN) que sirvan de contrapeso narrativo. Entendiendo a la ética anómica como aquella que acepta a las AA como parte de su proceder necesario para que la sociedad y las instituciones funcionen, por ejemplo la corrupción.

El término Acciones Anómicas, como ya se comentó corresponden a todas aquellas realizadas por personajes que atentan contra la salud, dignidad y bienestar de los individuos, que pueden estar penadas por una ley o mal vistas dentro de la moral colectiva de una sociedad y las Acciones Normativas (AN) serán aquellas que buscan contrarrestar a las primeras mediante la intervención directa de algún personaje dentro de la trama del producto audiovisual.

Estos datos serán usados para graficar los movimientos tanto de las AA y las AN en la línea de tiempo de un producto audiovisual seleccionado, mismos que permitirán diseñar una serie lineamientos éticos a seguir al momento de realizar guiones con narrativas con contenido anómico con la finalidad de que el producto sea socialmente responsable con su audiencia.

Esto debido a que los mencionados productos son diseñados para generar un impacto en el espectador, provocar emociones y en algunos casos cambios de conducta. Sin embargo, esto último bien puede ser un efecto inesperado, ya que, si bien existen leyes que regulan la distribución de los productos, como la clasificación para una sala de cine o un anuncio de clasificación y contenido antes de iniciar un programa, la vulnerabilidad que estos métodos llegan a presentar atentan contra los espectadores que asumen su derecho a decidir qué ver en su plataforma de preferencia permitiendo que estos contenidos sean visualizados, aún si los espectadores no tienen un criterio que les permita asimilar de forma segura los mensajes contenidos. En esta investigación nos centraremos en uno de los más vulnerables como lo son las plataformas de *Streaming*.

De igual forma se pueden diseñar para evitar estas afectaciones emocionales y mentales, se puede revertir la normalización de las anomias. Será mediante el análisis de un producto bien posicionado usando elementos del lenguaje audiovisual, revisión de algunas teorías sobre la producción audiovisual así como entrevistas a algunos profesionales de la comunicación y cuestionarios a estudiantes de la licenciatura en Diseño, Animación y Arte Digital de UNTEC Campus Toluca quienes cursan la materia de producción audiovisual que se establecerá pertinente realizar un modelo de diseño y escritura de guiones orientados a plataformas de *Streaming* al mismo tiempo que se comenzará a plantear el modelo de diseño.

Con la intención de que estos productos audiovisuales no caigan en revictimizar a los espectadores, ni normalizar las AA sin caer en censura o comprometiendo el género al que el producto pertenezca. Se busca que la repercusión a nivel social sea de reflexión ante estas acciones y en consecuencia se formen posturas críticas entorno al contexto de ética anómica que se vive en nuestra región,

entendiendo esta última como la normalización de las acciones anómicas por parte de la sociedad y productos audiovisuales que impide un avance en materia social de criterios y actitudes ante las AA. El campo de intervención es grande, por lo que se acota a aquellos productos que se basan en hechos reales o que retoman temas sociales igualmente reales, los cuales se enlistan en esta misma investigación.

Se espera lograr un modelo que al aplicarse permita generar un producto audiovisual con calidad narrativa, socialmente responsable y que no atente contra las características del género ni limite la creatividad de los realizadores, al contrario, que estos propongan resultados narrativos y visuales igual de atractivos que los productos ya existentes. De ser posible, aplicarlo a un proyecto real por parte de estudiantes en el campo audiovisual que aún no se encuentren viciados por la práctica que se realiza en el campo laboral, con la finalidad de ser un inicio en el camino a una deontología de la comunicación visual.

Planteamiento del problema

El consumo audiovisual de producción en Latinoamérica tiene como base narrativa temas socio-culturales explotados con poca o ninguna ética en relación con las anomias¹ sociales que se viven en la región, influyendo en los espectadores de forma negativa al adoptar estas anomias conductas y normalizarlas en su conducta social vida diaria.

Este tipo de productos son series de televisión y películas, siendo de interés el estudio de aquellos que se producen directamente para plataformas digitales, siendo Netflix la plataforma elegida para el estudio por su número de suscriptores, en el año 2019 contaban con alrededor de 31.4 millones y esperan llegar a 40 millones para 2023 según el sitio [statista.com](https://www.statista.com) (2021)

La posibilidad que ésta y otras plataformas ofrecen es que una gran cantidad de personas tengan acceso a diferentes contenidos, dentro de los cuales, los planteamientos y representaciones que atienden a la moral y a la violencia son el objeto de análisis que motiva el presente trabajo.

Algunos de los productos que se llevan a la pantalla ya sea en forma de serie o película, muestran las vidas de personajes abiertamente criminales actuando como protagonistas, donde el papel de los “héroes” pareciera relegado en importancia. Otras series muestran crueldad y violencias muy gráficas. Estos productos audiovisuales posiblemente en las décadas de 1980 y 1990 escandalizarían por su contenido dado que surgen movimientos de censura, si fuese el objeto de la presente investigación se compararía la cantidad de anomias representadas en dos marcos de tiempo distintos junto

1 Este concepto se desarrollará más adelante, esta tomado del trabajo del sociólogo y filósofo francés Émile Durkheim (1858-1917) pero adaptado a las necesidades del presente trabajo.

con sus valores morales y medios de control en torno a los espectadores.

En la actualidad pareciera que la explotación de elementos como la violencia, el crimen entre otros elementos, es más aceptada en pro de una mayor oferta de entretenimiento, al respecto menciona Jesús Martín-Barbero (1991, pág. 149) “Una mezcla de miedo, resentimiento y vicio que responde a una cotidianidad insufrible: esa que permite al escritor indagar hasta el límite de lo prohibido a la vez que estimula sádicamente el interés del lector²”. Podríamos apuntar que es una explotación del morbo por ver estos elementos.

Los índices de criminalidad que se registran en México son en parte motivo para realizar los siguientes cuestionamientos; ¿De qué manera los contenidos audiovisuales refuerzan esta aceptación? ¿A qué se debe que los productores y guionistas promuevan esto? ¿Existe un vacío ético en la producción audiovisual de las series de Streaming? ¿Se pueden reorientar estas preferencias de consumo y por lo tanto frenar la normalización de anomias sociales? En todo caso, son los productos audiovisuales cuyas historias transcurren en Latinoamérica y hacen apoteosis de anomias sociales los que interesan para el presente trabajo.

Para encontrar algunas de estas respuestas se debe conocer cómo es la generación de un producto audiovisual, estos contenidos requieren para su desarrollo de tres etapas:

- Preproducción
- Producción
- Postproducción

Es en la etapa de la preproducción donde se da el origen de estos productos, se genera la idea y posterior escritura del guion seguido por la elaboración de fichas de personajes y el storyboard, fases de la preproducción donde se han de seleccionar los aspectos narrativos y visuales que serán llevados a la pantalla. Aquí es donde el presente trabajo se interesa, pues es en la planeación donde se propone se genere una crítica sobre el contenido y el mensaje que se construye.

Preguntas de investigación

La pregunta principal es la siguiente:

2 Para la presente investigación el término <<lector>> engloba también al espectador como individuo que lee un mensaje en los productos audiovisuales.

¿Cuáles son los parámetros éticos que se deben plantear a las producciones audiovisuales de origen latinoamericano para evitarla apoteosis de anomias sociales?

Preguntas secundarias:

¿Qué es la narratología y por qué se le debe tomar en cuenta para el análisis audiovisual?

¿Qué tipo de productos audiovisuales que se producen en Latinoamérica tienen como base temas socioculturales relacionados a las anomias sociales de la región?

¿Cómo se analizan y qué problemas éticos presentan estos productos audiovisuales?

Objetivo General

Elaborar un Modelo de diseño y escritura de guiones que contenga lineamientos éticos en la elaboración de contenidos audiovisuales para Latinoamérica.

Objetivos específicos

Descubrir las características de la ética anómica latinoamericana que se encuentra en las producciones audiovisuales consumidas en dicha región.

Justificación

La razón por el gusto de los espectadores al consumo de este tipo de producciones dentro de un entorno que resulta conocido, Chris Barker (como se cita en Rebeil & Gómez, 2007, pág. 44) menciona que esto se debe a una “serie de procesos mediante los cuales aprendemos a salir adelante en una cultura, incluida la adquisición del lenguaje, de valores y de normas”, es una forma de socialización secundaria que también mencionarían Berger y Luckmann (2003, págs. 174-185) por lo que podemos decir que cumplen con una función y que de lo contrario ya se habrían detenido en su producción. El consumo de violencia audiovisual se ha relacionado con el comportamiento de sus consumidores al respecto encontramos que:

En nuestro país se cuenta con un conjunto de trabajos, menores en cantidad pero de gran calidad realizados desde el Instituto Mexicano de Psiquiatría, en el cual el grupo de investigadores que encabeza Sarah García Síberman ha logrado vin-

cular la agresión de jóvenes y niños a los contenidos mediáticos e hipermediáticos. (Rebeil & Gómez, 2007, págs. 26-27)

Ya sea en la televisión o en los videojuegos, se mencionarán en este trabajo algunas de las investigaciones que se han realizado al respecto como referencia y argumentación desde sus resultados.

Las características de las anomias sociales que se examinarán aportarán a su prevención dentro del consumo audiovisual que reflejan nuestra realidad como región. Siendo desde la etapa de la pre-producción y más específicamente, desde la elaboración del guion que es donde se marca el rumbo que llevarán las historias contadas en las producciones.

Esta investigación servirá para comprender como es que se aceptan o normalizan las anomias sociales propias de la región latinoamericana y por ende proponer como evitarlo desde una serie de lineamientos éticos para evitar la mencionada normalización.

También será una contribución para cambiar un poco la cara de Latinoamérica, los medios audiovisuales son solo una parte de las aristas que construyen y refuerzan su imaginario y el de cualquier otra región ya que la apreciación por parte de otras regiones al conocer estas producciones podría ser que el latino promedio acepta la realidad de violencia en la que vive e incluso le da legitimidad, tomando en cuenta el término como “legitimar: Permitir, aprobar*, certificar” (Corripio, 1985). Los medios deben hacer su parte en cuanto a la percepción de una región.

Delimitación y alcance

Anteriormente se mencionó que Netflix es la plataforma seleccionada para revisar estos contenidos relacionado a su número de suscriptores (que no es lo mismo que número de usuarios). Pero también es considerado por su relevancia en un marco temporal que abarca desde el año 2010 cuando Blockbuster se declara en bancarrota, al 2019 cuando Roma cinta dirigida por Alfonso Cuarón fue nominada a varios premios de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood, ganando Mejor película de habla no inglesa, Mejor director y Mejor fotografía. Erin Meyer comenta:

Durante los últimos años, Netflix ha cosechado más de trescientas nominaciones a los Emmy y varios premios de la Academia en Estados Unidos. Asimismo, recibió diecisiete nominaciones en los Globos de Oro, más que ninguna otra cadena u otro servicio de streaming, y en 2019 alcanzó el primer puesto de empresas mejor consideradas de Estados Unidos en la clasificación anual del Reputation

Institute. (*Hastings & Meyer, 2020, págs. 16-17*)

La plataforma ha estrenado en 2021 la tercera temporada de Narcos, serie que será utilizada como estudio de caso.

Metodología de investigación: La teoría fundamentada

Como método de investigación se propone La teoría fundamentada ya que es de carácter cualitativo. Desarrollado por los sociólogos Barney Glaser y Anselm Strauss. Es un método que busca obtener nuevas teorías a partir de la información obtenida en la investigación a partir de acciones, interacciones y procesos sociales que son pertinentes para la formación de la nueva teoría, es “una metodología para descubrir teorías que dormitan en los datos.” (Strauss citado por Vera, 2003)

- Genera conceptos originales
- Es una abstracción de haceres y significados para la generación conceptual.
- Permite crear una formulación teórica basada en la realidad tal y como se presenta.

Lo anterior por medio de una interpretación analítica de los procesos que se observan. Pretende explicar los sucesos o eventos que trascienden la vida social de los sujetos de estudio. El esquema de la Teoría General (ver esquema 1) ayuda al seguimiento de las teorías que buscan explorar con la finalidad de fundamentar la investigación.

Fases:

- Codificación abierta de los datos o de información.
- Codificación selectiva.
- Codificación axial.
- Matriz condicionada.

Algunas de las ventajas del método son:

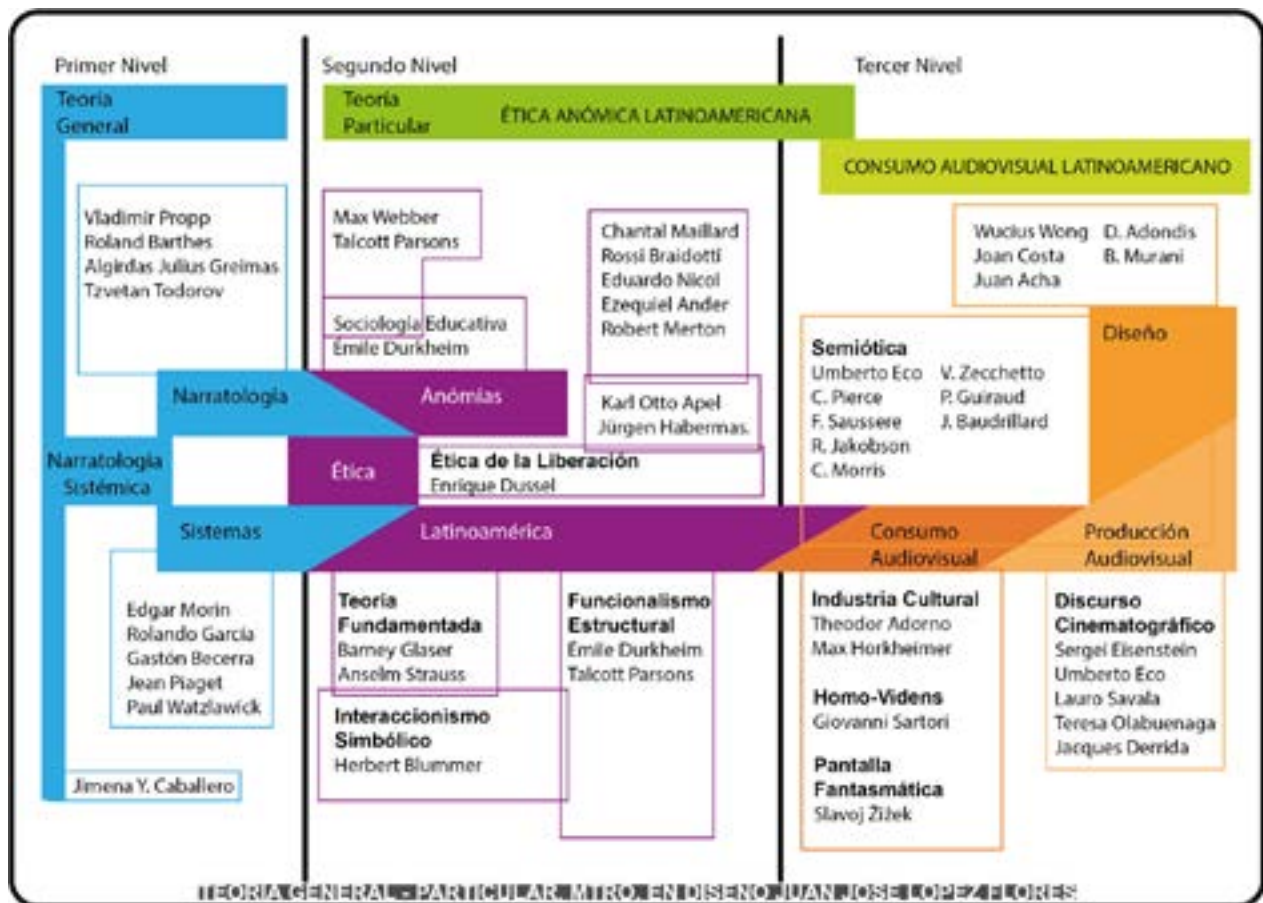
- Permite representar la realidad de manera inductiva.
- El investigador es libre de expresar lo que sucede durante la investigación.
- Permite métodos mixtos de recolección de datos conocido como triangulación de métodos.

Capítulo I

Diseño de Investigación teórico-metodológica

1.1 Mapa de la teoría general

La siguiente imagen (ver esquema 1) es una representación visual de los autores que se usan para fundamentar el trabajo. Se encuentra segmentado en tres niveles de acuerdo a la relación con el título de la investigación y subdivididos por campos conceptuales por color:



Esquema 1 Teoría General. Elaboración propia, 2021

1.2 Marco conceptual

Los siguientes conceptos están presentados en el orden del título de documento. Constan de una introducción general a cada campo; Sistema para fundamentar la complejidad del fenómeno y la construcción del contenido audiovisual, ética para detectar las anomias y construir el modelo que evite su apoteosis y consumo audiovisual en su análisis visual y narratológico, entorno a la construcción de la investigación con la finalidad de aclarar posibles dudas y contradicciones, como lo sería el caso de la ética anómica o de dónde surge el concepto de narratología sistémica.

1.2.1 La narratología sistémica

Esta investigación tiene como punto de partida el trabajo de la Maestra en Comunicación Jimena Yisel Caballero Contreras (2018), donde establece la relación entre la narratología y los sistemas complejos. Su trabajo hace referencia a la necesidad de generar nuevas teorías ante la aparición de nuevos medios otorgando conceptos y herramientas de análisis para el estudio de los productos audiovisuales. En sus conclusiones, comenta que existe "... la posibilidad de que en un futuro se genere una perspectiva compleja enfocada al estudio de la comunicación en general" (Caballero, pág. 40). Las plataformas de streaming son relativamente nuevas en comparación a otros medios de transmisión audiovisual, por lo que surgen en torno a ellas nuevas teorías y metodologías de estudio. De la lectura de su trabajo nace la motivación para el presente trabajo que constituye parte de esa perspectiva compleja que comenta, pero enfocada en lo particular a los productos que reflejan una realidad de Latinoamérica vista como una representación cultural y las anomias sociales que constituyen la narrativa de algunos de estos productos audiovisuales.

¿Qué es la narratología?

La narratología es el estudio de los orígenes de los relatos y sus unidades constitutivas, implica también conocer el sentido del mensaje transmitido a la sociedad donde surgió. Ahora, conocer estos elementos permite identificar la influencia en la cultura, su importancia y en el caso de que ocurra, sus cambios y el impacto en otras culturas. Estos elementos en la narratología de Barthes (como se cita en Palao, 2012, pág. 104) son los siguientes:

Núcleos. Son las acciones que ensamblan la columna vertebral del relato. Se caracterizan por que abren y cierran expectativas y por lo tanto constituyen nódulos irreversibles en la trama.

Catálisis. Son acciones subsidiarias y periféricas que no varían definitivamente el curso del relato ni lo anclan en trayectorias irreversibles. Pueden servir para analizar un ambiente, caracterizar un personaje, etc. La gran relevancia hermenéutica de las catálisis es que son el enclave en el que se naturaliza y legitima el mundo diegético.

La búsqueda de ambos tipos de acciones corresponde a la necesidad de caracterización de estas para determinar los pasos a seguir, evitar su presencia en los productos audiovisuales.

¿Por qué verla desde la teoría de sistemas complejos?

La construcción de un relato, de una narración puede suponer un proceso lineal, el cual llamaremos desarrollo dramático. Pero el estudio de su gestión, la dirección que toma dentro la historia de la sociedad y la influencia individual que pretende o no lograr, requiere de un enfoque sistémico complejo. No es uno, son varios y no debe ser aislado de éstos. Los contextos pueden ser jerarquizados y las convergencias destacadas constituirán nexos fuertes de análisis.

Para Rolando García (2006, pág. 21) lo importante en la teoría de los sistemas complejos “es la relación entre el *objeto de estudio* y las *disciplinas*” que intervienen en el estudio. Esto debido a que la complejidad misma del sistema no permite que el estudio se lleve a cabo desde una sola disciplina.

1.3 La Ética Anómica Latinoamericana

Como se ha establecido al inicio del presente documento, la intención del estudio está enfocado a la narrativa audiovisual de una representación de Latinoamérica. Donde se plantea identificar una ética anómica en la construcción de la mencionada narrativa. Surgirá a primera vista una aparente contradicción entre los conceptos ética y anomia, sin embargo, se aclara que estos conceptos se usan desde la perspectiva particular de la región representada en los medios audiovisuales, no como conceptos relacionados a valores morales y éticos basados en el pensamiento eurocéntrico u occidental, sino en las prácticas morales regionales relacionados a su contexto social, económico, político e incluso religioso y, sobre todo, el representado en los medios donde podemos apreciar que ciertas conductas anómicas tienden a ser éticas en su práctica³ que requiere no solo su definición como a continuación se tratará, sino que es necesario reconocer que estos elementos anómicos tienen su repercusión en el mundo real, encontramos que:

Cuando los programas de televisión impactan a algunos de sus públicos, considerados como páginas en blanco, lo que significa que el mensaje transmitido provoca alguna modificación conductual, la influencia es casi todo poderosa y muy peligrosa para ciertas personas que no poseen el capital cultural, o la suficiente lucidez para saber distinguir o no la conveniencia para sí de los contenidos recibidos. (Rebeil & Gómez, 2007, pág. 131)

3 Un ejemplo de esto se verá más adelante, donde entre las actividades criminales esta fuertemente castigado atentar contra la familia no involucrada en dichas prácticas.

Partiendo de la cita anterior, cuando un producto tiene algún impacto negativo en el consumidor quien produce tiene una responsabilidad, así, implica que el diseño de las producciones audiovisuales recae en que consideren contener valores que sean respuesta a las anomias presentadas dentro de los mismos cuando estas influyen de manera negativa en el espectador, es decir, evitar hacer apoteosis o apología de estas. Evitando lo que Bauman menciona: “Son los códigos éticos los que están plagados de relativismo, y esa plaga no es sino la reflexión o el sedimento del parroquialismo tribal de los poderes institucionales que usurparon la autoridad ética” (Bauman, 2005, pág. XXV).

La formulación de esta ética anómica vendrá desde las representaciones en los productos audiovisuales de Latinoamérica solo con base en algunos autores para evitar el parroquismo que menciona Bauman.

Ética Anómica ¿Contradicción o paradoja narrativa?

Se está considerando a la ética anómica como una serie de decisiones y conductas características de personas que trabajan en las producciones audiovisuales, actuando en un marco legal, pero cayendo en la legitimación de comportamientos anómicos, pero con características pertinentes de un procedimiento ético. Es decir, compromisos normativos alejados de un marco legal y de la moralidad. Enlistaremos los siguientes ejemplos sin personajes definidos y en un contexto general:

- Un narcotraficante que tiene como regla no consumir su producto.
- Un padre que agrede física y psicológicamente a su familia, pero que trabaja y es responsable con los gastos de manutención.
- Un integrante del cuerpo de gobierno de una localidad que es corrupto aceptando sobornos, pero procura mantener la seguridad de su localidad
- Un asesino serial que procura solo matar personas que sean criminales comprobados
- Un empresario que contamina la región donde desarrolla sus actividades, pero que contribuye con la educación pública de la misma.

Estos son solo algunos ejemplos de las anomias sociales que se encuentran normalizadas o legitimadas en algunos productos audiovisuales. En cada uno de ellos el personaje que incurre en estos comportamientos, goza de la aceptación de su comportamiento porque existe un atenuante del mismo, rompe con la ley o la moralidad, pero no recibe castigo ya que su código de comportamiento permite cierto nivel de ambigüedad punitiva. Por tanto, la ética anómica implica la violación de un derecho humano y de manera restrictiva guarda otro que le permite legitimar lo primero.

Responsabilidad ética – Responsabilidad empresarial

Las grandes y medianas producciones audiovisuales tienen la característica de estar mayoritariamente financiadas por el sector privado dentro de una casa productora o estudio cuya actividad está regulada de acuerdo con el órgano fiscal correspondiente en cada país. Así, en cada uno de estos contextos existirá o no, un grupo de normas con respecto a la responsabilidad empresarial con respecto a la sociedad. Ahora, cada producto audiovisual que se mencione en el documento está diseñado, es resultado de una metodología que permite planear no solo el desarrollo si no también la distribución y el impacto que tendrá en el público.

En los productos audiovisuales por analizar se espera encontrar con que principios de Responsabilidad Social Empresarial (Reyes, 2017, pág. 46) está cumpliendo y con cuales no los cuáles son:

- Cumplimiento legislativo
- Comportamiento ético
- Respeto por los intereses de los grupos de interés
- Rendición de cuentas
- Transparencia

Lo cual implica una participación y auténtico compromiso de todos los sectores implicados en el desarrollo de los productos audiovisuales, sin embargo, para lograr cumplir con estos principios es pertinente puntualizar donde debe iniciar este compromiso, desde el desarrollo de la idea de la cual surge un guion. La participación evitará lo que menciona Bauman: “la responsabilidad queda «flotando» o, más bien —tendemos a afirmar— queda en el *papel*, no en la *persona* que lo desempeña” (Bauman, pág. 4).

1.4 El consumo audiovisual

Toda producción implica la cobertura de una necesidad, sea una preexistente o una creada. Está ligada al consumo, sin éste no hay necesidad de activar los mecanismos de producción. Pero el consumo que interesa es de índole intelectual, no material. Según Baudrillard:

El consumo, por su parte, no es prometeico; es hedonista y regresivo. El suyo no es ya un proceso de trabajo y de superación, sino que es un proceso de absorción de signo y de absorción por obra de los signos. (Baudrillard, 2009, pág. 245)

Como se mencionó anteriormente ya estamos hablando de aquello que pertenece a la representación de una identidad, donde:

... la implicación del sujeto no es ya la de una esencia «alienada», en el sentido filosófico y marxista del término, es decir, desposeída, capturada por una instancia alienante, que se ha vuelto ajena a sí misma. Pues ya no hay un sí mismo propiamente dicho, un Sujeto Mismo, ni tampoco, por lo tanto, alteridad del sí mismo, ni alienación en el sentido propio. (Baudrillard, 2009, pág. 246)

En el ámbito de las producciones audiovisuales la situación es una mezcla de eventos culturales e industriales, la amalgama entre arte, ciencia, tecnología y heurística. Esto, implica un desvanecimiento de la alienación social que se sustituye por un sentimiento de identidad y pertenencia.

La innovación es una de las características de las producciones audiovisuales que motivan su constante estudio. En cada una de sus unidades constitutivas se pueden encontrar innovaciones que motivan reajustes a sus definiciones y conceptos. En cuanto al consumo del producto podemos mencionar que se realiza un tipo de ingesta cultural, lo cual constituye una dieta. Haciendo la analogía con el proceso digestivo, los contenidos de estos productos necesariamente se regulan de la misma forma en que se regulan los alimentos procesados. Un mal producto audiovisual puede constituir a la mente del espectador lo que una soda azucarada a un diabético. Jorge Reyes Iturbe menciona que: “La responsabilidad social siempre ha existido. Históricamente los que la practicaban los llamaban humanistas, filántropos, visionarios o líderes comunitarios” (2017, pág. 7). Siempre tendremos personas preocupadas por la calidad de lo que se consume.

Hasta hace unos años, era común escuchar al finalizar los promocionales de alguna empresa la frase empresa socialmente responsable, lo cual implicaba “...ser una empresa ética, evitar dañar el medio ambiente, respetar los derechos humanos y buscar el desarrollo de sus trabajadores debería ser parte del quehacer de cualquier empresa, independientemente de su tamaño” (Reyes, pág. 17), ser una empresa ética implica buscar ese centro equilibrado entre los tres aspectos; ambiental, social

y económico. Para una productora audiovisual posiblemente participar del cuidado del ambiente se limite a promover acciones en favor de, en cuanto a lo económico sería un compromiso para cumplir con sus obligaciones fiscales y con sus empleados, pero entorno a lo social el compromiso tiene un gran campo de acción ya que gracias a la posibilidad de distribuir los productos a una gran cantidad de consumidores <los espectadores> se debe tener el compromiso, en medida de lo posible, de no influenciar de manera negativa en el comportamiento individual de los consumidores, por ejemplo la configuración de control parental de HBOmax y el canal para niños de Netflix.

Las diferencias que podemos encontrar son las siguientes, el control parental de HBOmax permite limitar sobre un dispositivo el acceso a los contenidos no apropiados para menores de edad por medio de la implantación de un código pin, mientras que el de Netflix no, por lo que los menores de edad pueden salir del perfil y acceder a los perfiles que se encuentren disponibles en la cuenta, lo cual permite cuestionar que tanta responsabilidad asume la plataforma con respecto al contenido que ven los menores de edad.

¿Qué implica el consumo?

El consumo necesariamente implica la capacidad de selección cuando los productos no son de primera necesidad. En el caso de los productos audiovisuales su consumo es motivado por la necesidad del entretenimiento, por ocio, por encontrar una escapatoria a la realidad. La ingesta de estos productos no es vía oral y no tiene valores nutritivos para el cuerpo humano. De esta forma lo explica Sassatelli; “El consumo se presenta hoy como una esfera independiente de acciones, configurada por lugares y tiempos dedicados a prácticas que son concebidas como contrapuestas a las del trabajo y separadas de ellas” (2012, pág. 15). Esta acción se da de manera visual cuando hablamos de películas, series o videoclips y tiene su impacto a nivel mental, se refleja en la psiquis del consumidor y éste, dependiendo del nivel de satisfacción adquirida tendrá como resultado una preferencia, misma que el espectador catalogará e integrará a una dieta audiovisual. Ciencia ficción, terror, suspenso y posiblemente algo de “no documentales”, o posiblemente narco novelas, alguna sitcom y como postre alguna caricatura histriónica de los años 90.

Al respecto del consumo audiovisual Zizek comenta que “el consumo pasivo de un texto o de una obra de arte se ha acabado: ya no sólo miro la pantalla, sino que interactúo cada vez más con ella, entablando con la misma una relación de diálogo (...)” (2017, págs. 262-263). Por lo que se justifica la necesidad de un control en los contenidos de carácter ético. Ya que el usuario podría no contar con el criterio para comprender los valores con los que esta interactuando.

Al respecto John Murray (como se cita en Rebeil & Gómez, 2008, págs. 12-13) hace una revisión de las investigaciones sobre los efectos de la influencia mediática, aunque hay que especificar que

es respecto al contenido violento de los mensajes, resumiendo:

- Tanto adultos como jóvenes y niños que se exponen más a mensajes mediáticos violentos tienden a resolver conflictos cotidianos mediante la violencia.
- Se manifiesta una desensibilización a las situaciones de violencia, el ultraje, el daño y el despojo.
- La alta exposición construye una visión específica del mundo.

Las implicaciones de este tipo de consumo están relacionadas pues con la forma en que el espectador percibe el mundo y su papel en él. Aunque cabe señalar que no se atribuye toda la carga a los medios, implica también la formación del individuo, encontramos:

Así tenemos que el impacto mediático positivo o negativo dependerá no sólo de la televisión, sino de: cómo se relaciona el individuo con su entorno y con los medios de comunicación; su alfabetización mediática; el valor cultural de los medios en su contexto; y las distintas cargas simbólicas que pueda o no asimilar, comprender y valorar de dicha interacción. (Hidalgo, 2008, pág. 51)

Es por lo que toma relevancia el cómo se representa a la región, si el espectador tiene la oportunidad de diferenciarla de la realidad⁴ o si esta está tan ligada a su cotidianidad que no puede evadirla y por lo tanto alimenta su propia percepción, para este caso, de manera negativa a su salud mental.

1.5.1 Productos audiovisuales

Es aquí donde los productos audiovisuales adquieren sus características que permitirán especificar el tipo de interés para la investigación. El campo es muy amplio y podemos distinguir por tipo de producción y canal de distribución, Adán Zamarripa (Manual de producción audiovisual para diseñadores, 2016) enlista algunos de ellos en su manual, pero cabe destacar que el listado varía entre manuales, por lo que no se tiene uno que sea considerado definitivo:

- Películas
- Series
- Videoclips

4 No es lo mismo una historia que transcurre en una ciudad ficticia, por ejemplo, Metrocity en la película infantil *Megamente*, a una que es real y por lo tanto cercana, como lo sería la Ciudad de México.

- Documentales
- Promocionales
- Programas especiales

Si catalogamos por género, o lo que es el tipo de contenido:

- Tragedia
- Comedia
- Tragicomedia
- Melodrama
- Pieza
- Farsa
- Terror
- Ciencia ficción
- Western
- Bélico
- Infantil
- Entre otros

Cada una de estas categorías tiene subgéneros, algunos de ellos se han combinado con resultados mixtos en relación con la aceptación del público y la crítica. Por ejemplo, la cinta *Cowboys & Aliens* de 2011 del director Jon Favreau basada libremente en un cómic homónimo cuyo argumento mezcla necesariamente el género western con la ciencia ficción.

El objetivo de la presente investigación está relacionado con los productos audiovisuales con temáticas desarrolladas en Latinoamérica, con entornos sociales disfuncionales, evidentes anomias cuya principal característica será la ausencia de un castigo en los infractores.

1.5 Marco teórico - metodológico

Para la investigación se requiere un *diseño de tipo flexible* que permita realizar propuestas articuladas desde una aproximación teórica-explicativa, dada la naturaleza compleja del sistema que se

busca estudiar y constituido por elementos culturales, sociales y relacionados a datos estadísticos sobre comportamiento. Podemos retomar lo siguiente de Mendizábal:

Dentro de las ciencias sociales los estudios se pueden conducir con diseños estructurados o con diseños flexibles, elección que no está necesariamente vinculada al estilo de indagación cuantitativo o cualitativo adoptado. (*Vasilachis I. , 2006, pág. 65*)

Tratamiento teórico que se plantea para esta investigación es amplio, de carácter exhaustivo en cuando a la revisión de la literatura escrita sobre estas teorías. Aun así, para establecer una ruta de investigación se manejará el siguiente orden; Ética, Lenguaje audiovisual y Narratología. Iniciando con la ética por ser el concepto del cual se detectarán anomias y faltas de una conducta de responsabilidad social al momento de la construcción de los mensajes, para lo cual se recurre a la narratología. Se espera lograr una correlación entre estas y el fenómeno que se quiere explicar, que es la apoteosis y normalización de anomias en la sociedad latinoamericana. Como encontramos en Vasilachis:

La respuesta es positiva, debido a que la reflexión epistemológica está profundamente ligada a la elucidación de los paradigmas vigentes en la producción de cada disciplina. Defino a estos paradigmas como los marcos teórico-metodológicos utilizados por el investigador para interpretar los fenómenos sociales en el contexto de una determinada sociedad. (*2006, pág. 46*)

Alcances de la investigación

Retomando el objetivo general; Visualizar las características de la ética anómica que se encuentren en las producciones audiovisuales donde se representa a Latinoamérica para formular la normativa ética necesaria y evitar la representación de anomias sociales que incurran en apoteosis de sí mismas, y para efectos de dar cuenta a este objeto complejo de estudio se requiere que la flexibilidad mencionada al principio permita denominar a esta investigación como de corte *Teórico-Explicativa*. A continuación, se definen estos tipos de investigación

Investigación Teórica

También llamada conceptual, es necesaria la revisión de distintas teorías aparte de las tres principales para definir algunos conceptos (Mucchielli, 1996) como lo será en su momento la ética de la producción audiovisual y la definición de las anomias en torno a la Latinoamérica, la cual también tendrá que ser definida como una representación de la región, de manera tentativa se prevé que se definan estos y se tengan que formular otros conceptos propios debido al nivel de explicación que necesitará la investigación, además de que tentativamente se formulará al menos una teoría al respecto. Sobre el papel de la teoría comenta Hernández Sampieri:

En la indagación cualitativa su papel auxiliar implica proveer de ideas no contempladas, pero que, desde luego, se ajustan al contexto y desarrollo del estudio; que al final, le permite al investigador “ir más allá del evento local”, al relacionarlo con eventos similares. (2006, pág. 531)

De lo anterior se retoma que se tienen tres teorías principales, ética de la liberación, el lenguaje audiovisual y la narratología de las cuales se desprenden los principales conceptos a manejar que precisamente se encuentran en estudios y eventos sociales similares, como lo son el consumo y las afectaciones al consumidor, la ética y la responsabilidad social empresarial, entre otros. La posible formulación de una nueva teoría sobre la ética de la producción audiovisual y la propuesta de nuevos conceptos en torno a la producción audiovisual, sus productos, su eticidad, requieren de este enfoque.

Investigación Explicativa

El tipo de investigación está orientada a la (N)exploración (N)descripción de fenómenos y conceptos, el interés de esta investigación es sobre un fenómeno social y las condiciones en las que se da. Menciona Hernández Sampieri (2006, pág. 108) que este tipo de investigación está orientada a explicar el por qué ocurre, las condiciones de sus manifestaciones y la forma en que se relacionan sus variables. Por lo que el tipo de estudio es adecuado para diseñar los caminos en que ocurre el fenómeno de apoteosis y normalización de las anomias en la sociedad, porque se da esta relación con los productos audiovisuales y como se manifiestan en la sociedad.

La investigación sobre el consumo audiovisual a nivel Macro es de carácter global, por lo que se acota a la región de Latinoamérica como un nivel meso en el sentido de concepto representado, acotando aún más el campo, a nivel Micro se estaría hablando de producciones independientes que

no tienen la exposición que es de interés para esta investigación. Estamos hablando de un punto medio entre lo Macro y lo Micro, “El mesonivel está conformado por: unidades corporativas (corporate units) que son de dos tipos: organizativas y espaciales, y por unidades categóricas (categoric units)” (Salles, 2001, pág. 130). que nos permite establecer como unidad de análisis a la plataforma de Streaming Netflix desde un contexto de consumo cultural, también encontramos “[...] que las espaciales se remiten a contextos geográficos culturales como las ciudades, comunidades, etcétera.” (Salles, 2001, pág. 13). Es pertinente mencionar que requiere de una estrategia Meso (nivel local y regional) para la contextualización del fenómeno de apoteosis y normalización de las anomias.

Aunque es posible que se realicen algunas tareas en el ámbito de lo cuantitativo, se espera que el carácter flexible no interfiera con la teorización y postulación de un uso práctico para la misma. Vasilachis comenta al respecto de la flexibilidad lo siguiente:

... alude a la posibilidad de advertir durante el proceso de investigación situaciones nuevas e inesperadas vinculadas con el tema de estudio, que puedan implicar cambios en las preguntas de investigación y los propósitos; a la viabilidad de adoptar técnicas novedosas de recolección de datos; y a la factibilidad de elaborar conceptualmente los datos en forma original durante el proceso de investigación. (*Vasilachis I. , pág. 67*)

Parafraseando a Vasilachis (2006, pág. 24) la investigación está orientada a un solo fragmento de la realidad simbólica dentro de los productos audiovisuales y como identificar las características en específico de algunos de ellos. John W. Creswell citado por Vasilachis menciona que “Quien investiga construye una imagen compleja y holística, analiza palabras, presenta detalladas perspectivas de los informantes y conduce el estudio en una situación natural” (2006, pág. 24). Por lo que se contempla a la investigación como compleja que requiere de una investigación documental exhaustiva por lo que el enfoque que se utilizará será el modelo de Caplow orientado a la Exhaustividad por lo siguiente:

- Se busca la terminología relacionada al fenómeno que se trata de describir y si es posible formular la propia en medida de que se pueda explicar de manera más puntual para evitar confundir y dar la apreciación de que el trabajo en torno a la eticidad de los audiovisuales es general y no específica.
- Es necesaria la recopilación de todos los conceptos necesarios para formular una clasificación propia de las unidades de análisis, así como de sus características. Algunas ya se encuentran teorizadas como en el caso de los estudios sociales y el lenguaje e interpretación

audiovisual, otras serán seguramente de formulación propia.

- Rastreo y síntesis de las fuentes idóneas. Aunque es posible que alguna fuente quede fuera de ser consultada, las referencias principales serán de aquellas que tienen mayor relevancia en relación con los puntos de interés de la investigación.

Aunque la intención de la presente investigación es que de la misma surja un modelo de eticidad que sea útil para las situaciones que se tratan en el documento relacionadas a la responsabilidad social de las casas productoras en los productos con las características señaladas en la investigación. Por lo que también da un carácter mixto al trabajo un enfoque desde la Amplitud también propuesta por Caplow.

Considerando los componentes de la investigación cualitativa propuestos por Strauss y Corbin (como se cita en Vasilachis, 2006, pág. 29), los cuales son datos, los procedimientos de análisis e interpretación y los informes escritos o verbales se contempla las siguientes herramientas para la adquisición de información:

- La consulta bibliográfica, para la asimilación de las teorías existentes y la formulación de una nueva.
- La encuesta, para conocer la percepción de los espectadores sobre los productos audiovisuales de interés y su apreciación sobre la normalización de las anomias.
- La entrevista, orientada a conocer la perspectiva del fenómeno de los realizadores con quien se pueda establecer contacto.

Se requiere en algunas encuestas orientar las respuestas, pero en su momento se dejará espacio a que el participante proporcione información de forma libre, de tal forma que constituya una especie de narrativa colectiva que proporcione distintas perspectivas de un producto audiovisual en específico, como Vasilachis indica:

Las narrativas, como género de acción y de representación verbal en la vida cotidiana, deben ser consideradas como instancias de la acción social, como actos de habla o sucesos con propiedades comunes, estructuras recurrentes, convenciones culturales y géneros reconocibles. (2006, pág. 31)

En todo caso, se necesita seleccionar una muestra* de la población de interés, serán aquellos que sean profesionales y estudiantes relacionados a la producción audiovisual. Hernández Sampieri

(2006) comenta que habiendo seleccionado la muestra se da el paso a seguir las acciones que llevarán a cumplir los objetivos de la investigación y responder las preguntas de la investigación, dice que esto no es lineal ni tiene una secuencia a seguir. Esto no delimita las etapas con un inicio y un final, mientras dure la observación la muestra se ajusta constantemente. Análisis, muestreo y recolección se van dando de manera paralela.

La recolección de datos pudiera ser entrevistas, sesiones en grupo, revisión de documentos, etc. Se evalúa si la unidad es adecuada a nuestro planteamiento del problema. En el caso de seres humanos el investigador está interesado en conceptos abstractos que se traducirán en información que se buscare comprender y analizar desde el lugar en donde se originan preferentemente. Las entrevistas se dividen en estructuradas y semiestructuradas. Para el caso del tema y por las características de estas manejaré de tipo semiestructuradas ya que estoy preparando las preguntas previas que la guiarán, pero por experiencia propia sé que se puede dar el caso que mientras dure la entrevista pueden surgir datos que generen datos no previstos

Retomando a Hernández Sampieri (2006) que es a través de las herramientas que recoge los datos y los analiza. Es el investigador quien determina las unidades de análisis y que pueden ser significados, las prácticas, episodios, encuentros, papeles, relaciones, grupos, organizaciones, comunidades, subculturas y estilos de vida. De los cuales se harán preguntas a responder para fin de conocerlos y saber qué información pueden aportar.

Lo primordial, es no inducir respuestas, detectar a tiempo, cuando la información sea tendenciosa cargada hacia posturas que no aporten información útil. Estar atento a los detalles, las interacciones y sucesos forman parte de la observación que nos permitirá detectar esto. Si bien se recomienda no inducir las respuestas, en el caso de los cuestionarios se darán varias opciones únicamente con la finalidad de agilizar el análisis de la información.

Las actividades, los ambientes, los hechos relevantes como historias o eventos forman parte de una lista parcial. Es importante tener un formato de registro, para que esto no se limite a meras anotaciones azarosas. Aunque esto no es lo mismo que realizar una entrevista, que es más íntima, flexible y abierta. Se espera poder realizar entrevistas a personas involucradas en la producción audiovisual.

Ahora, para determinar el tamaño de la muestra, según Hernández Sampieri (2006) Se identifican tres factores que nos ayudan a determinar cuántas personas, eventos, vamos pues, las unidades de análisis que se van a utilizar, primero la capacidad que tenga el investigador para recolectar y analizar datos, segundo que tan bien conoce el fenómeno y tercero la naturaleza de éste. En el caso de la presente investigación identificamos:

- Se cuentan actualmente con herramientas que permiten la elaboración de encuestas y entrevistas a distancia.
- El investigador tiene experiencia en el campo de las producciones audiovisuales.
- La naturaleza del fenómeno que se investiga es social y cultural.

Hernández Sampieri (2006) aclara que no hay parámetros para definir “antes de” el tamaño de la muestra, es el investigador quien la propone, pero en función de que le permita comprender el problema de investigación. Estos *campos* se pueden ir eliminando o agregando conforme la investigación avanza, pueden aparecer algunos que no se habían contemplado.

Depende de que implique nuestra investigación, podría ser solamente un grupo, una sola unidad de análisis. Lo importante de esto es que la recolección de datos y su análisis enriquezcan la investigación. Tienen que estar relacionadas con quien realiza la muestra y las características de la investigación. Las muestras dirigidas no probabilísticas, por ejemplo, funcionan en el caso de la investigación acerca de los hábitos de consumo. Estas Muestras, tienden a ser de dos tipos, voluntarios y/o expertos. En el caso de los segundos aportan más información que ayuda a reforzar la perspectiva crítica de la investigación. En el caso de la muestra de casos-tipo, donde se busca más la calidad de la información que la cantidad.

Por la forma de su distribución podrían ser una muestra cadena. Pero el fenómeno en sí de la investigación sobre las producciones audiovisuales necesita de un análisis en las etapas de la vida de las producciones audiovisuales por separado con el fin de conocer todo su fenómeno.

Las muestras de casos extremos son aquellas que rebasan los límites que podríamos considerar “normales” dentro de una sociedad y se aplica para estudios sobre violencia y criminalidad.

Las muestras por oportunidad son aquellas que aparecen a nuestro alcance en un momento en el cual no se les tenía contemplado. Como, por ejemplo, encontrar un grupo desconocido de personas que de alguna forma aportan datos relevantes para la investigación.

Las muestras van en función del diseño de la investigación y el planteamiento del problema, las muestras confirmativas, de casos importantes y por conveniencia están más enfocadas a estos. Retomando a Hernández Sampieri (2006), el planteamiento estará siempre sujeto a revisión y cambios. Por lo que tener en cuenta los tipos de muestra nos permitirá reajustar la investigación con el fin de no perder el ritmo de esta evitando un reinicio de esta.

Se toma como base el trabajo de la Maestra en comunicación Jimena Y. Caballero. Propone llevar al análisis narratológico a una profundidad mayor que conciba la complejidad del carácter multifactorial de los productos audiovisuales contemporáneos. Debido a que la narrativa clásica y mo-

derna fue creada y distribuida de una forma que solo se vio verdaderamente revolucionada desde la aparición de las telecomunicaciones y la capacidad de producción industrial. Dentro de la teoría de sistemas, se contemplará al sistema como uno de origen orgánico basado en el movimiento vascular (ver esquema 2).

1.6 Ética de la liberación

Primera teoría para la sustentación de la investigación. La aproximación a este enfoque sobre la ética consiste en que su puesta en práctica adquiera su estructura para ser aplicada en las producciones audiovisuales y sirve para demostrar que aquellas personas que han sido víctimas de manipulación o control no son capaces de desarrollar su capacidad de aportar a la sociedad a la par de quienes les infringen estas condiciones, es un fenómeno social que en apariencia no ocurre hasta que se demuestra su existencia.

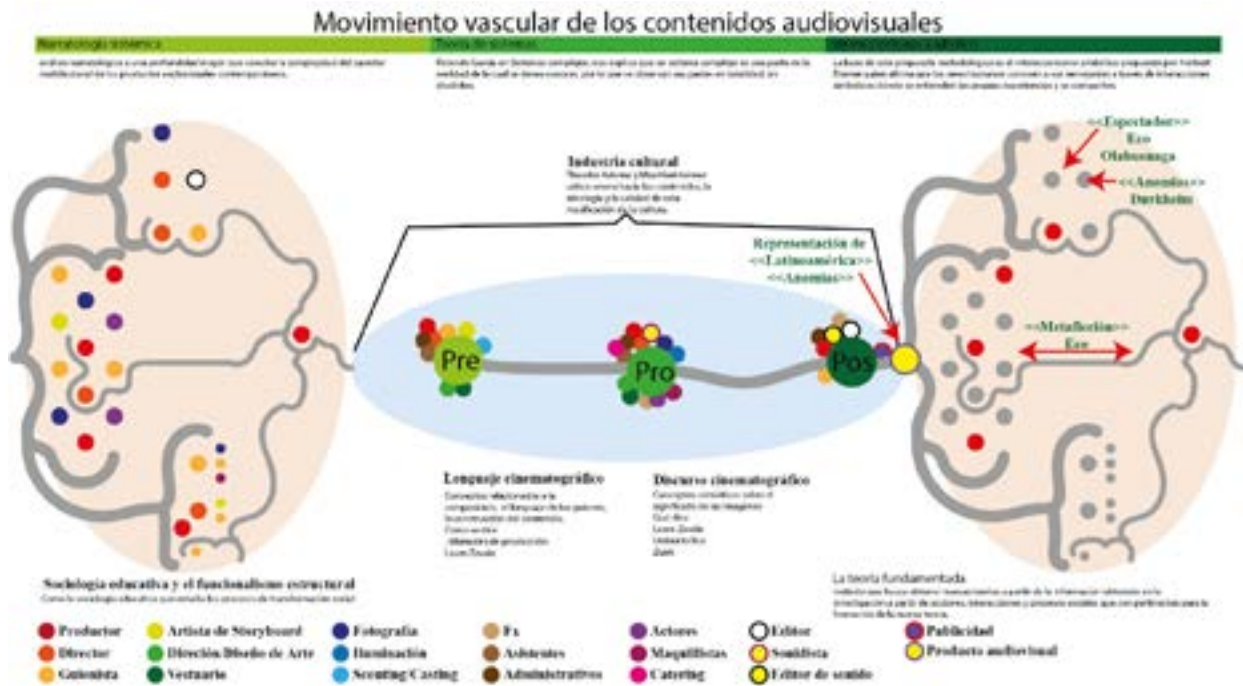
Nos permite deconstruir cuales son las condiciones en las cuales se desarrolla la sociedad para construir o transformar las normas, acciones, leyes, instituciones para que el fenómeno no se continúe reproduciendo. Permitiendo que el individuo, al que se le llama víctima, se viva humanamente con participación social simétrica logrando efectivamente que se apliquen las transformaciones requeridas.

El trabajo de Enrique Dussel (Ética de la liberación, 1998) es eje rector en éste aspecto. Juntamente con la filosofía de la liberación se busca apartarse de la visión eurocéntrica de la filosofía, esta ética de la liberación también pretende ser la ética que conecte con el otro con la finalidad de evitar la opresión. Para funciones de esta investigación el concepto de *Víctima* utilizado por Dussel se asocia con el de espectador, ya que ambos viven un tipo de opresión y desconocimiento de las afectaciones que tienen al permanecer en este estado.

Aproximaciones como la de Umberto Eco con su clasificación del lector, que para el presente trabajo se le llama Espectador (El que observa) el cual puede ser un espectador semántico, aquel que solo observa la obra o crítico, aquel que cuestiona las intenciones del autor. Siendo el primer tipo de espectador al cual identificaremos como la Víctima de Dussel (ver tabla 1).

La ética se considera en el presente trabajo como un hecho observable como un acto o comportamiento dentro de la moral surgido de un pensamiento de orden superior con orígenes biológicos ubicados en el cerebro del individuo. Dussel cita a Humberto Maturana para fundamentar lo anterior mencionado, comenta que no es necesaria una intervención constante de la conciencia, pero es pertinente la intervención <<crítica>> correctiva de los efectos perversos no intensionales, los

cuáles son contrarios a una permanencia de la vida, seguridad y bienestar del individuo y la sociedad. Los estudios de la biología cerebral permiten recuperar la dimensión corporal de los procesos orgánicos altamente autorreferenciales que determinan la fundamentación de la ética como proceso mental y observable como conducta. Los efectos perversos no intencionales a los que nos referiremos son aquellos ligados a las representaciones de anomias sociales en los productos audiovisuales.



Esquema 2 Marco teórico y movimiento vascular. Elaboración propia, 2021

Gerald Edelman citado por Enrique Dussel (1998, pág. 94) comenta que “El cerebro es un <<sistema de reconocimiento por selección>> a partir de un criterio universal de dar permanencia, reproducir, desarrollar, hacer crecer la vida del sujeto.” En otras palabras, es el órgano que además de regular las funciones que nos permiten vivir es responsable de los procesos mentales que se aseguran de que vivamos por medio de procesos de categorización donde el organismo sobrevive gracias al auto reconocimiento de sí mismo y del otro en el sentido del ser social con quien se relaciona.

Categoría de análisis	Categorías de la ética de la liberación	Unidades observables	Sistema	La razón ético-crítica	Estatus de estudio o estadio
Ética de la liberación	Alteridad Saber adoptar el punto de vista del otro sobre la propia visión del mundo.	Yo. El espectador crítico y Los realizadores, involucrados en las producciones audiovisuales El otro. El espectador semántico (la víctima), quien se ve afectado por su consumo audiovisual.	Los realizadores son igualmente espectadores, pero con un nivel crítico que le otorga un Yo que observa al otro, que es el espectador semántico. El espectador semántico (víctima) es necesario para que exista una industria audiovisual, es el otro que sacia su necesidad de consumo audiovisual.	El espectador semántico (víctima) es el consumidor a quien se le otorga lo que pide (estudios de mercado) pero que no puede participar más allá de formar sus propias comunidades. Es el objeto de estudio con el que se referencian personajes. Aquello que consume puede satisfacer su necesidad, pero no necesariamente darle un bienestar, puede dañarlo y no ser consciente de esto.	El espectador (víctima) tiene relativamente poco tiempo de ser considerado como tal.
	Exterioridad También considera la exterioridad cultural. (Dussel, 1998, pág. 418)	Los realizadores que usan el simbolismo para representar una realidad y reafirmarla sin dar opciones de cambio. Los espectadores encuentran representada su realidad, con algunos de sus elementos dramatizados para generar interés en ellos.	Las casas productoras funcionan como una clase aparte del grupo al que pertenecen los espectadores semánticos. La misma naturaleza de la P.A. excluye a quienes no se integran de manera voluntaria. Es necesario cierto conocimiento para ello, del cual si es poseedor el espectador crítico. Los espectadores como consumidores de productos audiovisuales quienes, dependiendo de su voluntad de participación, se encuentran excluidos y conformes con su papel.	Las casas productoras conocen el funcionamiento del sistema y su nivel de influencia en las audiencias, lo usan a favor para mantener su industria. El espectador crítico se percata de los mensajes que contienen los productos de forma intencional o no y hace una denuncia del mal sistémico. El espectador semántico ignora que está excluido y únicamente es usado como material de referencia y consume productos que solo reafirman su realidad y la normaliza, aunque ésta sea una dramatización.	El espectador está cautivo, es un número de suscripción de quien se toma información. El espectador es considerado un devoto de quien se toman gustos y sugerencias para entregar un producto acorde a sus necesidades. El espectador que está fuera del rubro de suscriptores, que consume de manera ilegal.
	Exclusión Es todo el tema de la exclusión de la alteridad de América Latina, el Africa y el Asia, y de su indomable voluntad de sobrevivencia (Dussel, 1998, pág. 65)	Los realizadores integran al proceso de P.A. a sujetos como mano de obra o que tienen alguna habilidad para la comunicación. Los espectadores pueden realizar sus propios productos audiovisuales, pero están excluidos del circuito de distribución.	La representación de Latinoamérica en los productos audiovisuales varía según el contexto. Es de interés dicha representación en un periodo comprendido entre 2010 y 2023. Comprende la quiebra de Blockbuster. Auge de las plataformas digitales. Los espectadores tienen la capacidad de producir su propio material audiovisual, pero su campo son las redes sociales, por lo que está excluido de la industria.	Ciertos realizadores omiten acciones que podrían motivar la auto crítica en los espectadores semánticos. El espectador crítico esta consciente de que él espectador semántico se encuentra en una enajenación que lo desensibiliza ante ciertos El espectador puede producir su propio material, pero no está orientado a ser un discurso narrativo. Por lo que su material narrativo no alcanza el nivel de las P.A.	Propuesta de lineamientos éticos para la producción audiovisual contemplando una representación sin apoteosis de las anomias. El espectador puede presentar su trabajo en alguna plataforma de forma independiente, algunas de estas tendrán las características estructurales de las P.A.

Tabla 1 Categorías de análisis. Elaboración propia. 2021

1.6.1 La ética y las categorías de análisis

Comenta el Bioquímico estadounidense Gerald Maurice Edelman (como se cita en Dussel, 1998, pág. 99) “El auto reconocimiento, venido de la conciencia de alto nivel se da cuando el individuo se identifica como un yo social e individual en lo biológico”. Se tiene la habilidad de planear el futuro, se modela el mundo, se hacen comparaciones, se juzgan y se modifican los planes. Esos son hechos mentales, tienen un origen biológico, pero a diferencia de los animales, se realiza un proceso de reflexión, de memoria y de valoración, que en algunos casos determinaran un juicio ético y por ende un comportamiento ético (ver tabla 2).

HECHO	
NEUROLÓGICO	REFLEXIVO
Proceso químico	Pensamiento desde la subjetividad
Funciones corporales	Funciones de la corporalidad ética
Comportamiento ético	

Tabla 2 Comportamiento ético. Elaboración propia, 2021

Para generar los parámetros normativos que deseamos concluyan en el mencionado comportamiento ético, primero se debe identificar cuáles son las características de la ética que ayudará identificar dentro de las producciones audiovisuales el criterio de anomia social con una clara tendencia a la normalización por parte de un espectador dentro de su sistema social. Se selecciona la ética de la liberación de Enrique Dussel por proporcionar la crítica a la historia de las eticidades remarcando su origen eurocentrista y carente de una comprensión de las eticidades de lo que él denomina periféricas y excluidas, propias de las personas a quienes denomina víctimas.

Para Dussel (1998) las víctimas son los individuos que en cierto momento de su vida desconocen que están bajo la opresión de un sistema que no les permite su pleno desarrollo, generando un malestar sistémico que se retroalimenta a sí mismo. En cierto punto en la historia de la eticidad estos individuos u otros que escapan a su condición (desde la alteridad) trabajan por su liberación. Estos individuos son también espectadores y consumidores. Es por lo que retomando el trabajo de Dussel veremos al espectador bajo esta concepción, pero no a todos los espectadores, Umberto Eco (1992) reconoce la existencia de dos tipos de lectores, el semántico y el crítico. Para fines de mantener el objetivo, debemos reconocer la existencia de un espectador semántico, el que ve los audiovisuales sin mayor intención que el entretenimiento, y el espectador crítico, aquel que tiene conocimiento del lenguaje audiovisual y comprende, o al menos se compromete a intentar comprender el mensaje que se le transmite.

1.6.2 Ética anómica latinoamericana

Se tomará a Latinoamérica como una representación en los medios audiovisuales. Para el presente trabajo se aclara que no se tendrá un carácter etnográfico o cultural real sobre la región que engloba el término. La aproximación está enfocada a la representación de la región en los medios audiovisuales que son producidos con la intención de reflejar la identidad, valores y contexto social que se vive. Haciendo énfasis en crear el marco de la ética anómica que se vive en ella.

La aproximación a este enfoque sobre la ética consiste en que esta práctica adquiere practicidad y sirve para demostrar que aquellas personas que han sido víctimas de manipulación o control no son capaces de desarrollar sus potenciales sociales a la par de quienes les infringen estas condiciones, es un fenómeno social que en apariencia no ocurre hasta que se demuestra su existencia. Mediante conceptos como Ética Profesional y Ética Psicológica, juntamente con las teorías del interaccionismo y la sociología educativa se formarán las bases para determinar las características de la Ética anómica latinoamericana.

1.6.3 Anomias sociales

La anomia es un problema de carácter moral relacionado con el deterioro de la estructura social, el desentendido de la normatividad, la ausencia de solidaridad y empatía. Asociada a la transformación de las representaciones de carácter social colectivas y la falta de regulación de expectativas y deseos de la sociedad, que para esta investigación son los espectadores. Se tendrá un acercamiento desde los trabajos de Emile Durkheim sobre sociología educativa y el funcionalismo estructural.

Para Durkheim (1982) la anomia es una etapa, perteneciente a lo moral y que se supera por el consenso de una organización que permitirá construir las reglas necesarias para establecer un orden. En la sociedad es un fenómeno ligado a las expresiones y deseos individuales que se dan por cambios sociales (¿tecnológicos también?) “En todo caso, es un concepto sociológico diverso que hace referencia tanto a causas como a consecuencias de modos de estructuración y re-estructuración social.” (Parales, 2008).

Los usos que se le darán al concepto:

- Para investigar su relación con las anomias sociales de la vida real y los representados en pantalla.
- Para la construcción del marco de representación en la pantalla de Latinoamérica.

- Donde podemos detectar anomías:
- En lo social
- En lo conyugal
- En la educación

Las teorías que se usarán para la aproximación a los estudios sociológicos serán desde la perspectiva de Emile Durkheim. Como la sociología educativa que estudia los procesos de transformación social

Como ejemplo de una anomia en lo social que se podría reorientar es la normalización de la violencia. En aquellas situaciones en donde se percibe que el protagonista ejerce algún nivel de violencia y no recibe castigo por que se encuentra “justificado” y por lo tanto es legitimado, con una repetición constante del mensaje el espectador puede llegar a determinar que ciertos actos también están justificados en la vida real. En su momento se definirán las anomías que se detectan entre ellas por ejemplo la violencia:

La Organización Mundial de la Salud (OMS) entrega esta definición que es sumamente puntual en cuanto los motivos, a quien se dirige y las consecuencias. Al ser tan específica es el punto de partida para llegar a una definición acorde al tema de esta investigación:

La violencia es el uso intencional de la fuerza física, amenazas contra uno mismo, otra persona, un grupo o una comunidad que tiene como consecuencia o es muy probable que tenga como consecuencia un traumatismo, daños psicológicos, problemas de desarrollo o la muerte (WHO, 2012).

Tipos de violencia que se consideran anomías sociales:

Así como también la tipología, que es necesaria debido a que las producciones audiovisuales abarcan todos los temas de la humanidad y, por ende, podemos encontrar estos tipos de violencia en ellas en menor o mayor grado. La clasificación de la OMS (WHO, 2012) divide la violencia en tres categorías generales, según las características de los que cometen el acto de violencia:

- La violencia autoinfligida (comportamiento suicida y autolesiones),
- La violencia interpersonal (violencia familiar, que incluye menores, pareja y ancianos; así como violencia entre personas sin parentesco),
- La violencia colectiva (social, política y económica).
- La naturaleza de los actos de violencia puede ser:

- Física
- Sexual
- Psíquica:
- Privaciones
- Descuido

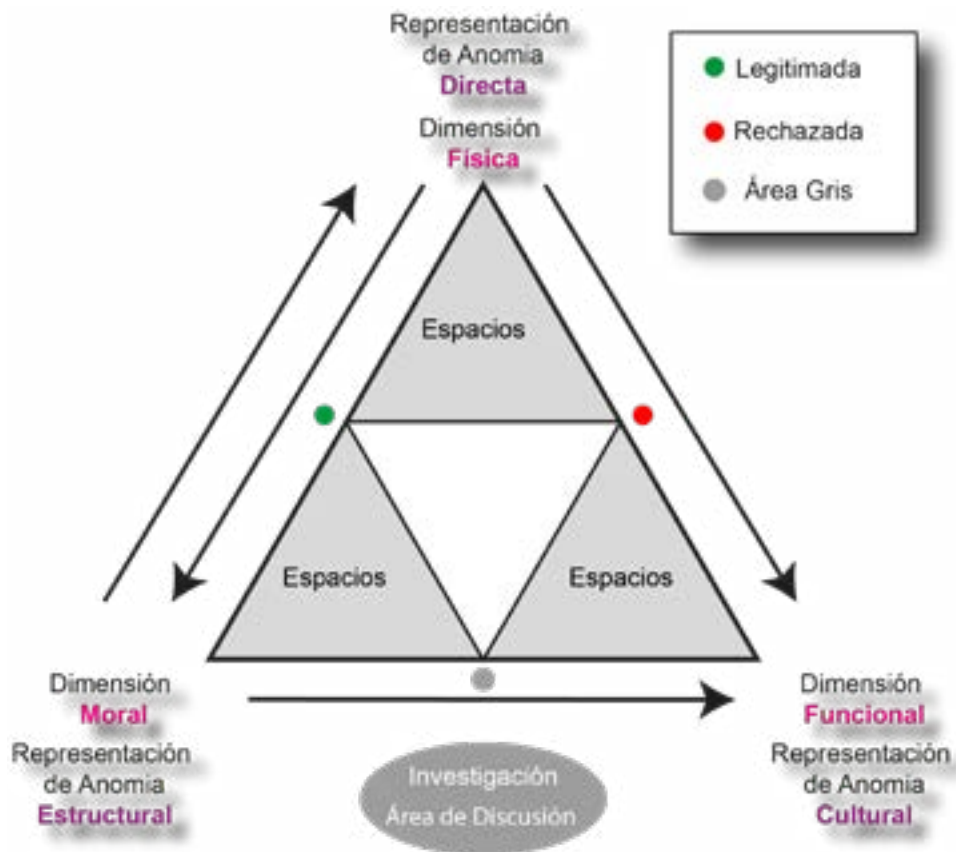
Podemos incluso categorizar un tipo de anomia con base en la fantasía y relacionada con la violencia, la anomia audiovisual, la cual no solo está ligada a la violencia sino a todas aquellas a las que se tiene acceso desde una pantalla digital.

Las anomias se desatan ante situaciones específicas y por lo tanto se puede inhibir con ciertas regulaciones, en el caso de la producción audiovisual se propondrán en el modelo de escritura. Pero primero se necesita detectar como es que se encuentran representadas.

Johan Galtung (1969) ha conceptualizado la tipología de la violencia según tres criterios; Violencia directa, violencia estructural y violencia cultural, su representación gráfica como un triángulo se retoma para describir el tipo de anomia que se busca trabajar, se ha cambiado la palabra violencia por anomia y resaltado en morado el tipo de acción que implica. Además de que para la propia versión se fusiona con el triángulo de las dimensiones de investigación proporcionado por el Doctor José de Jesús Jiménez Jiménez (ver esquema 3, donde precisa diferenciar en que dimensión se encuentra el fenómeno estudiado resaltado en rosa, si es en una dimensión física que se puede observar y medir, si es en una dimensión funcional donde se puede aplicar una propuesta de trabajo o una dimensión moral, relacionada a aspectos éticos y de comportamiento.

Donde encontramos:

- Representación de anomia directa, en una dimensión física. La cual corresponde a anomias como actos violentos físicos, robo, destrucción de propiedad sin ningún tipo de censura o castigo para el perpetrador.
- Representación de anomia estructural, en una dimensión moral. Donde podemos encontrar anomias correspondientes a faltas administrativas, corrupción, infidelidad, adicciones, inmoralidad privada o pública sin ningún tipo de censura o castigo para el perpetrador.
- Representación de anomia cultural, en una dimensión funcional. Que corresponde a usos y costumbres que afectan la integridad física o emocional de quienes reciben la falta, como violencia de género, adicciones por sustancias legales, violencia intrafamiliar, omisión de derechos, etc.



Esquema 3 Triángulo de la violencia de Johan Galtung (editado), Triángulo del Dr. José de Jesús Jiménez Jiménez. Modificación propia, 2020

Entre estos puntos que forman los vértices del triángulo del esquema 8 ubicamos anomias, que representamos con los puntos intermedios entre dimensiones y representaciones que corresponden a:

Anomias legitimadas. El tipo de anomias se encuentran socialmente aceptados o normalizados, los cuales no son necesariamente punibles ya que implican esfuerzos dentro de un campo muy amplio de acción sin resultados significativos. Como por ejemplo adicciones a los videojuegos o más recientemente a los maratones de las series.

Al respecto de las adicciones, nos referimos a aquellas que alteran la percepción de la realidad. Además de que la abstinencia de estas crea más problemas de estabilidad en lo que un periodo de depuración se da y ayuda al adicto a superar su adicción. Si esto no ocurre, la realidad del adicto se distorsiona, leemos en Ciencia UNAM:

Muchas personas, además, comienzan a actuar en función de los personajes preguntándose continuamente ¿Qué haría el personaje en esta situación? ¿Qué decisión tomaría él? Modificando también sus expectativas sobre relaciones, de pareja o de situaciones, elevándolas a niveles fuera de la realidad. (*García L. , 2018*)

En relación, estaríamos hablando de una adicción sin normatividad pero que afecta la psique del adicto y su interpretación de la realidad, es decir sin norma y normalizada.

Anomias rechazadas. Son las referentes a acciones que contextualmente ya no son toleradas, como la violencia de género.

Anomias en Área Gris. Estas son las anomias que corresponden a situaciones de carácter ético profesional en áreas como la producción audiovisual y son la base del triángulo porque las otras dos están representadas en ellas. Por ejemplo, violencia de género sin castigo al ejecutor y la normalización de ésta por parte de la víctima.

Por sí solo el contenido de las series no es dañino, de lo contrario tendríamos una cantidad de actos aberrantes y seguramente todas las series de contenido inmoral y violento serían canceladas. Se puede mencionar que “Si la persona tiene una predisposición a los trastornos psicóticos, en casos extremos esto puede ir de la mano con ideas delirantes según las cuales la realidad se mezcla con la ficción de la serie que le obsesiona.” (*Vázquez, 2019*) Es necesario comenzar a contextualizarla en el medio de interés, las producciones audiovisuales. El siguiente recorrido incluye estudios previos sobre el tema, pero desde los diferentes tipos de producción audiovisual; Cine, televisión, etc. La siguiente es una de las relaciones que encontramos entre un audiovisual y la violencia (recordar que la consideramos dentro de las anomias):

La violencia, entendida como agresión física, ataque verbal o presión psicológica es un problema que coexiste en toda sociedad avanzada. Encontramos estudios que relacionan las agresiones a edades tempranas con el visionado de imágenes violentas en programas de TV, transfiriéndose estos comportamientos agresivos a edades adultas. (*Baena, 2018*)

Es importante que los espectadores tengan una buena opinión sobre la serie, incluyendo las secuencias violentas, ya que de esta forma se construye el Brand Equity (Valor de marca) y como tal el consumo se mantiene e incrementa. Como se menciona en un estudio acerca de la relación entre el sexo, violencia y estereotipos y la construcción del valor de marca: “la percepción del espectador hacia elementos o atributos característicos de las series de televisión como el sexo, la violencia y

los estereotipos afectan directa y positivamente a la formación del Brand Equity de GoT” (Rojas, 2019).

Las casas productoras no pueden dejar pasar de lado los estudios que demuestran la relación directa entre los actos de violencia y el éxito de la serie. Por lo cual no es posible considerar no incluir algún nivel de violencia en las producciones. Pero se tiene la oportunidad de señalar aquellos que podrían generar conductas o actitudes no deseadas en la población “El análisis de las series recogidas pone de relieve la importancia de la violencia en una buena parte de las tramas, tanto por la mostración explícita de la violencia física como por el ejercicio de una violencia verbal o psicológica, lo que pone de relieve su inevitabilidad y su eficacia tanto para conseguir objetivos “malos” como objetivos “buenos” (Molina A. , 2020).

1.6.4 Ética en el contexto de los productos audiovisuales

En todo caso un conjunto de normas morales que rigen la conducta en determinado ámbito de la vida, puntualizando, no la vida en general, en un estado particular de participación social. Filosóficamente hablando, implica al bien y los valores. Del estudio de este concepto se desprenderá el siguiente.

El trabajo de Enrique Dussel (1998) es referente para la aproximación de este enfoque sobre la ética consiste en que esta práctica adquiere practicidad y sirve para demostrar que aquellas personas que han sido víctimas de manipulación o control no son capaces de desarrollar sus potenciales sociales a la par de quienes les infringen estas condiciones, es un fenómeno social que en apariencia no ocurre hasta que se demuestra su existencia, lo menciona así:

La Ética de la Liberación pretende pensar filosófica y racionalmente esta situación real y concreta, ética, de la mayoría de la humanidad presente, abocada a un conflicto de proporciones nunca observado en la historia de la especie humana, filogenéticamente hablando. (1998, pág. 11)

Nos permite deconstruir cuales son las condiciones en las cuales se desarrolla la sociedad para construir o transformar las normas, acciones, leyes, instituciones para que este fenómeno no se continúe reproduciendo. Permitiendo que el individuo, al que se le llama víctima, se viva humanamente con participación social simétrica logrando efectivamente que se apliquen las transformaciones requeridas.

Juntamente con la filosofía de la liberación se busca apartarse de la visión eurocéntrica de la filosofía, esta ética de la liberación también pretende ser la ética que conecte con el otro con la finalidad de evitar la opresión desde una *razón liberadora*, de la cual menciona Dussel:

... se ejerce propiamente como síntesis final de la acción crítico-deconstructiva, primero, y, después, constructiva por transformación de normas, actos, subsistemas, instituciones de sistemas completos de eticidad, tiene como componente inmediato propio de su ejercicio la razón estratégico-crítica, que no es la razón instrumental, sino la razón de mediaciones en el nivel práctico (no técnico) (1998).

De lo cual, se deconstruyen los contenidos audiovisuales desde una visión crítica buscando en donde narrativamente se está haciendo una apoteosis de anomias, para posteriormente plantear las eticidades desde la cual se preverá que vuelva a ocurrir en la realización de las producciones audiovisuales.

La definición de la RAE (2021) menciona que la Ética tiene su raíz en *ethĩcus*, y este del gr. *θικς* *ēthikós*; la forma. Por etimología se entiende que es la forma, pero en contexto es la forma de tratar algo. En todo caso un conjunto de normas morales que rigen la conducta en determinado ámbito de la vida, puntualizando, no la vida en general, en un estado particular de participación social. Filosóficamente hablando, implica al bien y los valores.

Luis Villoro comenta al respecto de una ética concreta que debe considerar “las circunstancias, las relaciones de una acción singular con su contexto y las posibilidades reales de aplicación de las normas.” (2020, pág. 124) Por lo cual, para el presente trabajo se considera la formación de una ética de producción audiovisual enfocada a cuidar la narrativa que se genera entorno a ciertas representaciones anómicas latinoamericanas.

Del trabajo de Chantal Maillard al respecto de los contenidos audiovisuales menciona que “No es cierto que no existan valores hoy en día. Lo que ocurre es que el orden que se suponía lógico: primero los valores, luego la acción, es ahora el inverso: primero se da la acción, y luego los valores.” (2017, pág. 19). El contenido narrativo, puede o no, glorificar las acciones violentas. Dependiendo desde que tipo de focalización se decida seguir para escribir la historia. Para explicar esto, se menciona a continuación un caso que ha tendido a repetirse en contadas ocasiones y en relación con personajes ficticios.

Primero, pensemos por un momento en la adaptación cinematográfica de la novela “La Naranja Mecánica” del escritor Anthony Burges por el director de cine Stanley Kubrick (ver ilustración 6). En esta novela se tiene una Focalización Interna Fija, es decir, la narración se encuentra en voz

del personaje principal, el cuál es un criminal por elección, ya que está consciente de la diferencia entre bien y mal.

La violencia de la obra cinematográfica causó tal impacto que fue censurada en varios países, incluso, inspiró actos de violencia después de su visualización por algunos individuos, como ejemplo encontramos:



Imagen 1 *La Naranja Mecánica*, Stanley Kubrick 1971

La violenta película ‘La naranja mecánica’ inspiró a un muchacho de 16 años que golpeó a un vagabundo anciano hasta asesinarlo, según se explicó ayer en el juzgado Oxford Crown Court”, informaba el New York Times el cuatro de julio de 1973. (...) El muchacho “contó a la policía que sus amigos le habían hablado de la película, ‘y de la paliza que le dan a un viejo’ en una de sus escenas. (Alemany, 2010)

El contexto histórico es distinto, han pasado más de 40 años del estreno de la película, pero su impacto ha trascendido las generaciones y es innegable, las producciones cinematográficas y de televisión posteriores fueron poco a poco más atrevidas en su presentación visual de la violencia, eso es evidente, se percibe y es innegable.

Segundo. Dentro de la búsqueda de productos audiovisuales que han inspirado acciones anómicas por parte de los espectadores tenemos el caso del personaje de DC Comics Joker, que guarda cierta similitud con el protagonista de *La naranja mecánica* Alex DeLarge. podemos repasar dos casos, uno, el tiroteo de Aurora, Colorado EE. UU., retomado de CNN:



Imagen 2 James Holmes en juicio por el tiroteo de Aurora, fuente: elmundo.es 08/08/2015

Holmes abrió fuego durante la película «Batman: El caballero de la noche asciende» salió por la puerta de emergencia del cine y fue detenido en el estacionamiento, dijo el jefe de policía Dan Oates. (...) Holmes le había dicho a las autoridades que tenía un artefacto explosivo en su apartamento. Según una fuente policial, el sospechoso se había teñido el pelo de rojo y dijo que él era «El Guasón». (The Joker) (Muñoz, 2012)

El caso dos, un hombre de 24 años atacó con un cuchillo a pasajeros del metro de Tokio, Japón. Si bien no se proporciona más información al respecto de los motivos detrás de su ataque al momento de esta redacción, hay que destacar la elección del perpetrador por el disfraz del personaje Yoshikage Kira⁵. Una primera información sobre lo acontecido describe así:

Tokio (CNN) -- Un hombre de 24 años fue arrestado bajo sospecha de intento de asesinato en la capital de Japón, Tokio, luego de un ataque con cuchillo en un tren que dejó al menos 17 personas heridas el domingo por la noche, dijo la policía a CNN.

Testigos dijeron que el sospechoso vestía un disfraz parecido al del Joker, personaje de la franquicia de Batman. (Ogura, 2021)

5 Aclaración, el personaje pertenece al manga japonés Jojo's Bizarre Adventure del autor japonés Hirohiko Araki, originalmente las notas periodísticas mencionaban que el atacante estaba disfrazado del Joker.



Imagen 3 Hombre disfrazado del Yoshikage Kira ataca en metro de Tokio, fuente: Perfil.com 1/11/2021

Lo que nos interesa no es analizar a los personajes Alex DeLarge o el Joker, sino la reflexión en torno a lo que sucedió en los tres casos ¿Es cierto que el personaje inspiró las acciones del perpetrador? o ¿existía una condición preexistente, sin atención, que fue reforzada por años de consumo mediático? En cualquiera de los dos casos si la respuesta es sí, el personaje ficticio fue nuevamente llevado al cine en 2019 y no se presentaron situaciones de este tipo entorno a la cinta. ¿Es pues, la base de la narración la que determina que esto ocurra?

Estos personajes son ficticios ¿Cuál será el caso donde los personajes son más cercanos? Como Narcotraficantes, defraudadores, adictos a sustancias ilícitas, entre otros.

Mas adelante en este trabajo se mencionan investigaciones al respecto de cómo influyen los productos audiovisuales, en especial a aquellos que tienen como referente a Latinoamérica y de la cual se busca fundamentar la postura ética respecto a ellas, por lo que este enfoque es de carácter cualitativo y se considera “... como una investigación de la realidad, falible y corregible pero que no debe responder a un tribunal supra científico, y no necesita justificación alguna más allá de la observación y del método hipotético-deductivo” (García R. , 2005, pág. 30).

Atacar el problema de esta normalización de anomias desde el proceso de escritura del guion tiene la finalidad de que los espectadores poco a poco perciban y asimilen de otra forma el contenido narrativo. No se afirma que los espectadores no tengan valores, como anteriormente se cita a Chantal Maillard, Pero hablamos de sujetos susceptibles e influenciables como en los casos mencionados anteriormente.

No solamente el guionista debe de tener su responsabilidad ética, como se mencionará más adelante, es solo la una de las primeras partes de la producción audiovisual. También la casa productora debe tomar parte de su responsabilidad al manipular los productos audiovisuales en búsqueda de una mayor rentabilidad a costa de la sobre explotación de las anomias sociales.

Menciona Braidotti “La reducción al estado subhumano de los otros no occidentales es el origen de la ignorancia perdurable, la falsedad y la mala conciencia del sujeto dominante, el cual es responsable de su deshumanización epistémica y social” (2015, pág. 41). Si bien menciona la palabra occidentales para referirse a los individuos que viven en determinada región, lo cierto es que se puede dirigir ese estado, a los latinoamericanos. La estereotipación del individuo no solo es una imagen que narra, también forma identidad.

Cabe mencionar que en algunos momentos se percibirá que intentamos ir más allá de los límites de una ética profesional, tema que se desarrolla en el siguiente punto, encontramos en Kant al respecto de este tipo de trabajos que “... cuando es meramente formal, se llama *lógica*; pero si se limita a ciertos objetos del entendimiento, entonces se llama a *metafísica*” (Kant, 2016). Se comprende que la metafísica, eso que está más allá de la experiencia y es el objeto de estudio, aquello que está más allá de la experiencia del consumo de los productos, eso que deja la dieta audiovisual en la sociedad latinoamericana es un objeto de estudio y pareciera ser de carácter metafísico.

1.6.5 Ética profesional

La ética profesional es también conocida como deontología, que es definida por la RAE como; “Conjunto de deberes relacionados con el ejercicio de una determinada profesión.” (RAE, s.f.), ahora, estas reglas deben ser aplicadas por el bien de quien recibe el servicio en un marco de actividades relacionadas a la competencia y capacidad.

En el caso de los involucrados en las producciones audiovisuales (incluido por ejemplo el diseñador gráfico), tienen de frente un reto ético muy grande, en el amplio campo del diseño es posiblemente su labor la más ingrata con el medio ambiente. Pese a que toda producción implica algún nivel de compromiso con el ambiente, en el caso de la vivienda o los objetos son prácticos, no así en el campo de las artes gráficas y audiovisuales, donde su función es estética. Si bien se puede reflexionar y fundamentar la necesidad de preservar los valores estéticos para la realización de apreciaciones positivas o negativas entorno a los objetos de diseño, también son necesarios para que estos cumplan óptimamente sus funciones dentro de una sociedad determinada. El problema es que ante una responsabilidad social que implique un compromiso con el ambiente se ve implicado en un proceso que inevitablemente terminara por fallar en uno o en otro.

Las barreras geográficas y culturales establecen una complejidad en los subsistemas de la humanidad que requieren ser homogenizados con la finalidad de que la comunicación sea más eficiente y productiva. Con subsistemas nos referiremos a la población de cada país. En su trabajo Fritjof Capra menciona que:

Al estudiar los sistemas vivos desde la perspectiva de la forma, descubrimos que sus patrones de organización son los de una red autogenética. Desde la perspectiva de la materia ... un sistema abierto que opera lejos del equilibrio. Finalmente, desde la perspectiva del proceso de cognición está íntimamente ligado al patrón de autopoiesis. (Capra, 2003, pág. 104)

Así que en cada cultura de la humanidad encontramos patrones similares de organización que constantemente buscan adaptarse a nuevas condiciones de interacción social y ambiental mientras que luchan por auto construirse para formar, reformar o mantener una identidad cultural que les diferencie de las otras. En este escenario el diseñador se ve en la necesidad de estar constantemente produciendo las imágenes que ayuden a comunicar lo anterior mencionado. Lo cual implica el consumo de recursos en objetos que cada vez son reemplazados y desechados con mayor rapidez de la que se podría decir, deseable para el ambiente.

Capra menciona que la vida no está nunca dissociada de la materia y para efectos del presente documento, diremos que el diseño nunca esta dissociado de la sociedad y es un acto de *poiesis* a la cual se le definirá como “toda actividad que tenía como objetivo el paso desde la no-existencia hacia la presencia, y ubicaba en el centro de esta actividad a la misma producción de esta presencia” (Zambrano, 2019, pág. 42) y es precisamente lo que el diseño es, en palabras nuevamente de Capra, un proceso cognitivo e inmaterial que viene del diseñador y el diseñador es parte de la sociedad y produce para ella. Precisamente aquí es donde el compromiso con la sociedad se antepone al compromiso ambiental.

El diseñador (pensemos en el guionista, director y productor como quienes diseñan el producto audiovisual) no solo está involucrado en el proceso industrial de objetos, viviendas, imágenes, etc. Está necesariamente ligado a los procesos sociales en donde intervienen sus productos y ante la creciente violencia social que se vive, debe tener un compromiso inherente hacia la sociedad con respecto al ambiente social, preferentemente por iniciativa propia. Para Capra se debe de incluir al proceso de intervención del sistema (ver esquema 4) una cuarta perspectiva proveniente de la conciencia reflexiva, el *significado*, para comprender al entorno. Su modelo de tetraedro permite comprender como se integra esta perspectiva al proceso de intervención:



Esquema 4 Diagrama de Capra, intervenido. Elaboración propia, 2021

Donde *Proceso* es el proceso de diseño que se usa para comunicar, *Materia* son los elementos del diseño, *Forma* el diseño en sí y *Significado* como lo que se le atribuye al diseño desde la conciencia reflexiva. En este punto de reflexión es donde se propone cambiar el proceso y generar un compromiso por parte de quien diseña el producto audiovisual que debe estar orientado a reducir el impacto social negativo, no solo desde el proceso de producción sino en su ciclo de vida completo. Para efectos de la investigación del autor del presente documento, se incluirá al concepto de *ambiente* la connotación de *ambiente social*, ya que parte del buen vivir implica necesariamente vivir bien con el ambiente y en sociedad.

Si el diseñador contempla esto, como lo indica Emile Durkheim (2003), el diseño como hecho social causa otros hechos sociales. Los valores estéticos deben trascender su función de percepción sensorial, deben ser producidos en acuerdo a los requerimientos ambientales y luego los sociales, primero deben cumplir un ciclo de vida de bajo impacto ambiental y después cumplir con su función comunicativa.

Anthony Giddens (como se cita en Capra, 2003) “subraya que la conducta estratégica de la gente se basa en gran medida en el modo como interpreta su entorno”. Implica ciertamente interpretaciones fenomenológicas subjetivas que requieren la intervención de otras disciplinas para proponer; en primer lugar las metodologías necesarias para dichas interpretaciones, segundo cualificar la información resultante y tercero, proponer las metodologías de diseño pertinentes para alcanzar

los efectos deseables en la aplicación de los diseños. Ya que estos serán parte del entorno social y necesariamente serán interpretados.

Retomando, los objetos de diseño de los que se habla son los relacionados a las artes gráficas y audiovisuales, que son de interés para esta investigación. Por un interés fundamental en las pulsiones de vida o muerte que son transmitidas por los canales de transmisión en sus diversos productos. Capra se acerca a varios teóricos sociales para establecer las relaciones necesarias y establecer su premisa al respecto del sistema social, entre ellos Jüger Habermas (como se cita en Sartori, 1998, pág. 11) que al respecto menciona: “Lamentamos el hecho de que la televisión estimule la violencia y también de que informe poco y mal, o bien de que sea culturalmente regresiva”. Nada tiene sentido por sí solo, menciona Capra, para comprender los fenómenos sociales debemos relacionarlos con sus respectivos entornos.

Motivo por el cual, un diseñador involucrado en el proceso de creación de productos gráficos o audiovisuales debe integrar antes, durante y después un elemento más a su proceso de diseño, la relación de su producto consigo mismo, ya que el diseñador no es ajeno al entorno social del cual toma elementos para sus proyectos. El diseñador, necesariamente debe ser de cultura, pertenecer a ella, modificarla y en medida de lo posible crearla. La cultura es una actividad en la cual los individuos participan de manera intencional, libre y conscientemente. Sin embargo los contenidos culturales no necesariamente son todos de calidad y cuestionablemente libres de una intención ulterior a la primera que es la del consumo.

Larga es la historia de las adjudicaciones que se le dan a determinados medios sobre influencias negativas en la sociedad y siempre con tendencia a los más jóvenes. Los libros no escaparon en su momento a las injurias sociales sobre efectos negativos en las mentes de los lectores, algunas veces con justa razón. Su dosis le correspondió en su momento a la televisión y desde su aparición a los videojuegos.

Capra menciona la importancia de estos hechos no tangibles en los estudios sociales porque producen hechos en el mundo material, la necesidad de una ética en los procesos de diseño considerando la influencia en la moralidad de quienes son afectados y la sinceridad al interior de quien diseña. Los estudios sistémicos orientados al campo de las ciencias sociales deben no solo atender los efectos, también las causas y proponer soluciones en pro de la salud del mismo sistema social. Todo producto de diseño genera un impacto socio ambiental y debe ser antedicho primeramente por quienes tienen autoridad en el campo del diseño, los diseñadores.

Si la ética está relacionada con la moral y para efectos de este trabajo se busca que implique una responsabilidad social, se necesita también definir el campo de la ética psicológica precisamente por esta idea de establecer el respeto por la psiquis del otro, incluso si este no está consciente de

que no se le ve afectada, digamos que “(...) la tarea de la psicología consiste en describir lo que se ve y buscar las relaciones funcionales entre un comportamiento observado y lo que ocurre inmediatamente antes o después del mismo.” (Ander, 2016, pág. 33) agregaremos que para fines de los objetivos de este trabajo la ética psicológica buscara prever afectaciones que se han observado en estudios al respecto del consumo audiovisual, se mencionan algunos más adelante.

1.7 El lenguaje audiovisual

Segunda teoría, el lenguaje audiovisual. Las aproximaciones serán los métodos propuestos por Lauro Zavala (Zavala, Narratología y lenguaje audiovisual, 2015) y Teresa Olabuenaga (El discurso cinematográfico. Un acercamiento semiótico, 2013), donde encontramos que el lenguaje cinematográfico consiste en unidades taxonómicas que permiten identificar elementos tangibles e intangibles que constituyen las producciones audiovisuales. Originalmente surge del cine y posteriormente migra hacia nuevos medios de difusión ya que este medio constituyó la primera integración de las imágenes en movimiento y el sonido, el cuál son el conjunto de “... los <<stems de sonido>>, diálogos, narración, música y efectos especiales, y se diseña en conjunción con el desarrollo de elementos visuales que está teniendo lugar” (Selby, 2013, pág. 14).

Los elementos tangibles son las herramientas mecánicas con las cuales se cuenta para producir las imágenes. De las cuales las más básicas son la cámara de filmación con principios de la fotografía, los lentes y las películas donde se registran las imágenes (de ahí el nombre), los soportes de las cámaras como los trípodes, grúas, travelings y steadycam, así como los micrófonos y artefactos de iluminación. También se incluyen la utilería, maquillaje y vestuario para la caracterización de personajes.

Por otra parte, los elementos intangibles como lo son conceptos fotográficos como el encuadre, la composición, los diálogos y la música, la iluminación, el tratamiento de color, el corte y las transiciones y sobre todo el montaje. Todos estos en conjunto forman la película que a su vez es el mensaje que se transmite. Como mensaje, se puede analizar desde el punto de vista semiótico al cual se le conoce como el discurso cinematográfico. Éste es el que afecta al espectador semántico, el que lo mantiene bajo opresión y al cual afecta al normalizar en su entorno conductas anómicas nocivas para él.

Para poder hacer observable la ética desde la perspectiva de Enrique Dussel se elaboró la tabla 3 que presenta la estructuración de la unidad de análisis *Producción Audiovisual* dividida en las tres etapas en que se constituye desde la perspectiva de la alteridad, exterioridad u exclusión de Enrique Dussel:

Etapa de la producción	Individuos	Alteridad	Exterioridad	Exclusión
Preproducción	Espectadores/audiencia/público. Serán considerados como el Otro o Las Víctimas.	Son necesarios para conocer las características de la producción a iniciar.	No poseen los conocimientos o recursos capitales para participar en la producción.	No participa de la producción.
	Productores/Realizadores ⁶ . Serán considerados como el Yo, durante la etapa de producción trabajan en equipo para desarrollar las ideas que darán paso al guion.	Son quienes dominan el proceso, consideran al Otro solo como consumidores y rara vez son complacientes él. Controlan el aspecto financiero.	Su trabajo consiste en preparar el campo para iniciar la producción del	El secretismo de es indispensable para evitar imitaciones de la competencia y mantener el interés del público en caso de que el proyecto sea anunciado.
Producción	Realizadores	Controlan la dirección del proyecto, la construcción de las imágenes, la correcta entonación del discurso y controlan el aspecto financiero.	Los realizadores poseen el capital cultural con el cual construyen el significado, se mueven de forma intrasistema.	Las productoras buscarán a toda forma mantener a su público cautivo controlando el flujo de información que sale de la misma, con comunicados de prensa o filtraciones. Igualmente controlan la información que sale de su equipo de producción.
	Equipo de producción	Los obreros que construyen el proyecto audiovisual poseen la técnica, pero no controlan la estética de la obra ni el capital. Reciben un sueldo por su trabajo, pero no son propietarios de él.		El espectador solo puede estar a la expectativa, no puede relacionarse ni como consumidor. Se encuentra expectante de la información que se le pueda proporcionar. Por lo regular no se le toma en cuenta.
Postproducción	Equipo de postproducción	Una fusión entre realizadores y editores quienes controlan la versión del producto final, son quienes entregan el producto a la distribución. Los realizadores reciben los beneficios del producto.	El equipo de producción finaliza su trabajo de forma paulatina. Cada miembro del sistema se integra a la sociedad y se vuelve espectador si así lo desea,	Las producciones victimizan al espectador. La representación de la realidad suele confundirse con el montaje dependiendo del tipo de discurso.
	Espectadores	Consumen el producto que fue diseñado para ellos. No poseen realmente el producto, sino una copia, no son propietarios del producto intelectual.	Dependiendo del tipo de espectador, si es crítico reconocerá al producto como una representación de la realidad. Si es uno semántico identificara al mensaje como parte de su realidad sin considerarlo como un montaje.	El espectador se somete al yugo de las producciones por voluntad propia. Como en todo consumo existe algún tipo de afectación al consumidor, en el caso del espectador semántico lo ignora por completo. En el caso del espectador crítico le provoca la reflexión.

Tabla 3 Categorías de análisis de la producción audiovisual. Elaboración propia, 2021

⁶ Se consideran unidad para este trabajo al productor, director y guionista ya que trabajan en equipo para la toma de decisiones, aunque el peso de uno por lo regular se impone a los otros, son quienes estructuran la idea general del proyecto. En caso de faltar uno o dos de ellos otro asumirá su papel, lo cual implica que uno asume los tres roles. Aunque el equipo de producción es variado de la misma forma se le considero como una unidad, aunque compleja.

Pensemos en los productos que victimizan al espectador semántico, es decir, que le afectan sin que estos lo sepan, aquel que construye un imaginario sometiéndose al yugo de las producciones por voluntad propia quienes buscarán a toda forma mantener a su público cautivo. Cabe señalar que el empleado de una casa productora se vuelve un espectador crítico en tanto conoce el proceso, las técnicas y estructuras que dan origen a las producciones audiovisuales, su formación, preparación o capacitación en el medio le permitirá ver a los productos audiovisuales sin ser afectado.

La preocupación por “la víctima” se debe a que recibirá por medio de estímulos audiovisuales acondicionamiento para aceptar cierta realidad. El espectador se vuelve adicto a la catarsis y con el tiempo se llega a una ausencia de esta.

El espectador semántico debe reconocer que por más similitudes que encuentre en el personaje y su entorno, estos son solo eso y no necesariamente debe aceptar como real situaciones dadas en los audiovisuales, debe de poder ejercer un juicio crítico sobre ello tanto en los productos como en su propia realidad. Una característica de la eticidad sería esta.

En la tabla 4 se buscan elementos para conformar al elemento espectador en sustitución del concepto víctima de Enrique Dussel y distinguir su posición para un análisis desde la alteridad:

Etapa de la producción	Alteridad	Exterioridad	Exclusión
Pre	Los realizadores	Quien realiza los productos desde la construcción del mensaje.	Solo quienes tengan formación o trabajen dentro del medio comprenden el proceso de producción.
	Los espectadores	Conocen solo los comunicados de prensa sobre el próximo proyecto.	Desconoce los elementos que se están conjugando para dar sentido al mensaje.
Pro	Los realizadores	Se inicia el rodaje.	Solo los involucrados conocen la prefiguración del mensaje.
	Los espectadores	Se dan a conocer avances	Nuevamente el espectador solo conoce la sinopsis de la trama y quienes interpretan, se forma una predisposición al producto.
Post	Los realizadores	Se configura la forma final del producto, se termina de construir el mensaje al darle sentido en la edición y se prepara para la distribución.	Se libera el producto y se distribuye.
	Los espectadores	El espectador asiste a la proyección.	Se reinicia el proceso. Termina la exclusión e inicia la participación del espectador.

Tabla 4 Alteridad en las etapas de producción. Elaboración propia, 2021

Los productos audiovisuales son objetos culturales, Parafraseando a Gay y Bulla (1994) comentan que los objetos en esta categoría son valorados con criterios estéticos, estos son el resultado del establecimiento de un standard de producción o una metodología establecida por la “academia” rectora en funciones. Si el objeto cumple con los estándares se gana un lugar en el mercado especializado. Como tal deben entonces ser analizados bajo la premisa de que son objetos. Menciona Roberta Sassatelli (2012) que “Los objetos ofrecen apoyo y estímulo, plantean límites y dificultades”, sus funciones van desde el uso cotidiano del hogar, trabajo, ceremoniales y rituales. Siendo esto lo que nos permitirá también establecer que el consumo de audiovisuales constituye incluso rituales cotidianos.

La propuesta para la lectura de un objeto de Gay y Bulla (1994), si bien no es para un audiovisual nos permite utilizarlos por el sentido de interpretación del mensaje que se trasmite, por ejemplo, el análisis de nivel morfológico nos permite entender el porqué de las formas seleccionadas, el análisis de la estructura se encuentra relacionado con la forma en la que se configuro el mensaje y en este nivel entra el análisis cinematográfico, de igual forma el análisis contextual y el comparativo-relacional proporcionará la interpretación tanto del objetivo como el análisis ético del mismo.

La tabla 6 es un ejemplo de análisis de tres escenas significativas en el mundo del cine por su impacto visual y cultural, con un mismo delito que es violación, el manejo en las tres películas tiene resultados diferentes dado que se trabajaron con distintas intenciones:

En la tabla 5 se mencionan tres de los principales conceptos a analizar dentro de las producciones audiovisuales.

Categoría de análisis	Categorías de la ética de la liberación	Unidades observables	Sistema	La razón ético-crítica	Estatus de estudio o estadio
Ética de la liberación	Alteridad Saber adoptar el punto de vista del otro sobre la propia visión del mundo.	Yo. El espectador crítico y Los realizadores, involucrados en las producciones audiovisuales	Los realizadores son igualmente espectadores, pero con un nivel crítico que le otorga un Yo que observa al otro, que es el espectador semántico.	El espectador semántico (víctima) es el consumidor a quien se le otorga lo que pide (estudios de mercado) pero que no puede participar más allá de formar sus propias comunidades. Es el objeto de estudio con el que se referencian personajes. Aquello que consume puede satisfacer su necesidad, pero no necesariamente darle un bienestar, puede dañarlo y no ser consciente de esto.	El espectador (víctima) tiene relativamente poco tiempo de ser considerado como tal.
		El otro. El espectador semántico (la víctima), quien se ve afectado por su consumo audiovisual.	El espectador semántico (víctima) es necesario para que exista una industria audiovisual, es el otro que sacia su necesidad de consumo audiovisual.		
	Exterioridad También considera la exterioridad cultural. (Dussel, 1998, pág. 418)	Los realizadores que usan el simbolismo para representar una realidad y reafirmarla sin dar opciones de cambio.	Los espectadores encuentran representada su realidad, con algunos de sus elementos dramatizados para generar interés en ellos.	Las casas productoras funcionan como una clase aparte del grupo al que pertenecen los espectadores semánticos. La misma naturaleza de la P.A. excluye a quienes no se integran de manera voluntaria. Es necesario cierto conocimiento para ello, del cual si es poseedor el espectador crítico.	Las casas productoras conocen el funcionamiento del sistema y su nivel de influencia en las audiencias, lo usan a favor para mantener su industria.
Los espectadores como consumidores de productos audiovisuales quienes, dependiendo de su voluntad de participación, se encuentran excluidos y conformes con su papel.		Los espectadores como consumidores de productos audiovisuales quienes, dependiendo de su voluntad de participación, se encuentran excluidos y conformes con su papel.	El espectador crítico se percata de los mensajes que contienen los productos de forma intencional o no y hace una denuncia del mal sistémico.	El espectador semántico ignora que está excluido y únicamente es usado como material de referencia y consume productos que solo reafirman su realidad y la normaliza, aunque ésta sea solo una dramatización.	El espectador es considerado un devoto de quien se toman gustos y sugerencias para entregar un producto acorde a sus necesidades. El espectador que está fuera del rubro de suscriptores, que consume de manera ilegal.
Exclusión Es todo el tema de la exclusión de América Latina, el África y el Asia, y de su indomable voluntad de sobrevivencia (Dussel, 1998, pág. 65)	Los realizadores solo integran al proceso de P.A. a sujetos como mano de obra o que tienen alguna habilidad para la comunicación.	Los espectadores pueden realizar sus propios productos audiovisuales, pero están excluidos del circuito de distribución.	La representación de Latinoamérica en los productos audiovisuales varía según el contexto. Es de interés dicha representación en un periodo comprendido entre 2010 y 2023. Comprende la quiebra de Blockbuster. Auge de las plataformas digitales. Los espectadores tienen la capacidad de producir su propio material audiovisual, pero su campo son las redes sociales, por lo que está excluido de la industria.	Ciertos realizadores omiten acciones que podrían motivar la auto crítica en los espectadores semánticos. El espectador crítico está consciente de que él espectador semántico se encuentra en una enajenación que lo desensibiliza ante ciertos El espectador puede producir su propio material, pero no está orientado a ser un discurso narrativo. Por lo que su material narrativo no alcanza el nivel de las P.A.	Propuesta de lineamientos éticos para la producción audiovisual contemplando una representación sin apoteosis de las anomías. El espectador puede presentar su trabajo en alguna plataforma de forma independiente, algunas de estas tendrán las características estructurales de las P.A.

Tabla 5 Categorías y unidades observables. Elaboración propia, 2021

Producto	Escena	Descripción de la escena	Objetivo de la escena	Espectador		Análisis ético
				Semántico	Crítico	
El último tango en París Bernardo Bertolucci	La violación usando como lubricante mantequilla.	El personaje masculino de Marlon Brando viola usando como lubricante mantequilla a su compañera de escena interpretada por Maria Schneider, el personaje femenino claramente lucha por evitar el acto donde es violentado y humillado gráficamente.	La acción es descriptiva con una narrativa sobre la opresión, Los cortes de cámara y encuadres implican el deseo del director por que el espectador mire la escena desde distintos ángulos. Podemos cuestionar la estética de las tomas pero la intención sobre que se desea lograr en los espectadores que “vea” bien la escena.	El espectador está consciente de que ve una película erótica, por lo tanto, cada secuencia esta hecha para su excitación.	El espectador crítico puede ser engañado, pero está consciente de que ocurre en la pantalla es un acto de violencia.	Se sabe que la escena no fue consultada por la actriz, por lo que ella lo considera una violación real. Falta de ética total por parte de los involucrados.
Irreversible Gaspar Noé	La violación en el pasillo del metro.	El personaje interpretado por Monica Bellucci es atacada sexualmente por un desconocido en un pasillo de metro, posteriormente es brutalmente golpeada, se puede suponer el deseo de matar a la víctima para evitar una posterior identificación del agresor.	La escena sirve para ejemplificar los peligros que aguardan aún en espacios públicos. Se percibe la intención del director por incomodar al espectador y generar una respuesta de aversión ante el acto. El encuadre permite observar la escena sin interrupciones obligando al espectador a ver el trágico desenlace.	El espectador se horroriza por lo sucedido, se incomoda, su reacción es visceral al respecto, cabe la posibilidad de que se excite. La narrativa puede confundir la intención del director.	El espectador está consciente de que la violación no es real. Comprende la complejidad narrativa, advierte que el sentido de esta es provocar el malestar en él.	El director permitió que la actriz dirigiera la escena debido a la incomodidad que le representaba solicitarle en explícito alguna acción. El pene que se ve en la cinta es digital. El nivel de compromiso con su arte no compromete la seguridad de los actores, el mensaje es claro en relación con los actos violentos.
La banda de los Panchitos Arturo Velasco	La violación en la clase de ballet.	Un grupo de pandilleros ataca una clase de ballet, los perpetradores llevan máscaras de medias y sus actitudes son claramente violentas y antisociales.	La intención de esta escena es la de generar indignación y por el comportamiento de los integrantes de la pandilla. No es explícita en los actos, tiene cortes deficientes y encuadres que permiten disimular los actos. La escena es una denuncia velada ante la creciente violencia sexual de los años 80.	El espectador puede sentirse incomodo, por algunas actuaciones podría caer más en la diversión que en estrés. Puede llegar a identificar algunos elementos de su contexto social.	El espectador comprende que es una denuncia ante la violencia. Las carencias técnicas se pueden ignorar al tratar un tema cercano a su realidad.	Los realizadores fallan un poco en ciertas actuaciones, pero los cortes rápidos, el pobre encuadre ayudan a comprender lo caótico de la situación. Cumple con su intención de provocar aversión en el espectador.

Tabla 6 Análisis de la eticidad de una escena desde la alteridad. Elaboración propia 2021

1.7.1 Categorías de análisis del lenguaje audiovisual

Se recuerda que todo producto audiovisual tiene su origen en el cine, fue el primer medio audiovisual y sus procesos y tecnicismos han sido adaptados por los medios que derivan de él. Por lo que la base de la teoría audiovisual es el lenguaje cinematográfico. Es por eso por lo que la mayor parte de los teóricos se refieren a este medio o al hablar por ejemplo de la televisión usan la misma terminología en algunos casos, como lo podría ser el guion, el encuadre, la secuencia, el montaje, etc.

Ahora, vamos a señalar que cada espectador vive su relación con los productos audiovisuales de una forma muy personal, tal que, para algunos como nuestros *espectadores críticos* “La experiencia cinematográfica es inversamente proporcional a la experiencia real. El cine no es la realidad, sino el fenómeno de rebote de la realidad que se apreciará como una analógica.” (Olabuenaga T. , 2013, pág. 43) por lo que su relación está basada en el consumo de elementos de la realidad en un contexto meramente ficcional.

Retomando que, para Lauro Zavala “La metaficción puede ser considerada como una forma de intertextualidad,” (2015, pág. 120) donde existe una relación entre la lectura individual y las reglas del género. Es decir, el producto está regido por las reglas de la ficción y el espectador lo entiende así. Por lo que se genera el efecto del olvido de uno mismo al no haber referentes de la realidad dominantes, domina el género. En el caso de este estudio, no se hablará tanto por un género en específico sino en un modelo de representación, el caso de Latinoamérica donde esta metaficción es precisamente un modelo de intertextualidad entre fenómenos sociales reales.

Para esta investigación hay que destacar que, en relación con las anomias sociales, la distancia de la realidad influye sobre la experiencia del espectador, Olabuenaga (2013, pág. 45) señala lo siguiente:

- A *mayor* distancia, *mayor* sentimiento de conocimiento o aprehensión de la realidad.
- A *menor* distancia, *disminuye* el sentido de conocimiento de la realidad, es decir, la relación interpersonal decrece.

Donde esa aprensión de la realidad es del contenido metaficcional al cual el espectador está expuesto y hace suyo porque no lo reconoce como tal, “Es como si ya no hubiera diferencia entre el objeto y uno mismo” (Olabuenaga T. , 2013, pág. 45). Pensemos en un momento cuando el espectador se vuelve un fanático de una serie para hacer un ejemplo. Aquí señalamos que es precisamente la sensación que nace de pertenecer, que para el espectador no es ficción porque es *su* realidad. En relación con la distancia entre el espectador y el producto, para esta investigación la influencia que se tenga entre ambos se debe a la corta distancia entre ellos, esa cercanía, o casi nula distancia que

apenas y vislumbra una frontera dibujada por la pantalla que impide que el espectador se olvide de sí mismo y por lo tanto percibe que es su realidad reflejada (ver imagen 4).



Imagen 4 El olvido, basado en el texto de Olabuenaga. Elaboración propia, 2021

Ahora, para los contenidos audiovisuales, la aproximación a la realidad no siempre determina la construcción del discurso. Pero al momento de tratar temas regionales se puede percibir una insistente tendencia a retratar dicha región lo más fiel posible. Olabuenaga expone que ocurre cuando el discurso se aleja de la realidad, “La base formal del discurso cinematográfico se encuentra en la acción de acercamiento a la realidad, cuya distancia, al reducirse, transforma a la realidad hasta convertirla en abstracción” (2013, pág. 46), en el caso de los tratamientos regionales se busca no caer en abstracciones ya que existe un interés por retratar la realidad de la región. De ahí que la metaficción no es sobre los contenidos en sí, sino de cómo es que se llegaron a los discursos proyectados:

En esta tradición, la creación de una narratología deconstructiva pondrá en evidencia cómo lo que está en juego en la metaficción es un mayor énfasis en los procesos de recepción y creación, más que en las formas y las estructuras de la narración, es decir, un énfasis en los procesos de construcción de sentido más que en las estructuras internas de la significación textual. (Zavala, 2015, pág. 121)

La metaficción o metarrealidad tiene relevancia en este momento debido al impacto que generan los contenidos audiovisuales en los espectadores semánticos que no se percatan de la normalización de anomias sociales, en un momento donde los espectadores críticos denuncian lo inapropiado de algunos contenidos que son referencia directa y sin filtro de la realidad. A continuación, se presenta la propuesta de análisis para estos audiovisuales y sus contenidos.

En su proceso de análisis Zavala (2015) plantea el uso de cuatro tipologías que son; hiperbolización, minimización, subversión y tematización. Donde contempla analizar los siguientes elementos:

- Créditos iniciales
- Composición cinematográfica (El encuadre)
- Sonido
- La edición (Montaje)
- La estructura narrativa (o focalización)
- El estilo cinematográfico (La expresión y tematización del contenido)
- La puesta en escena (la agrupación de los puntos anteriores)
- Los personajes
- Los recursos intertextuales
- Final narrativo

Ahora, la presente investigación tiene como objetivo trabajar desde la concepción de la idea, redacción del guion y posiblemente la configuración del encuadre (composición cinematográfica) de la cual se desprende la puesta en escena y posteriormente la edición (el montaje). Por lo que se propone que estos elementos sean los puntos fuertes de análisis para decantar las acciones necesarias para que sin perder la intención de entretener se evite la apoteosis de las mencionadas anomias sociales.

Para Olabuenaga, la composición cinematográfica inicia desde el estudio de la unidad mínima que es el encuadre, sin movimiento, es el photoframe, la fotografía que captura el tiempo, aunque no necesariamente da el discurso. Encontramos lo siguiente:

El encuadre se entiende entonces como un fraccionamiento de la realidad, y en una de esas partes elegidas para comenzar a discurrir, se encuentra la primera oposición dentro del discurso. ... El encuadre arranca al mundo lo que había olvidado, su vacío. (Olabuenaga T. , 2013, pág. 46)

Para fines de esta investigación se asegura que las producciones audiovisuales de interés arrancan lo que está ahí cotidianamente y no se permite al espectador olvidar. Ya que para las producciones entre más realismo mayor atracción, no por un deseo de olvidar o negar la realidad, tentativamente se plantea que se deba a un sentimiento de resignación o aceptación del entorno.

Para Teresa Olabuenaga (2013) el discurso cinematográfico se debe considerar como una perífrasis, una construcción compleja de elementos tomados de la realidad para construir una metarrealidad. Estamos hablando de elementos históricos, visuales, sociales y culturales compuestos dentro del encuadre para construir un discurso que quepa dentro de la pantalla, la metaficción.

El pensamiento de Olabuenaga va más por considerar el significado del encuadre (el espíritu del arte) que el del montaje (la construcción del discurso). Tomando en cuenta su actividad artística debe ser así. Aunque no se queda en esta propuesta considera que es el encuadre la unidad de análisis por la que se debe iniciar, en todo caso, cuando se está escribiendo el guion, pese a las secuencias que el guionista pueda imaginar lo que termina escribiendo es un encuadre, también conocido como plano (ver imagen 6 y 7).



Imagen 5 Secuencia y escena. Elaboración propia, 2021

SECUENCIA Y ESCENA MECÁNICAS

- Plano: La configuración fotográfica de la toma
- Escena: conjunto de tomas (planos) en orden cronológico
- Toma: el plano que se graba en el momento



Imagen 6 Secuencia y escena mecánica. Elaboración propia, 2021

Contrario a lo escrito por Olabuenaga (2013, pág. 48) sobre que la representación simbólica no aspira a una verosimilitud elemental, debemos considerar que en el caso de algunas series el nivel de realismo y credibilidad es el fuerte de su contenido. Entre más se asemejen a las anomalías (comportamientos o tendencias) más es el impacto y deseo por consumirlos.

Aunque claramente apunta que el cine no muestra la realidad, la imitación de esta en él y otros medios audiovisuales hacen uso de esta para construir sus ficciones (siempre que exista un montaje hablamos de una ficción) y coincidiendo con Olabuenaga, los elementos que se le suman a la realidad tienden a volverla monstruosa, aunque cabe rescatar el dicho, la realidad supera a la ficción. Ahora, la metarrealidad construida en los audiovisuales varía según la intencionalidad que tenga él, o los realizadores. Si su objetivo es retratar la realidad tratara de hacerlo lo más fielmente posible para que el espectador la reconozca.⁷ Por su parte Lauro Zavala considera que “La metaficción puede ser considerada como una forma de intertextualidad,” (2015, pág. 120) es decir, la relación entre la realidad y los géneros de ficción, por lo que aclarando conceptos:

- Metaficción: La construcción de la narración distanciándose de la realidad y usando distintos elementos de los géneros.

⁷ Aquí cabe explicar el por qué no se ha elegido un caso de estudio, se acerca el estreno de la tercera temporada de la serie de Netflix Narcos (2015-2017) y es de interés esperar la reacción del público y las comparaciones con otras series como Pablo Escobar (2012)

- **Metarrealidad:** La construcción de la narración desde la realidad, reconfigurándola y exagerándola.

Olabuenaga también reconoce el papel del realizador para configurar el encuadre, de dotar de significado la configuración que previamente ha planeado. Su planteamiento para la comprensión del metadiscurso parte de tres articulaciones (2013, pág. 29) que se presentan a continuación:

- **Primera articulación.** *Encuadre*, segmentación de la realidad. Es la composición artística, fotográfica, de los elementos que aparecerán en la pantalla, sin tiempo y sin discurso.
- **Segunda articulación.** *Cinemas*, un segundo cinematográfico (24fps), la seriación de encuadres para la construcción de un segundo en pantalla ya existe el tiempo, pero aún sin discurso.
- **Tercera articulación.** *Cinemorfema*, el discurso completo que surge del montaje.

Ahora, la propuesta de análisis implica a las articulaciones de Olabuenaga y los elementos de Zavala para detectar en una escena en específico como se construye una metarrealidad donde se hace apoteosis de las anomias con la finalidad de elaborar la propuesta de ética que lo evite. El análisis es una retro ingeniería del producto audiovisual a seleccionar (ver tabla 7):

Etapa de la producción audiovisual	Articulaciones	1ª Encuadre			2ª Cinemas	3ª Cinemorfema
	(Zavala)	Idea Contexto de la escena	Guion Descripción de la escena	Encuadre Configuración del contenido	Secuencias Objetivo de la escena	Producto audiovisual completo Discurso
Preproducción	Espectadores	Materia prima, se analiza el contexto histórico de los espectadores. Ya que de estos surgirán los elementos para las tres articulaciones. Se analizan imágenes, narraciones o artículos y elementos audiovisuales como noticieros.				
	Realizadores	Redactan la idea con base en el contexto histórico. Solo se puede deducir desde una sinopsis o trama. Se describen las imágenes que constituyen los primeros encuadres. En caso de existir se revisan entrevistas o se realizan las propias con la finalidad de conocer parte del proceso.			Se describen las secuencias en orden cronológico. Se redacta el guion (la estructura narrativa). Este puede ser revisado posteriormente si éste es facilitado. Aquí se puede detectar que intenciones se tienen, de hacer una metarrealidad o una metaficción.	

Producción	Realizadores	Se elabora el Storyboard. Se analiza un panel significativo, en caso de no tener acceso a uno se analiza un still o promocional.	Se graba la secuencia, su duración está determinada por la acción grabada (la puesta en escena).	
	Equipo de producción	El departamento de arte, dirección, fotografía e iluminación trabajan para la materialización del Storyboard. (frame de escena). Igualmente se analizan los Still	En esta parte se puede analizar un detrás de cámaras, es decir, la puesta en escena.	
Postproducción	Equipo de postproducción	(Explicar lo que es el equipo + realizadores) Este equipo agrega efectos especiales, realiza la corrección de color y demás de talles, se puede hacer por partes y para asegurar la uniformidad entre escenas. Aquí se puede analizar una escena completa y de ser necesario un frame en particular.	Es necesario conocer todo el producto para no sacar de contexto la escena analizada.	
	Distribución	Las imágenes con las que se promociona el producto (Stills/frames) se puede analizar la publicidad donde solo se use una imagen.	Que secuencias se están ofertando para vender el producto, se analiza Teaser o Trailer.	La publicidad utilizada para vender el producto y los canales donde se vende el producto.
	Espectadores semánticos	Estos espectadores comentarán sobre una imagen en particular. Se puede analizar la imagen y de ser posible su uso posterior a su publicación	Comentarios y expectativas acerca del producto desde las primeras impresiones de los avances.	Se puede medir el consumo y número de interacciones de este tipo de espectador en masa. Datos estadísticos.
	Espectadores críticos	Estos espectadores realizaran un análisis de cada una de las articulaciones mencionadas. Se puede recurrir a sus análisis o comentarios. Es usual que comenten sobre el montaje. En esta etapa se puede realizar un análisis personal de un producto seleccionado. Aquí se detecta si se proyectó una metaficción o una metarrealidad.		

Tabla 7 Retro análisis, elaboración propia, 2021

La tabla 8 es otra propuesta para el análisis de una escena, pero sobre productos audiovisuales desde la alteridad de Enrique Dussel, la diferencia de la anterior se analiza de la escena al encuadre y se determina el objetivo de la escena, partiendo del imaginario colectivo y la satisfacción de sus deseos.

Es precisamente por el hecho de que el deseo nace del imaginario, que la concepción de los productos audiovisuales tiene parte de ello, de esa necesidad colectiva por ser alguien más o simplemente escapar de la realidad y es aprovechado por las casas productoras para sus productos audiovisuales. Podemos pensar que se trata de una explotación del deseo, como podemos encontrar que “Se trata sin embargo de un «criterio» determinado por una felicidad alcanzada como cumplimiento de las preferencias de consumo, por elección de la utilidad (determinada por el «deseo» del comprador), dentro del mercado capitalista” (Dussel, 1998, pág. 109).

Tratar de dilucidar si existe una intención ulterior al entretenimiento dentro de estos productos es impreciso y demanda un esfuerzo exhaustivo en medida de que cada producto es diferente. Pero podemos acortar un poco este campo al centrarnos en un sector en específico. Digamos en aquellos productos que mitifican personajes relacionados a actividades delictivas en Latinoamérica. Podemos realizar un análisis de algunas escenas con el objetivo de esclarecer si estas pueden de alguna forma causar alguna afectación en el espectador. Una propuesta de análisis consiste en identificar el objetivo de la escena dependiendo del espectador y la responsabilidad ética de la producción con el espectador:

Análisis de la eticidad de una escena desde la alteridad						
El Yo				El Otro		
Producto	Escena	Descripción de la escena	Objetivo de la escena	Espectador		Análisis ético
				Semántico	Crítico	
Apellido, Iniciales. (Director). (Año). Título de la película [Film].	En este apartado se describe la escena de interés a grandes rasgos. Por lo regular se le titula por el evento principal.	Se entra en detalles de lo que ve el espectador (elementos audiovisuales)	Se analiza cuáles es el objetivo detrás de la escena, si está orientada a dar indicios al espectador, un mensaje o generar emociones en él.	La percepción (la construcción del espectador del espectador semántico del producto.	La percepción del espectador que conoce el lenguaje e identifica la intención ulterior del mensaje.	Se analiza la responsabilidad de la producción sobre las representaciones de anomias y su impacto social
EJEMPLO Lyne, A. (Director). (1990). <i>Jacob's Ladder</i> [Película]. Carolco Pictures	El torso	En esta escena dentro de las alucinaciones del protagonista Jacob Singer se encuentra en camilla viajando por un hospital lleno de restos de cuerpos cercenados, personajes amputados y gritos de sufrimiento.	Generar una atmósfera de confusión, miedo y angustia en el espectador, dando indicios de que estas alucinaciones están ligadas directamente a la primera escena de la película.	El espectador promedio encontrará confusa la secuencia, se perderá en la narración, la intención de generar en él miedo será alcanzada.	El espectador crítico se dará cuenta que la secuencia, pertenece al orden de lo onírico, relacionará el trauma del protagonista con un problema en la realidad, por lo tanto, el dilema del protagonista está en la percepción de esta.	En este caso el nivel de estrés a la que se somete el espectador corresponde al género y la temática aparentemente sobrenatural. el final de la cinta ofrece una catarsis y cierra la historia que deja una moraleja sobre la aceptación de lo inevitable.

Tabla 8 Análisis desde la alteridad. Elaboración propia, 2021

La tabla está construida con base en la Alteridad propuesta por Dussel (1998) que implica dar una postura de responsabilidad a las productoras con los espectadores. La ética se considera en este trabajo como un hecho observable como un acto o comportamiento ético surgido de un pensamiento de orden superior con orígenes biológicos ubicados en el cerebro del individuo. Pero ¿por qué

buscar esta responsabilidad social en las productoras? Pensemos en los productos que victimizan al espectador semántico, es decir, que le afectan sin que estos lo sepan, aquel que construye un imaginario sometiéndose al yugo de las producciones por voluntad propia quienes buscarán a toda forma mantener a su público cautivo.

La preocupación por “la víctima” se debe a que recibirá por medio de estímulos audiovisuales acondicionamiento para aceptar cierta realidad. El espectador se vuelve adicto a la catarsis y con el tiempo se llega a una ausencia de esta.

El espectador semántico debe reconocer que, por más similitudes que encuentre en el personaje y su entorno, estos son solo eso y no necesariamente debe aceptar como real situaciones dadas en los audiovisuales, debe de poder ejercer un juicio crítico sobre ello tanto en los productos como en su propia realidad. Una característica de la eticidad de las productoras sería que ayuden al espectador semántico a darse cuenta de esto. Pareciera por un momento que hablamos del espectador semántico como alguien carente de preparación o con un nivel de ignorancia, o carente de cultura. No es así, simplemente no tiene el código audiovisual que le permita leer el mensaje de manera consciente, discriminando en su atención solo la parte más superficial del producto. Algo que podemos considerar se pierde en la esfera del intercambio (Sassatelli, pág. 16), el momento entre el trabajo y el consumo, o más específicamente, el momento entre que se da play al producto y concluimos la proyección.

1.8 Análisis Narratológico Sistémico

Tercera teoría. La narratología es el estudio de los orígenes de los relatos y sus unidades constitutivas, implica también conocer el sentido del mensaje transmitido a la sociedad donde surgió. La narratología es para este trabajo es tomada como un sistema complejo por su naturaleza social. Rolando García en *Sistemas complejos* (2006), nos explica que un sistema complejo es una parte de la realidad de la cual se desea conocer, por lo que se observan sus partes en totalidad, sin dividirlos. Son comprendidos a lo largo de la investigación, los hechos registrados por los investigadores son organizados y explicados. El investigador crea los límites del fenómeno que busca comprender y es auxiliado por la interdisciplinariedad. Para esta investigación el fenómeno es el de la narratología que surge en el campo de los productos audiovisuales, como tal el concepto de narratología sistémica gira entorno a la complejidad de las narraciones desde su origen hasta su influencia en la sociedad donde se da.

Es la gramática de la literatura que surge de los estudios semíticos. Consta de estudiar la estructura de los relatos, desmenuzar sus elementos para comprender su origen e identificar las constantes en la estructura del relato y el estudio de como estos se relacionan para construir un significado deter-

minado primeramente por el autor, contenido por un canal e interpretado, asimilado o reconstituido por un receptor.

A todo esto, la primera herramienta de trabajo es la narratología. La respuesta: “...es la ciencia que se encarga de estudiar la narrativa, o sea, es el conjunto de estudios y propuestas teóricas al respecto” (Caballero, 2018, pág. 31).

De relevancia para el presente trabajo las funciones de Vladimir Propp (1987) como elementos a identificar y catalogar en las nuevas narrativas y de las cuales probablemente surjan nuevas funciones o algunas desaparezcan o cambien de nombre debido al tiempo transcurrido y los formatos de transición.

Sobre este análisis estructural (Barthes, 1970) también se tendrá la aproximación del semiólogo Roland Barthes y sus unidades narrativas, de las cuales función, acción y narración. Se incluye también los elementos para la interpretación del relato mítico de Algirdas Julius Greimas.

1.8.1 Herramientas de la narratología

La narratología brinda herramientas de análisis para los contenidos audiovisuales. Ha sido trabajada por varios autores que nos dan los elementos a considerar para abordar esta ciencia en el trabajo (ver tabla 9):

Autores	Obras	Herramientas
Vladimir Propp	Morfología de los cuentos maravillosos (1927)	Estructura interna Unidad narrativa básica
Roland Barthes	Introducción al análisis estructural de los relatos (2002)	Lingüística Reconocimiento del uso de los sistemas de sentido Comprender las estructuras del relato.
A.J. Greimas	Semántica estructural (1971)	Esquema para el análisis de las estructuras narrativas.

Tabla 9 Autores y herramientas narratológicas retomado de Caballero. Elaboración propia, 2020

El sistema que propone es demasiado grande y complejo para abarcarlo en su totalidad (ver esquema 5). No solo es una línea de producción, como si fuera un organismo se alimenta de la narrativa

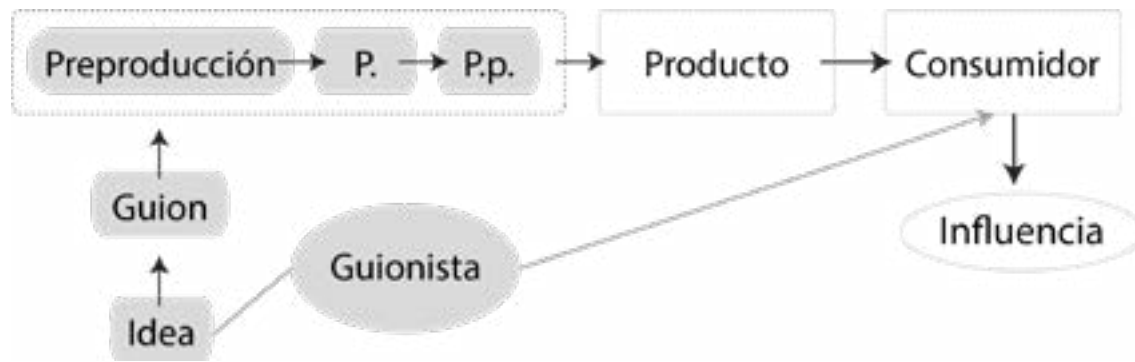
de la sociedad, la procesa y devuelve como un producto, el cual ejerce un efecto en su consumidor. Sobre su propuesta sistémica Caballero menciona:

(...) todo lo concerniente a la comunicación se debe concebir desde un carácter multifactorial, el cual no está determinado ni por sus componentes ni su estructura, sino por múltiples factores, relaciones e interacciones entre elementos estructurales y contextuales al mismo tiempo, es por ello que al tratar de analizar los componentes que constituyen a una obra audiovisual, se debe evitar proceder al reduccionismo (Caballero, 2018).



Esquema 5 Narratología sistémica, Mtra. Jimena Y. Caballero, 2018

Es por lo cual que hay elementos del sistema que son necesarios mencionar, pero que no se ahondará más allá de sus características con la finalidad de no perder el objetivo de este trabajo de investigación que se centrará en la primera fase de la producción audiovisual, la cuál es la preproducción donde reside la construcción de la narración principal. Se comparte pues la parte de este sistema que se va a estudiar en el siguiente esquema (esquema 6) donde el guionista es el autor mencionado por Caballero:



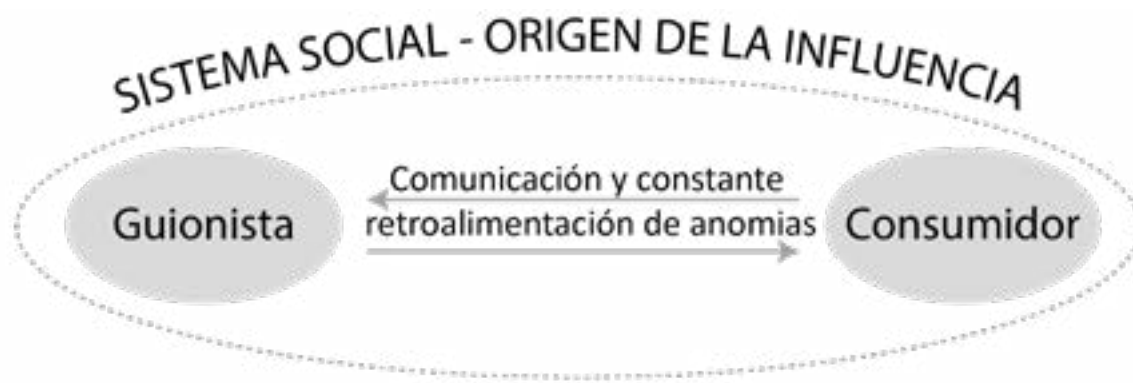
Esquema 6 Flujo Narratológico de la producción audiovisual. Elaboración propia, 2021

Sobre cómo es que este sistema es cíclico dentro de sí mismo, podemos encontrar que se marca una influencia, esta influencia es el aspecto social de la investigación, y ese es el efecto que ocurre en el espectador. Ahora, cada guionista en su momento fue espectador y de ahí la propuesta de este sistema cíclico:

(...) con el alcance tecnológico el mismo receptor de esos mensajes se convierte en creador y utiliza la misma base narrativa para crear sus propios productos. La linealidad de la comunicación no existe más, tenemos precisamente un tejido de elementos relacionados entre sí unidos por relaciones diversas (Caballero, 2018).

Pero tanto guionista como consumidor pertenecen al mismo sistema y se ven influenciados en su comportamiento de la misma forma.

El guionista es consumidor al mismo tiempo (ver esquema 7). Ahora, el interés de esta investigación es como dentro de este ciclo, evitar que en la recirculación ciertos anomias estén reafirmando exponencialmente dentro del consumo.



Esquema 7 Ciclo del guionista consumidor. Elaboración propia, 2021

El vehículo de comunicación y constante retroalimentación de anomias que son de interés son los productos audiovisuales, comenta Sartori “(...) el punto central de mi discurso: el hecho de que la televisión modifica radicalmente y empobrece el aparato cognoscitivo del homo sapiens” (1998, pág. 17), pero el punto de partida será el guionista y su guión dentro del marco de la producción audiovisual y la sociedad latinoamericana.

Para establecer algunos de los criterios a utilizar al momento de seleccionar las características narratológicas necesarias para alcanzar el objetivo y proponer el sistema, se retoma el trabajo de la Maestra Caballero. Al respecto:

(...) elaborar una propuesta de análisis de los productos audiovisuales a través de lo que denomino narratología sistémica, la cual procura llevar el usual análisis narratológico a una profundidad mayor y por lo tanto, que conciba la complejidad del carácter multifactorial de los productos audiovisuales contemporáneos (Caballero, 2018).

Cada una de las personas con las que se interactúa en la calle, en el trabajo, es el resultado de una autoconstrucción social, mencionarían Berger y Luckmann (2003) que son una socialización secundaria, donde conocemos en que sociedad nos encontramos según las practicas. Se puede asumir, equívocamente, que se tiene una misma formación, por idioma, por cultura, por nacionalidad entre otros. Somos una sociedad mayoritariamente audiovisual y el consumo de este tipo de productos debe de tener cierto cuidado en al menos algunos aspectos dado que “...Otros autores como Herbert Marcuse que, en su texto, el hombre unidimensional, hablaba de la creación de una audiencia poco crítica bajo una ideología que busca que la masa sea pasiva y con una sola visión del pensa-

miento (1968)” (Garfías, 2018). Lo cual implica que una sociedad compuesta con individuos de poco criterio y una visión anómica de la vida constituiría un riesgo para sí misma.

1.8.2 Categorías de análisis narrativo en los productos audiovisuales

Menciona Lauro Zavala (2015) que es el estudio de los elementos que constituyen la narración dentro de una película, para efectos de este trabajo de investigación se considera también aplicable a otros productos audiovisuales como series, novelas e incluso videoclips. Aprovechando que el mismo Zavala comenta sobre el poco análisis narratológico sobre la teoría del final, retomaremos su trabajo para determinar la finalidad de una escena en particular, lo menciona así:

Una de las áreas más importantes y menos estudiadas del análisis narratológico es la teoría del final, es decir, de las estrategias terminativas del relato cinematográfico, que a su vez están ligadas al inicio narrativo. Los elementos narratológicos fundamentales del cine han sido estudiados por Seymour Chatman, 1978; Edward Branigan, 1984; André Gaudreault & Francois Jost, 1990. (Zavala, 2015, págs. 7-8)

Para Jenaro Talens⁸ menciona que el trabajo de análisis de un filme se llega a inclinar más por una sumatoria de juicios valorativos basados en un compendio de conocimientos técnicos de quien lo realiza sobre el lenguaje cinematográfico. De esta forma indica que lo primordial al momento de analizar los productos audiovisuales mencionando “Los análisis correctos no implican valores” (Zunzunegui, pág. 10). Lo cual deja al lector del mencionado texto la impresión de que aparte sus valores de apreciación estética ~~ni criticar los placeres que de este se puedan vivir.~~

El producto audiovisual produce un cierto tipo de conocimiento, estimula la percepción y el entendimiento de un fenómeno, historia o discurso y por lo tanto se puede articular una herramienta para comprender su funcionamiento. Jenaro Talens da la categoría de documento a los filmes en tanto “[...] ya no representan la certificación de la verdad sino la demostración de un lugar donde están inscritos modos de ver, pensar y vivir el mundo que los rodea.” (Zunzunegui, pág. 11). En este sentido se considera que las categorías para el análisis de un producto audiovisual determinado están orientadas a demostrar que las anomías sociales en dicho producto influyen de manera negativa al espectador. Igualmente, Talens comenta:

8 [Jenaro Talens](#) (1946) Redacta la introducción al texto de Santos Zunzunegui La mirada cercana. Microanálisis fílmico.

El trabajo analítico se convierte así, necesariamente, en una forma política de intervención; una forma de escapar al universo de lo inefable para entrar al mundo de lo humano de lo comprensible, es decir, cambiabile, si asumimos que sólo aquello cuyo funcionamiento conocemos puede ser reestructurado (Zunzunegui, pág. 11).

De tal forma que las categorías de análisis en cuanto a la narración para el caso de estudio se retoman de las propuestas por Santos Zunzunegui (1996, págs. 13-14) que a su vez retoma de Eisenstein y de las cuales podemos resumir que van desde lo general a lo particular, desde el producto audiovisual hasta el encuadre (ver tabla 10). Cabe recordar nos referimos al producto audiovisual como una forma de generalizar e incluir películas, series, videoclips entre otros en una misma categoría.

Tres formas de mirar un producto audiovisual	
Plano de análisis	Que se analiza
Plano general	La percepción global del producto audiovisual, la historia, el contexto, la producción, etc.
Plano medio	Aspectos semánticos y emocionales, las relaciones entre la composición y lo que se transmite.
Primer plano	El fenómeno cinematográfico, la construcción de las tomas y el montaje.

Tabla 10 Tres formas de mirar de Eisenstein. Elaboración propia, 2021

Como se mencionó anteriormente con Teresa Olabuenaga (2013) y el plano como unidad mínima de disección. Este primer plano que se menciona no será un único fotograma ya que en el no hay discurso, se necesita la ilación del montaje. Necesitamos de esas partes, “Pequeños fragmentos, micro secuencias susceptibles de ser observadas bajo el microscopio analítico y en los que se pueda estudiar la condensación de las líneas de fuerza que constituyen el filme del que se extirpa” (Zunzunegui, pág. 15). Es pues la yuxtaposición de las secuencias la que da un sentido a la forma en que se compone una escena que a su vez constituye una parte del discurso.

Entonces hagamos una pregunta ¿Qué funciones cumple un plano? Las imágenes contienen información, desempeñan el papel de contextualizar al espectador, pero no solo en el ambiente donde se desarrolla la historia. Proporcionan información emocional y narrativa que en su mayoría (hay sus excepciones) conducen al espectador durante toda la trama hasta su conclusión. “[...] se traza un auténtico recorrido visual en el que la recurrencia de determinados encuadres sirve para formalizar

y dramatizar, en términos estrictamente visuales, la narración” (Zunzunegui, pág. 25). Tomaremos pues a la secuencia como la unidad narrativa a analizar en búsqueda anómias en franca apoteosis y donde posteriormente se tratará de evitar su presentación con el mismo tratamiento.

El análisis de las secuencias se realizará de forma analógica al análisis narratológico propuesto por Todorov y otros teóricos que incluso permitirá posteriormente realizar el análisis del guion previniendo las representaciones anómicas comentadas en el párrafo anterior.

Elementos de análisis del Primer Plano:

- Plano General. - Sinopsis
- Plano medio. - Escena
- Primer plano. – Secuencia; Composición, iluminación, musicalización, personajes, diálogos y acciones.

Elementos del texto	Narrativo	Audiovisual
Narración	“corresponde a una exposición pragmática de lo que sucedió” (Todorov,1991)	La descripción de lo que ocurre en pantalla, sin juicio de valores.
Narrador	Quien enuncia los acontecimientos al lector, dirige la historia y donde poner atención. Gerard Genette (Barthes, et. al. 1976) le llama perspectiva	Necesariamente se suma a la focalización por la mirada de quien ve el producto. Es decir, el punto de vista (perspectiva).
Personajes	Unidades que participan activamente en el desarrollo de la historia.	Personajes representados por actores, su interpretación influencia en su percepción.
Espacio	De forma narrativa es el lugar donde se desarrollan los hechos pero que debe ser construido mentalmente por el lector, pero guiado por el narrador en lo que es considerado significativo para el relato	Construido de forma narrativa pero interpretado por el equipo de producción. Los elementos significativos son mostrados por el encuadre, solo con el plano detalle se precisa la importancia de algún elemento que de otra forma permanece oculto a plena vista.
Tiempo	La duración del relato y el orden de los acontecimientos, llamado tiempo gramatical y tiempo narrativo.	En las producciones audiovisuales: Tiempo en pantalla. Tiempo de la historia. El tiempo en que transcurre la historia.

Acción	La unidad de la narración que indica un evento dramático que inicia la sucesión de eventos hasta el desenlace.	Acción dramática que detona la sucesión de eventos
--------	--	--

Tabla 11 elementos de análisis narratológico en las secuencias. Elaboración propia, 2021

Como parte del proceso de análisis narratológico se debe considerar a la vez una deconstrucción misma del producto, como el mismo Zavala nos comenta “la deconstrucción señala que cada método limita los alcances de una lectura, y que sólo se encuentra aquello que se está buscando” (2015, pág. 13). Este método de análisis permite un acercamiento desde el autor y la producción, y desde la temática que se aborda de manera más específica, como es el del discurso, encontramos que:

En términos generales, el punto de vista es un concepto que involucra diversas dimensiones: Tecnología (emplazamiento y desplazamientos de la cámara, funciones del encuadre, el montaje y la banda sonora); Discursividad (deixis de tiempo y espacio, lo cual involucra la puesta en escena) e Ideología (ética y estética del relato, lo cual incluye el grado de confiabilidad de la instancia narrativa) (Zavala, Narratología y lenguaje audiovisual, 2015, pág. 28).

Los elementos de la narratología que propone Lauro Zavala (2015, pág. 7) para el análisis se encuentra los siguientes:

Divisiones:

- *lexia* (creada para reconocer un elemento específico de la película),
- *fragmento* (que responde a la lógica narrativa y dramática de la película)
- *segmento* (que supone una totalidad orgánica).

Para el caso de esta investigación se considerarán de la siguiente forma

Elementos propuestos por Zavala	Ubicación en el análisis
Lexia	Sera el encuadre o la composición por si sola
Fragmento	Sera la secuencia construida a partir del encuadre seleccionado
Segmento	Será la escena o acto seleccionado

El siguiente enlistado corresponde a la organización narrativa (Zavala, Narratología y lenguaje audiovisual, 2015, pág. 7) y como será aplicado al análisis narratológico, incluyendo el apartado de música y sonidos que no contempla Zavala:

Producto:		Producción:		
Año:		Plataforma:		
Elemento de análisis	Anomia	Si	No	Diagnóstico desde la ética para la producción audiovisual
Partes (con unidad estructural)	Se detecta una anomia dentro de un contexto latinoamericano real, si la respuesta es sí indicar cuál.			
Secuencias (con unidad narrativa y discursiva)	La secuencia implica que quien realiza la anomia salga victorioso o recompensado por ésta.			
Escenas (con unidad de tiempo y espacio)	La escena es una construcción apoteósica de la anomia.			
Planos (delimitados por cada corte)	El plano se centra en la anomia más que en la afectación de quien la recibe.			
Fotogramas (de naturaleza fotográfica).	La composición ubica en una situación de franca ventaja al personaje que realiza la anomia.			
Ambientación sonora (desde la diégesis)	La música contribuye a generar un ambiente psicológico que favorezca la anomia detectada.			

Tabla 12 Lista de cotejo, elaboración propia basada en la organización narrativa de Zavala, 2021

1.9 Sistemas complejos

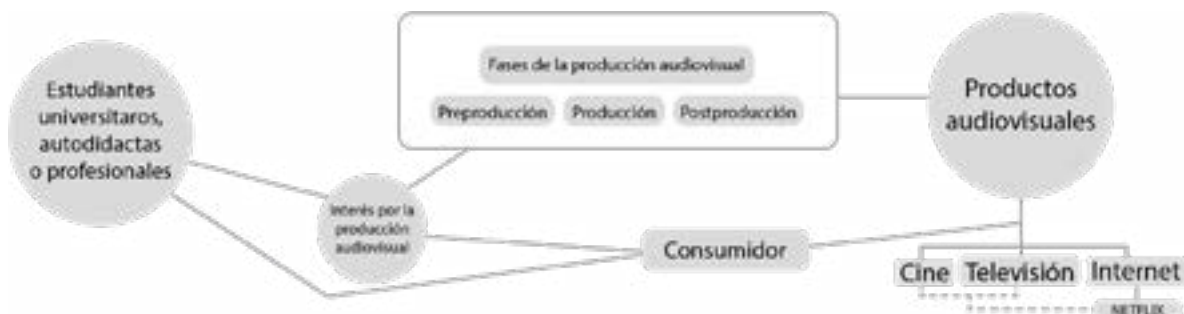
Los fundamentos para trabajar con esta teoría inician con Rolando García en Sistemas complejos, nos explica

desde este fundamento que sirve de partida se establece que el subsistema en particular a trabajar se encuentra en la fase de la preproducción, dentro del sistema de la producción audiovisual e n un macrosistema social.

La producción audiovisual es un sistema de trabajo que se imparte como materia a nivel universitario en carreras relacionadas con los contenidos audiovisuales, aunque también se puede aprender de manera autodidacta. Estas materias tienen por objetivo diseñar audiovisuales digitales originales a partir de la construcción de un guion, para la realización de cortometrajes, largometrajes y televisión, considerando las diversas técnicas y etapas de producción. Para comprender este objetivo se va a desglosar en los siguientes puntos:

- Diseñar audiovisuales digitales originales:
- Cortometrajes
- Largometrajes
- Televisión
- Considerando las diversas técnicas y etapas de producción:
- Preproducción
- Donde se construye un guion
- Producción
- Post producción.

Ahora, se presenta el siguiente esquema (esquema 6) que nos permite representar este objetivo como un sistema complejo el cual incluye estos puntos, suma la parte del estudiante y extendiendo su alcance hasta el consumidor de los productos, los cuales constituyen una dieta audiovisual, entendiéndola como el listado de productos que se consumen, con variable valor nutricional-intelectual.



Esquema 6 Ruta de la producción audiovisual. Elaboración propia, 2020

Edgar Morin (2011) al respecto menciona que “La complejidad es un tejido (complexus: lo que está tejido en conjunto) de constituyentes heterogéneos inseparablemente asociados: presenta la paradoja de lo uno y lo múltiple (...)” así, se propone que el sistema de la producción audiovisual influye en la sociedad al ser los realizadores miembros de la misma sociedad, como anteriormente se indicó y estar en una constante retroalimentación.

1.9.1 Sistema narratológico latinoamericano

Dentro del aparente caos de la naturaleza se percibe macroscópicamente un orden, un patrón, ya sea el número Fibonacci o la proporción dorada rebuscando los patrones, se intuyen las secuencias a simple vista para quienes saben observar.

Si la búsqueda se va a lo particular, como se mencionó con las mencionadas secuencias y proporciones, se podrán ver efectivamente estos patrones aparecer en modelos más pequeños, aunque si se busca bien en modelos a escala planetaria también tendrán a aparecer, como lo es el patrón hexagonal.

Este patrón se puede observar en las colmenas de las abejas, pese a que se ha teorizado acerca del porqué de esta forma de construcción. Pero la solución a esta incógnita bien puede responder más a una mecánica de los fluidos que a una construcción matemáticamente planeada:

Estudios recientes demuestran que, de hecho, las abejas construyen sus celdillas de forma circular (...) (...) pero si se juntan varias tienden a formar polígonos, tienden a “compartir” lados, exactamente igual que las celdillas de las colmenas (Naukas, 2017).

En el caso de la tormenta hexagonal en el polo norte de Saturno cabe la posibilidad de que esta sea una situación similar y esté relacionada con los fluidos y temperaturas de las tormentas que se dan en el hemisferio:

“Imagina que tenemos una tira de goma elástica y colocamos un montón de tiras de goma más pequeñas alrededor de ella para, luego. Simplemente apretar todo desde el exterior. Ese anillo central se comprimirá unos centímetros y formará una forma extraña con un cierto número de bordes. Esa es, básicamente, la física de lo que está sucediendo en Saturno”, explica Yadav. Una presión exterior es la responsable de generar esta forma poligonal (Rodríguez, 2017)

Un ejemplo de este patrón llevado al estudio sistémico (ver esquema 7) de un sistema narratológico donde se usó este patrón hexagonal como propuesta de representación por la facilidad de interconectar elementos y permitir el flujo de conceptos, será usado más adelante para el estudio sistémico narratológico de Latinoamérica al momento de realizar el caso de estudio.

Así, como en la arquitectura se busca que el diseño tenga una función similar, que fluya junto con las condiciones ambientales y sociales, lo cual implica estudiar estos sistemas a fin de tratar compatibilizar la función y estética con la naturaleza. Para esto surgen tendencias como “La biomimética <que> se define como la imitación de modelos, sistemas y elementos de la naturaleza que tiene como fin resolver problemas humanos complejos.” (Buscador de Arquitectura, 2019) Esta postura “no consiste sólo en imitar a la naturaleza. Fundamentalmente, trata de comprender cómo la naturaleza ha resuelto sus problemas, y aplicar ese conocimiento a la solución de los problemas propios de la humanidad.” (Vedoya & Emma, 2018)



Esquema 7 Marco conceptual y Sistema narratológico. Elaboración propia, 2020

Para ilustrar como se ve de una forma más orgánica la relación de los productos audiovisuales con la sociedad se recurre a un diseño al cuál se le denominará Movimiento vascular de los contenidos audiovisuales (ver esquema 3) al proceso de nutrición informativa dentro de estos. De igual forma, este sistema vascular contiene el esquema del marco teórico:

Esta propuesta surge de la necesidad de ver la producción con un enfoque de orgánico y determinar

el fluido de la información dentro del sistema social.

Lo cual implica una participación de todos los sectores implicados en el desarrollo, sin embargo, para lograr un *buen vivir* ¿Basta con la participación de todos los sectores? ¿una democracia participativa? Sería pertinente puntualizar no solo la participación, sino donde debe iniciar esta participación.

Analizar los flujos para realizar un diseño vascularizado, la analogía con los pulmones y los ríos nos permite visualizar la trazabilidad energética del sistema, es una forma de comprensión.

Por lo cual, se está desarrollando una propuesta de “fluido” (ver ilustración 1) de los productos audiovisuales, donde se puede observar las tres fases de la producción audiovisual, que tiene como producto las series de televisión, corto y largo metrajes, así como los vídeos musicales y los comerciales que promocionan productos mayoritariamente a los productos de manufactura industrializada.



Ilustración 1 Movimiento vascular de los contenidos audiovisuales, elaboración propia 2021

En la ilustración 1 se puede ver la propuesta, donde *G* es para guionista, *D* es para director, *P* es para el productor y podemos ver las posibles formas en que se conectan para iniciar la producción audiovisual que está dividida en preproducción, producción y postproducción. Circundante a estas podemos ver a los otros elementos que constituyen cada una de las fases, varían en cantidad y complejidad dependiendo del tamaño de la producción. Al final del sistema, cuando el producto llega al

consumidor, en este caso el espectador completando la primera fase del movimiento vascular, pero en analogía a los sistemas vivos del cual se basa este es cíclico y en realidad es circular, los puntos rojos a lo largo del movimiento vascular (ver imagen 3D 1) que representa al productor, que podría ser el director o el guionista, están en contacto permanente durante todo el ciclo, no solo creando, sino recopilando nuevas informaciones que como los nutrientes al ser vivo, nutren el proceso.

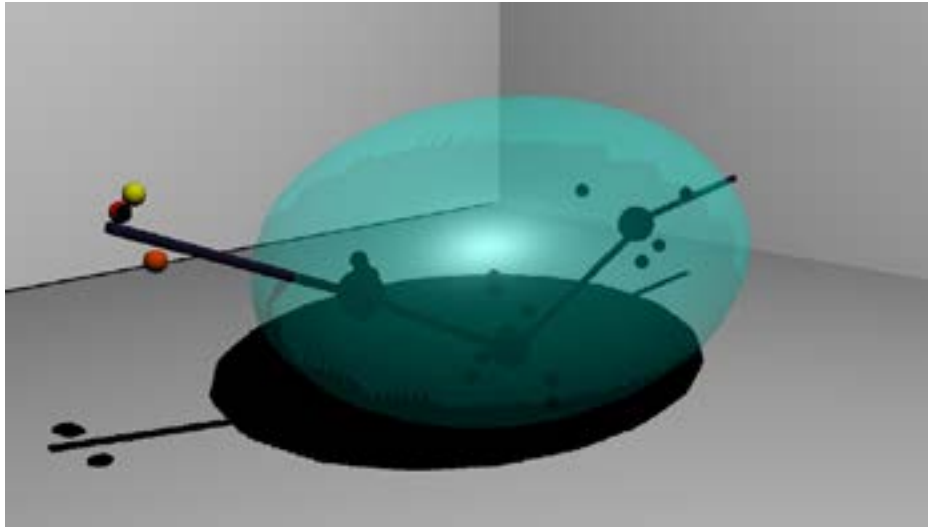


Imagen 3D 1 Movimiento vascular. Elaboración propia, 2021

Para lograr por lo menos en este tipo de productos un aspecto de sostenibilidad dentro de la esfera social, el Doctor Miguel Ángel Rubio Toledo menciona que “lo sostenible sólo tiene sentido si se comprende y usa de manera estratégica, es decir, a partir de una lógica clara y sistémica” (2015, pág. 43). La lógica aquí a seguir es que en el diseño de estos productos va más allá del entretenimiento ya que constituyen una constante retroalimentación de contenidos culturales, los cuáles deben ser tratados con algún nivel de ética: “El diseño visto desde este pensamiento profundo es la posibilidad racional de encontrar vertientes éticas necesarias para lograr los objetivos planteados (...) (...) con afanes de obtener beneficio para las partes involucradas” (2015, pág. 59).

En el caso de los espectadores es que los involucrados en las producciones audiovisuales se aseguren que el contenido procure no incentivar algún tipo de anomia en la sociedad. Pierre Bourdieu (2008) menciona que “no solamente es importante estudiar sus representaciones o expresiones culturales, (...) en cuyos contenidos se encuentra la producción simbólica.” Hay que ir más allá, a las consecuencias de la interpretación no solo de los símbolos, hay que incluir también la interpretación de la realidad que se da posterior al consumo de los audiovisuales. Esto porque “El espacio social es conformado como un ecosistema cultural en el que el concepto de cultura se amplía al de recursos sociales de toda índole, tan vulnerables y dignos de protección como los recursos naturales.” (Rubio, 2015, pág. 74).

Este tipo de investigación de carácter social, al estar relacionado con valores inmateriales como lo son los culturales se deben acercar desde aproximaciones teórico analíticos e hipotéticos para identificar los valores éticos que contienen y si estos productos tienen solo intenciones económicas.

En todo sistema vascular (ver imagen 3D 2), los fluidos se contaminan, y si no se cuenta con un órgano purificador el sistema se intoxica y muere, las producciones audiovisuales tienden a caer en la autoparodia y pierden público, la sociedad por su parte adquiere contenidos culturales de baja calidad que tendrán de igual forma un nivel de toxicidad intelectual. Sobre el papel de las industrias UNESCO: “Las industrias creativas y las infraestructuras culturales constituyen un recurso inestimable para generar medios de subsistencia. Esto es especialmente cierto en el caso de países en desarrollo que poseen abundantes industrias creativas.” (Hosagrahar, 2021)

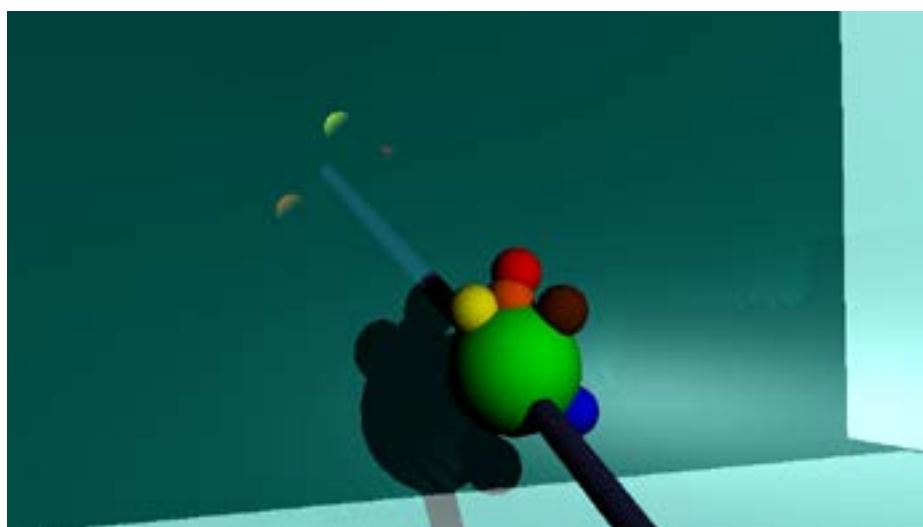


Imagen 3D 2 Sistema vascular interacción de elementos. Elaboración propia, 2021

México fue potencia en la creación de contenido audiovisual en más de una ocasión, lamentablemente las actuales condiciones sociales como la desigualdad, la violencia de género, la violencia y altos índices de criminalidad opacan y como se mencionó anteriormente son tóxicas para el desarrollo de propuestas audiovisuales con contenido ético. La propuesta es estudiar al sistema y desarrollar los mecanismos apropiados para sanear al mismo y evitar que se siga intoxicando.

1.9.2 Representación de Latinoamérica en los productos audiovisuales

Latinoamérica, la RAE la define como el “Nombre que engloba el conjunto de países del continente americano en los que se hablan lenguas derivadas del latín (español, portugués y francés)” (2021).

Para el presente trabajo se aclara que no es una aproximación etnográfica o un análisis de las culturas en la región que engloba el término. La aproximación está enfocada a la representación de la región en los medios audiovisuales que son producidos con la intención de reflejar la identidad, valores y contexto social que se vive. Haciendo énfasis en crear el marco de la ética anómica que se vive en ella.

Funcionalismo estructural

Esta teoría ve como un sistema complejo a la sociedad donde los componentes trabajan para alcanzar la armonía social evolucionando constantemente como si fuera un organismo vivo. Usando las analogías de Herbert Spencer (Urry, 2000) comparando con órganos de un cuerpo vivo a los sectores de la sociedad se fundamenta el funcionamiento vascular de la producción audiovisual.

Las funciones que se identifican de los sectores sociales son:

- Biológicas
- Culturales
- Sociales
- De personalidad

De los cuales se retoman primeramente los culturales al contemplar las normas y valores aceptados por el grupo social y la necesidad de mantenerlos. En segundo lugar, los sociales que se enfoca en las formas en que se realizan las interacciones sociales y las normas que se aplican incluyendo las sanciones. Retomando que la producción audiovisual forma parte de una industria cultural esta no solo está ligada a las normas de la región donde se desenvuelve, también está ligada a normas de protección social. Esta teoría es de carácter macrosocial y nos permitirá sostener junto con la teoría de la narratología sistémica como los productos audiovisuales abarcan un sistema social complejo y ligado a las anomias sociales que se buscan evitar dentro de la industria audiovisual.

Interaccionismo simbólico

La base de esta propuesta metodológica es el interaccionismo simbólico propuesto por Herbert Blumer quien afirma que los seres humanos conocen a sus semejantes a través de interacciones simbólicas donde se entienden las propias experiencias y se comparten.

Depende de la participación del sector que se busca estudiar para que proporcione su perspectiva

sobre el fenómeno. Esta teoría sostiene que el individuo se forma en la sociedad, no nace siendo una persona y solo se forma en la interacción con otros donde se identifica como uno y se ve reflejado en otros donde identifica el rol que juega en la sociedad. Esta teoría es de carácter microsociológica, por lo que permite un acercamiento personal con el sujeto de estudio y como se mencionó anteriormente compartirá su perspectiva sobre el fenómeno estudiado.

Se establece pues que en lo macro existe una ley que determina que delito se puede ejecutar dentro del marco de las producciones audiovisuales, pero en lo particular, se buscará determinar particularmente cuales son las anomias sociales que gozan de una apoteosis que disfrazan su falta. Al respecto del fenómeno Max Weber (citando en Abbagnano) menciona:

... a pesar de insistir acerca de la diversidad de la explicación histórica y de la explicación causal, quiso salvar o disminuir el abismo que se abría entre ambas, afirmando que la explicación histórica es, por sí misma, una explicación causal, pero una explicación causal específica que intenta reconocer el nexo particular y singular entre determinados fenómenos y no su dependencia de una ley universal (Abbagnano, 1993, pág. 184).

1.10 Marco referencial

La producción y el consumo audiovisual forman parte de una industria cultural que constantemente se ve renovada por nuevas tecnologías que permiten la distribución de los productos de manera casi instantánea, permea los hogares y desde hace poco tiempo al momento de que se redacta esto, se encuentra casi libre de la necesidad de almacenamiento. Algunos procesos se mantienen y otros cambian sustancialmente, pero el contexto se mantiene.

1.10.1 Producción Audiovisual

Toda producción implica que se satisface una necesidad de consumo y aunque se pueda partir de la premisa en que se puede crear una necesidad, pero si ésta no es implementada con éxito el producto desaparece del mercado tan pronto aparece. Algunas veces los productos fracasados pueden ser enfocados a otro tipo de consumidor del que fue originalmente planeado con la finalidad de rescatar la inversión.

Para las producciones audiovisuales rara vez se puede recuperar la inversión de un producto que fracasa en su primera proyección o emisión. Puede ocurrir que el producto sea revalorado con el tiempo si es que surge la audiencia adecuada, lo cual implicaría una aceptación e identificación de valores estéticos, narrativos y de valores previamente planeado.

Una producción audiovisual es toda aquella actividad que genere contenidos para los distintos tipos de pantalla que actualmente están a disposición de los consumidores. Se definen así por sus características tanto de manufactura como de elementos que las forman. Los productos son películas, series vídeos clips y los medios son los canales o soportes por los cuales llegan, en los que encontramos cine, televisión, internet con el streaming como medio más reciente.

Las etapas de producción son tres, se constituyen de pasos para la elaboración de los productos audiovisuales desde la concepción de una idea, la planeación de la producción, la integración de los equipos correspondientes, así como la delegación de responsabilidades y tareas. El llamado de actores, ensayos, grabaciones y posterior edición del material para obtener un corto, largo metraje, serie o vídeo clip musical.

Una producción audiovisual es toda aquella actividad que genere contenidos para los distintos tipos de pantalla que actualmente están a disposición de los consumidores. Se definen así por sus características tanto de manufactura como de elementos que las forman. Adrián Zamarripa menciona lo siguiente:

En general se ha comprendido a la producción audiovisual en la creación de contenidos y productos para el cine y la televisión, ya sean películas, videos, cortometrajes, documentales y programas de televisión en todos sus géneros y categorías; sin embargo, hoy se usa para definir un mayor número de tecnologías y sus consecuentes procesos comunicativos (2016, pág. 11).

Esta definición permite englobar todos los tipos de productos que se generan con sus respectivas características e incluso a las nuevas tecnologías por lo que se usará como definición principal al momento de hacer referencia al cine, televisión, series y demás productos audiovisuales. Ya que: “Utilizaremos los mismos códigos tanto si hacemos un cortometraje como si realizamos un largometraje, la diferencia radicará en el número de profesionales implicados, que variará en función del esquema de producción” (Delgado, 2016, pág. 18)

Existen escuelas especializadas en formación de cineastas, que no solo incluye a los directores, se forman cada uno de los papeles que se juegan durante la producción. Como productores, guionistas, directores de arte, fotógrafos, entre otros. Aunque no es necesario salir de estas escuelas.

Un ejemplo de esto es el director de cine Quentin Tarantino que ha comentado sobre su educación cinematográfica: “When people ask me if I went to film school I tell them ‘no, I went to films.’” (Walker, 2004).

Los manuales sobre como estructurar y llevar a cabo una producción audiovisual las hay por decenas. Posteriormente se mencionarán algunos, pero solo como fuentes de consulta técnica ya que su función es esa, guiar por la parte técnica la elaboración de la producción audiovisual.

Estos manuales no ofrecen datos sobre cómo abordar temas de carácter moral o ético, en el sentido de valores que promuevan la autopreservación y la protección de la sociedad. De entrada, algunos manuales dan como primera directiva que la calidad de la imagen lo es todo, otros se centran en el montaje de las imágenes, o clips de vídeo, en pro de la narrativa, sin mencionar en ningún momento la calidad de los valores transmitidos en el guion. Podemos encontrar citas como la siguiente:

Las imágenes del rodaje, y más especialmente hoy en día, no tienen ningún valor si no las ordenamos, seleccionamos el tiempo que duran y, muy especialmente, ubicamos a lo largo de la película para mantener interesado al espectador (Peláez, 2016, pág. 16).

La norma de los manuales técnicos es seguir los pasos establecidos a lo largo de más de cien años de producción cinematográfica que han centrado las bases para la producción televisiva y ahora del Streaming. Son los procesos establecidos y probados, salir de la norma es recomendable solo en caso de que se desee experimentar y hacer un producto más de autor que para las audiencias.

Por lo tanto; cine, televisión, series, canales de YouTube entre otros, serán solo conceptos que se manejarán en los casos de citas o menciones muy específicas sin ahondar en sus marcos históricos y conceptuales dado que en las plataformas de Streaming su diferenciación se está homologando en el servicio donde están siendo consumidos.

Es parte de la formación en producción audiovisual y se contempla en los manuales el dominio de los géneros, adoptados de la literatura, quienes otorgan sentido, verosimilitud y estructura literaria a los guiones que cuentan las historias de estas producciones. Cabe destacar, aunque tienen características que permiten diferenciarlos unos de otros “cada vez que se habla de géneros, se crea una controversia muy amplia que tiende a enfrentar las diferentes categorías entre sí, sin caer en la cuenta de que, en el fondo, todos se entrelazan y entremezclan, al menos en sus atributos generales.” (Vega, 2017, pág. 227).

Manejar con maestría un género no implica que éste lleve implícitos valores orientados hacia preservar nuestro actual estilo de vida. Cada género maneja arquetipos que deben seguir un papel, pero

esto no quiere decir que la balanza se incline siempre hacia un solo lado.

Tampoco se tiene intención de investigar a profundidad cada uno de los géneros cinematográficos, porque si bien cada uno tiene sus características muy específicas, esto no impide que se mezclen creando subgéneros e incluso, en algunos de ellos que por su definición no esperaríamos encontrar niveles de violencia no aptos para su público, se identifique violencia de una u otra forma. Por lo que los enlistamos de manera general a continuación como lo comenta Adán Zamarripa (2016, págs. 23-31):

- Tragedia
- Comedia
- Tragicomedia
- Melodrama
- Farsa
- Pieza
- Western
- Thriller
- Terror
- Ciencia Ficción
- Infantiles
- Biotopics

1.10.2 Preproducción

La primera etapa de la producción audiovisual ya sea corta o larga, animada o *live action* tiene que ver más con la planeación y administración que con las artes gráficas. Aquí se inicia con la redacción de las ideas y conceptos que permitirán el desarrollo del guion. Menciona Andrew Selby que “(...), se exploran y ponen a prueba mediante investigación, guiones, ideas y conceptos visuales y sonoros con el fin de preparar el material para la filmación y la grabación” (Selby, 2013, pág. 13). Además de que se iniciara el proceso de reclutamiento del personal necesario. A continuación, se mencionan los elementos que se requieren:

Briefing.

En caso de que el producto sea a solicitud de un cliente en específico, por ejemplo, para un vídeo musical o un promocional. Se deberá recabar todo requerimiento y enlistarlo, con la finalidad de identificar los elementos técnicos y materiales necesarios para llevar a cabo el proyecto. En este punto se comienzan a esbozar las ideas principales y se genera una sinopsis. En caso de no haber un cliente y ser un proyecto de iniciativa de la productora el proyecto inicia desde la generación de la idea.

La idea.

Consta de un sujeto y un predicado. Un personaje al cual le ocurre algo dentro de una acción dramática y por lo cual se desata la acción de la narración. Sólo si se tiene práctica en la redacción de un determinado género se determina a cuál pertenecerá, de no ser así se recomienda solo determinar un sujeto y la acción dramática que permitirá desarrollar la historia. Sin diálogos y preferentemente sin plantear aun el final. A continuación, un ejemplo sobre como plantear una idea:

Un músico debe enfrentar el reto de participar en otra disciplina artística que desconoce.

Investigación.

Independiente a que el proyecto sea solicitado o de iniciativa propia se debe investigar acerca del fenómeno, situación, contexto o antecedentes a narrar, con la finalidad de mantener un principio de verosimilitud en la producción. También ayuda a identificar que otras producciones han trabajado con la misma temática y cuáles han sido sus resultados.

Escaleta.

Es el documento donde se explican las secuencias de manera breve, enumeradas y ordenadas por orden cronológico, aunque la historia proponga *flashbacks*. Se indican el lugar, los personajes y la acción principal que hace la historia avance. “(...) permite revisar los principales aspectos del argumento antes de considerar argumentos secundarios o información narrativa adicional.” (Selby, La animación, 2013, pág. 40). Este elemento se recomienda desarrollar. Ya que al tener una idea para desarrollar por lo regular se plantea el inicio y final de la historia, pero no los puntos intermedios que nos permiten llegar de A a B. La estructura de una escaleta nos permite pasar de A a B, de B a C y de C a D en caso de que D sea la conclusión de la historia.

Trama.

Se recomienda ir construyendo dentro de la escaleta. Constituye la serie de acciones y eventos dramáticos que permiten que la historia avance. Su estructura tiende a ser; Introducción, desarrollo, clímax, resolución o desenlace y final, en cada uno de estos elementos narrativos se dan conflictos entre personajes. Al respecto Selby comenta que “(...) se desarrolla mediante una acción donde se va perfilando una tensión dramática creciente y en la que suceden acontecimientos que ayudan a entender tanto el paso del tiempo como el modo en que los hechos están entrelazados.” (2013, pág. 41).

Tratamiento.

En la etapa de preproducción es donde se genera la idea y desde la cual se considera desde el género hasta el público objetivo, lo cual implica no solo conocer su edad también hay que considerar:

... su Nivel Socio Económico (NSE) y su localidad. También el público se puede dividir en términos demográficos (género, etnicidad, educación, nivel de ingresos, tamaño de vivienda, preferencia religiosa o ubicación geográfica) o psicográficos (como hábitos de compra, valores y estilos de vida), (Aguado, 2018, pág. 49).

Este es un punto donde se puede buscar un contenido ético o moral con características distintas a las que están predominando en el dentro de los productos audiovisuales, anomalías que en este momento no se aprecian necesariamente como los idóneos para su explotación comercial.

Independientemente del rumbo de la serie y de su desarrollo, el atractivo principal son los vicios de conducta, propios del género de comedia (lo cual no está en debate) que es lo que en esta investigación se busca evitar en el desarrollo de un producto audiovisual, normalizar vicios de conducta que actualmente dañan a la sociedad.

No todos los productos audiovisuales promueven actitudes ante algunos fenómenos sociales, pero algunos de estos son de carácter violento y no invitan al espectador a cuestionar el rumbo de las acciones, pese a los estudios que evidencian el grado de violencia de estos productos audiovisuales, no se encuentran propuestas de cómo evitarlo desde la etapa de concepción de estos productos, es decir, desde la etapa de la preproducción, que es donde se genera la idea que da paso al guion del cual parte todo lo demás para darle forma a la producción.

Guion

Una breve aclaración de ortografía, la RAE determina el uso correcto de la palabra *guion* o *guión* según su uso, aunque la palabra con tilde está en desuso. Encontramos “Guion. ‘Escrito que sirve de guía’ y ‘signo ortográfico’. La articulación con diptongo es la normal en amplias zonas de Hispanoamérica, especialmente en México.” (RAE, 2020). La RAE sugiere desde 2010 el uso de “guion” por lo que se usará así para el cuerpo del texto, pero no se corregirá en las citas donde se encontrará el término escrito como *guión*.

En este punto se recurre a la teoría del lenguaje y el discurso cinematográfico con la finalidad de empatar los conceptos narrativos con los visuales y conservar el principio de verosimilitud.

Para entender lo que es un guion se revisarán algunas definiciones, comenzando con una sencilla y corta, la de Andrew Selby (2013, pág. 32), “Un <<guión>> es un documento que detalla de forma escrita el <<argumento>> de una producción de animación y cuenta una historia.” A pesar del término animación esta definición sirve en cualquier producción audiovisual.

La siguiente definición pertenece a Adán Zamarripa Salas, en la cual podemos percatarnos de que no hace distinción del medio “(...) el guión contiene todo lo necesario que va a quedar en pantalla. Allí están las acotaciones actorales, los diálogos que dirán los personajes, la descripción de escenografía y vestuario” (Zamarripa, 2016, pág. 17). Además, hace referencia a los contenidos que no están relacionados a los géneros, sino a los ambientes sociales de los cuales se va a nutrir para contar sus historias. También es necesario comprender que “En el guión se determinan posiciones ideológicas, morales, éticas y estéticas” (Zamarripa, 2016, pág. 17).

Pero ¿Es lo mismo un guion de cine, que uno para radio o teatro? Ciertamente no, pero comparten elementos y algo de la estructura. “El guión debe imaginarse, verse, oírse, componerse y, por consiguiente, escribirse, como una película” (Carriere, 1998). Los guiones deben ser visualizados en la mente como si ya se esté viendo la película incluso con música. El guionista debe conocer términos propios del lenguaje audiovisual, tomas, planos, cortes y transiciones y la intervención de la música, si esta es una trama diegética o extradiegética.

La estructura del llamado guion literario del cine ha tomado mucho del guion de teatro, ya que este fue primero y sentó las bases para su redacción “Un guión es una historia que se cuenta de una forma concreta que permite su uso para un determinado medio.” (Cotte, 2007, pág. 15), Este medio puede ser el teatro, la radio, ahora un vídeo de YouTube, el desarrollo dramático es similar para cada medio, podemos encontrar que:

Un guión es una historia contada en imágenes, con diálogos y descripciones colocadas en el contexto de una estructura dramática. Un guión trata acerca de una persona o personas, en un lugar o lugares, haciendo algo propio de ellos. La persona es el carácter y haciendo algo propio, es la acción (Field, 1994, pág. 8).

Con base en lo antes descrito, se considera como guion en este trabajo de investigación a la redacción de una historia dentro de un desarrollo dramático con diálogos, acotaciones actorales, sugerencias musicales, tiempos y acciones en un marco de lenguaje cinematográfico con la finalidad de ser llevado a producción.

El guionista debe tener por oficio escribir en más de un formato y conocer los géneros, así como los tropos y las figuras literarias necesarias para poder realizar su labor. “Es más un cineasta que un escritor, pero también debe saber escribir, saber novelar, saber contar” (Zamarripa, Manual de producción audiovisual para diseñadores, 2016). De lo contrario cualquiera que sea la propuesta, por muy interesante que sea, su realización no será viable de producir. La dirección de la historia depende de el:

Quien provoca el origen de la historia es el guionista, el escritor que redacta el guion. Puede trabajar por encargo -siendo así el productor el que incite a que la historia se cree- o puede trabajar por su cuenta, tratando de vender sus guiones.

En el caso de un encargo, suele cobrar en tres partes: a la entrega del guión, al comienzo del rodaje y al final de mismo. Así se consigue retenerlo en el proyecto para hacer las correcciones necesarias, aunque será su agente -en caso de tenerlo- quien negocie las mejores condiciones del acuerdo (Delgado, 2016, pág. 75).

La definición mencionada es pertinente porque aclara no solo su labor, indica como es que cobra importancia dentro de un proyecto, el guionista esta desde antes del producto audiovisual hasta la finalización del proyecto. Es necesario mencionar al guionista como autor a quien se le encomienda una obra. Esta definición abarca tanto al guionista como al director desde esa perspectiva, del trabajador contratado para realizar el escrito. Aquí encontramos el primer punto importante en esta investigación, cuando la película está terminada importa el producto total, el mensaje que el guionista haya tratado de enviar se vuelve intrascendente.

Debemos considerar lo siguiente, si se escribe un guion es porque se va a vender, como punto de

partida es más que suficiente razón. Pero cabe destacar que podemos definir además otros tres que se mencionan a continuación:

La decisión individual, motivación poética, necesidad social o política o cualquier causa que mueve a un individuo a expresarse a través de un escrito con la esperanza de que se convertirá en una película; b) a solicitud expresa de un Productor, una casa productora, una empresa televisora, una Secretaría de Estado, una institución pública o privada, que, generalmente, delimitan los temas y alcances de la obra; c) cuando un director y un guionista escriben un guión , mancuerna que ha perdurado a lo largo de la historia de la cinematografía con magníficos resultados (Carriere, 1998, pág. 15).

Una vez que se identifica el porqué de escribir el guion se debe contemplar que su contenido mantenga cierta relación con la realidad. Para lograr esto usamos la verosimilitud, que se ha medido desde que el cine como tal se empezó a estructurar como lo conocemos. Desde los Ratings hasta los *likes*, es este concepto lo que permite mantener una audiencia constante. Sin ella, no hay ventas. Sin embargo, es la sobre exposición a esta la que bien podría estar causando esta normalización de la violencia, lo cual se podría traducir en la necesidad de producir cada vez más productos con una moralidad cuestionable, o carente de ella.

Cuando una película, o un programa de televisión o de video no capta a la audiencia desde el inicio y no la hace participar sentimentalmente identificándose con el protagonista, o rechazando al antagonista, además de “creerse” la anécdota, cualquiera que esta sea se ha venido abajo... (Zamarripa, Manual de producción audiovisual para diseñadores, 2016, pág. 18).

Es aquí, cuando la identificación de la realidad con el contenido de los programas se va homogenizando, los problemas de los protagonistas se vuelven demasiado familiares y se necesita una escalada en las emociones para lograr mantener el interés de la audiencia.

Relación con la realidad

Es la sensación de realidad la que ayuda al espectador a escapar de la suya, como se mencionó anteriormente, se puede crear una nueva o perder los límites de como esta se mezcla con la verdadera

realidad. El espectador se satisface o se pierde. Se vuelve un consumidor responsable o pierde el control en su consumo de series:

Aunque queda claro que el cine manifiesta su punto de vista sobre un fragmento de la realidad y, más aún, que se trata de una metarrealidad o de una hiperrealidad, debemos analizar cómo esta realidad penetra en el material filmico y cómo se transforma en analogía (Olabuenaga T. , 2013, pág. 43).

La analógica de la vida en la pantalla causa pérdida de impacto en los eventos de la vida diaria, el espectador permanece expectante en todos los aspectos de su vida, espera el próximo gran arco narrativo o la siguiente saga o al próximo grupo de “héroes” mientras que la vida pasa frente a sus ojos.

Casting.

El proceso de selección de actores debe responder primero a la descripción física hecha de los personajes, el guionista describe a los personajes y establece el comportamiento, la mente, los deseos o metas que debe alcanzar. Esto podríamos definirlo como el espíritu del personaje y es importante considerarlo al seleccionar al actor ya que “(...) se debe buscar la imagen interna del personaje. Un concepto intangible que tiene que ver con la fascinación interpersonal.” (Delgado, 2016, pág. 163) . Siendo importante para la conexión con el público.

Storyboard.

Tratamiento gráfico del guion, aquí se proponen ángulos y desplazamientos de cámara, acciones físicas, expresiones y actitudes de los personajes, se hacen acotaciones con forme la producción avanza y su contenido se puede ir creciendo.

Personal de producción necesario en esta fase:

- Guionista
- Director
- Productor
- Supervisor de producción
- Director de arte

1.10.3 Producción

Esta etapa implica trabajar directamente con las técnicas de actuación, fotografía e iluminación, sonido, diseño de arte. Para Andrew Selby; “En la fase de producción el proyecto toma forma al hacerse el trabajo gráfico, la filmación y la grabación del sonido” (2013, pág. 15), donde se debe realizar una agenda de trabajo bastante bien establecida con la finalidad de maximizar los recursos disponibles y evitar perder tiempo. José Ángel Delgado comenta sobre esto que “Un rodaje audiovisual depende del resultado del trabajo en equipo de personas. El director de la película ha de asumir el papel de coordinar y hacer que se realicen con eficacia las tareas de todo ese equipo, desde su puesto dirigente.” (Delgado, 2016, pág. 68).

Los realizadores

El guionista, el director y el productor juegan el papel de quien realiza la historia. Conocen el oficio lo suficiente como para alterar incluso las leyes del tiempo. Cómo no esperaríamos que algo más manipulable como la conducta humana no podría verse afectada. En los cuadernos cinematográficos de la UNAM se menciona que “Una parte de la narrativa de un cinematógrafo es manejar el paso del tiempo, es una obligación nuestra poder decirle al espectador con una simple ojeada o una imagen si es más tarde o más temprano, cómo es el clima, cómo viene la luz” (Lach, 2016, pág. 84).

De la misma forma se puede encontrar un método para que el productor pueda incluir como parte de su método la obligación ética de encontrar que los valores positivos tengan mayor peso como contenido de su producción o al menos un balance que permita al espectador mantener siempre presente que las anomias sociales no deben ser parte de nuestra vida diaria. “En el cine, el autor no es un artista, es un trabajador; responsable en todo o en parte del producto de su trabajo: el *film* objeto de comunicación -o sea, de significación-, del que nosotros efectuamos tal o cual lectura.” (Lenne, 1974, págs. 15-16).

Protagonistas

Es importante definir el papel de estas figuras, ya que las acciones y el peso de la historia recae sobre ellos, sin una definición de quienes son los protagonistas antes, durante la producción y en la transmisión el público no se identificará con la historia. Identifiquemos dos tipos (Morales, 2014):

- Héroes de complexión fuerte y estéticamente aceptables y villanos de apariencia horrible

con intenciones malévolas.

- Héroes con problemas de personalidad o algún tipo de defecto que le muestre vulnerable. Frente a villanos igualmente crueles o malévolos que los anteriores, pero con características físicas aceptables.

Por otro lado, en el resto de las series que cuentan con violencia fantástica, el protagonista suele ser un superhéroe único, con una vestimenta diferenciadora y de compleción fuerte, pero de personalidad noble y heroica. Este personaje, además, suele esconder sus poderes en público mostrándose ante el resto de la gente como una persona corriente. Frente a él, se encuentra el villano, encarnado por personajes fracasados con traumas que los han convertido en lo que son. Normalmente inteligentes, pero eternos perdedores en un mundo en el que el mal nunca triunfa.

Actores

Esto es posible ya que el éxito de las series de Streaming no se va a cuestionar, ya que este se encuentra medido en la constante demanda de este al igual que los grupos de fanáticos que surgen alrededor de los programas más exitosos. Esto, se debe a los siguientes factores:

- Calidad de la producción
- Calidad narrativa
- Calidad actoral

Es en este último, la calidad actoral, donde se encuentra la capacidad de que el mensaje de los guiones tenga éxito, su credibilidad enriquece el contenido, se sostiene que:

Indudablemente la fuerza expresiva del cine es la imagen, es su vehículo discursivo y la esencia de su lenguaje. En consecuencia, sumar a una puesta en escena efectiva el diálogo propio de las imágenes, complementa el discurso cinematográfico y propicia el acercamiento a la poesía (Urrutia, 2015, pág. 149).

La capacidad del actor de interpretar a sus personajes termina de crear el discurso, es el enunciado y la acentuación. Con un verdadero compromiso de todas las partes, un mensaje propositivo, lleno de valores positivos se puede asentar en las mentes de los espectadores. Pero de la misma forma, como se menciona, valores negativos o anomias sociales se pueden fijar en la mente de los espectadores.

Personal requerido:

- Guionista

- Productor
- Director de producción
- Productor ejecutivo
- Jefe de producción
- Ayudantes de producción
- Secretario de producción
- Director
- Asistente de director
- Director de audición (Casting)
- Script
- Director de fotografía
- Operador de cámara
- Operador de cámara
- Eléctricos
- Maquinistas
- Técnico o ingeniero de sonido
- Director artístico
- Vestuario
- Maquillista
- Efectos especiales

1.10.4 Postproducción

Esta etapa es donde se revisa el material grabado o filmado, donde se realiza la corrección de color y se incluyen gráficos en movimiento y créditos. El vídeo tiene el tratamiento llamado montaje donde se seleccionarán las transiciones y disolvencias que permitirán unir los clips de video para contar la historia y darle el tono adecuado según sea el género al que pertenece. Igualmente se agregan efectos especiales, los sonidos y la musicalización seleccionada, trabajo en el que profesionales del diseño se han especializado “al inmiscuirse en labores de postproducción, como son la creación de gráficos, animaciones, cortinillas y demás, poco a poco ha ido conociendo más sobre el lenguaje de la imagen en movimiento y la narrativa dramática.” (Zamarripa, 2016, pág. 112)

Personal requerido:

- Compositor
- Editor
- Director
- Productor

1.11 Lenguaje cinematográfico

El lenguaje cinematográfico consiste en unidades taxonómicas que permiten identificar elementos tangibles e intangibles que constituyen las producciones audiovisuales. Originalmente surge del cine y posteriormente migra hacia nuevos medios de difusión ya que este medio constituyó la primera integración de las imágenes en movimiento y el sonido.

El *cómo* se dice.

El lenguaje cinematográfico consiste en unidades taxonómicas que permiten identificar elementos tangibles e intangibles que constituyen las producciones audiovisuales. Originalmente surge del cine y posteriormente migra hacia nuevos medios de difusión ya que este medio constituyó la primera integración de las imágenes en movimiento y el sonido.

Los elementos tangibles son las herramientas mecánicas con las cuales se cuenta para producir las imágenes. De las cuales las más básicas son la cámara de filmación con principios de la fotografía, los lentes y las películas donde se registran las imágenes (de ahí el nombre), los soportes de las cámaras como los trípodes, grúas, *travelings* y *steadycam*, así como los micrófonos y artefactos de iluminación. También se incluyen la utilería, maquillaje y vestuario para la caracterización de personajes.

Por otra parte, los elementos intangibles como lo son conceptos fotográficos como el encuadre, la composición, los diálogos y la música, la iluminación, el tratamiento de color, el corte y las transiciones y sobre todo el montaje. Todos estos en conjunto forman la película que a su vez es el mensaje que se transmite.

Como mensaje, se puede analizar desde el punto de vista semiótico al cual se le conoce como el discurso cinematográfico.

1.11.1 Discurso cinematográfico

Para el campo del discurso cinematográfico, el trabajo de Umberto Eco (1992) proporciona las teorías de recepción del mensaje, la importancia del criterio del receptor en el momento de la decodificación del mensaje, de su apropiación, reinterpretación y retrasmisión. Que considera las intenciones del autor al momento de transmitir su mensaje y si este considera el tipo de lector al cual va dirigido el trabajo, pudiendo ser un lector ingenuo o un lector crítico, que para fines de esta investigación nos referimos al espectador.

El *qué* dice

Umberto Eco (1992) proporciona las teorías de recepción del mensaje, la importancia del criterio del receptor en el momento de la decodificación del mensaje, de su apropiación, reinterpretación y retrasmisión. Considera las intenciones del autor al momento de transmitir su mensaje y si este considera el tipo de lector al cual va dirigido el trabajo, pudiendo ser un lector ingenuo o un lector crítico, que para fines de esta investigación nos referimos al espectador.

La narración es una forma de transmitir conocimiento, la tradición oral respaldada por la escritura, estructurada y ordenada por el lenguaje mantienen vivas culturas. Cada civilización que se pueda conocer, incluso las que ahora han desaparecido como tal, cuentan entre sus valores culturales historias que narran sus orígenes incluyendo el origen del universo, una cosmogonía particular matizado con el entorno, las estaciones, la flora y fauna de la región. Si la civilización ha surgido a las orillas de un río lo más probable es que el origen de todo se encuentre ligado al cauce de este.

Cuando un guionista trabaja, cuenta necesariamente una estructura conocida por él transmitida por varios canales, información asimilada intuitivamente o no. Ya sea una anécdota de días recientes que le ocurriera a un extraño o toda una serie de eventos acontecidos a él o a los suyos. El narrador se apropia de la historia y la reescribe, qué tan fidedignamente ya depende de la intención que tenga al contarla. Pero cuando se trata de replantear un mito, por más que se adorne, la estructura básica debe seguir ahí.

Entonces podemos hablar de las intenciones ligadas al contenido, al espectador y al autor. En el caso del cine, dentro de todos los géneros, podemos hablar de un cine de carácter hermenéutico. El espectador casual identificará mensajes superficiales, sobre todo a aquellos a los que está familiarizado, pero si es la intención del autor, llámese guionista por el momento, es el de recontar un mito ya bien conocido, entonces el planteamiento de éste lo es todo. Entra en juego, como decir eso que se ha dicho incontable cantidad de veces y que sea novedoso. Se le propone entonces al espectador

sin que se de cuenta, que sea un poco más meticuloso. Como lo menciona Eco (1992) al respecto de la participación del lector, en este caso espectador, que “(...) se puede adoptar un punto de vista hermenéutico, la finalidad de la interpretación es buscar lo que el autor quería realmente decir.” No es caer en un juego de adivinanzas, es comprender lo que se está viendo.

El guionista debe comprender entonces las dimensiones del mito; semántica para saber de dónde lo va a retomar, pragmática para vislumbrar que uso se le va a dar y sintáctica para reinterpretar los símbolos y contextualizarlos de forma correcta. Esto constituye la experiencia hermenéutica del cine “... *la correlación entre explicación y comprensión, y viceversa, entre comprensión y explicación.*” (Zecchetto) Es la experiencia total del evento que se presencia construida por el guionista.

Lauro Zavala (2015, pág. 43) cuestiona en torno a la ideología de una película ¿Cuál es la visión del mundo que propone la película como totalidad? ¿Cuál es la verosimilitud? ¿Dónde están las elipsis y omisiones narrativas? Y lo más importante ¿Tiene subtextos? Esos llamados Palimpsestos, que para efectos del presente texto los interpretaremos como *narrados nuevamente*. Aunque no es necesario que todos los espectadores asistan al cine con esa pregunta en mente, se va por entretenimiento, no por adoctrinamiento.

El mito se debe volver parte de la metarrealidad para que no pierda su función, ya no estamos en la llamada posmodernidad. Vivimos en su cadáver y por lo tanto los mitos deben retornar e integrarse a este *Gran Reset*. ¿Se necesitará que el mito sea nuevamente la base? La respuesta puede devenir en los años siguientes. Por lo pronto, el cine y el mito integran parte de los fundamentos sociológicos contemporáneos. “Esta idea, que se visualiza cinematográficamente, aprehenderá a la realidad para atomizarla, descuartizarla y así poder convertirla en una metarrealidad.” (Olabuenaga T. , pág. 20)

No hablamos simplemente del cine como un evento limitado, trasciende e invade las narraciones clásicas, las transforma, las contextualiza. El mito de la cenicienta se ve obsoleto ante un feminismo demandante de seguridad y derechos, la chica en desgracia que espera al príncipe se trasmuta en una amazona que no requiere del hombre ni para los placeres sexuales (Jenkins, 2017). ¿Entonces como replantear un mito?

Hay que comprender que el mito es tomado como una necesidad de dar orden y explicación al universo y que “(...) al referirse a la narración o imagen narrativa representada y que alude a un hecho verdadero ocurrido en el pasado y que contiene material natural, es decir, que es universal.” (Olabuenaga T. , pág. 37) Entendiendo al hecho verdadero como no necesariamente verificable, sino que es tomado como verdadero aún se demuestre lo contrario. Teresa Olabuenaga lo explica con la siguiente fórmula:

Mito + símbolos + Arquetipos = Estructuras

Esas Estructuras con el paso del tiempo han dado orden social, es lo que la narrativa clásica proporciona. No importa si el héroe de nuestras historias ha dejado de ser la princesa en espera del rescate o el caballero de valores inquebrantables; “Cuando la secuencialidad está al servicio de un protagonista heroico, entonces, por definición, la estructura narrativa es mitológica” (Zavala, *Narratología y lenguaje audiovisual*, pág. 90). Dentro de mito del héroe este se puede manifestar como redentor del mundo o aquel que funge como motor de cambio ante el orden establecido por la figura de autoridad:

Para decirlo en términos directos: el trabajo del héroe es exterminar el aspecto tenaz del padre (el dragón, el que pone las pruebas, el rey ogro) y arrebatar de su poder las energías vitales que alimentarán el universo. “Esto puede hacerse de acuerdo con la voluntad del Padre o en su contra (Campbell, pág. 196).

Para ejemplificar lo expuesto, se toma como ejemplo la película de 2013 *Oblivion*, donde la premisa principal es la recuperación del planeta tierra por los humanos que se encuentra a manos de una fuerza invasora. La trama es la misma de varias películas del género de ciencia ficción, pero con un planteamiento desde la perspectiva del mito abrahámico de la creación. Al respecto Joseph Campbell menciona:

Ésta es la versión bíblica de un mito conocido en muchos países. Representa una de las formas básicas de simbolizar el misterio de la creación: la eternidad que se convierte en tiempo, la división de uno en dos y luego en muchos, así como la generación de vida nueva a través de la conjunción de los dos (1972, pág. 91).

El mito de la creación es tal vez el padre de los tópicos narrativos, la necesidad de contar con un origen del todo proporciona una dirección y sentido a la sociedad, generando la sensación de pertenencia que enciende las pasiones patrióticas de cada pueblo. Esta es una de las funciones del arte en el aspecto social, recontar el mito de la creación permite “formar puntos de vista equitativos agitando las contradicciones en la mente del espectador, y forjar conceptos intelectuales adecuados del choque dinámico de las pasiones encontradas” (Eisenstein, *La forma del cine*, 1999, pág. 49)

El mito de la creación ha encontrado en cada cultura un espacio para la reinterpretación, se puede afirmar que es una historia constantemente reinventada, de hecho “(...) el cuento posmoderno, de

manera paradójica, tiene la característica de yuxtaponer en su interior elementos propios del cuento clásico y del cuento moderno, es decir, elementos que en principio son excluyentes entre ellos.” (Zavala, 2006, pág. 15), en este caso, los elementos de ciencia ficción y mitológicos se vuelven uno, aunque sin la necesidad de ostentar la verdad.

La verdad puede fungir como un secreto fundamental dentro del sistema al que pertenece y pone en juego la identidad de quien lo desconoce, establece una jerarquía social a quien lo posee y es la base del sistema. El secreto es de carácter axiológico y epistemológico. No está implícito en todos los productos audiovisuales el jugar con la identidad, pero donde sí se emplea este recurso, la verdad tiene un doble propósito, estar oculta al héroe y estar oculta al espectador.

La verdad se le revela al héroe eventualmente ¿Pero al espectador? Como ya se mencionaba anteriormente, si el espectador simplemente atestigua los eventos, nunca conocerá la verdad, aunque desvelar esa verdad al espectador no es intención del cine ¿De qué se pierde el espectador entonces? Umberto Eco destaca dos tipos de lectores, para nuestro caso, espectadores:

El lector semántico. No se ocupa de la intención del autor y supone que el texto tiene una coherencia interna. Busca una interpretación semántica lector crítico Hace una lectura, deconstruye el texto y lo adecua según sus intenciones. Busca decodificar el mensaje para tener una interpretación semántica correcta (Eco, 1992).

Entonces hay que establecer hablamos de dos tipos de lectores de los productos audiovisuales, los espectadores y por lo tanto podemos hablar de más de un tipo de espectador. el espectador semántico, aquel que no cuestiona lo que ve y el espectador crítico, aquel que además de comprender el mensaje ulterior del producto audiovisual evalúa el contenido y su pertinencia.

El mito en el cine se sustenta no solo en la narración, hace uso de todas las estructuras del medio. Principalmente de las imágenes las cuales se vuelven símbolos y signos dentro de la estructura cinematográfica. Zecchetto (2002) parafraseando a Jakobson, menciona que la estructura de los signos se configura sobre los ejes de “Selección y combinación”

- La selección se realiza sobre el campo de los paradigmas
- Se concretiza mediante combinaciones sintagmáticas o metonímicas.
- Codificación criptográfica. Es la construcción de un mensaje con la intención de que sea ocultado.

El mito de la creación abrahámica se encuentra codificada pues en la estructura paradigmática

del mismo relato; Dios crea, la mujer complementa, el hombre desobedece. Para comprender este tipo de película es necesario un análisis semiótico intertextual. Zavala (2015) menciona que la naturaleza de cada película puede ser estudiada a partir de la distinción entre su dimensión inicial, icónica o simbólica o a partir del empleo de estrategias deductivas, inductivas y abductivas por parte del espectador, si este claro se encuentra iniciado en los códigos, de lo contrario el mensaje pasa desapercibido.

Si la narración, como en el caso de la cinta *Oblivion* (2013) del director Joseph Kosinski pasa desapercibida no ocurre nada de gravedad. El espectador semántico asiste al evento cinematográfico, se entretiene un par de horas y ya está. Pero si el espectador crítico logra encontrar, identificarse, relacionar los elementos ocultos del mensaje habrá ganado la experiencia completa; una nueva versión del mismo mito de la creación matizado por efectos especiales, contextualizado en un futuro distópico y emocionalmente apremiante. Es ver con otros ojos el fin e inicio de una nueva estructura social sin comprometer la base misma del mito, el orden. Ésta es la meta narrativa cinematográfica.

Metaficción

Desde la investigación de Lauro Zavala se retoma este concepto para hacer una diferencia de la narrativa clásica euro centrista de la moderna y posmoderna y plantear que tipo de narrativa es la que se está viviendo, la que por el momento será llamada Metanarrativa o metarrealidad. Que es otra forma de intertextualidad pero que se mezcla con la realidad, que es la razón de la presente investigación, al respecto: “(...) la Metarrealidad del cine, o producto audiovisual, se compone de elementos particulares que al sumarse unos con otros dan el sentido de Metarrealidad al mensaje transmitido, el Cinemamorfema que es una unidad únicamente compresible en su totalidad (Olabuenaga T. , 2013).

1.12 Industria cultural

Si hablamos de una producción, productor y consumidor, estamos hablando de una industria. Esta es una industria cultural. Este estudio surge en la década de los cuarenta del siglo XX, cuando Theodor Adorno y Max Horkheimer, fundadores de la escuela de Frankfurt comienzan sus investigaciones en universidades de Estados Unidos, ahí analizan la creciente producción industrial de contenidos. Para estos investigadores, hablar de una industria cultural implica ver a la producción de estos bienes como mercancía (Adorno y Horkheimer:1998), sin duda, con influencia del marxismo hacían una crítica severa hacia los contenidos, la ideología y la calidad de esta masificación de la cultura. (Garfias, 2018)

Estos son productos de diseño para los cuales se realizan estudios con la finalidad de garantizar su éxito y continuidad en el medio. Estudios etnográficos que buscan satisfacer necesidades o crearlas donde se detecte que hacen falta, Giovanni Sartori (1998) menciona que vivimos en una sociedad estímulos audiovisuales. Es muy importante encontrar estos estímulos insertados en los discursos ya que nos permiten defender la postura de que lo que vemos nos transforma y, por lo tanto, hay que construirlo más críticamente. Al respecto Sartori en su obra *Homo Videns*, analiza la formación del individuo desde la infancia hasta la adultez, menciona; “(...) el vídeo-niño no crece mucho más. A los treinta años es un adulto empobrecido, educado por el mensaje (...) (...) es, pues, un adulto marcado durante toda su vida por una atrofia cultural.” (Sartori G. , 1998, pág. 38)

Consideremos por un momento, que, de alguna forma, nuestra sociedad, ya está atrofiada culturalmente y en cierta medida, como las sodas a la diabetes, los productos audiovisuales tienen su parte en el problema. Consideremos lo siguiente:

Cuando los programas de televisión impactan a algunos de sus públicos, considerados como páginas en blanco, lo que significa que el mensaje transmitido provoca alguna modificación conductual, la influencia es casi todo poderosa y muy peligrosa para ciertas personas que no poseen el capital cultural, o la suficiente lucidez para saber distinguir o no la conveniencia para sí de los contenidos recibidos (Rebeil & Gómez, 2007, pág. 131) .

Esos públicos que son como páginas en blanco son lo que para fines de esta investigación llamamos el espectador semántico, ese que solo se sienta a ver el programa en un intento de desconexión de la realidad pero que lo mantiene en una constante formación sobre como interactuar con el mundo. Al respecto encontramos la siguiente reflexión: “(...) cultiva al homo ludens; pero la televisión invade toda nuestra vida, se afirma incluso como un demiurgo. Después de haber «formado» a los niños continúa formando, o de algún modo, influenciando a los adultos por medio de la «información»” (Sartori G. , 1998, pág. 95). ¿Por qué se percibe que sí influyen estas series en algunos individuos? ¿Qué los motivan a realizar actos de violencia? Porque podemos considerar estos productos como meras fantasías imaginadas por un productor, un director y redactadas por un guionista sin la intención de causar estos efectos.

Sin embargo, si los consideramos fantasías Slavoj Zizek comenta que “...la fantasía no sólo realiza un deseo en forma alucinatoria: su función es más bien similar al “esquematismo trascendental” kantiano- una fantasía constituye nuestro deseo, provee sus coordenadas, es decir, literalmente “nos enseña cómo desear” (Zizek, 2017), por medio de algo que ha llamado la *Pantalla Fantasmática*, donde se encuentran las fantasías.

Bien, tenemos que, la narrativa de los productos audiovisuales influye de alguna manera a la sociedad. Una vez que el producto es liberado, entra en control de los espectadores. Por lo que, trabajar con este problema requiere trabajarlo desde su concepción, no en sus consecuencias, las mencionadas anomias.

Jean Baudrillard (2002), en su libro *Contraseñas* presenta un estudio de esos términos que nos acompañan todos los días en menor o mayor medida. Menciona las relaciones que nacen por un objeto y modifican su estatus, la aparición del signo hace que la misma representación del objeto no sea necesaria. Así, conceptos, como el fin, pero el fin último son abordados, la perfección que sería la culminación de todo y por ello, qué bueno que sea inalcanzable, como el destino, porque ese nos alcanza.

En la película de Dani Boyle, homónima del libro *Trainspotting*, uno de los personajes hace la siguiente reflexión, en el futuro no habrá géneros, solo personas. Pienso también en la película, *The Devil wears Prada*, donde un personaje indica a otro que su selección de ropa no es propia ni original. Alguien más pensó en ella (y en otras tantas, sus clones sociales), en su forma de ser y que tipo de ropa vestiría, por lo que su ropa no fue elegida por ella, solo la encontró. Por el tiempo transcurrido, algunas de estas aseveraciones se cumplieron completa o parcialmente, la situación a reflexionar es la siguiente, si estas se dieron de manera natural o fueron resultado de la exposición de la audiencia a esto y otros productos similares.

Mucho de los aspectos sociales (si no es que todos) han sido tocados de una u otra forma por los medios audiovisuales, como si de un catálogo de situaciones se trataran, podemos afirmar que todo lo que es una puesta en escena es una ficción, comenta Pérez Monter que “La ficción es recreación, exaltación o tesis de un autor, que se propone manipular ciertos elementos de la vida real para demostrar algo (2007, pág. 36)”, aun si se tratan de representaciones basadas en eventos reales, no son tales, pero lo parecen. “Hace mucho que la televisión y los media salieron de su espacio mediático para asaltar la vida «real» desde dentro, exactamente de la misma forma que lo hace el virus con una célula normal” (Baudrillard, *contraseñas*, 2002), las producciones audiovisuales retratan la realidad a trozos cada vez con mayor velocidad.

Estos trozos de realidad son reinterpretaciones, aunque el sistema complejo es no descomponible, si se puede comprender en el proceso de la investigación, ya que estos fenómenos no son naturales, sino que son procesos humanos. Las producciones audiovisuales que han asimilado fenómenos sociales, con la particularidad de que, a pesar de sus componentes biológicos, se encuentra en un estado estable ya que es un proceso controlado y medido por sus características metodológicas propias de las producciones.

La producción audiovisual como analógica a la industria alimenticia, alimenta a la sociedad. No

en el sentido de nutrientes que satisfagan una necesidad biológica directamente relacionada a la sustentación de un cuerpo humano. Es parte de un consumo, pero no brinda productos que se desgasten una vez terminados de consumir, no desaparecen, permanecen tal cual fueron lanzados al mercado. Son casi incorruptibles en el paso del tiempo, ya que su soporte puede desaparecer, pero el contenido se puede mover a una nueva plataforma y seguirse distribuyendo a lo largo del tiempo. Si son consumidos, entonces forman parte de una dieta y esta a su vez tiene que proporcionar algún tipo de nutriente, en este caso, intelectual. Nos referimos a las películas, series y miniseries de televisión.

Discutir sobre la forma en que la dieta audiovisual de la sociedad latinoamericana le afecta se ha estudiado desde el cine, el cómic, los videojuegos, la televisión y ahora el contenido que se distribuye vía internet. Eventos como tiroteos en las escuelas son relacionados inmediatamente y sin juicio al consumo audiovisual de los perpetradores. Por otra parte, hay quienes aseguran que estos productos ayudan a liberar el estrés, como el caso de los videojuegos. Pero hay que revisar, el producto desde su origen y concepción.

El punto de partida para fundamentar un discurso, que permita ser referente en la creación de cierto tipo de contenido, en el particular, aquel que no contenga una apoteosis de las anomias sociales. Ya que es responsabilidad de estas figuras de la producción audiovisual la proyección de representaciones de una parte de la realidad, o no, que igual al mito de la caverna de Platón, los espectadores asimilarán el contenido y afectará de alguna forma su percepción de la realidad, siendo que se comportarán de acuerdo con esta percepción.

Los autores que se han mencionado, y los que se citarán en adelante, proporcionan la sustentación para este y otros conocimientos, por ejemplo, una reflexión a la trascendencia de que al menos una parte de la dieta audiovisual no contemple una apoteosis de las anomias, directa o velada, ya que estas actividades contemplan un grupo de anomias sociales que se encuentran en un ciclo creciente y de clara normalización. Sino que se pueda “[...] establecerse una relación positiva entre todos los componentes para que la construcción mediática de la realidad sea enriquecedora, plena y formativa” (Hidalgo, 2008, pág. 52).

1.12.1 Productos Audiovisuales

Se definirá a los productos audiovisuales aquellos que primeramente tengan como unidad mínima de representación al clip de vídeo, aunque sean mudos estén musicalizados y tengan una intención comunicativa. Cabe destacar que por el alcance del trabajo se trabajaran los dos más elaborados en cuanto a producción y alcance, como lo son las películas y las series.

Películas

En manuales de producción como el de Jose Ángel Delgado, Antonio Tauset y Camilo Ivars (2016, págs. 27-28) podemos encontrar que la historia del cine se puede rastrear hasta 1895 con la primera proyección de los hermanos Lunière con *la llegada del tren a la estación*. Con el paso del tiempo llegarían trabajos con narrativa cada vez más desarrollada como *Viaje a la luna* (1920) del también francés Georges Méliès. Desde los primeros experimentos y hasta la fecha las técnicas narrativas evolucionan, motivan el desarrollo de nuevas tecnologías y técnicas narrativas.

Estos elementos constituyen lo que llamamos el lenguaje cinematográfico. Surgen teorías con respecto al montaje y la interpretación del encuadre. Poco a poco se constituye lo que llamamos el discurso cinematográfico.

Las películas durante la primera mitad del siglo XX fueron el producto audiovisual que estableció las reglas del medio. Hereda su metodología y terminología a la televisión. Sin embargo, con el tiempo está desarrollaría sus propios términos y estilo de producción.

Series

Zamarripa Salas (Manual de producción audiovisual para diseñadores, 2016, pág. 93) comenta que la televisión adopta el lenguaje cinematográfico y también algunas de sus formas para presentar sus productos. Algunos de estos eran proyectados únicamente una vez a la semana de manera episódica y por lo tanto seriada, de ahí el término.

Estos también conocidos como programas de TV, por estar programados según un horario, pueden ser auto conclusivos o estar sujetos a una continuidad. A diferencia del cine su estructura narrativa puede ser muy rápida en el caso de que la historia presentada una única vez o si es el caso de que sea una secuencia de varios capítulos necesitara necesariamente de subtramas para poder llenar la duración del capítulo y no agotar la trama principal. Encontramos que Zamarripa (2016, pág. 99) los divide en programas unitarios (los auto conclusivos) y los enlazados que dejan en suspenso al final del capítulo para que el espectador espere en el siguiente la resolución de la historia

1.12.2 Medios audiovisuales

Necesario diferenciar entre Producto y Medio, ya que llegan a ser sinónimos, pero la posibilidad de consumir los productos audiovisuales en una variedad de dispositivos fijos y portátiles rompe un poco con esto. Podrás ver películas, pero no pisar un cine en meses. Puedes ver programas de

televisión, en una plataforma de Streaming en tu teléfono móvil.

Entonces, partiendo de lo particular, para Andrew Selby “medio: sustancia o tecnología empleada para representar pensamientos e ideas de manera visual o sonora” (2013, pág. 206). Entonces, los medios son las tecnologías a través de las cuales nos llegan los productos audiovisuales.

Cine

El cine es el medio donde se conjugo por primera vez el concepto de audiovisual. Zamarripa nos dice que “El cine es el medio de comunicación audiovisual que ha determinado las formas de producción de otros sistemas masivos de información ya que durante la primera mitad del siglo XX fue el único medio audiovisual existente” (2016, pág. 15).

Se puede decir que con la aparición de las primeras películas con sonido surgió el guion cinematográfico con los elementos que hoy se le conocen. La primera en ser considerada como tal fue *The Jazz Singer* (1927, ver Imagen 7) del director Alan Crosland y protagonizada por Al Jolson.

Televisión

La televisión se vale del lenguaje del cine cinematográfico, utiliza la animación digital para sus cortinillas y cintillos. Delgado comenta que la televisión consiste “(...) en la trasmisión y recepción a distancia de imágenes en movimiento y de sonido, algo que se puede efectuar mediante ondas de radio y por redes de cable” (2016, pág. 42).



Imagen 7 *The Jazz Singer*, 1927, Al Crosland

La televisión es un medio electrónico, un aparato receptor que recibe una señal simultáneamente con otros millones de aparatos. La transmisión recibida puede ser por antena, cable, satélite e Internet. Siendo esta última la que da pie a las plataformas de Streaming como Netflix. La naturaleza de la televisión es de carácter masivo y responde a intereses industriales (Zamarripa, 2016, págs. 93-94).

Actualmente y gracias al Internet, la televisión ha evolucionado hasta el punto de llegar a la Smart TV, que incluye la capacidad de conectarse a Internet, la instalación de aplicaciones e incluso la interacción con el usuario, encontramos que; “Los usuarios de Smart Tv no solo tienen a su disposición multitud de contenidos multimedia -tantos como ofrece Internet- sino que además pueden configurar sus propias listas de archivos, [...]” (Delgado, 2016, pág. 59).

Internet

El origen militar del Internet en los años 70 no podría haber previsto que sería el medio de comunicación principal de las sociedades occidentales. El crecimiento exponencial de las capacidades del Hardware necesarias para la conectividad ha permitido tener gracias a servidores de gran capacidad tener la misma biblioteca de productos audiovisuales en todos los hogares. Al momento de la redacción de este trabajo se vive una guerra de plataformas que ofrecen distintos contenidos con diferentes costos.

Para Zamarripa “[...] se ha convertido en un espacio de divulgación particularmente efectivo para videos, programas de televisión y películas” (2016, pág. 95), aunque hace referencia a los problemas de derechos de autor en relación con los sitios piratas, destaca la capacidad de acceso casi ilimitado para acceder a los contenidos.

Internet es un medio relativamente joven, pero al ser actualmente de “fácil” acceso a promovido la evolución en la forma en que se consumen los contenidos audiovisuales “Estos cambios sustanciales en el modo de consumir cine y televisión pasaron de ser una amenaza para convertirse en una gran ocasión para algunas empresas, que vieron en el negocio de la distribución de contenidos audiovisuales por Internet una oportunidad” (Delgado, 2016, pág. 50).

Streaming

El Streaming es el servicio de transmisión en directo que ofrecen varias plataformas vía Internet. Abarca servicios como televisión, radio, clases, entre otros. En Twitter respondiendo a una consulta sobre el uso en español del término la RAE señala “En una consulta Para evitar el anglicismo «streaming» se suelen emplear las equivalencias españolas «visualización/transmisión en directo o en continuo»” (RAE, 2019).

Es por medio de estos servicios que se está dando el consumo de los productos audiovisuales de mayor inversión económica. Series, documentales, películas y hasta cortometrajes encuentran una opción a la distribución física dependiente de los discos y las consolas de reproducción.

Ante el cierre de las salas de cines muchas de las películas programadas para su estreno a lo largo de 2020 mudaron sus estrenos a esta y otras plataformas. Aunque el aspecto negativo se vio reflejado en la cancelación de varias series originales de Netflix debido al impedimento para continuar con la agenda de producción.

Netflix

Originalmente Netflix nació como un servicio de renta física, como podemos encontrar:

Los visionarios y precursores de este nuevo modelo de negocio fueron los estadounidenses Reed Hastings y Marc Randolph. Ambos empresarios fundaron en 1997 la plataforma Netflix con el objetivo de crear el primer videoclub por Internet de alcance global, que hoy se ha convertido en la compañía líder de distribución de contenidos on line y en Streaming -en directo a través de la web- de todo el continente americano y gran parte de Europa (Delgado, 2016, pág. 52).

Encontramos en este párrafo, los nombres de los fundadores de la mencionada plataforma, así como su función y alcance. No es una definición técnica, pero ayuda a comprender qué es Netflix.

La última palabra la tiene el consumidor, baja audiencia, malas críticas y los programas se van, no importa cuánto un sector se encariñe con un determinado grupo de personajes. Si no se cumple una cuota, si se vence un contrato y no hay beneficios económicos. La máquina productora analiza qué salió mal y se enfoca en satisfacer la demanda mayoritaria, la cual ya se ha mencionado, bien puede no ser la más sana.

Reed Hastings, socio fundador comenta sobre el destino de la televisión y permite ver que el problema de esta fue su inflexibilidad: “(...) la compañía de televisión tradicional tal y como la conocemos está condenada a desaparecer y a dar paso a un modelo más flexible en el que el usuario tenga la última palabra gracias a los avances de Internet y al fenómeno de la globalización.” (Delgado, 2016, pág. 53).

Los controles de contenido de las televisoras son simplemente obsoletos, de no ser por ciertos perfiles infantiles (Niños-Netflix, YouTube Kids) cuya eficacia podemos cuestionar, ya que el servicio de HBOmax en su control parental establece un PIN similar a los bancarios que imposibilita a los menores de edad cambiar de perfil en sus dispositivos y limitando la visibilidad de la programación

acorde al rango de edad que determinen los padres, mientras no sea así todos tienen acceso a todo. Anteriormente se tenían horarios para la transmisión de contenido, hoy, el horario lo determina el usuario. “En cambio, con Netflix se paga por una librería que posibilita dejar las películas a medias sin remordimientos, probar los diez primeros minutos de un título que te hace gracia o una actriz que te llama la atención” (Tones, 2018).

1.12.3 Influencia de los productos audiovisuales

Es esta capacidad de pasar de un evento a otro que se asimila como viable en la vida diaria. Eventos de trascendencia, ya sean violentos o no, pierden importancia porque al igual que las series, pueden ser descartados sin remordimiento. Sin consecuencias.

Por mucho tiempo se ha pensado que cualquier medio de distracción usado en desmedida genera un tipo de adicción, en el caso de la televisión se puede denominar adicción sin sustancia ya que no implica el uso de alguna sustancia, pero si genera una dependencia. Una que al no ser supervisada ha generado con el paso del tiempo la percepción de que afecta el comportamiento de quien la consume, “La alta exposición construye una visión específica del mundo” (Rebeil & Gómez, 2007, pág. 13).

El caso con los adolescentes y los adultos varía esta afectación en la conducta. Se ha estigmatizado a la televisión (junto con los videojuegos) como causantes de conductas aberrantes. Aunque esto no se ha sostenido por falta de evidencia concluyente, si afecta en otro tipo de conductas.

El sentido de pertenencia fomenta la construcción de nuestra sociedad. Lo contrario a un sentimiento de alienación. La individualidad forma estructuras internas en cada persona. Sin embargo, el pensamiento humano es convergente, tendemos en cierta medida a llegar a puntos de acuerdo y esto incluyen los gustos personales, ver y compartir el gusto por una serie fomenta la construcción de grupos sociales, fans. En caso de que un individuo se encuentre en un grupo, con un nivel de culto hacia una serie, y no comparta esta fascinación, se encontrará en un punto de alienación involuntaria. En la Revista de psiquiatría y psicología del niño y del adolescente se lee:

Las habilidades sociales permiten el establecimiento de una comunicación clara y eficaz con los demás. Según este modelo, un déficit en las habilidades sociales actuaría no solo como un factor predisponente, sino, igualmente, como un factor de mantenimiento de la semiología depresiva (Díaz, 2015, pág. 5)

La alienación por sí misma no es un detonante de anomias sociales, pero una condición preexistente aumenta el riesgo de un escenario de consecuencias lamentables, una donde los valores del individuo son puestos en duda antes de su propia estabilidad emocional, misma que puede verse influenciada por la adicción a las series.

Pero no todo es negatividad, la afición (no la obsesión) por una serie, si es compartida de una manera sana ayudan a fomentar vínculos familiares sanos. Ahí donde podría hacer falta una actividad neutral que compartir las series de Streaming tienen cabida y justifican su existencia más allá de la necesidad de entretenimiento. En el sitio de internet *Psicología y mente* encontramos en relación con la accesibilidad de los contenidos audiovisuales: "...el fácil acceso a las piezas de ficción televisadas o colgadas en Internet ayudan a que estas parejas creen historias propias, anécdotas compartidas y, en general, todo tipo de creencias, opiniones y emociones ligadas a la afición de seguir series juntos." (Torres, 2018)

Las series de Streaming influyen en alguna medida, no de forma determinante, no inmediatamente. Pero sin una guía moral constante, una base sólida en la familia, exponen una gran variedad de valores positivos y negativos a un público el cual las plataformas desconocen su estatus mental y emocional. Podemos encontrar que no todo recae en los productos audiovisuales; "Así tenemos que el impacto mediático positivo o negativo dependerá no sólo de la televisión, [...] su alfabetización mediática; el valor cultural de los medios en su contexto; y las distintas cargas simbólicas que pueda o no asimilar, comprender y valorar de dicha interacción" (Hidalgo, 2008, pág. 51).

Durante la etapa de preproducción se investigan datos etnográficos, pero conocer el estado de cada espectador no es posible, por lo cual la exposición de valores que promueven actividades aberrantes fomenta la normalidad de estas:

La vulnerabilidad de los sentimientos, la falta de herramientas para saber cómo gestionar las emociones y la búsqueda de algo más, se ven siempre motivados por un cambio en los valores tradicionales. La droga, las peleas y los cambios de identidad sexual se exhiben como parte de ese cambio trascendental (Bech, 2019).

Una investigación "Consumo televisivo, series e internet" de la Fundación de Ayuda a la Drogadicción (FAD-Madrid) centrada en adolescentes entre los 14 y 18 años y las series dirigidas a ellos arroja los siguientes datos:

El 80 por ciento de los adolescentes encuestados afirma que las series juveniles no tienen muchas repercusiones en su comportamiento, ya que les influyen poco (43,6%), casi nada (23,6%) o nada (12,9%), frente al 8,7% que opina que les afecta para mal y el 4,1% que cree que la influencia es positiva (20 minutos , 2015).

Bien podemos aceptar en este caso los datos, pero son el resultado de una encuesta de opinión, la cuál puede ser subjetiva. Cada espectador puede tener una percepción de la realidad de acuerdo con su madurez personal y su estado mental. Sin despreciar la información vertida por el grupo de estudio, debemos considerar que se necesitaría un estudio a más profundidad sobre la forma en que las series afectan su comportamiento, desde una metodología más centrada en los aspectos de la psique.

El doctor Antonio Jesús Molina Fernández, Psicólogo. Director de centro y coordinador terapéutico Asociación Dianova (España) Menciona, como las series influyen en pautas de conductas adictivas haciendo analogía de la toxicomanía por una droga por la adicción de los productos que ofrecen las plataformas de Streaming, escribe lo siguiente:

Dentro de este desarrollo, una gran cantidad de series y de personajes de estas nuevas obras reflejan pautas y patrones de comportamiento que nos pueden servir para entender cómo han avanzado (y pueden evolucionar) los patrones de abuso de comportamientos adictivos (y no tan solo de consumo de sustancias “convencionales”) (Molina A. , 2016).

Como en toda adicción, surge una escalada en la necesidad que está implícita. La emoción que surge de la adrenalina por la expectación, los sentimientos de euforia y excitación en algún momento dejan de ser suficientes, se necesita un incremento en la dosis. El consumo de otro tipo de estimulantes se puede hacer presente, y no necesariamente un estimulante químico, puede ser una acción o actividad aberrante, entendiendo esta como aquella que implica un aumento de adrenalina ya que el espectador se torna cada vez más resistente a las imágenes que le excitan. Es decir, las acciones que ve en la pantalla (conductas aberrantes) se tornan normales y dejan de causar impacto. Al grado que el espectador deja de sentir asombro o repudio por estas imágenes incluso en la vida real.

El riesgo, no implica que la persona deje de sentir empatía por quien resulta afectado por las anomalías sociales. El riesgo es que incluso llegue a encontrarlo placentero. En eso radica el éxito de las

plataformas de Streaming. Los espectadores pueden consumir un producto que les brinda placer, porque asimilan las acciones y lamentablemente, con el paso del tiempo, estas pierden su efectividad. Al grado que el espectador puede encontrar tolerables las actitudes aberrantes que se den en la vida diaria real, la que se encuentra de este lado de la pantalla.

El punto de partida de “Más allá del principio del placer” es una pregunta que se hace Freud, si puede el esfuerzo (drang) de procesar algo impresionante, de apoderarse enteramente de eso, exteriorizarse de manera primaria e independiente del principio de placer. (Miguel, 2018)

¿Qué implica la pérdida de estas emociones? o reacciones de rechazo. Consideremos por un momento, el desprecio por las conductas aberrantes como un instinto de autoconservación, la gran mayoría de un grupo social condenaría el asesinato y al asesino en pro de la protección de la comunidad. ¿Qué pasa si la sociedad normaliza la violencia? ¿sería posible que se pierda ese sentido de autopreservación?

Las pulsiones de vida, también designadas como Eros, incluyen tanto las pulsiones sexuales, como las de autoconservación (Rodríguez, 2017), si estas pulsiones se pierden cabe la posibilidad que el instinto de autopreservación se pierda o modifique. No se habla de que el espectador salga a realizar actividades en contra de la sociedad, si no que deje de preocuparse por éstas y las acepte dócilmente.

1.13 Normativa jurídica

Este apartado es para hacer referencia a la normatividad vigente en México al respecto de la apología del delito, cabe destacar que no precisa sobre la apoteosis de las anomias, pero es necesario tener este acercamiento que nos permite fundamentar la importancia de trabajar sobre la ética de la producción audiovisual, a la par de reconocer que existe ya una normativa jurídica al menos en una parte de las anomias sociales y su apología. Encontramos que:

Una **norma jurídica** es un mandato o regla que tiene como objetivo dirigir el comportamiento de la sociedad. En concreto, la norma jurídica confiere derechos e impone deberes a los individuos de la sociedad. Toda norma jurídica **debe respetarse por los individuos**, ya que, si se incumple puede suponer una sanción (Conceptos jurídicos , s.f.) .

No se trata de realiza una censura a la creatividad. Es para limitar ciertas expresiones artísticas que pudieran incurrir en delitos o faltas administrativas. Ya que el control de audiencias no es infalible y algunos productos audiovisuales, aunque ficticios, pueden constituir en una apoteosis o apología de actos anómicos.

1.13.1 Artículo 208 del código penal federal

Apología del delito

Nuestro Código Penal no hace la delimitación acerca de incitar directamente a cometer un delito, e incluye a los vicios. Agrega la pena para el provocador, por lo que considero que deja abierta la posibilidad de que se culpe a un productor si su producción inspira algún delito. Necesito consultar con un jurista

Artículo 208

Al que provoque públicamente a cometer un delito, o haga la apología de éste o de algún vicio, se le aplicarán de diez a ciento ochenta jornadas de trabajo en favor de la comunidad, si el delito no se ejecutare; en caso contrario se aplicará al provocador la sanción que le corresponda por su participación en el delito cometido (Código Penal Federal, 24-01-2020, pág. 59).

Código Penal Federal Libro Segundo Título Octavo – Delitos contra el Libre Desarrollo de la Personalidad Capítulo VII – Provocación de un Delito y Apología de Éste o de Algún Vicio y de la Omisión de Impedir un Delito que Atente contra el Libre Desarrollo de la Personalidad, la Dignidad Humana o la Integridad Física o Mental.

Actualmente nos desarrollamos con una perspectiva global que se mueve en la época de la codificación, somos una sociedad semiótica. Menciona Victorino Zecchetto (2002) al respecto que todo sistema semiótico incluye un código, ligado a una serie de reglas y normas que lo rigen, como lo pueden ser un consenso o convención social, un código civil, un código vial, un código musical, etc.

El origen de nuestras leyes se da cuando la sociedad promueve la redacción de estas, demanda sus cambios y eventualmente exige su cumplimiento. La situación es que la demanda por su cumpli-

miento se reduce a únicamente unos cuantos cuando sus derechos se ven vulnerados. Partiendo de la generalidad, humanidad, conforme nos movemos a ámbitos regionales estas codificaciones se vuelven particulares, así los códigos tienen sus propias particularidades y, por lo tanto, sus aplicaciones también.

Mientras el incumplimiento de las leyes no afecte directamente a la totalidad de los ciudadanos, dentro de la esfera social, estos no se moverán para demandar la aplicación de las sanciones contra quienes han actuado inconscientemente en contra del ambiente social.

El motivo por el cual se incluye a la investigación es fortalecer el marco teórico-legal con respecto de la regulación de contenidos, el objetivo de la investigación sobre la Narratología Sistémica Anómica Latinoamericana es que la apología del delito sea evitada en las producciones audiovisuales con la intención de reducir la asimilación de esta por parte de los espectadores.

Un ejemplo de la aplicación efectiva fue la reacción de la sociedad de Guadalajara ante la presentación del cantante Gerardo Ortiz y la cancelación de una de sus presentaciones, al respecto:

“En momentos donde la violencia en el país lacera todos los días a la sociedad, es de vital importancia que las instituciones públicas y todos los niveles de gobierno unamos esfuerzos con la sociedad civil para arrancar de raíz la posibilidad de que se normalice la violencia en nuestra cultura en cualquiera de sus formas”, señalaron en un comunicado (Aristegui Noticias, 2019).

Acciones tomadas a raíz de la difusión del video *Fuiste mía* del mencionado cantante, el cuál fue denunciado por hacer apología del delito y promover violencia de género. Pese a las denuncias el video continúa circulando en Internet, pero al menos el rechazo se ha manifestado y la sociedad ha actuado en consecuencia. Para que el desarrollo sustentable tenga efectos, la sociedad mexicana debe tener un cambio de paradigmas en todos sus aspectos. Como diseñadores debemos contribuir en nuestro campo.

1.14 Estudios sobre los efectos del consumo audiovisual

Estos estudios fueron seleccionados por presentar algunos puntos de interés cercanos a lo que se busca en esta investigación. Como anteriormente se mencionó, se revisan trabajos relacionados a los efectos del consumo audiovisual en la sociedad o en la conducta, a continuación, se presentan con algunos puntos destacados.

Trabajo 1

El primer trabajo que se consultó fue “Legitimación de la violencia: Tipologías, germen literario, y mecanismos audiovisuales. Análisis de una serie de animación infantil”. Sustentada por Almudena Villarreal Vidal, para obtener el grado de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid en 2015.

Hipótesis presentadas (Legitimación de la violencia: Tipologías, germen literario, y mecanismos audiovisuales. Análisis de una serie de animación infantil., 2015, pág. 6):

La descripción de los personajes animales en las series de animación guarda relación con los arquetipos de los cuentos populares.

En las series de animación infantil, el ejercicio de la violencia por parte de los personajes principales está legitimado, mediante mecanismos que minimizan o justifican el daño causado a las víctimas.

En las series de animación infantil, el ejercicio de la violencia por parte de los personajes villanos no está legitimado, y se utilizan mecanismos audiovisuales que acentúan el daño causado a las víctimas.

Las consecuencias sociales del ejercicio de la violencia son diferentes según los personajes sean caracterizados como héroes/heroínas o como villanos/as.

La autora se propone una serie de objetivos los cuales son que consisten en:

- Tipos de violencia en las series de animación infantiles
- Tipología y arquetipos de personajes violentos
- Tipología y arquetipos de personajes víctimas de violencia
- Mecanismos de legitimación de la violencia
- Análisis de consecuencias sociales

La autora considera incentivar la reflexión sobre el contenido audiovisual, ya que en sus resultados logró demostrar la influencia de la narrativa para la construcción de arquetipos y actitudes (2015, págs. 55-56) argumentando la legitimación de la violencia de acuerdo a la pertenencia del perpetrador dentro de las situaciones planteadas en las series.

Trabajo 2

El segundo trabajo que se consultó fue “La representación de la violencia en las series de televi-

sión. Análisis de la ficción estadounidense y española”. Sustentada por Sara González Fernández. Para el Programa de Doctorado: Proceso, Teoría y Práctica de la Comunicación Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla en 2017.

Hipótesis presentadas (2017, pág. 26):

La violencia que se reproduce en las series de ficción televisiva que conforman el corpus de esta investigación refleja un modelo de representación que, desde el punto de vista de los efectos que puede ejercer entre su público, pudiera considerarse inadecuado según las investigaciones realizadas hasta la fecha.

Los capítulos de las series que dedican más minutos a los contenidos violentos tienen mayor acogida por parte de la audiencia que aquellos en los que las dosis de violencia son menores”.

La autora se propone una serie de objetivos principales los cuales son (2017, pág. 26):

Conocer cómo se representa la violencia en las series.

Conocer la relación que se establece entre la presencia cuantitativa y cualitativa de violencia en los capítulos de las series y los niveles de audiencia que se registran en ellos.

Los objetivos específicos contemplan analizar los perfiles de representación de la violencia, la infracción de la representación de la violencia en las series, la comparación entre series españolas y americanas entre otros.

La autora considera que logró establecer la correspondencia entre “aspectos como la legitimación, narratividad e intencionalidad de las acciones violentas; la juventud y el atractivo de los agresores; la ausencia de consecuencias tras cometer el acto violento.” (González, 2017) Afirma que la representación de la violencia y el tratamiento que se hace de las imágenes violentas en los contenidos televisivos puede influir en la audiencia, pero su grado de incidencia en los individuos viene determinado por las variables biológicas y culturales del individuo.

En el apartado de las conclusiones la autora enuncia lo siguiente; “Los protagonistas y antagonistas, que son, en su gran mayoría, los principales agresores de las escenas violentas son personajes atractivos tanto física como psíquicamente.” (2017, págs. 367-368). Este tipo de conclusiones de estudios previos permite la fundamentación de la teoría y afirmar que el arquetipo de los personajes influye en la manera en que sus comportamientos son aceptados o legitimados por muy anónimos que estos sean.

Trabajo 3

El tercer trabajo que se consultó fue la tesis “La representación de la violencia en la televisión y la

televisión privada en México. Canal 22 vs TV Azteca” sustentada por Mireille Mariane Alejandra Alaluf Castillo para el Programa de Doctorado en Comunicación Audiovisual y Publicidad.

El trabajo presenta las siguientes hipótesis (2017, pág. 21):

El tratamiento de la violencia y su representación es distinto en televisoras privadas y públicas, lo cual sería un factor que podría marcar diferencias importantes entre sí, como su código de ética, función y responsabilidad social.

De igual manera, se distinguen por el concepto que ellas tienen del público, como consumidor o como ciudadano crítico, lo cual puede ser una referencia para entender los criterios de programación de cada televisora.

El canal público representará la violencia de forma más apegada a la realidad, sin sensacionalismos ni otros fines que los de información, en el caso de noticieros.

Canal 22 cuenta con una estrategia programática distintiva respecto a otros canales comerciales.

La autora considera que durante el desarrollo de esta investigación se encontraron nuevas perspectivas relacionadas al espectador y la forma en que se relaciona con el medio, desde una formación de audiencias y participación ciudadana en relación con la brecha digital.

En las conclusiones destaca que efectivamente existe una diferencia en cuanto al contenido dependiendo de posturas políticas, intenciones de audiencia por encima de la sensibilidad de la misma y a costa de la objetividad de los programas que se presentan en el caso de los informativos.

Trabajo 4

El cuarto trabajo que se consultó fue la tesis doctoral “Formulación de un modelo integral para el análisis estructural de la realidad y la ficción en el discurso televisivo” sustentada por Gustavo Fabián Orza, para el Programa de Doctorado de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona en 2001.

El trabajo presenta como hipótesis:

El discurso televisivo presenta una forma de organización que puede ser observada, descrita y analizada objetivamente mediante la elaboración de un modelo basado en unidades discursivas (2001, pág. 27).

El objetivo general de este trabajo de investigación es:

Formular un modelo de análisis del discurso que defina y explique el funcionamiento de las unidades televisivas de máximo nivel, válido para el análisis de los programas y programaciones de televisión, y que esté en condiciones de ser sometido a pruebas objetivas de contrastación. (2001, pág. 14)

El autor considera que su aporte es un modelo que logra el análisis del discurso del funcionamiento en las unidades discursivas de máximo nivel de los programas y programaciones de televisión en condiciones de ser sometido a pruebas objetivas de contrastación. Aclarando que los datos recabados pueden ser “aproximativos” o “indicar tendencias, pero en ningún caso deberán ser comprendidos como resultados estadísticamente representativos, sino más bien, como ejemplos o ilustraciones de las posibles utilidades del sistema.

En las conclusiones el autor destaca que el modelo construido cumple con el objetivo de ofrecer herramientas válidas para el desarrollo de esta área: la organización de los grupos discursivos en relación con el mecanismo binario de los campos de referencia posibilita distinguir entre discursos referenciales, de ficción y de hibridación. Estima que el mismo modelo podría ser adaptado para el estudio general de otros tipos de discursos como el radiofónico o el cinematográfico. Una primera apreciación indica que el modelo cumple con el objetivo de facilitar la disociación conceptual entre los contenidos de realidad ficción y hibridación, tarea básica inicial para posteriormente acceder a un análisis más preciso de los contenidos programados en la televisión.

El autor argumenta que la perspectiva analítica utilizada ofreció resultados mucho más fructíferos trabajando sobre unidades de discurso (antes que con unidades del lenguaje) dotada de una intención, una identidad y una autonomía. En este sentido, su estudio define una partida doble; la perspectiva teórica que aborda los programas y programaciones como sistemas dentro de los cuáles se rastrean unidades de composición y reglas de funcionamiento y segundo, considera que esto permite determinar la arquitectura de las programaciones y los programas mediante una síntesis de las unidades que los componen.

Trabajo 5

La quinta tesis que se consultó fue la tesis doctoral “Cultura digital y distribución cinematográfica: Cómo está cambiando Internet la comercialización filmica en España.” Presentada por Ana Martín del Mazo, en la Universidad Carlos III de Madrid en 2018.

Este trabajo de investigación no maneja una hipótesis.

Objetivo general:

“Este trabajo de investigación tiene como objetivo principal indagar en la repercusión de Internet en la comercialización de productos cinematográficos en España” (2018, pág. 17). La autora, hace una comparativa de la difusión de los productos audiovisuales de su región, España, con los de origen extranjero, principalmente norteamericanos.

La autora considera que con la digitalización se han modificado los hábitos de consumo, donde los productos audiovisuales ya se consumen de igual forma en espacios públicos y privados. Además de que la expresión propia de los realizadores ha ido cambiando y mimetizándose con las extranjeras, desde el campo de la realización, la estética y sus discursos.

En las conclusiones la autora destaca que:

El predominio mundial del cine estadounidense no se debe a un único factor independiente. Factores económicos y políticos, sumados a la capacidad para adaptarse a entornos cambiantes y a los ritmos de la innovación tecnológica han sido determinantes (2018, pág. 69).

Este trabajo de investigación considera la posibilidad que dan algunas plataformas de feedback permitiendo a los distribuidores de contenido, conocer a sus consumidores logrando una comunicación personalizada. Para la autora queda claro que existe una Hegemonía por parte de los productos de origen norteamericano a pesar de que la nueva forma de producción y distribución permiten desarrollar contenidos originales de cada región.

Capítulo II
Caso de estudio

2.1 Análisis de contenido

Para comprender el contenido de los productos audiovisuales comencemos con la narración, que es una forma de transmitir conocimiento, la tradición oral respaldada por la escritura, estructurada y ordenada por el lenguaje mantienen vivas las culturas. Cada civilización que se pueda conocer, incluso las que ahora han desaparecido como tal, cuentan entre sus valores culturales historias que narran sus orígenes incluyendo el origen del universo, una cosmogonía particular y matizada con el entorno, las estaciones, la flora y fauna de la región. Si la civilización ha surgido a las orillas de un río lo más probable es que el origen de todo se encuentre ligado al cauce de éste.

Es entorno a este orden que se genera la nomia donde los individuos se integran en instituciones reguladoras como mencionan Berger y Luckmann (2003) **Fuente especificada no válida**. donde la realidad se adquiere un carácter objetivo que constituye uno de los tres momentos de la dialéctica del mundo social.

La construcción de una realidad subjetiva de una manera individual o colectivamente. Esto debido a la complejidad de la misma sociedad, la narración constituye un reducto subjetivo y siempre abierto a la interpretación, Berger y Luckmann (1998: 30-35) mencionarían que se debe clarificar que es la realidad para la sociedad dentro de su vida cotidiana. Con la complejidad de que esta puede ser subjetiva por lo que la metodología empleada debe ser descriptiva empírica y no científica. Cuando un guionista trabaja, cuenta necesariamente una estructura conocida por él transmitida por varios canales, información asimilada intuitivamente o no. Ya sea una anécdota de días recientes que le ocurriera a un extraño o toda una serie de eventos acontecidos a él o a los suyos. El narrador se apropia de la historia y la reescribe, qué tan fidedignamente ya depende de la intención que tenga al contarla. Pero cuando se trata de replantear un mito, por más que se adorne, la estructura básica debe seguir ahí para conservar la coherencia narrativa que permite identificar la estructura dramática introducción, desarrollo y desenlace.

Para el análisis de contenido retomamos la *socialización secundaria*, que para Berger y Luckmann (1998) implica la ampliación del *universo simbólico* utilizado por los guionistas y relacionado con los *sub universos* que se desprenden de la interpretación de la realidad, sus conocimientos sobre algunos campos de las ciencias y la cultura.

Entonces podemos hablar de las intenciones ligadas al contenido, al espectador y al autor. En el caso del cine, dentro de todos los géneros, podemos hablar de un cine de carácter hermenéutico. El espectador casual identificará mensajes superficiales, sobre todo a aquellos a los que está familiarizado, pero si es la intención del autor, llámese guionista por el momento, es el de reinterpretar un mito bien conocido, entonces el planteamiento de éste lo es todo. Entra en juego, cómo decir eso

que se ha dicho incontable cantidad de veces y que, aun así, resulte novedoso. Se le propone entonces al espectador sin que se dé cuenta, que sea un poco más meticulado. Como lo menciona Eco (1992) con respecto a la participación del lector, en este caso espectador, que “(...) se puede adoptar un punto de vista hermenéutico, la finalidad de la interpretación es buscar lo que el autor quería realmente decir.” No es caer en un juego de adivinanzas, es comprender lo que se está viendo.

El guionista debe comprender entonces las dimensiones del mito; la semántica para saber de dónde lo va a retomar, la pragmática para vislumbrar que uso se le va a dar y la sintáctica para reinterpretar los símbolos y contextualizarlos de forma correcta. Esto constituye la experiencia hermenéutica del cine “[...] *la correlación entre explicación y comprensión, y viceversa, entre comprensión y explicación.*” (Zecchetto); Es la experiencia total del evento que se presencia construida por el guionista.

La anterior experiencia que construye el guionista y posteriormente se realiza hasta llevarse a la pantalla grande constituye la reinterpretación de un universo simbólico que resguarda esas construcciones, las denominadas nomias que mencionan en su trabajo Berger y Luckmann (2003), dentro de la institución social manteniendo el orden delimitando la interacción social asignando los mencionados roles en un contexto histórico.

Las producciones audiovisuales necesariamente tienen que recurrir a una construcción visual basada en símbolos cuando no hay tiempo para explicar, o dar a entender alguna situación en específico; Ejemplo, al finalizar una película el personaje principal descansa sentado en el pórtico de su casa al atardecer disfrutando del final de la aventura, si se cuentan con tan solo cinco segundos para mostrar la toma será trabajo de la iluminación, el encuadre, la musicalización y el actor transmitir el mensaje de que “el héroe se encuentra en paz”.

Quienes realizan las producciones audiovisuales confían en que el espectador comprenda el mensaje ya que se espera una comprensión intrínseca del universo simbólico de la misma dado que pertenece en su mayoría a su cotidianeidad, de una u otra forma las partes de este mensaje constituyen también unidades simbólicas de su realidad. Aunque algunos referentes simbólicos sean parte de una fantasía, ayudan a construir el principio de verosimilitud. Mencionarían Berger y Luckmann (2003) que así el universo simbólico resguarda esas construcciones dentro de la institución social manteniendo el orden delimitando la interacción social asignando los mencionados roles en un contexto histórico. En el caso particular, la relación entre espectador y producto audiovisual, que constituye para algunos el principio de verosimilitud (Zamarripa, Manual de producción audiovisual para diseñadores, 2016) y para este documento el principio de credibilidad que es la participación del espectador dentro de la fantasía.

Al respecto Bourdieu (2008, pág. 19) menciona que el campo está constituido por el capital común y la lucha por su apropiación. Quienes han ostentado el capital de la producción audiovisual son las

denominadas casas productoras y quienes desarrollan los proyectos, a quienes denominaremos los realizadores. Ahora, quienes desean hacerse de este capital constituyen los espectadores, quienes por una parte consumen y otros que además de consumir desean no solo poseer el producto, en el caso de surgir en ellos la necesidad por el producto podemos hablar de una especie de dependencia emocional, que incluso afectaría la percepción de la realidad en su contexto cercano.

El espectador no requiere de un objeto físico para satisfacer su necesidad, pero los productos audiovisuales son un objeto en tanto tienen protección de derechos de autor, es decir, son una propiedad intelectual y son consumidos dependiendo su almacenamiento y soporte. Los productos audiovisuales son objetos culturales, (Gay & Bulla, 1994) comentan que los objetos en esta categoría son valorados con criterios estéticos, estos son el resultado del establecimiento de un standard de producción o una metodología establecida por la “academia” rectora en funciones. Si el objeto cumple con los estándares se gana un lugar en el mercado especializado. Como tal deben entonces ser analizados bajo la premisa de que son objetos. Menciona Roberta Sassatelli (2012) que “Los objetos ofrecen apoyo y estímulo, plantean límites y dificultades”, Sus funciones van desde el uso cotidiano del hogar, trabajo, ceremoniales y rituales. Siendo esto lo que nos permitirá también establecer que el consumo de audiovisuales constituye incluso rituales cotidianos.

Podemos plantear lo siguiente, si podemos replantear un mito implica que podemos mantener su vigencia, pero además implica lo siguiente; La apropiación del capital cultural cualquiera que este sea, para la creación de una propiedad intelectual, que constituye un objeto cultural que satisface una necesidad y se integra a una serie de rituales cotidianos. La primera parte de estas implicaciones permite la siguiente formulación las casas productoras pueden apropiarse de cualquier figura cultural y llevarla al grado de mito, entendiendo esto último como aquello que altera la realidad de algo y sus características para darles más valor del que realmente tienen o en su defecto darle precisamente valor a algo que no lo tiene. El espectador está ante la posibilidad de adquirir un rito de consumo que implica la mitificación de figuras que en la vida real no tienen esos encantos con los que son proyectados.

Ya se mencionó anteriormente las diferencias entre la figura del espectador crítico y el espectador semántico, este último es a quien consideraremos una *víctima* desde el punto de vista de Enrique Dussel (1998) que es un individuo que desconoce que se encuentra en opresión, dentro de un sistema que retroalimenta esa misma opresión. Las casas productoras en este sentido se vuelven quienes al tener el control del capital cultural ejercer esa opresión. El espectador se somete a este sistema precisamente por una suerte de exclusión al no manejar el lenguaje audiovisual y no tener interés en conocerlo. Como tal, este individuo solo está supliendo una necesidad de orden simbólica, mencionan Gay y Bulla (1994) que se puede ligar a las necesidades al valor de uso y el intercambio simbólico y algunas necesidades pertenecen al orden de los rituales. Algunas veces

más en el campo de lo simbólico que al de lo funcional. Igualmente, con los autores mencionados anteriormente encontramos que el deseo proviene de los sueños personales, son azarosos y pueden no ser satisfechos, que a diferencia de las necesidades que son biológicas, nacen del imaginario.

Es precisamente por el hecho de que el deseo nace del imaginario, que la concepción de los productos audiovisuales tiene parte de ello, de esa necesidad colectiva por ser alguien más o simplemente escapar de la realidad y es aprovechado por las casas productoras para sus productos audiovisuales. Podemos pensar que se trata de una explotación del deseo, como podemos encontrar:

Se trata sin embargo de un «criterio» determinado por una felicidad alcanzada como cumplimiento de las preferencias de consumo, por elección de la utilidad (determinada por el «deseo» del comprador), dentro del mercado capitalista. (Dussel, 1998, pág. 109)

Tratar de dilucidar si existe una intención ulterior al entretenimiento dentro de estos productos es impreciso y demanda un esfuerzo exhaustivo en medida de que cada producto es diferente. Pero podemos acortar un poco este campo al centrarnos en un sector en específico. Digamos en aquellos productos que mitifican personajes relacionados a actividades delictivas en Latinoamérica. Podemos realizar un análisis de algunas escenas con el objetivo de esclarecer si estas pueden de alguna forma causar alguna afectación en el espectador. Una propuesta de análisis consiste en identificar el objetivo de la escena dependiendo del espectador y la responsabilidad ética de la producción con el espectador (ver tabla 13).

La tabla está construida con base en la Alteridad propuesta por Dussel (1998) que implica dar una postura de responsabilidad a las productoras con los espectadores. La ética se considera en este trabajo como un hecho observable como un acto o comportamiento ético surgido de un pensamiento de orden superior con orígenes biológicos ubicados en el cerebro del individuo. Pero ¿por qué buscar esta responsabilidad social en las productoras? Pensemos en los productos que victimizan al espectador semántico, es decir, que le afectan sin que estos lo sepan, aquel que construye un imaginario sometiéndose al yugo de las producciones por voluntad propia quienes buscarán a toda forma mantener a su público cautivo.

Análisis de la eticidad de una escena desde la alteridad						
El Yo				El Otro		
Producto	Escena	Descripción de la escena	Objetivo de la escena	Espectador		Análisis ético
				Semántico	Crítico	

Apellido, Iniciales. (Director). (Año). Título de la película [Film].	En este apartado se describe la escena de interés a grandes rasgos. Por lo regular se le titula por el evento principal.	Se entra en detalles de lo que ve el espectador	Se analiza cual es el objetivo detrás de la escena, si está orientada a dar indicios al espectador, un mensaje o generar emociones en él.	La percepción del espectador semántico del producto.	La percepción del espectador que conoce el lenguaje e identifica la intención ulterior del mensaje.	Se analiza la responsabilidad de la producción sobre las representaciones de anomias sociales y su impacto social
EJEMPLO Lyne, A. (Director). (1990). <i>Jacob's Ladder</i> [Película]. Carolco Pictures	El torso	En esta escena dentro de las alucinaciones del protagonista Jacob Singer se encuentra en camilla viajando por un hospital lleno de restos de cuerpos cercenados, personajes amputados y gritos de sufrimiento.	Generar una atmosfera de confusión, miedo y angustia en el espectador, dando indicios de que estas alucinaciones están ligadas directamente a la primera escena de la película.	El espectador promedio encontrará confusa la secuencia, se perderá en la narración, la intención de generar en el miedo será alcanzada.	El espectador crítico se dará cuenta que la secuencia, pertenece al orden de lo onírico, relacionará el trauma del protagonista con un problema en la realidad, por lo tanto, el dilema del protagonista está en la percepción de esta.	En este caso el nivel de estrés a la que se somete el espectador corresponde al género y la temática aparentemente sobrenatural. el final de la cinta ofrece una catarsis y cierra la historia que deja una moraleja sobre la aceptación de lo inevitable.

Tabla 13 Análisis de la eticidad en un producto audiovisual. Elaboración propia, 2021.

La preocupación por “la víctima” se debe a que recibirá por medio de estímulos audiovisuales acondicionamiento para aceptar cierta realidad. El espectador se vuelve adicto a la catarsis y con el tiempo se llega a una ausencia de esta.

El espectador semántico debe reconocer que, por más similitudes que encuentre en el personaje y su entorno, estos son solo eso y no necesariamente debe aceptar como real situaciones dadas en los audiovisuales, debe de poder ejercer un juicio crítico sobre ello tanto en los productos como en su propia realidad. Una característica de la eticidad de las productoras sería que ayuden al espectador semántico a darse cuenta de esto. Pareciera por un momento que hablamos del espectado semántico como alguien carente de preparación o con un nivel de ignorancia, o carente de cultura. No es así, simplemente no tiene el código audiovisual que le permita leer el mensaje de manera consciente, discriminando en su atención solo la parte más superficial del producto. Algo que podemos considerar se pierde en la esfera del intercambio (Sassatelli, pág. 16), el momento entre el trabajo y el consumo, o más específicamente, el momento entre que se da *play* al producto y concluimos la proyección.

2.2 Narcos México

Anteriormente se ha comentado que Netflix es la compañía de Streaming seleccionada para usar una de las producciones que tiene disponible en su catálogo como punto de partida para un análisis de contenido y teorización sobre cómo evitar la apoteosis de anomias sociales. La serie seleccionada es Narcos México. Es necesario recordar que esta selección es usada para identificar los elementos que servirán para determinar las pausas a seguir en el diseño de un producto del mismo género. No constituye una crítica ni análisis de la calidad de la producción. Es una búsqueda de anomias dentro de su narrativa.

Cabe destacar que algunos teóricos del análisis audiovisual que “Los análisis correctos no implican valores” (Zunzunegui, pág. 10). Esto hace referencia a adjetivos como bueno o malo en cuanto a las técnicas empleadas. Aunque bien, se analiza lo que se ve en pantalla, en el aspecto tanto técnico como de contenido, en este último solo se hace un juicio de valor para la clasificación del material, pero no para reflexionar si debe o no manejarse determinado material según el contexto social al cual hace referencia. En este caso México y el problema del narcotráfico, pero hay que señalar que es un problema regional, ya que implica a otros países como Colombia o Nicaragua.

Comenzaremos haciendo una descripción general de la trama a lo largo de las tres temporadas existentes hasta el mes de abril de 2022. Se hará una revisión de algunas escenas y secuencias que soporten el argumento de apoteosis de las anomias relacionándolas con las perspectivas teóricas de autores expertos en el tema de análisis audiovisual, posteriormente se plantearán los métodos que se pueden seguir para evitar la difusión de las anomias ya mencionadas. En seguida presentaremos la propuesta de trabajo para la revisión de guiones previos a la producción audiovisual, se examinará la viabilidad de su aplicación para finalmente se discutir su relevancia en el contexto actual del consumo audiovisual.

2.2.1 Análisis de contenido anómico en la trama de Narcos México

La serie inicia con el logotipo animado de Netflix, para posteriormente de una pantalla en negro se hace una transición que presenta la siguiente frase:

This dramatization is inspired by true events. However, certain scenes, characters, names, businesses, incidents, locations and events have been fictionalized for dramatic purposes.

Cuadro 1 Elaboración propia, mensaje de aclaración previo a la serie Narcos México

Cabe destacar que, si bien el trabajo de traducción e interpretación menciona que *have been fictionalized for dramatic purposes* se interpreta como “algunos eventos se han modificado con fines dramáticos”, hay que indicar el término *fictionalized* no tiene una traducción directa, podemos entenderlo como un hecho ficticio, es decir, que el espectador debe comprender que se trata de una *historia ficticia basada en eventos reales*.

Esto es de importancia, ya que el lenguaje envía un mensaje, no es lo mismo un evento que fue modificado con intenciones dramáticas que un evento ficticio contextualizado en eventos reales. El adjetivo ficticio indica al espectador que lo que va a ver no es un hecho real. Ahora, aunque parezca obvio, señalar que la serie se llama Narcos y precisamente estos personajes son los protagonistas por lo que la narrativa se centra en su vida y actividades delictivas, de la introducción de Jenaro Talens en el libro de Zunzunegui (*La mirada cercana. Microanálisis filmico*, 1996) comenta que “[...] ya no representan la certificación de la verdad sino la demostración de un lugar donde están inscritos modos de ver, pensar y vivir el mundo que los rodea.” (Zunzunegui, pág. 11), por lo que la fidelidad de los eventos no se pone en duda, estableceremos que fuera de los eventos reales documentados, todo es ficción. Cabe señalar que no todos los personajes son Narcos, Personajes como agentes de la DEA, policías y reporteros, tienen el papel de antagonistas. Algunos de estos personajes constituyen el carácter ficcional de la serie.

Ahora, no es de interés para este trabajo, enumerar los hechos reales relacionados con el narcotráfico en México, ese es el argumento de la serie. Identificar situaciones relacionadas al concepto de anomia social, dentro de la estructura dramática del guion para establecer posteriormente como prevenirlas antes de escribir el guion o en su defecto corregirlas si es el caso de que el guion ya fuese escrito. Nuevamente de Jenaro Talens:

El trabajo analítico se convierte así, necesariamente, en una forma política de intervención; una forma de escapar al universo de lo inefable para entrar al mundo de lo humano de lo comprensible, es decir, cambiable, si asumimos que sólo aquello cuyo funcionamiento conocemos puede ser reestructurado. (Zunzunegui, pág. 11)

La historia de la serie transcurre entre los años de 1985, cuándo el personaje de Miguel Ángel Félix Gallardo⁹, alias el jefe de jefes, inicia su carrera por organizar a las plazas de narcotraficantes mexicanos hasta el año de 1996 con la muerte del personaje Amado Carrillo Fuentes¹⁰, alias el señor de los cielos.

Con una narración extradiegética¹¹ entre historia y documental, en voz del agente de la DEA Walter Breslin, que lleva al espectador desde el punto en la vida de Félix Gallardo (ver captura 1), cuando después de perder algunos paquetes de marihuana que cultivaba junto a Rafael Caro Quintero¹² en una redada, tiene la idea de organizar a las plazas de narcotraficantes en México bajo un solo mando, con la intención de controlar la producción, distribución y precios de su principal mercancía, la mariguana. Al mismo tiempo de evitar enfrentamientos entre plazas y controlar la protección de las autoridades.



Captura de pantalla 1 Temporada 1 Episodio 1

Paralelamente a estos eventos, también se narran algunas historias que ayudan a generar una suerte de contra peso a las actividades anómicas que se exponen. Al espectador se le muestran los esfuerzos del Agente Enrique, Kiki, Camarena Salazar¹³ por dar verdaderos resultados en la lucha contra el narcotráfico, primeramente, relacionándose con el entorno de trabajo y buscando oportunidades para armar casos contra los criminales. Posteriormente la historia será narrada en primera persona, por el mismo personaje de Walter Breslin¹⁴, para finalmente ser narrada en primera persona por el personaje de Andrea Núñez¹⁵ reportera del diario de Tijuana La Voz. La perspectiva de estos perso-

9 Interpretado por el actor Diego Luna Alexander

10 Interpretado por el actor José María Meza Yazpik

11 Una narración extradiegética es aquella que el espectador puede escuchar, pero de la cual los personajes principales de la historia no están conscientes, es decir, no la escuchan.

12 Interpretado por el actor Tenoch Huerta

13 Interpretado por el actor Michael Anthony Peña

14 Siendo ahora una narración diegética.

15 Interpretada por la actriz Luisa Rubino

najes es la del antagonista de los protagonistas (la serie se llama Narcos), quienes continuaran con la lucha contra el narcotráfico y la corrupción política que la encubre.

Cabe destacar que si bien existen estos personajes que sirven de contrapeso, claramente son mostrados en desventaja numérica, como idealistas en una estructura corrompida donde los malos son más. Por momentos en la serie se puede atisbar un aura de desolación constante entre fracaso y fracaso por parte de estos personajes. Claramente se puede entender dentro de la estructura de la narración que no tiene caso intentar combatir el crimen ya que siempre son más quienes se encuentran en este bando, además de contar con el apoyo económico que les permite mantener constantemente sus operaciones.

A continuación, se comentarán actos dentro de la categoría de anomia social que se perciben a lo largo de la serie, la mayoría de estos son recurrentes y si bien caen dentro de la categoría de violencia, la intención es reconocer como se da dentro de la trama sea cual sea la anomia que se pueda percibir. Talens comenta que “Pequeños fragmentos, micro secuencias susceptibles de ser observadas bajo el microscopio analítico y en los que se pueda estudiar la condensación de las líneas de fuerza que constituyen el filme del que se extirpa” (Zunzunegui, pág. 15). Comenzaremos con un acto de corrupción (ver captura 2) en el episodio 1 de la temporada 1.



Captura de pantalla 2 Temporada 1 Episodio 1

En esta escena podemos observar, como después de haber asesinado a un jefe de plaza, Félix, Don Neto y Rafa serán entregados al hermano del capo por la propia policía (anomia 1), acto seguido Félix ofrece a El Azul (jefe de la policía) un trato que involucra participación en el tráfico de Marihuana que será más redituable que el que tiene con el actual jefe de plaza (anomia 2), acto seguido acepta al asesinar a su socio¹⁶ (anomia 3) (ver captura 2). Esta será una situación recurrente a lo largo de toda la serie Zunzunegui comenta que “[...] se traza un auténtico recorrido visual en el que la recurrencia de determinados encuadres sirve para formalizar y dramatizar, en términos estrictamente visuales, la narración” (Zunzunegui, pág. 25).

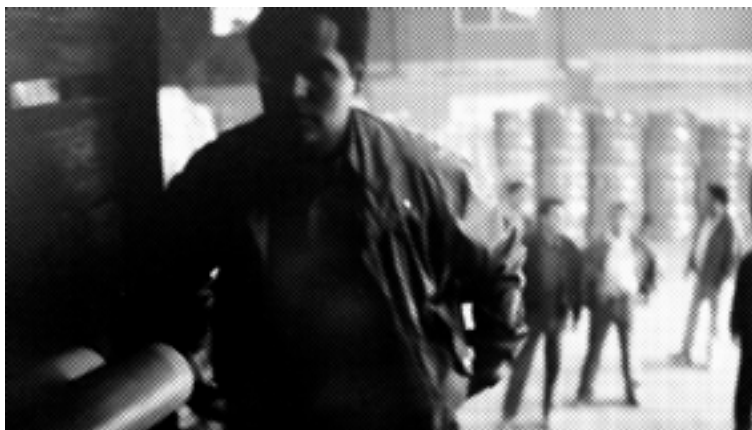
16 Aquí vamos a destacar que el asesinato no es de carácter punitivo, es simplemente por negocios, una situación práctica, esto cobrará relevancia en cuanto terminemos con este análisis.

De lo anterior podemos enumerar en una sola escena 3 actos de anomia (3 A) que aportan al desarrollo de la trama. En este punto cabe aclarar que durante el episodio se consideran también los actos que sirven de contrapeso ante esta escena, como lo sería el trabajo del ejercito por capturar cultivadores de marihuana y decomisar marihuana (dos actos de contrapeso o normativos, Normativos). Tomando esto en cuenta podemos sumar el trabajo de Kiki por capturar narcomenudistas (1 N). Sumándolos tenemos: $3 A = 3 N$ lo cual se puede interpretar como una situación en equilibrio, pero observando detenidamente la trama tenemos que el asesinato del jefe de plaza primeramente mencionado tenemos: $4 A > 3 N$. Por lo que los actos no están en equilibrio, en clara ventaja las actividades del carácter de la anomia.

Ahora, esto es lo que se pide reflexionar al equipo de realizadores durante la preproducción y la post producción ¿Qué beneficio social se puede sacar de esto? Por el momento determinaremos que es un discurso, la apreciación de un fenómeno desde la particular óptica de los realizadores:

Quiero proponer una lectura adicional a las que ya se han realizado de esta solución terminal, para destacar que con ella no sólo hace del filme un paréntesis en un tiempo mítico del que brota y en el que se abisma su figura central, sino que sirve para enunciar su verdad política... (Zunzunegui, 1996, pág. 46)

Si bien durante la trama vemos los esfuerzos de policías honestos por combatir el crimen, una constante durante la ficción es el fracaso que conlleva tratar de realizar este trabajo en un sistema corrupto, además, ante enemigos que son escritos como más astutos y hasta con mejor suerte. Como se seguirá comentando, esta serie está basada en eventos reales, estas partes de las cuales no se tiene constancia si son ficciones escritas, por lo que la desmoralización constante de los agentes es un desaliento para quienes viven en la vida real en este entorno. En el primer intento de decomiso por parte de la policía mexicana alentada por los agentes de la DEA en México se da testimonio de esto (1 N) (ver captura 3).



Captura de pantalla 3 Temporada 1 Episodio 2

En la escena mencionada, habiendo identificado el lugar donde se realiza el cargamento y traslado de marihuana, los agentes de la DEA, en especial Kiki, sufren la burla de sus contrapartes mexicanas al descubrir que el cargamento no solo no está en el lugar, sino que el camión que lo transportaría está lleno de material de tubería, que es perteneciente al giro comercial del lugar. Claramente fueron superados por los criminales, pero no se sabe si por corrupción de la policía o por pura suerte (-1 N) por lo que el valor de la normativa se nulifica y podemos hablar de un impacto emocional negativo.

Continuando con lo propuesto veamos lo que ocurre cuando la anomia tiene un carácter exponencial, más intenso que agrava la situación. En el episodio 3 de la temporada 1, posteriormente a que *la mordida*¹⁷ (1 A) no fue satisfactoria para las autoridades, le llaman *las sobras*, se ordena un ataque contra una plaza del narco (ver captura 4). Este ataque fue una masacre contra un jefe de plaza (primo de los Arellano Félix) y su familia (1 A).

Siguiendo con lo propuesto, el ajuste de cuentas por parte de los agentes corruptos tiene una especial saña al no respetar la vida de los familiares (1 A) y prolongar la muerte del capo y torturarlo al dejarle saber el porqué de lo que estaba pasando, *las sobras*. Cabe destacar que se nos permite ver claramente quien es el que jala el gatillo (ver captura 5), esto tendrá relevancia hacia el final del episodio.

El planteamiento es el siguiente con relación con la masacre (1 A). Asesinato 1 A + Víctimas inocentes 1 A + Tortura 1 A. Tenemos $1 A \times 3 A = 3 A$.

Entonces no quedaría en acto de corrupción (1 A) y asesinato (1 A), que daría como resultado 2 A. Sino, en el acto de corrupción (1 A) y la masacre (3 A) es decir, 4 A. Entre mayor cantidad de variaciones tenga un solo acto se debe considerar cada una como un agravante de la situación, cualquiera que esta sea, que dará como resultado una mejor apreciación del nivel de impacto emocional que está generando en el espectador.



Captura de pantalla 4 Temporada 1 Episodio 3

17 En la misma serie se explica que el termino mordida nace de que “todos tienen que co
133



Captura de pantalla 5 Temporada 1 Episodio 3

Para fines de avanzar en este mismo ejemplo, las consecuencias de lo narrado anteriormente desemboca en una situación simétrica a lo acontecido. Los miembros del grupo criminal buscan venganza, en este caso la familia Arellano Félix, en ánimos de calmar la situación, Félix organiza un breve encuentro entre los involucrados donde determina que las autoridades recibirán mejor pago por su cooperación (1 A), pero que el grupo de sicarios serían entregados a los traficantes para el ajuste de cuentas (1 A) (ver captura 6).

En este momento podemos determinar un total de 2 A. Sin embargo, se deben considerar los agravantes que conllevan las acciones. Primero, ambos involucrados, traficantes y autoridades no están muy de acuerdo con la resolución propuesta por Félix. Pero estos ceden con tal de no perder el ritmo de las ganancias que está dejando su acuerdo. En este punto pareciera que se termina el asunto, narrativamente hablando, sin embargo, los realizadores continúan por lo que, en segundo lugar, tenemos, lo que podemos considerar una secuencia gráfica de impacto emocional negativo y en teoría, como se explicará a continuación, innecesaria.

[...] se ha venido entendiendo por puesta en escena la práctica totalidad de las operaciones mediante las que un cineasta compone sus filmes, desde las elecciones temáticas hasta la gestión del encuadre, pasando por la dirección de actores. Pero, qué duda cabe, la misma denominación mostraba a las claras que, de manera inconsciente, tras esta nomenclatura se escondía un privilegio acordado, implícitamente, a las operaciones de filmación, en detrimento tanto de las que las precedían –la escritura del guión, por ejemplo- como de las que las prolongaban –el montaje fundamentalmente. (Zunzunegui, 1996, pág. 51)



Captura de pantalla 6 Temporada 1 Episodio 3

Siguiendo con lo planteado, en la escena podemos presenciar el asesinato (1 A) del sicario anteriormente mencionado. Pero consideremos que; una vez secuestrado, Ramon Arellano Félix¹⁸ es quien va a cobrar venganza por el asesinato de su primo y permite que la ahora víctima le vea la cara (1 A), posteriormente lo hiere en abdomen con un arma de fuego (1 A) para acto seguido enterrarlo en vida (1 A) (ver captura 7). La fórmula es sencilla $1 A \times 3 A = 3 A$.



Captura de pantalla 7 Temporada 1 Episodio 3

Por lo que siguiendo la secuencia de eventos tenemos un total de 4 A. Sumando el anterior evento que también tiene un total de 4 A, tenemos 8 actos anómicos, un nivel de impacto visual que bien podría ser menor si los realizadores solo mencionan la masacre y la venganza, sin representación gráfica. Reflexionemos sobre lo que implica para el espectador. Primero, generar un nivel de empatía por los inocentes asesinados y segundo, una catarsis al ver que el sicario y sus compañeros tuvieron su merecido. Lo cual hace cómplice de alguna forma al espectador de los actos de carácter anómico, es decir, se hizo algún tipo de justicia a los inocentes, aunque no de la forma correcta.

18 Interpretado por el actor Manuel Masalva

Al respecto de los sentimientos que puede tener el espectador en relación con el contenido comentaremos sobre las acciones de los agentes de la DEA para combatir a la naciente organización, nuevamente, nos referiremos al trabajo de Kiki. Retomando el episodio 3 de la primera temporada, vemos el trabajo correcto (1 N), pero burocrático y lento que empieza Camarena para lograr fotografías aéreas del lugar donde estiman existe un campo de marihuana (ver captura 8). Lamentablemente, al equipo se le entregó una serie de fotografías de tiempo atrás (-1 N), inútiles en el contexto en que son solicitadas, por lo que Camarena busca llegar a este campo por sus propios medios (1 N) pero sin llegar a lo anómico, puesto que es parte de su trabajo, es decir, no lo hace por un beneficio económico. Comprendamos que, a favor, solo tenemos 1 N. Situación que claramente podemos interpretar como un $8 A > 1 N$



Captura de pantalla 8 Temporada 3 Episodio 1

Ahora pasemos a un punto de interés que refleja la intención de esta investigación. El esquema de la influencia del olvido (ver imagen 4) se ve representada en una secuencia de encuadres en este episodio cuando Rafael Caro Quintero se encuentra con sus empleados viendo la película Cara Cortada (De Palma, 1983) (ver captura 9).



Captura de pantalla 9 Temporada 1 Episodio 3

En esta escena debemos recordar que; es una ficción, se decidió escribirla así, se plantea que la película *Cara Cortada* de alguna forma está influyendo en la forma de pensar de Caro Quintero, el Chapo se encuentra presente también, de hecho, el sugiere minutos antes que la vean “Es la que tienes que ver.” (Bernard, 2018). Por lo tanto, la forma en que está construida esta escena es una representación del esquema del olvido (ver cuadro 2).

Con el esquema del olvido podemos identificar que la captura de pantalla 10 corresponde al concepto de la Metaficción, esa que toma elementos de la realidad para la construcción de su contenido, pero inmediatamente cambia a la Metarrealidad cuando Rafael se ve así mismo o se identifica con el personaje en pantalla, él vive esa vida y no puede escapar de ella, de hecho, se retroalimenta, pues en la ficción, Caro Quintero asume un comportamiento similar al del personaje de la película (*Tony Montana*). Podríamos esperar que, en la vida real al momento de ver la serie, algún espectador pase por el mismo estado. Esto, en la teoría de Eisenstein es una yuxtaposición de elementos, la película en pantalla y los narcos viéndola, al respecto dice

... que la yuxtaposición de dos tomas separadas mediante el empalme de una con otra asemeja no una simple suma de una toma más otra, sino a una creación, porque el resultado se distingue cualitativamente de cada elemento considerado aisladamente. (Eisenstein, *El sentido del cine*, 1999, pág. 14)

En este sentido, los elementos que constituyen esta puesta en escena están pensados para generar una reacción en el espectador. Si se trata de un espectador crítico la probabilidad de que éste entienda la intención detrás de este montaje, en el caso de un espectador semántico, por cultura popular intuirá la influencia del filme sobre Caro Quintero.

La representación A y la representación B deben ser escogidas, buscadas entre todos los aspectos posibles del tema que se desarrolla, de tal manera que su yuxtaposición -la yuxtaposición de esos elementos y no de otros posibles- evoque en la percepción y sentimientos del espectador la más completa imagen del tema. (Eisenstein, *El sentido del cine*, 1999, pág. 16)

Ahora pasemos precisamente al momento de evolución del personaje de Caro Quintero (ver captura 13). Tras una serie constantes de fracasos, la DEA, logra la destrucción del campo de Marihuana del mencionado Capo. Dentro de los hechos verificables, Kiki Camarena salió en la prensa cuando se dio la noticia, Caro Quintero, en la trama, busca venganza y hace de su principal blanco al agente

de la DEA. El desenlace es conocido, en la vida real Kiki fue torturado hasta la muerte (ver captura 14) y Caro Quintero detenido por siembra y tráfico de droga.

Dentro de la narrativa de la serie, para limpiar el desastre causado por el asesinato de Camarena, Félix hace nuevamente negociaciones con las autoridades para asegurar su libertad y la continuidad de su proyecto. Nuevamente logra someter a los demás jefes de plaza con el apoyo del gobierno, por supuesto esto es ficción (ver capturas 15 y 16). En este punto termina la primera temporada de la serie.

<p>REALIDAD</p> <p>El olvido de uno mismo</p> 	<p>METAFICCIÓN</p> 	
<p>REALIDAD - METARREALIDAD</p>		
<p>No hay oportunidad de olvidarse de uno mismo</p> 		

Este esquema es representación del concepto del Olvido de Teresa Olabuenaga.

Cuadro 2 Comparación entre el esquema del Olvido y las capturas de pantalla

Cuadro 3 Comparativa imagen 4 con capturas de pantalla 10-12



Captura de pantalla 13 Temporada 1 Episodio 3



Captura de pantalla 14 Temporada 1 Episodio 10

Como se ha mencionado, en un principio el papel del agente de la DEA y sus compañeros parecen funcionar como un contrapeso, pero la ya mencionada constante de frustración y fracaso no contribuye, en sí, se plantea en un principio que esa es su función, pero poco a poco la balanza de acciones presentadas se va inclinando con mayor peso por las actividades correspondientes a la anomia. En ellas podemos encontrar; actos de corrupción, violencia, siembra y tráfico de sustancias ilegales, consumo de las sustancias, explotación laboral, asesinato y asociación delictiva. Los actos normativos, serían aquellos que se implementan para eliminar o neutralizar los efectos de los anterior mencionados. Ambos, A y N, en eventos reales se representan con la mayor fidelidad posible, pero aquellos ficcionales, fueron puestos ahí intencionalmente, contruidos para generar emociones, la pregunta es ¿Cómo afectan estas emociones al espectador? ¿El consumo de este tipo de contenidos siempre fue parte de la cultura popular regional?



Captura de pantalla 15 Temporada 1 Episodio 10



Captura de pantalla 16 Temporada 1 Episodio 10

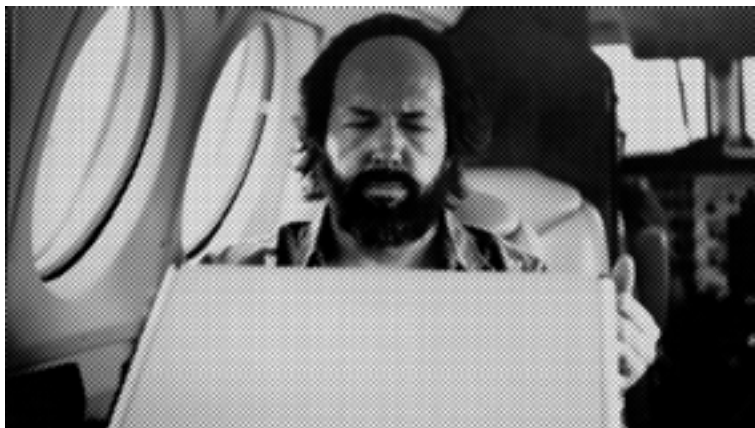
Comentaremos a continuación algunas situaciones en la segunda temporada que agravan la situación acerca de los contrapesos. Si bien en la primera temporada las acciones de la DEA eran bien intencionadas, pero constantemente frustradas, en la segunda temporada van de lo cuestionable a lo anómico. Desde el primer episodio de esta temporada, buscarán a los involucrados con la muerte de Kiki con el objetivo de llevarlos a la justicia. Pero la situación de corrupción en México los orilla poco a poco a recurrir a métodos comparables a los del narco, los cuales incluyen el secuestro y la tortura (ver captura 17) pasando por el asesinato y la provocación entre carteles para que se ataquen entre sí. Por lo que estas situaciones solo pueden ser calificadas como anómicas e incluso, graves al ser ellos agentes extranjeros en un país soberano.



Captura de pantalla 17 Temporada 2 Episodio 2

Con respecto a los eventos relacionados con el narco, Félix Gallardo debe buscar la manera de poner orden entre sus socios, ya que ahora tiene el compromiso de transportar desde Colombia la cocaína que producen los carteles de Cali y Medellín. Esto nuevamente plantea la intervención del gobierno para el tránsito del producto. Situación que poco a poco va descomponiendo a la organización.

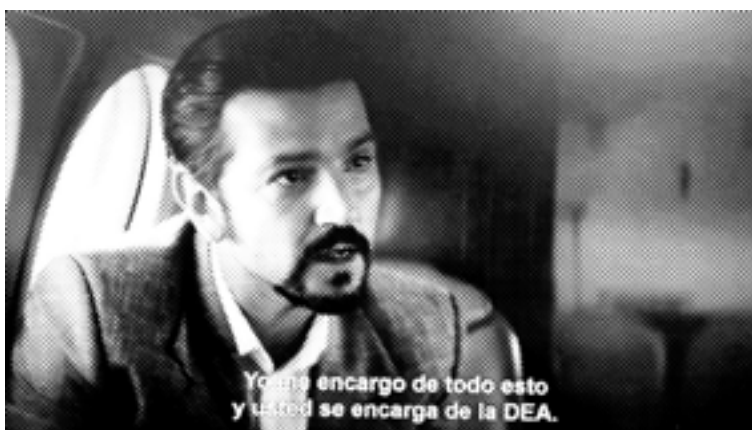
Los eventos ficticios, incluyen la negociación de Félix con una gente de la CIA para que la DEA lo deje en paz. El trato constaba de mantener el envío de armamento a los Contras para combatir a los sandinistas por parte de Estados Unidos de Norteamérica (ver capturas 18 - 20), lo que se traduce como la evidente colaboración entre el gobierno de Estados Unidos y el narco, en la ficción aclarando nuevamente.



Captura de pantalla 18 Temporada 2 Episodio 4



Captura de pantalla 19 Temporada 2 Episodio 4



Captura de pantalla 20 Temporada 2 Episodio 4

Veamos que ocurre al momento de evaluar la escena. La captura del jefe de jefes por parte de la CIA (1 N), el soborno de Félix (1 A) que implica el tráfico de armas (1 A), el cese de la persecución de Félix (1 A) y la aceptación por parte del agente de la CIA (-1 N) (1 A) de esto podemos formular de la siguiente forma $4 A > 0 N$. Donde podemos ver que la Acción Normativa prácticamente desaparece apenas fue planteada.

¿Por qué no considerar el acto del agente de la CIA como -1 N? Si la primera intención del agente de la CIA hubiese sido el de negociar con Félix, sería entonces un acto directo de corrupción (1 A), pero originalmente estaba la intención de llevarlo preso (1 N), al retirar el trato (-1 N) nulifica la intención original y se opta por un cometer un acto que solo se puede identificar como corrupto (1 A).

Esta serie de eventos, para el grupo de Félix representaba descuido o abandono. Cada jefe de plaza buscaría mantener el financiamiento y seguridad de su propio grupo. Uno de los jefes de plaza más comprometidos en ese momento, según la ficción, era El Güero Palma, por lo que Félix habiendo solucionado sus conflictos con los carteles colombianos, las autoridades mexicanas y la DEA, para mandar un mensaje de que el continuaba al mando ordena la ejecución de la Familia del Güero, su esposa y sus dos hijos. Hecho real y recreado para la serie (ver captura 21).



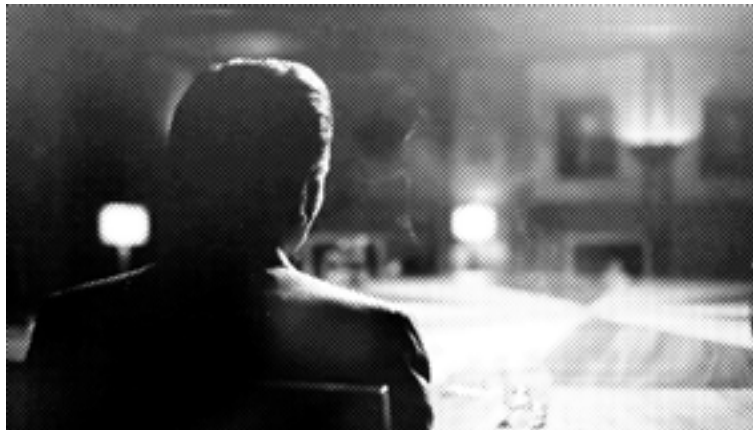
Captura de pantalla 21 Temporada 2 Episodio 10

Cabe señalar siendo este un acto anómico que ocurrió en la realidad, su representación gráfica y nivel de impacto emocional debe ser considerado como innecesario. Para los entendidos, en pantalla se pudo resolver de la siguiente forma; Félix hace la llamada ordenando el asesinato, corte al momento de la llegada del sicario y la familia al puente, corte a los jefes de las plazas recibiendo la notificación de la ejecución, corte a la esposa de Félix encarándolo por el crimen. Sin embargo, los realizadores, aunque de una manera discreta mostraron el asesinato de la esposa, permiten escuchar los gritos de horror de los niños para posteriormente verlos caer del puente. ¿Cuál es el beneficio para el espectador de presenciar esta representación? ¿no bastaba con la simple insinuación? En la formación de los realizadores se sabe, se conoce, que menos es más y que la imaginación hace el trabajo. ¿Por qué entonces mostrar este evento? La respuesta puede ser simple y complicada a la vez.

... en una película, el conjunto de los elementos que contribuyen a constituir la en objeto estético se dispersa a lo largo de toda la larga y compleja cadena que lleva desde la aparición de la primera idea hasta el momento en que el filme sufre su definitiva confrontación con los espectadores... (Zunzunegui, 1996, pág. 51)

Primero, se necesita una razón de peso, una alta traición a los socios para que estos abandonen la organización de Félix (ver captura 22) dado que no están dispuestos ni a perdonar el homicidio de

los niños, aunque no se menciona explícitamente, ni a exponerse a sí mismos a los caprichos del jefe de jefes. Sin embargo, existe la posibilidad que la antipatía surja en algún momento hacia estos personajes, por lo que no surgirá un momento catártico pleno para el espectador.



Captura de pantalla 22 Temporada 2 Episodio 10

En segundo lugar, para generar un auténtico momento de catarsis para la audiencia. Se necesita un evento que involucre a los inocentes, si bien la caída de Félix puede ser deseada, el nivel de complicidad de los otros casi nulifica la satisfacción de verlo quedarse solo. Aquí entra en juego la muerte de la familia del Güero, ya que sin el peso de tener que rendirle cuentas, pueden dar cuenta del sicario, pero nuevamente de una forma explícita (ver captura 23), es un acto de justicia por propia mano, por lo cual es un acto anómico. El sicario es muerto a golpes por el Güero Palma, vemos como está consciente de que va a ser asesinado de una forma brutal y que, al terminar, de alguna forma para el Güero no hay satisfacción plena.



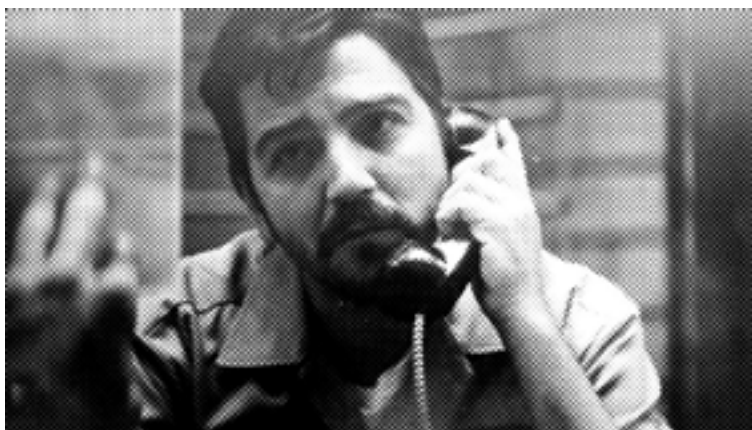
Captura de pantalla 23 Temporada 2 Episodio10

Si bien el momento cumbre de la resolución en esta historia es por fin ver a Félix en prisión siendo encarado por Walter Breslin (ver capturas 24 y 25), nuevamente se ve el acto N demeritado primeramente por el desdén del criminal, seguido por la negativa a cooperar en dar nombres que permitan seguir una línea de investigación para concluir con una visión profética que Félix dice

a Walter acerca del futuro de los carteles de la droga en México (ver captura 24). Reiterando que, esta escena es ficción, de ahí que la profecía se cumpla, dejando al agente de la DEA como una persona desarmada, desnuda ante la mirada de Félix. Los realizadores, los guionistas son quienes ponen esas actitudes y palabras en los personajes, son quienes a final de cuentas han decidido hacer apoteosis de los actos anómicos.

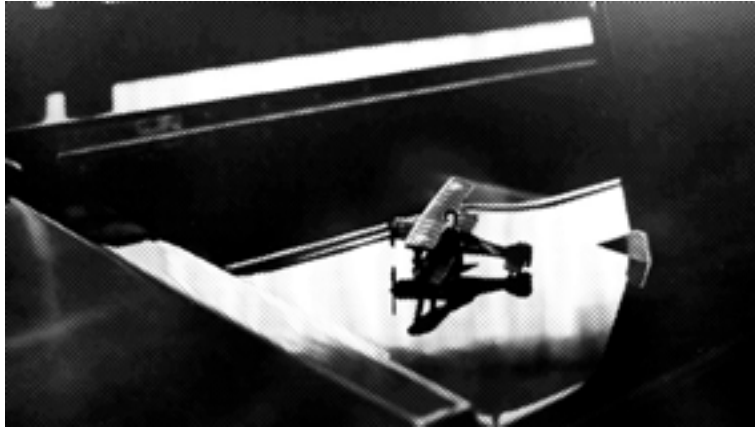


Captura de pantalla 24 Temporada 2 Episodio 10



Captura de pantalla 25 Temporada 2 Episodio 10

La tercera temporada es una sumatoria de eventos reales en México que incluye el asesinato del Cardenal Posadas, el asesinato de Luis Donald Colosio y las elecciones presidenciales, las muertes de Juárez y la aparente muerte del Señor de los cielos (ver captura 26). La estructura de los episodios es repetitiva, similar a las dos temporadas anteriores y tanto las Acciones Anómicas y las Acciones Normativas siguen el mismo patrón. Por lo que se pasara al siguiente punto.



Captura de pantalla 26 Temporada 3 Episodio 10

Podemos señalar tres arcos argumentales centrales:

Temporada 1: El surgimiento de la primera organización de narcotraficantes en México y el trabajo de los agentes de la DEA que culmina con la muerte del agente Enrique Camarena y el encarcelamiento de Caro Quintero y Don Neto.

Temporada 2: La ejecución de la Operación Leyenda de la DEA en México y la caída del primer jefe de jefes como consecuencia del asesinato de la familia del Güero Palma¹⁹.

Temporada 3: La guerra entre carteles de la droga en México y su crisis tras el asesinato por error del Cardenal Posadas, el ascenso de Joaquín “El Chapo” Guzmán²⁰ como señor de la droga, y la muerte Amado Carrillo “el señor de los cielos”.

A lo largo de las tres temporadas se plantea cómo a través de actos de corrupción, negociaciones entre criminales y autoridades, más actos de violencia, los cárteles de la droga fueron cambiando de líderes. Aunque en sí la trama de cada episodio se puede resumir de la siguiente forma:

El capo en turno tiene una idea para mejorar la distribución de la droga y el aumento de ganancias.

Los agentes de la DEA, siendo los únicos comprometidos en la guerra contra el narco, traman un plan de acciones para capturar al narcotraficante que tengan en la mira (el jefe de jefes, los Arellano, el señor de los cielos, etc.), auxiliados por algunas fuerzas mexicanas, pero mayoritariamente corruptas.

El capo en turno se enfrenta con dificultades para iniciar su plan, puede ser conflicto con un jefe rival o con la autoridad en turno.

Los agentes de la DEA, con la participación de alguna autoridad mexicana está a punto de capturar

19 Interpretado por el actor Gorka Lasoasa

20 Interpretado por el actor Alejandro Edda

o entorpecer las actividades del narcotraficante en turno.

El capo en turno logra con base en astucia o violencia lograr sus objetivos, se ve beneficiado económicamente y alcanza el reconocimiento de sus socios.

Los agentes de la DEA ven frustrados sus esfuerzos debido a la astucia del capo o por intervención directa de las autoridades mexicanas.

Si el jefe criminal cae es por dos motivos:

Muerte, a manos de otro criminal o de los agentes del orden

Detención por parte de las autoridades cuando este les ha comprometido o ya no les es útil.

La estructura se muestra repetitiva siendo los eventos reales los únicos puntos donde se puede apreciar cierta ruptura con dicha narrativa. Estos eventos, entrelazan de manera ficcional con la narrativa principal, ya que, si bien podemos encontrar la documentación de qué y cómo sucedió, no se puede constatar si efectivamente se dieron los hechos causales tal y como se ve en la serie, lo que constituye un entrelazamiento con la ficción.

En el sentido de que estos hechos ficticios que se mencionan son eso, parte de una dramatización se deben reconocer los siguientes aspectos:

Los actos anómicos que no pueden ser constatados en la realidad son una ficción, que el equipo de realizadores decidió conscientemente escribirlos y representarlos así. Por lo que bien se pudo decidir por representar la historia de otra forma, una que no justificara o enalteciera los mencionados actos anómicos. La decisión de representar a los “buenos de la historia” constantemente frustrados, burlados por las circunstancias y con relativo poco éxito fue del equipo de realizadores. Si bien, alterar el destino de ciertos personajes no era opción si se quería usar los eventos históricos reales, cabe la posibilidad de haber intentado equilibrar la balanza narrativa.

2.3 Detección de actos anómicos en el guión

Ahora, podemos identificar a grandes rasgos los primeros puntos a evitar en la redacción de un guion, o en su defecto detectarlos y corregirlos.

Presentar a un personaje que realiza un acto anómico como alguien que ha obtenido éxito sin remordimiento de conciencia. O al menos un contrapeso narrativo que evite la empatía por el personaje.

Presentar a las fuerzas de la justicia corrompidas en su mayoría. Se debe generar un contrapeso efectivo.

Evitar exhibir con lujo de detalle y saña actos de venganza o ajuste de cuentas. El motivo es evitar que sea catártico para el espectador haciéndolo participe de la satisfacción que conlleva el acto por empatía o estar de acuerdo en hacer justicia por propia mano. Esto por supuesto, en el contexto que es de interés.

La detección de estos elementos de preferencia debe realizarlo una persona ajena al proceso de redacción del guion pero que este integrado al proceso de preproducción y producción. En este momento, la figura del continuista podría cumplir con esta función, ya que al estar familiarizado con el guion para garantizar la continuidad narrativa puede visualizar las escenas y señalar los elementos que se están buscando. Sería trabajo del guionista y otros realizadores tomar la decisión ética de realizar los cambios correspondientes o no.

La siguiente propuesta tiene como objetivo evaluar los elementos narrativos que permitan determinar el nivel de contenido anómico en un guion ambientado en el contexto latinoamericano real que represente anomias sociales, al aplicar una comparativa entre acciones anómicas (A) y acciones normativas (N) tendremos lo siguiente:

Comparativa	Interpretación
A > N	Las acciones anómicas son superiores a las normativas, por lo que se estaría cayendo en una apoteosis. Se requiere reescritura.
A = N	Las acciones anómicas y normativas están en igual número de representaciones, por lo que es una situación equilibrada. Se recomienda proceder con la producción.
A < N	Las acciones anómicas son inferiores a las normativas, por lo que se recomienda continuar con la producción.

Tabla 14 Tabla de comparación e interpretación, elaboración propia

Básicamente consiste en determinar las actividades o eventos anómicos dentro de la trama, aunque no tengan peso argumental pero que sean punibles en algún sentido. Se debe contraponer con el resultado de esta y en caso de que estas vayan subiendo de intensidad o saña se deberá reconsiderar su puesta en escena. La siguiente tabla ejemplifica:

Acción anómica	Comparativa	Acción normativa
Lo que se ve en pantalla es una denuncia sobre un acto anómico.	1 A = 1 N	Quien lo denuncia es exitoso y obtiene justicia o apoyo.
Lo que se ve en pantalla es una denuncia sobre un acto anómico.	1 A > 0 N	Quien lo denuncia recibe apoyo. -Este apoyo está condicionado a una extorsión (-1 N)

<p>Lo que se ve en pantalla es una denuncia sobre un acto anónimo.</p> <p>-Quien denuncia se ve extorsionado.</p> <p>-Quien denuncia se ve revictimizado.</p> <p>-Quién denuncia es agredido.</p>	<p>3 A > 0 N</p>	<p>Quien lo denuncia no recibe apoyo.</p>
<p>Lo que se ve en pantalla es una denuncia sobre un acto anónimo.</p> <p>-Quien denuncia se ve extorsionado.</p> <p>-Quien denuncia se ve revictimizado.</p> <p>-Quién denuncia es agredido.</p>	<p>3 A = 3 N</p>	<p>Quien lo denuncia es exitoso y obtiene justicia o apoyo.</p> <p>-La extorsión se ve castigada.</p> <p>-Se reivindica a la víctima.</p> <p>-Quien denuncia recibe protección efectiva</p>

Tabla 15 tabla de comparación para medir las acciones anónima, elaboración propia

2.3.1 Relevancia del análisis al escribir el guión

Existe pues una intención de que el producto, con este discurso, sea del agrado del público, la respuesta la encontramos en palabras de Hastings & Meyer al hacer referencia sobre la primera serie de Narcos, encontramos lo siguiente:

Es la historia de Pablo Escobar, el señor de la droga colombiano. Pablo es atractivo, con un peinado de los años ochenta y un bigote poblado. <<A pesar de todas las cosas deplorables que hace, uno acaba tomando partido por él -explica Paolo-. A los italianos, muy aficionados a las series sobre la mafia, iba a encantarles. (Hastings & Meyer, 2020, págs. 182-183)

Cabe destacar que hacen referencia al público italiano, sin embargo, su contexto es igual al latino, Italia vive la realidad de la Mafia o Cosa Nostra, mismo fenómeno de actividades criminales que abarcan las mismas anomalías que en Latinoamérica.

Estamos ante un producto que debe construir verosimilitud para poder ser consumido, si los espectadores no logran conectar con lo que se está viendo el producto no será visto y por lo tanto, o no se produce o se cancela, Zamarripa comenta lo siguiente:

Cuando una película, o un programa de televisión o de video no capta a la audiencia desde el inicio y no la hace participar sentimentalmente identificándose con el protagonista, o rechazando al antagonista, además de “creerse” la anécdota, cualquiera que esta sea, se ha venido abajo. (Zamarripa, 2016, pág. 18)

Para el caso debemos recordar que estas escenas que se ha revisado son en su mayoría ficciones, pero lo suficiente verosímiles. Ahora bien, toda imagen es polisémica y es susceptible de que el espectador la interprete según su propio criterio e incluso discrimine la información presentada, “[...] incluso en el cine, las imágenes traumáticas aparecen acompañadas de una incertidumbre (de una inquietud) sobre el sentido de los objetos o de las actitudes.” (Barthes, 1986, págs. 35-36). Aunque Barthes, se refiere más propiamente a lo incierto de algunos signos. Para nuestro caso será la certeza de los signos. No hay incertidumbre en la muerte de los hijos del Güero Palma y el espectador tiene la certeza de que serán vengados.

Retomando, ¿es de interés para el público ver este tipo de contenido?, la respuesta es más que obvia, aunque la pregunta que se necesita hacer en este momento es ¿se necesita este tipo de producto? como parte de la constante fluctuación que constituye la cultura de masas, la constante necesidad de entretenimiento requiere que se eche mano de nuevas fuentes narrativas. En algún momento, aquello que estaba considerado fuera de la norma constituía lo antagónico, lo indeseable:

Lo popular reprimido “se constituye como el conjunto de actores, espacios y conflictos que han sido condenados a subsistir en los márgenes de lo social, sujetos de una condena ética y política”. Actores como las prostitutas, los homosexuales, los alcohólicos, los drogadictos, los delincuentes, etcétera; espacios como los reformatorios, los prostíbulos, las cárceles, los lugares de espectáculos nocturnos, etcétera.” (Barthes, 1986, pág. 28)

Para este momento histórico, y dado que ciertas figuras se han vuelto parte de la cultura popular. Lo que para Barthes era objeto de condenación, ahora es materia prima para contar historias desde la justificación de los actos, el villano o criminal lo es porque las circunstancias lo orillaron a serlo. Es criminal por necesidad antes que, por elección, es trasgresor porque carece de la formación ética para comprender las consecuencias de sus actos.

Es por eso, que durante la preproducción se recomienda a los realizadores revisar el contenido y

hacer una evaluación de carácter ético sobre la realización. Así como se hacen estudios de mercado para pronosticar el éxito de un producto, se puede pronosticar, la forma en que afecta o sugiere al espectador:

Es un fenómeno psicológico por el que los individuos, por más diferente que sea su modo de vida, sus ocupaciones o su carácter, “están dotados de un alma colectiva” que les hace comportarse de manera completamente distinta a como lo haría cada individuo aisladamente. (Barthes, 1986, pág. 35)

En el modelo de diseño se abordará como contrarrestar las AA mediante el tratamiento de los guiones a manera de una intervención oportuna.

Capítulo III

Modelo de diseño

3.1 Elementos para el Modelo de Diseño

Se inicia con la normatividad, ya que en el código penal mexicano se especifica sobre que es la apología a la violencia y bajo qué circunstancias se contempla una sanción. Para este punto se habrá establecido que la violencia y sus tipos son parte de las anomias sociales que se busca no sean legitimados en los contenidos audiovisuales.

Se desarrolla la propuesta del modelo de diseño. Se fundamenta teóricamente en lo anterior escrito. Por lo que además de teoría de diseño se retoma lo visto en los capítulos III y IV con respecto a la producción audiovisual y el capítulo I y II para la fundamentación teórica con respecto a la ética anómica latinoamericana.

Diseño. El apartado relacionado a los conceptos de diseño necesarios para la correcta configuración del mensaje. Estos constituyen las unidades de soporte de las principales teorías ya que en ellas se configurarán los elementos necesarios para alcanzar los objetivos de la investigación.

Es papel de los formadores de nuevos productores de contenido audiovisual, brindar una metodología que permita considerar valores morales dentro del proceso de escritura de series o películas de corte policiaco o de acción, evitando que los personajes llamados villanos o antagonistas sean atractivos e inspiren a los espectadores a imitar su comportamiento. Retomando a Maillard "...esto es, a la disyuntiva entre recuperar los antiguos valores o reemplazarlos por otros, cae por su basa desde el momento en que advertimos no sólo que los hay, sino que vivimos con ellos incluso sin darnos cuenta." (2017, pág. 19)

Es por lo que se debe de cuidar el contenido moral de este tipo de producciones, se tiene que reflexionar en como dejamos de encontrar series policiacas y comenzamos a ver el surgimiento de las narcoseries. Si bien estas pertenecen al género de la ficción, es decir una puesta en escena y por lo tanto no real, "El hecho de construir un enunciado específico conlleva, en el acto de su interpretación, la reconstrucción de sus condiciones de verdad. En esta medida, toda ficción es metaficcional, y esta metaficción productiva depende de los contextos de interpretación." (como se cita en Zavala, 2006).

Esto es, una narco-serie que se basa en elementos de la realidad, hechos verídicos o no. Los cuales se interpretan como sucesos que sí ocurren en la realidad y por lo tanto son normales. De ahí que se mencione que la violencia se normaliza, ya que el espectador al ver la serie no puede modificar los eventos que ocurren y no puede actuar en consecuencia, por lo tanto, en la realidad tampoco se puede actuar contra la violencia.

Entonces, ¿por qué se percibe que sí influyen estas series en algunos individuos? Que los motivan a realizar actos de violencia que podemos considerar meras fantasías imaginadas por un productor, un director y redactadas por un guionista. Se debe a que “...la fantasía no sólo realiza un deseo en forma alucinatoria: su función es más bien similar al “esquematismo trascendental” kantiano- una fantasía constituye nuestro deseo, provee sus coordenadas, es decir, literalmente “nos enseña cómo desear””. (Zizek, 2017)

Así pues, cuando un espectador, tiene una fantasía o llena un vacío de fantasías dentro de sí, las series o películas le brindan una guía para realizar estas, de cómo llevar a cabo cada uno de los pasos que le permitirán tener una satisfacción o recompensa por llevarlas a cabo. No todo es negativo, supongamos que se está mirando una serie donde se prepara un platillo en específico, habrá espectadores que en su deseo de innovar en el menú de su dieta incluyan los alimentos que vieron e imiten la preparación incluso si la receta solo fue dada parcialmente.

Con respecto a la parte visual, no se menciona, ya que primeramente se necesita la narración de los eventos para poder estructurar lo que se verá en pantalla que es el punto de partida para todo que se desee proyectar. Por lo que darle un sentido moral al contenido narrativo es lo primordial, sin despreciar el género que se desea trabajar. El contenido visual es parte de la producción y posproducción.

3.1.1 Elementos del análisis para el caso de estudio

En la revisión del contenido de Narcos México, las escenas seleccionadas tienen como objetivo ilustrar lo que se señala sobre las anomias y su representación en pantalla. Son actividades que implican una transgresión a las leyes de la región que se presenta, normas comunitarias o familiares. Al detectarlas, podemos sugerir como montar la escena sin que se haga una apología de ellas manteniendo la intención de denuncia o exhibición

Cada escena es una frase de este discurso que pretende señalarlas, el discurso es el mensaje que se encuentra en el guión que puede estar narrado en primera persona, por un narrador o con algún otro tipo de focalización. Si bien el narrador del relato no puede confundirse con el autor como menciona Barthes, en alguna parte del discurso se encuentra el conocimiento de lo que se habla. Es decir, detrás de una narración de tipo policiaco, cada acto normativo o anómico se encuentra en la mente de quien escribe, cada escena, a pesar de que está narrada por un tercero que no es propiamente el autor, las acciones y palabras descritas, y en el cine el encuadre y montaje, son posibles gracias a que entiende que está pasando en la narración, por lo tanto, sus decisiones sobre que mostrar y que no están ahí. Por ejemplo, si hay una apología a un acto anómico se decidió que así fuera. Barthes

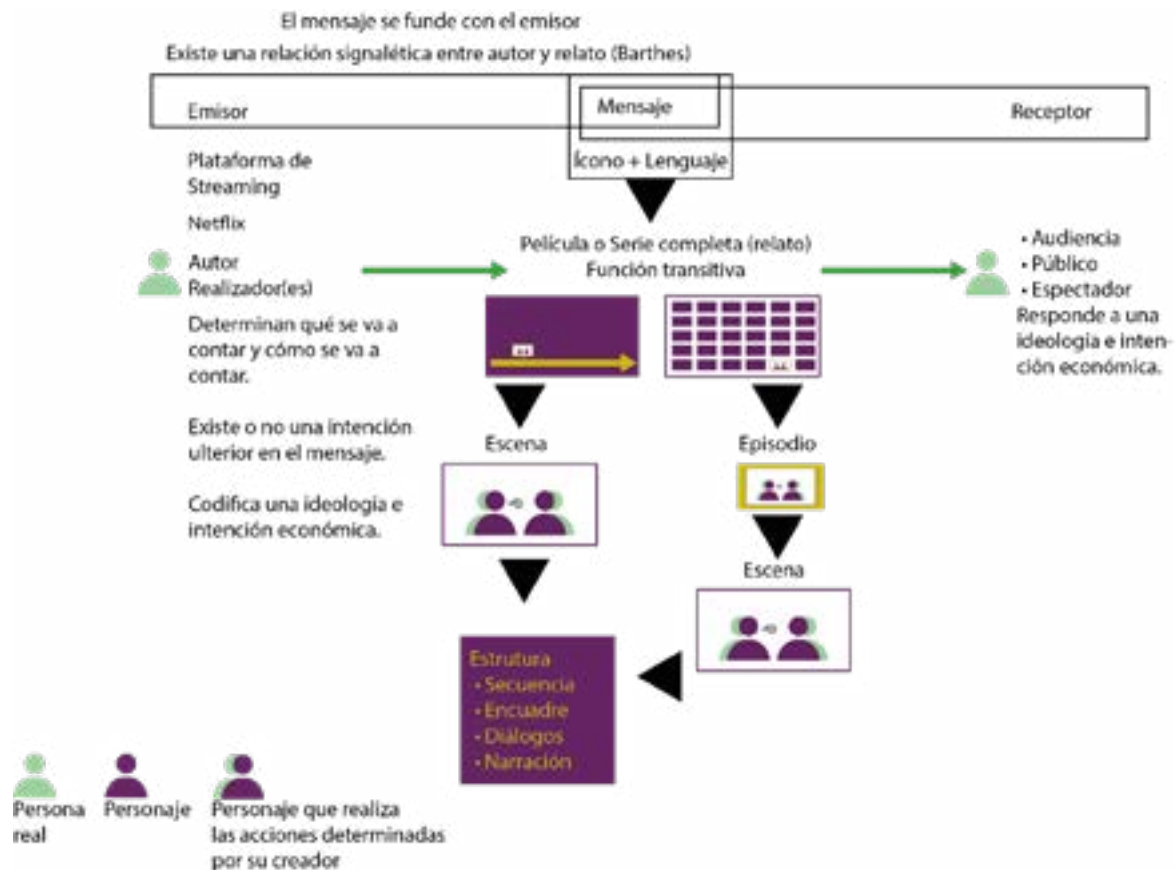
señala que “El interior nos es descrito a través de un largo y sinuoso viaje al corazón del hombre-medio, del hombre-masa, en el que sólo hay vulgaridad y conformismo. Es como si los detritus del hombre occidental se hubieran tomado su corazón.” (1986, pág. 39)

Aunque en la teoría de hombre-masa de José Ortega, que Barthes retoma, apunta que, si pertenece a una clase, la de abajo, la audiencia asimila como propio el discurso dentro del relato, audiovisual para nosotros, pero de alguna forma hay que señalar siempre que el autor no es ajeno a ellos, ya que los entiende, de ahí que el relato anómico no sea accidental. Benjamin citado por Barthes menciona que “el cine corresponde a modificaciones de hondo alcance en el aparato perceptivo, modificaciones que hoy vive a escala de existencia privada todo transeúnte en el tráfico de una gran urbe” (Barthes, 1986, pág. 58) Dentro de la colectividad, en una sala de cine, es de manera individual que el impacto de lo audiovisual trabaja en el espectador. Al decirlo de esta forma hay que recordar que los productos están hechos con la finalidad de ser consumidos y sugeridos para su consumo, están elaborados para generar efectos por medio de los sentidos de quien recibe. Entonces, los realizadores de las series o películas a las que nos referimos entablan un diálogo sensitivo con la audiencia que es hombre-masa.

Entonces “[...] el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el [...]” (Barthes, 1970, pág. 2) cine y en la televisión, ahora en las plataformas de streaming y en los dispositivos móviles.

Regresando al punto de las escenas seleccionadas “[...] desde el punto de vista de la lingüística, el discurso no tiene nada que no encontremos en la frase: «La frase, dice Marinet, es el menor segmento que sea perfecta e integralmente representativo del discurso» (Barthes, 1970, pág. 6) por lo que podemos asumir que lo visto en determinada escena es representativo de lo que vemos a lo largo de la película o serie. Tal es el caso como ya se vio, que pudimos determinar cuál es la estructura narrativa que sigue cada episodio a lo largo de las tres temporadas (ver esquema 8)

La retórica del discurso en la película o serie es complementaria a la narrativa visual y de igual forma es divisible. Encontramos pues que dentro del guión podemos analizar enunciados y a su vez frases, que son las homologas del clip de vídeo. Siendo las palabras por si solas las homologas del fotograma. En determinados segmentos podemos identificar el sentido de una frase respaldada por el clip de vídeo que se repite formando el estilo narrativo del audiovisual.



Esquema 8 elementos del mensaje, elaboración propia.

Proponemos distinguir en la obra narrativa tres niveles de descripción: el nivel de las funciones (en el sentido que esta palabra tiene en Propp y en Bremond), el nivel de las acciones (en el sentido que esta palabra tiene en Greimas cuando habla de los personajes como actantes) y el nivel de la narración (que es, grosso modo, el nivel del «discurso» en Todorov). (Barthes, Introducción al análisis estructural de los relatos, 1970, pág. 12)

Pues bien, rescatamos entonces que las funciones connotativas y denotativas del discurso, las acciones de los personajes y la narrativa construida son los niveles de análisis que determinados para la selección de las escenas:

- Qué estamos viendo y hacia donde nos dirige en la historia.
- Qué hacen los personajes y las consecuencias de sus actos.

- Qué nos está contando y como se relaciona con el espectador.

Ahora, todo producto audiovisual tiene como intención ser disfrutado, salvo que sea una obra de autor y tenga la intención de no ser disfrutado, así que se ofrece entretenimiento, pero también se transmite un mensaje que como ya se estableció el autor está consciente de lo que se está transmitiendo, no hay mensajes inocentes donde se pretende transmitir “algo”. Al respecto de esto último lo retomaremos como la Función Transitiva del mensaje. Pero para llegar a ello necesitamos primero determinar qué historia y discurso debemos analizarlos por separado a fin de determinar cómo es que se da dicha función.

T. Todorov, retomando la distinción de los formalistas rusos, propone trabajar sobre dos grandes niveles, ellos mismos subdivididos: la historia (argumento) que comprende una lógica de las acciones y una «sintaxis» de los personajes, y el discurso que comprende los tiempos, los aspectos y los modos del relato. (Barthes, Introducción al análisis estructural de los relatos, 1970, pág. 11)

De aquí reflexionemos, cuando Michael Corleone dice la frase “le hare una propuesta que no podrá rechazar” es exactamente eso, sin embargo, el subtexto se entiende como una amenaza de muerte que no ofrece escapatoria alguna, no está en la frase en sí, se encuentra en el contexto donde fue formulada y es explicada al lector o al espectador, por lo que constituye tanto una unidad de sentido como una constante en las tramas subsecuentes que ya no necesita explicación. En el caso de Narcos México este tipo de unidades casi no se encuentran veladas ya que la codificación de este tipo de mensajes es muy elaborada, la serie no permite en su narración este tipo de construcciones, se necesita que el espectador entienda rápido y no se distraiga, se va de un punto a otro directamente.

Los mensajes deben ser lo más claros posibles para el espectador semántico. En este caso podemos aplicar y extender lo que dice Barthes al respecto de los significados que tienen tanto narrador como el personaje, que existen ambos dentro de Narcos México, “De hecho, el problema no consiste en analizar introspectivamente los motivos del narrador ni los efectos que la narración produce sobre el lector; sino en describir el código a través del cual se otorga significado al narrador y al lector a lo largo del relato mismo.” (Barthes, Introducción al análisis estructural de los relatos, 1970, pág. 38) Esto se extiende porque para el espectador crítico importa tanto la intención del narrador y su significado dentro de la historia, como las intenciones del autor en darle ese significado. Así pues, *el jefe de jefes* es una figura histórica reforzada por el autor en el imaginario del espectador. Aquí se encuentra la llamada Función Transitiva (Ver tabla 14), se espera que para el espectador la figura le sea conocida por algún medio anterior como canciones, notas periodísticas, entre otros.



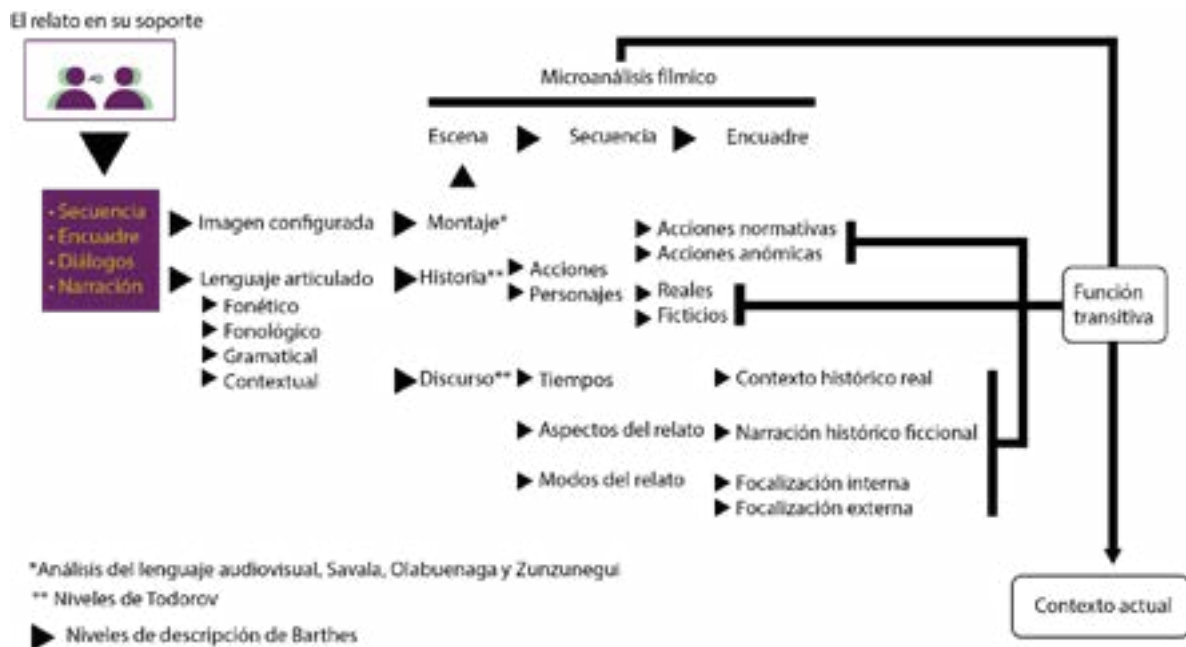
Tabla 14 Función transitiva aplicada a Narcos México, elaboración propia

Sería una equivocación afirmar que todas las producciones audiovisuales transmiten mensajes con una doble intención, es decir, algo más allá del mero entretenimiento. Pero si podemos considerar que cada producto tiene una Función Transitiva de algún nivel, como por ejemplo aquellas producciones basadas en alguna obra literaria mantiene una relación con los autores, géneros y lectores. Parafraseando a Eco, ciertos espectadores afines a las obras literarias reconocerán códigos propios de estas dentro de las producciones audiovisuales que escapan a aquellos que no se encuentren familiarizados con las obras en cuestión.

Así pues, los espectadores en general de una región identificarán dentro de las producciones audiovisuales, que como ya se ha mencionado, situaciones e historias de su contexto actual. Tal es el caso de Narcos México, que si bien su contexto va de 1980 a 1997 cuando cierra la tercera temporada con la muerte de El Señor de los Cielos, la historia se encuentra muy relacionada con el México actual debido a las repercusiones en la vida real de las personas de quienes se basan para crear la serie. Esto lo menciona Barthes, “[...] la literatura contemporánea ya no es descriptiva sino transitiva y se esfuerza por realizar en la palabra un presente tan puro que todo el discurso se identifica con el acto que lo crea” (Barthes, 1970, pág. 43).

El acto anómico crea la narrativa anómica y esta a su vez normaliza al acto dentro de la sociedad al ser asimilado como lo “normal”, no que este dentro de las normas jurídicas ni morales, sino como un acto que es parte natural de la sociedad y por lo tanto no es de extrañeza o causa de censura. “Así como la lingüística se detiene en la frase, el análisis del relato se detiene en el discurso: inmediatamente después hay que pasar a otra semiótica. (Barthes, Introducción al análisis estructural de los relatos, 1970, pág. 45) Esto, porque la forma en la que se consumen dichos relatos ha cambiado. Ya no es una audiencia sujeta a un horario y un espacio determinado, la sala de cine es móvil, los tiempos de exhibición los determina el espectador-usuario, que además para intereses de esta investigación y como ya se mencionó anteriormente no tiene oportunidad de escapar de su entorno anómico porque también es móvil. “Se puede decir, del mismo modo, que todo relato es

tributario de una «situación del relato», conjunto de protocolos según los cuales es consumido el relato. (Barthes, 1970, pág. 45) en el esquema 9 podemos ver como el relato audiovisual, después de su análisis, llega a tener la función transitiva con el contexto donde se consume:



Esquema 9 Desglose del mensaje según las teorías usadas, elaboración propia

El protocolo básico de comunicación Emisor-mensaje-receptor cambia radicalmente al aparecer el formato de streaming. Disney ya no requiere indispensablemente de las salas de cine, cadenas de televisión o tiendas para hacer llegar sus producciones al público.

Emisor

Las plataformas de *Streaming* (Transmisión) son los nuevos emisores. Inicialmente Netflix funcionaba como intermediario entre las casas productoras y la audiencia. Pero con su primera producción *Lilyhammer*²¹ paso a ser directamente el emisor y no solamente el canal. Podemos usar la frase *vamos a ver Netflix* en sustitución de *vamos a ver una película* o *vamos a ver una serie*.

Mensaje

Dentro de las series o películas tenemos dos tipos de mensajes. El mensaje icónico que, como tal, dependiendo del autor puede tener distintos niveles de codificación y el mensaje lingüístico que de

21 Serie con temática de la Mafia italiana/ Policiaca

la misma forma puede tener más de un mensaje en su lectura incluyendo mensajes posteriores que según el nivel de comprensión del espectador será captado o no. Sumando los elementos culturales apropiados por el realizador-emisor se forma un metalenguaje que sirve de vehículo para la ideología de la casa productora o estudio.

Los mensajes que se construyen a nivel lingüístico en el guion no llegan íntegros a la pantalla, son revisados y llevan un tratamiento para ajustarse a la ideología de quien produce y realiza y posteriormente quien dirige, que además aporta el lenguaje audiovisual. Al respecto Zunzunegui comenta:

El inicio del movimiento de cámara precederá, por un instante, al comienzo del desplazamiento del cuerpo. Lo que produce un espectacular resultado que, pese a su sutileza, lo percibe netamente el espectador: Martha sale al exterior empujada, literalmente, por una cámara que inscribe en ese gesto todo el saber del narrador sobre las determinaciones profundas de la historia. Así se obliga al espectador a sentir algo todavía no formulado abiertamente por la película. (Zunzunegui, 1996, pág. 26)

El mensaje se funde con el emisor, dado que quien produce codifica su propio discurso en el mensaje. Retoma los elementos culturales y narrativos, se los apropia y deja plasmada su ideología en el contenido, de ahí que distingamos una producción de Disney de una de Warner Bros. Al momento de redactar estas líneas Netflix ha despertado cierta polémica en sus producciones *Blonde* y *Dahmer*, se le señala de explotar historias reales con poca sensibilidad, moralmente cuestionables, lo cual podría ser ya un signo característico de su estilo narrativo.

Los que interesa de la representación visual es el nivel de explicitud de las imágenes y secuencias. Como metalenguaje, las imágenes dejan en claro la intención del autor cuando éste no codifica la composición de la escena. Dónde Zunzunegui apunta que “[...] precisamente a ese lugar son conducidos esos ojos por la fuerza misma de la composición en donde se sitúa la niña que, de esta forma, *no puede no ser vista*. [...]” (Zunzunegui, 1996, pág. 32). El uso, por ejemplo, de las líneas de fuga para construir mensajes al colocar en distintos planos a determinados personajes, designarles un significado y establecer una jerarquía a través de los planos. Zunzunegui hace uso de la siguiente estructura para su análisis; Descripción de la escena, planos y movimientos de cámara, Interpretación del plano, incidencia musical, de ser necesario referencia al guion. Lo que está escrito en el guion debe ser condensado en imágenes, el espectador no está para que se le describa todo o se le

lea un texto, las imágenes van a hablar por si solas.

Santos Zunzunegui hace referencia como se construyen los discursos cinematográficos, la imagen nos lleva a la idea y de vuelta a la imagen, “Quiero proponer una lectura adicional a las que ya se han realizado de esta solución terminal, para destacar que con ella no sólo hace del filme un paréntesis en un tiempo mítico del que brota y en el que se abisma su figura central, sino que sirve para enunciar su verdad política: [...]” (Zunzunegui, 1996, pág. 46). Siendo esta verdad política una postura ideológica sobre el tema tratado en el producto audiovisual que es presentado al espectador.

Receptor

Precisaremos primero que el receptor, persona que revive el mensaje pero que además lo decodifica, lo interpreta, le asimila y en la medida de lo posible emite una respuesta no necesariamente es un individuo, puede ser un receptor colectivo cuando está constituido por una población o grupo. En estos casos estamos hablando de una audiencia o público.

Ejemplos:

- Toda la nación se paraliza para ver el final de *Cuna de lobos*.
- La familia se reúne para ver el nuevo episodio de *Yo soy Betty, la fea*.

Veamos pues las definiciones que hacen referencia a grupos de personas:

Audiencia, definición de la RAE (2022)

5. f. Público que atiende los programas de radio y televisión, o que asiste a un acto o espectáculo.

6. f. **auditorio** (|| concurso de oyentes).

7. f. Número de personas que reciben un mensaje a través de cualquier medio de comunicación.

Público, definición de la RAE (2022)

6. m. Conjunto de personas que forman una colectividad.

7. m. Conjunto de las personas que participan de unas mismas aficiones o con preferencia concurren a determinado lugar. *Cada escritor, cada teatro tiene su público*.

8. m. Conjunto de las personas reunidas en determinado lugar para asistir a un espectáculo o con otro fin semejante.

Se considera necesario presentar ambas definiciones dado que en las entrevistas realizadas surgió la duda de que término era correcto para nombrar al grupo de personas en una misma ubicación o varias que ven el streaming, si bien público hace hincapié a un determinado lugar usaremos ambas según sea el caso ya que este lugar bien puede ser una sala de cine pública o privada y la sala de un hogar puede hacer la misma función. Consideremos pues que ambas definiciones hacen alusión a una masa de personas en un lugar o también podemos considerar a la totalidad de espectadores de los servicios en casa. Barthes comenta que “La masa es convertida en *público* y las creencias en *opinión*.” (Barthes, *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*, 1986, pág. 38) Retomando en este punto la importancia de aquello que va implícito dentro de los mensajes. Sostenemos que el contenido influye en el espectador sobre su forma de actuar frente a las anomias en la realidad, la masa cuanto más llegará a un consenso similar frente a ellas.

En el caso del término Espectador lo usamos para determinar al individuo, como ya señalamos con anterioridad, que es Semántico o Crítico. Si bien la definición menciona la atención a un determinado objeto, ya se determinó que las series o películas son objetos culturales inmateriales.

Espectador, ra, definición de la RAE (2022)

1. adj. Que mira con atención un objeto.
2. adj. Que asiste a un espectáculo público. U. m. c. s.

Ahora, lo presentado al espectador, como ya se ha mencionado, le influye en algún nivel de su percepción de la realidad, alguna postura sobre los actos anómicos o en sus emociones. Ya hablamos del discurso y la historia, que van de la mano, pero transmiten de forma distinta la postura de los realizadores. También se mencionó que este tipo de producciones no se prestan a las interpretaciones, deben ser lo más explícitas para dar la oportunidad a toda la audiencia de captar el mensaje. Los apodos *Jefe de jefes*, *Don neto*, *El Azul*, *El Señor de los Cielos*, connotan el nivel jerárquico dentro de la estructura criminal o la actividad que realizan dentro de ella. No tienen un mensaje ulterior, son lo que son, sin embargo, no están caracterizados de tal forma que se les relacione (*El Señor de los Cielos* no viste de aviador), Barthes lo dice así:

Otra observación: el efecto de connotación es probablemente diferente de acuerdo con el modo de presentación de la palabra; cuanto más próxima queda la palabra de la imagen, menos aparenta connotarla; atrapado, en cierto modo, por el mensaje iconográfico, el mensaje verbal parece participar de su objetividad, la

connotación del lenguaje se torna «inocente» gracias a la denotación de la fotografía; es cierto que nunca se da una verdadera incorporación, ya que las sustancias de las dos estructuras (gráfica en una, icónica en otra) son irreductibles; pero es posible que en la amalgama se den distintos grados;. (Barthes, 1986, pág. 22)

La unidad mínima de la producción audiovisual es la fotografía y para Barthes esta no es un elemento aislado, por qué se debe analizar las dos estructuras que constituyen el mensaje, la foto y el texto que la acompaña, para él es en el caso de la fotografía de prensa, pero para este trabajo es la escena y se constituye por ambos elementos, imagen y sonido (ambos provenientes del texto). La construcción de la narrativa anómica es posible por la explotación de historias reales de las cuales no podemos separarnos y se deben considerar al momento de analizarlos a fin de evitar caer nuevamente en este tipo de narrativas. Existe pues, en el caso de Narcos México una reconstrucción de los personajes a partir de un estereotipo que es constante mente explotado, y lo mismo ocurre para otro tipo de personajes, ejemplo, el funcionario corrupto, el policía deshonesto, la mujer violentada, etc.

... ni escena filmada cuya objetividad deje de ser leída, en última instancia, como el propio signo de la objetividad [...] [...] lo único que podemos hacer es prever que en todas estas artes <<imitativas>>, desde que son comunes, el código del sistema connotado está constituido visiblemente bien por un sistema de símbolos universal, bien por una retórica de una época, en definitiva, por una reserva de estereotipos... (Barthes, 1986, pág. 14)

Para Barthes la fotografía es un mensaje sin código, lo que se observa es lo que es, pero claro, él hace esta analogía de lo real y la imagen desde una postura de la fotografía de prensa, pensemos nosotros en el estereotipo como una fotografía super codificada cuando hablamos de una producción audiovisual. Si existe un código que está componiendo un mensaje, hablamos de la composición, del encuadre. Es la configuración de un sentido secundario que fotograma a fotograma constituye la secuencia y posteriormente la escena filmada. Podemos inferir esta construcción y dirigir un esfuerzo por reescribir la narrativa anómica por una donde el estereotipo cambie su suerte a través de la primera herramienta de construcción de sentido, el guion. También Barthes menciona, “La palabra-relevo, de rara aparición en la imagen fija, alcanza una gran importancia en el cine, donde el diálogo no tiene una función simplemente elucidatoria, sino que contribuye realmente a hacer

avanzar la acción, disponiendo a lo largo de los mensajes sentidos que no se encuentran en la imagen.” (Barthes, Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces, 1986, pág. 39) De ahí la intención de reducir, no de eliminar las acciones anómicas, de estructurar dentro de la narrativa mensajes contrarios.

Retomando el trabajo de la Doctora Sarah García Síberman (Vías de la acción social para contrarrestar la violencia televisiva, 2008) hay que recordar que ella considera o retoma su investigación desde el punto de vista de la violencia, ya sea esta estructural, religiosa, familiar, entre otras. Si bien está identificando dónde se da, como se perpetua o normaliza e incluso se institucionaliza la violencia, podemos afirmar que son los mismos lugares donde se dan las anomias y diseminan, es decir el origen de la enfermedad, pero también el medio de contagio, que como un virus resistente no sólo a los anticuerpos naturales sino a los antibióticos que buscan combatir las anomias que se normalizan.

En su investigación, la Dra. Síberman menciona que hay violencia buena y violencia mala, podríamos asumir que también existen anomias buenas y anomias malas donde se están dando, es decir, hay anomias que forman al individuo dentro de la sociedad donde se encuentra. También encontramos que analiza las propuestas, o los avances, o los logros en los siguientes campos, menciona que el trabajo del Estado es insuficiente para regular el contenido de violencia en la televisión, que se puede realizar más mientras que en el lado del sector educativo, comenta que éste tiende a derivar la responsabilidad de educar a sus integrantes en el consumo audiovisual a la familia. También menciona que los medios se tratan de autorregular por medio de las mencionadas clasificaciones de los productos, los cuales incluyen los horarios y los anuncios del tipo de contenido, así como como en el caso de estudio de las plataformas de streaming donde tenemos sus propios mecanismos para limitar la visualización de sus contenidos dependiendo del rango de edad de la audiencia. En el caso de la familia la Dra. Síberman menciona que posiblemente dentro de algunos grupos familiares se ve el interés de que se controle, que se aprenda cómo ver los productos audiovisuales, pero podríamos afirmar que en la mayoría de los casos es poco el interés o la disposición para controlar la visualización de contenidos. Por otra parte, también menciona que la sociedad civil es una promotora de códigos y de regulación de conducta de lo que se debe y no debe de ver en los productos audiovisuales sin embargo si estas organizaciones no ejercen presión el Estado no realiza las modificaciones necesarias o no entran en vigor o no son aplicadas, por lo tanto, la propuesta de la Dra. Síberman se centra en su propuesta en el sector educativo.

Dado que el discurso televisivo es tan fuerte en su repercusión, en el universo mental y existencial de la audiencia, la actitud de quienes producen los programas donde se privilegia el modelo agresivo sobre el dialógico o comunicacional para la resolución de conflictos, puede ser una contribu-

ción a reproducir escenarios de violencia en otros ámbitos. (García Silberman, 2008, pág. 174).

Un ejemplo de cómo se relaciona el trabajo de la Dra. Silberman con la propuesta de esta investigación es la modificación o creación de estereotipos que contribuyan al cambio de percepción de la violencia en los productos audiovisuales.

Se trata de remplazar todos aquellos estereotipos inadecuados que se imponen culturalmente, por ejemplo, los héroes y los modelos agresivos, violentos y poderosos. Considerar la posibilidad de generar en los medios nuevos prototipos de sujetos que basen su éxito en la cooperación, el diálogo y las diversas opciones de resolución pacífica de conflictos. (García Silberman, 2008, pág. 174)

Cabe destacar que esta acción a diferencia de la propuesta de la Dra. Silberman que menciona acciones desde la sociedad civil y el sector educativo, se propone que sea desde una postura centrada en los realizadores y su formación, ya que hace mención sobre proporcionar a la sociedad sobre información que le permita tener una postura crítica, aquí se propone que sean los realizadores lo cual ya se ha mencionado que incluye a los productores, quienes desarrollen esta postura crítica y responsable. La Dra. Silberman menciona al respecto de la educación para la recepción crítica “Un consumidor informado debe aprender a consumir televisión de manera inteligente y creativa, lo que implica saber decodificar sus códigos, reflexionar sobre sus impactos, conocer lo positivo y lo negativo que nos aporta.” (García Silberman, 2008, pág. 177)

Sin embargo, esto implica lo siguiente a nivel educativo, para saber decodificar sus códigos implica conocimientos sobre estética, narrativa, fotografía y lenguaje audiovisual, para reflexionar sobre sus impactos implica conocer sobre ciencias sociales y para lo negativo y lo positivo estaríamos hablando de ética. Cabe cuestionar si nuestro sistema educativo ya cumple con estos requerimientos ¿siquiera se ha oído mencionar la intención de cubrirlos?

En la siguiente imagen se representa como es la visión de la Dra. Silberman con lo anteriormente mencionado primero el estado que engloba a la sociedad que es quien crea las normas que regulan la transmisión y la creación de contenido para la televisión en este caso como habíamos mencionado la violencia qué es lo que le interesa a la Dra. Silberman, después a la sociedad contenida por el estado que es donde se da el consumo de este tipo de productos audiovisuales y de la siguiente forma podemos ver que la sociedad civil impulsa o promueve al estado la creación de códigos o leyes que regulen los contenidos pero también es la misma sociedad civil quien presiona a las cadenas de televisión, a los productores, para que se auto regulen, también podemos ver en el caso de la televisión

o de las plataformas de streaming cómo se generan clasificaciones con la finalidad de que quien esté visualizando el contenido audiovisual tenga y aplique su criterio y respete la clasificación.

Por otra parte en el sector educativo podemos ver como él como ella había mencionado la Dra. Síberman es poco el trabajo que se ha realizado, en este caso vemos con el punto en color rojo donde es que la presente investigación pretende aplicar el modelo, posteriormente podemos ver, como esta responsabilidad es transmitida a la familia por parte del sector educativo cabe destacar que en el recuadro en puntos irregulares o en líneas discontinuas se está enmarcando a los realizadores que en ningún momento es mencionado por la Dra. Síberman como tal menciona a los productores pero no establece una responsabilidad clara de estos sobre el contenido por lo tanto se considera nuevamente que es en el sector educativo pero a nivel profesional donde se debe considerar la influencia o la formación de estos realizadores en un protocolo en una guía ética de realización reproducción audiovisual (ver tabla 16).

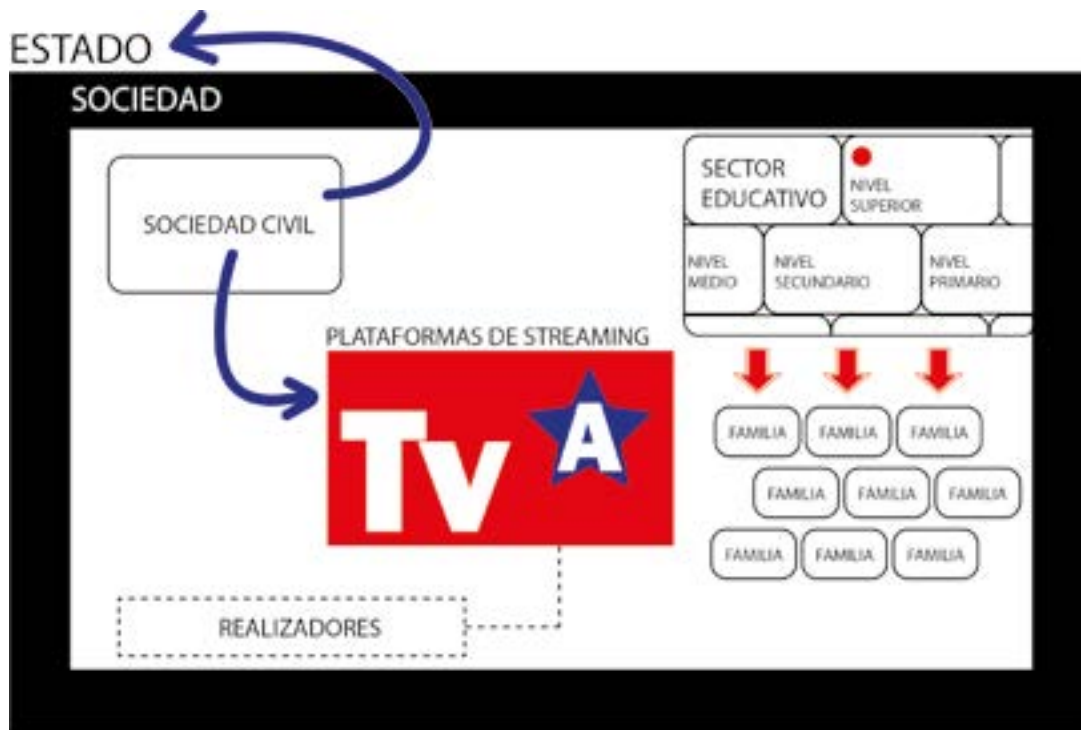


Tabla 16 punto de acción de la propuesta, elaboración propia

La propuesta es la siguiente. Si bien en el sector educativo es viable la formación de una conciencia crítica, hay que señalar que en los mismos casos donde el alumnado se divide en estilos de aprendizaje también en aptitudes y actitudes para los campos del conocimiento, es decir, mientras algunos alumnos estarán más fuertemente orientados a las llamadas ciencias duras, otro estará más acercados a las ciencias sociales. Ya no mencionemos en los intereses de consumo. Es por lo que se orienta la presente propuesta al nivel superior indicado en rojo en la figura anterior, donde el interés en los medios audiovisuales está más definido y se pueden integrar los aspectos formativos

que menciona la Dra. Silberman

La Dra. Silberman menciona que el sector educativo tiende a delimitar esta responsabilidad formativa a la familia, para esta investigación se busca que los individuos que se están formando para participar en el medio asuman su papel de la siguiente forma:

- Adquiriendo conciencia crítica de los productos audiovisuales
- Reconociendo su deber social tanto para satisfacer una necesidad como para asumir que su producto tiene una repercusión social
- Estableciendo una ética en la producción audiovisual con miras a manejar lo mejor posible la difusión de las anomias.

Así que la propuesta parte de proporcionar una metodología a los alumnos de nivel licenciatura que cursen materias relacionadas a la producción audiovisual que incluya en la parte de preproducción, el guion, una serie de características que le permitan sin alterar su historia evitar la apología a la violencia y verificar los valores que está transmitiendo, esto con ayuda de un punto de partida que es la creación de una idea para escribir.

3.2 Entrevistas a profesionales de la producción audiovisual

Se realizaron entrevistas a profesionales relacionados a la producción audiovisual y la narrativa sus perspectivas éticas relacionadas a las producciones audiovisuales que se han mencionado. Los entrevistados fueron;

- Mtro. en Estudios Visuales Arturo Álvarez Medrano. 17 años en el medio. (Doctorante)
- Mtra. En estudios antropológicos de México Carla Valdespino Vargas, Escritora. 20 como docente. (Doctorado trunco)
- Lic. Ciencias de la Comunicación Celia Esquivel Fuentes, 22 años relacionada con los medios, principalmente locución.
- Lic. en Comunicación Cuitláhuac Martín Gómez Salinas, 26 en los medios audiovisuales, cine y televisión, guionista.
- Mtra. En Estudios Visuales Daniela Rodarte Córdoba, 10 años trabajando en Producción Audiovisual.
- Mtra. En Estudios Visuales Evedka Paulina Rodríguez Ayala, 12 años de relación con la producción audiovisual. (Doctorante)

A continuación, se muestra la pregunta, el objetivo, y gráficas realizadas para destacar los conceptos más

representativos dentro de las respuestas. La primera pregunta se omite porque fue la presentación del entrevistado.

2.- Mucho se ha dicho sobre la influencia de los videojuegos en las personas. Algunos a favor y otros en contra de su contenido. ¿Considera que también aplica a las series y películas?

Objetivo, hacer reflexionar al entrevistado sobre la relación entre el consumo de productos audiovisuales y la conducta de los consumidores.

AAM. - No influye, los grupos violentos son violentos. Sin muchos los factores que influyen, aunque considera que si hay cierto peso

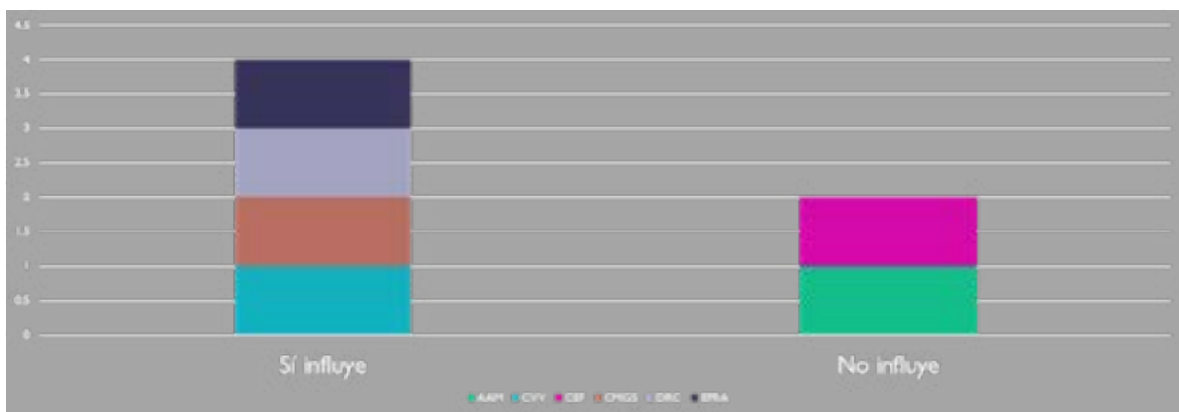
CVV. – Sí. Pero depende para quien lo va a consumir

CEF. – como productores de contenido se no ha responsabilizado del comportamiento del ser humano, pero los sistemas visuales no afectan, el tejido social se deteriora, los productos son ficticios. Varios factores afectan a la población. Rompimiento de estructuras como la familia.

CMGS. – Culturización, educación a los espectadores. Influye la formación en casa. Nos presentan a los villanos como héroes o protagonistas.

DRC. - Sí, pero no se restringe solo a los medios audiovisuales. Se les asocia, pero son mensajes que permean desde varios medios. Influencia fuerte pero no es lo único.

EVRA. – Sí, Intuye un poder lúdico en el cine (por ejemplo en películas de abogados)



Gráfica 1 Elaboración propia

3.- En su opinión ¿Los productos audiovisuales sirven para escapar de la realidad?

Objetivo, conocer la opinión del entrevistado sobre la función de escape de la realidad de los productos audiovisuales

AAM. - Sí. Tiene una función artística y entretenimiento. Funciona como una especie de escaparate. Poder ver algo con lo que no estoy relacionado.

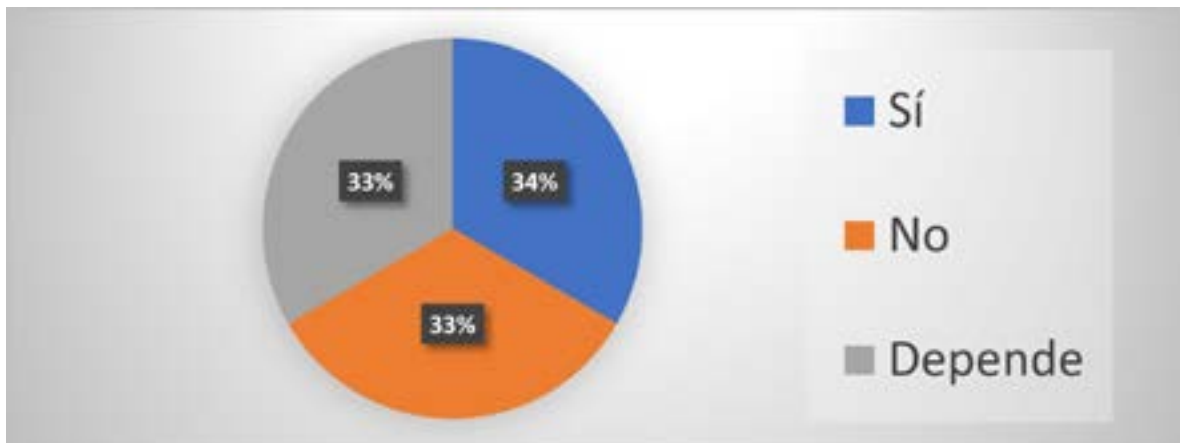
CVV. – Sí te escapabas de la realidad, pero si la serie esta realizada con base a la realidad invita a la reflexión.

CEF. – Algunos sí. Emocionalmente sí. Consumimos por una cuestión emocional. Sustitución de emociones.

CMGS. – hay distintos tipos de productos. Hay los distractores, los profundos. Y también tiene que ver la formación del espectador.

DRC. – Relativa al contexto, no necesariamente sirven para escapar a la realidad, presentan realidades distópicas. Es una sublimación sus deseos suprimidos.

EVRA. – hay muchos escapes, el lenguaje mismo es uno



Gráfica 2 Elaboración propia

4.- Es común que se dé mucho crédito a los directores o productores de los audiovisuales, pero ¿Cuál es la importancia de la narrativa en la construcción del contenido del guion?

Objetivo, obtener la reflexión del entrevistado sobre el papel de la construcción narrativa en el guión y el papel del guionista en ello

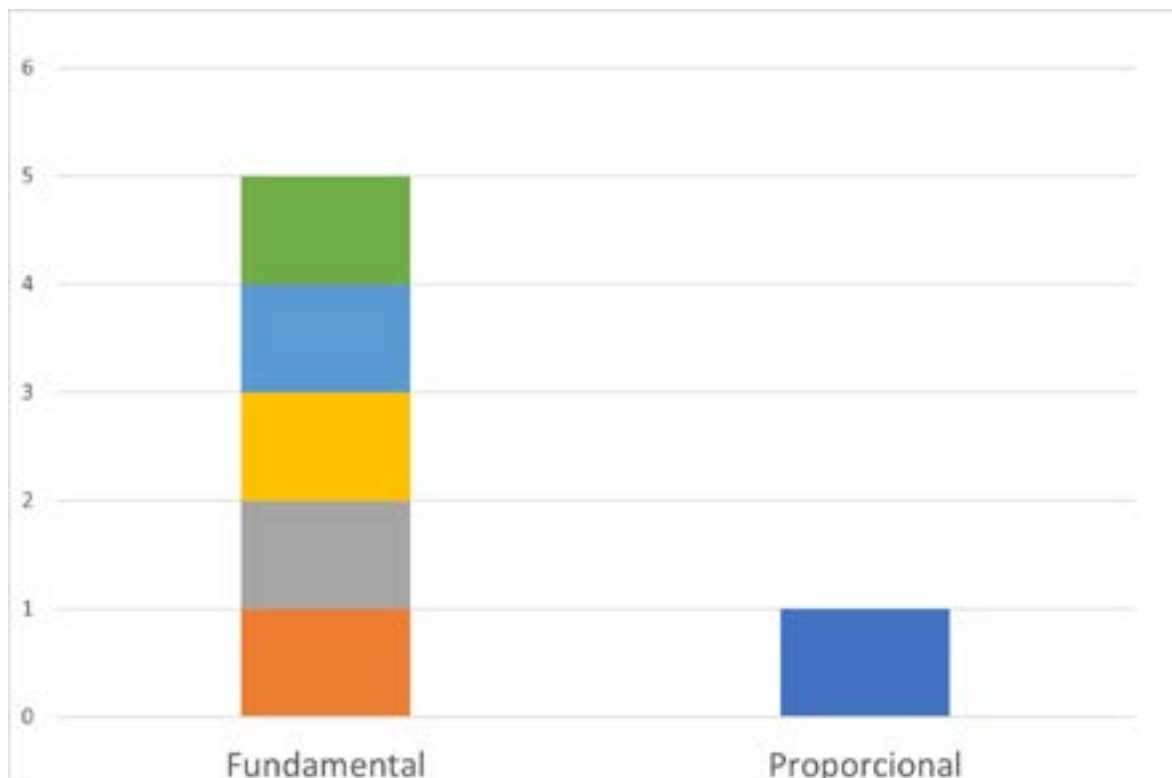
AAM. - Muy importante. Es fundamental, de ahí parte la configuración del relato. Pero es necesaria la intervención del resto del equipo. Pero es proporcional

CEF. – Es muy importante, a la par del director. Reproduce modelos de éxito, se tiene que ser específico. Tienen el mayor peso. El director se nutre. El guionista genera comprensión

CMGS. – Sin guión no tengo nada, argumenta las decisiones de los personajes. El *Star System* les dio más peso a los rostros, como a los actores. El director comienza a firmar las obras.

DRC. – Fundamental, el papel del guionista es primordial. Existe el director guionista. Trabajo colaborativo.

EVRA. – Personaje medio escondido, hay premios a su trabajo, las películas como texto.



Gráfica 3 Elaboración propia

En la respuesta “proporcional” el entrevistado comenta que la carga de trabajo es igual de importante que la del director y demás miembros de la producción, aunque no sea tan visible.

5.- Los guionistas son las primeras personas en ver una película de principio a fin, pero no siempre llega su visión con total fidelidad al espectador ¿Qué poder tienen los productores y directores para modificar su contenido?

Objetivo, el entrevistado reflexionara sobre el papel de poder que tienen tanto el productor como el director para modificar el contenido del guion y su objetivo.

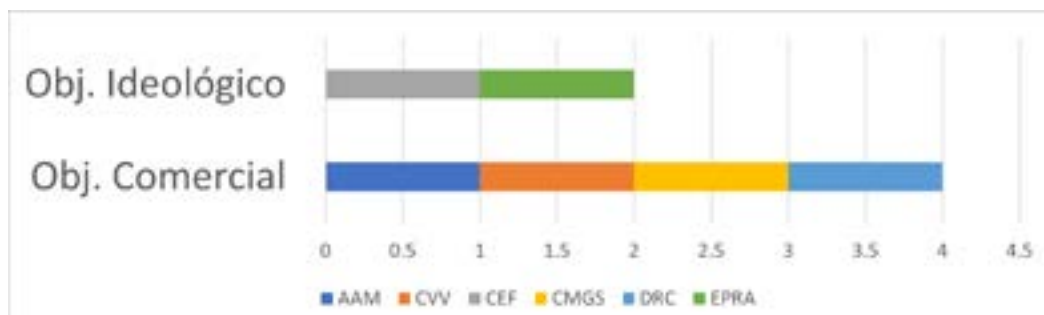
AAM. - Total. Quien produce tiene poder para modificar por un bien comercial. No hay bibliotecas de guiones, algunos bien escritos.

CEF. – Son los encargados de reforzar las ideas. A través de la semiótica y figuras retóricas.

CMGS. – Los productores orientan la producción a algo más comercial. El objetivo es generar más productos.

DRC. – Obedece a cuestiones de comercialización, no fines creativos. Aparato mercadológico detrás.

EVRA. – es parte de la apropiación



Gráfica 4 Elaboración propia

En todas las respuestas se reconoce un poder de facto por el control del contenido, aunque como se aprecia en la gráfica es mayoritariamente por cuestiones comerciales.

6.- Al momento de narrar historias basadas en hechos reales ¿Es moralmente correcto que se exageren o desvirtúen para lograr atrapar a la audiencia?

Objetivo, el entrevistado reflexionará sobre las implicaciones morales de la dramatización de hechos reales al escribir y producir producciones audiovisuales.

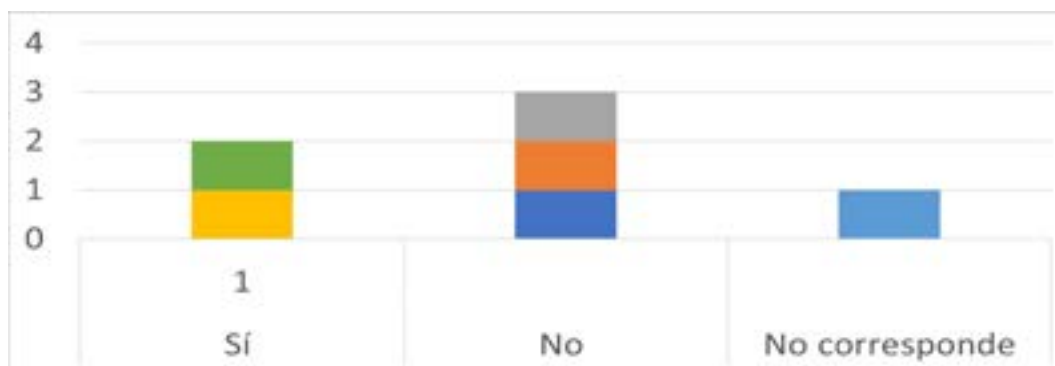
AAM. - No. El problema de dramatizar es porque la vida real no es dramática. No es posible retratar un hecho real sin dramatizarlo, recae en el espectador. Se pidieron los permisos para hacerlo.

CEF. -No estoy de acuerdo, pero somos voyeristas. Somos doble moral. Lo que consumimos de alta calidad es más caro por ejemplo los periódicos. Los periódicos amarillistas son más baratos, más morbosos y venden. Pero hay formas inteligentes de generar el morbo.

CMGS. – Mi obligación como guionista es generar empatía con el espectador. Se tiene que generar emoción, es correcto en el sentido creativo. En el sentido moral hay que ver qué línea tenemos. Tiene que ver con la ética personal.

DRC. – Relativa. Los contenidos no están hechos para aleccionar, son un canal de sublimación humana. Si es educativo no debería. Se vale en categorías de ficción. Construcción de un mito y modelos aspiracionales.

EVRA. – no actuar con forme a lo que está bien o mal, hacerte responsable de tus acciones.



Gráfica 5 Elaboración propia

7.- Pensando en series y películas que retratan hechos relacionados con actos delictivos o moralmente cuestionables ¿cómo se puede entender el gusto de los espectadores en estos productos?

Objetivo, el entrevistado reflexionará y dará su opinión sobre el porqué del gusto en producciones audiovisuales que hacen apología de conductas anómicas.

AAM. – Me mantengo alejado de la audiencia. Es un asunto interdisciplinario. Se hace un *target*. Intervención directa para lograr una venta. El audiovisual es un producto. Es una retroalimentación.

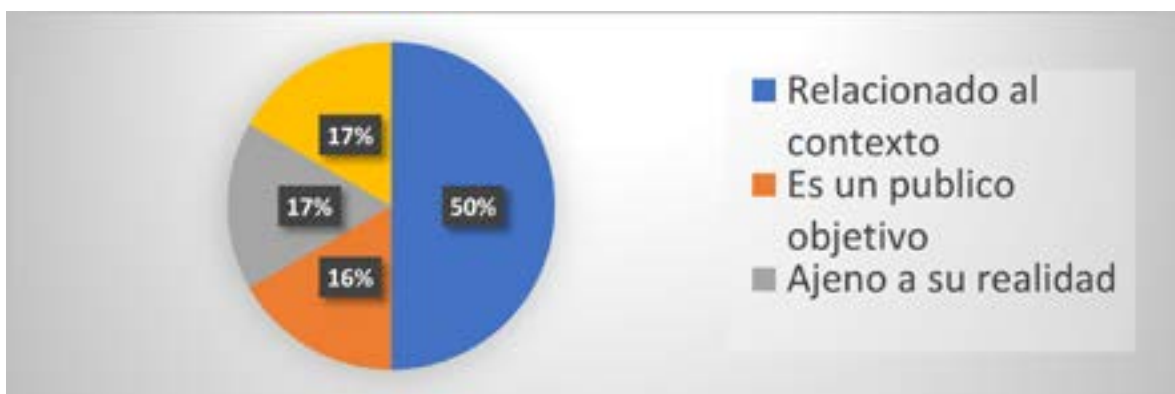
CVV. – Sector de la sociedad que no vive directamente el problema. Si es mi realidad no es inmoral mostrarla.

CEF. – Por el morbo, lo prohibido genera expectativa. El discurso te lleva a descubrir lo que te imaginas. Son como una *matrushka*, descubres por capas y quieres ver más.

CMGS. – Mis valores personales me impiden ver estos productos. En el cine a lo largo de la historia hay varios temas, quien decide es el espectador. El espectador está tan bombardeado que termina aceptándolo.

DRC. – Si es por el camino de la apología, es porque la sociedad está jodida. Imbecilidad absoluta. Sublimación y represión de deseos. No es un fenómeno local. Sociedad de doble moral.

EVRA. – La exhibición de lo que existe. Estructura social, normaliza.



Gráfica 6 Elaboración propia

El 50% comenta que responde más a una situación de acceder a lo prohibido.

8.- Cuando los guiones están basados en hechos reales ¿influye en la percepción del espectador sobre estos hechos? ¿por qué?

Objetivo, reflexión del entrevistado sobre cómo influye en la percepción del espectador, se espera que ahonde sobre el tipo de espectador y su contexto.

AAM. – El cine es un creador de imaginarios. Se borra la línea de la realidad y la ficción. Sin embargo, no lo considera así, es más complejo

CVV. – idealiza

CEF. – Sí, genera que se normalicen. (*Backyard*, película) Se genera una deshumanización o una evasión de la realidad.

CMGS. – No solo los basados en hechos reales, incluso la ficción influye. Lo emotivo influye a la persona, aunque no haya pasado en la vida real. Es una versión de los hechos.

DRC. - No es un fenómeno local. Sociedad de doble moral.

EVRA. – si, pero tiene que ver con las herramientas para ver de una manera critica, es una ficción.



Gráfica 7 Elaboración propia

9.- Este tipo de productos audiovisuales, que hacen apología del delito ¿Cuál es el objetivo de este tipo de productos? ¿Es para generar conciencia y reflexión o normalizar en el espectador su existencia?

Objetivo, el entrevistado hará una distinción entre el objetivo de entretener y una posible manipulación.

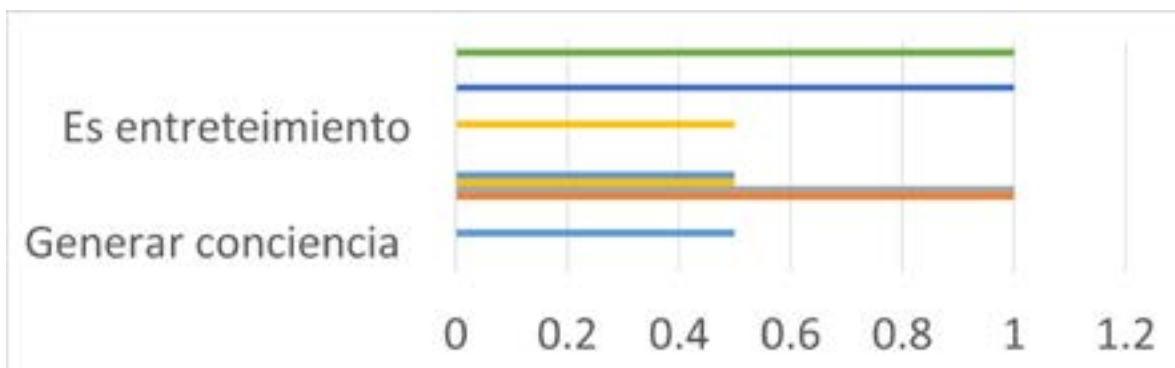
AAM. – Yo personalmente no me lo cuestiono. Mi responsabilidad es entender a los personajes y realizar una experiencia artística. Personalmente me relaciono con un personaje, pero no me influye en mi actuar. Puede funcionar para no seguir lo que se ve en pantalla.

CVV. – 18:00. Depende del producto.

CEF. – Normaliza,

DRC. – Teoría de uso de gratificaciones, ambas. El consumo desmesurado es el fin principal. Productos de más fácil consumo. Condicionar al consumidor a una recepción más acrítica. Generar cierta adicción.

EVRA. – Es subjetivo, porque depende de cómo accede el público al contenido.



Gráfica 8 Elaboración propia

10.- ¿Considera el guionista algún tipo de impacto negativo en la salud mental del espectador?

Objetivo, estimar la responsabilidad del guionista con respecto al impacto del contenido generado, si es el caso del que el entrevistado haya escrito guiones con anterioridad hablara de su propia labor.

AAM. – Sí, como realizador y consumidor lo sabes. Pero depende del espectador, audiencia. También depende de donde colocas el producto. Se sabe que se puede provocar, reacciones. El arte tiene que provocar, pero las personas se pueden ofender.

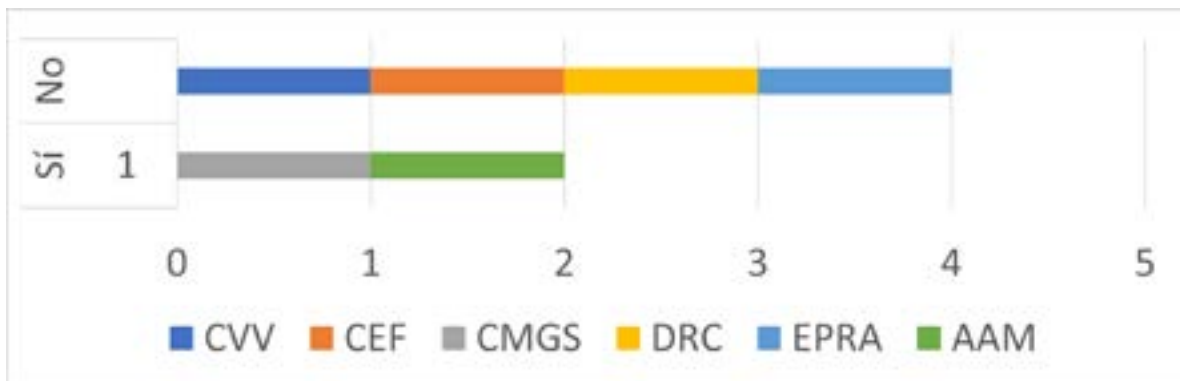
CVV. – No porque no te está confrontando con la realidad, no es igual a cuando lo ves en la vida. No estás viendo la realidad. Lo que se ve en los videos se ve fácil, pero en la realidad es más duro.

CEF. – No creo, queremos se genere un efecto, a veces la reflexión. El efecto no es el que esperas. Tus objetivos a veces no se cumplen. Influyen los contextos de las personas.

CMGS. – corresponde a las competencias de espectador. El espectador debe saber que es una ficción.

DRC. – No afecta la salud mental, la tenemos o no. Puedes recibirlos y no te afectan.

EVRA. – solo si el tema lo amerita, de lo contrario no



Gráfica 9 Elaboración propia

11.- Los realizadores de este tipo de productos audiovisuales ¿Tienen algún tipo de responsabilidad hacia los espectadores?

Objetivo, el entrevistado reflexionara sobre la responsabilidad de los realizadores al construir mensajes en sus contenidos audiovisuales.

AAM. – Sí, porque se provocan reacciones. No podemos controlar las formas en que la obra se va a interpretar.

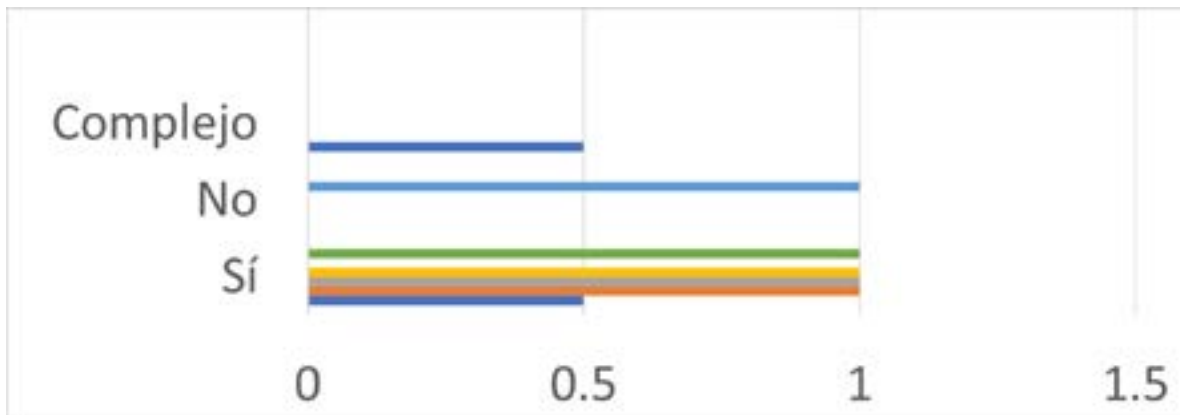
CVV. – Sí, pero no hay sanciones.

CEF. – Sí, tiene que ver como lo realizaste. Para mantener la objetividad para no perder objetividad.

CMGS. – Desde mi ética personal yo si lo considero. Hay que tener cuidado con lo que muestro. Lo que muestro en pantalla toca a otra persona, que no sea una idea de destrucción. Si tenemos conciencia. Desafortunadamente la industria está detrás de nosotros.

DRC. – Educación del espectador, no solo desde el gobierno, desde la familia. Responsabilidad de los receptores.

EVRA. – Sí, relacionado a leyes.



Gráfica 10 Elaboración propia

En la pregunta anterior, el entrevistado refirió que al ser el objetivo la generación de emociones los realizadores no pueden ser responsable de lo que siente el espectador.

12.- ¿Tiene cabida la ética profesional en la realización de este tipo de producciones? ¿cuál es su opinión al respecto?

Objetivo, identificar el grado de importancia de la ética en el proceso creativo de los PAV

AAM. – Existe una carga moral. El arte es violento. Derecho a libre expresión. Pero invita a cuestionar, pero depende de quién lo está viendo. Kubrick retiró La Naranja Mecánica. Juicio de valor. No alecciones con el cine. ¿Cómo me aproximo a los temas? (el realizador).

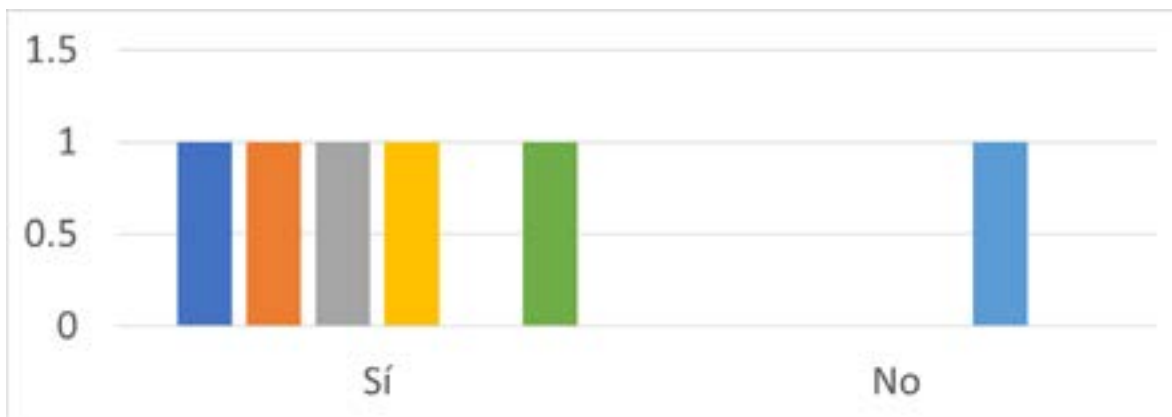
CVV. – Sí, no enaltecer lo anómico. Delimitar los límites en el contenido. Los lineamientos son necesarios, estamos en el hoyo.

CEF. – Responsabilidad social, en la preproducción se ve que estes bien con la parte legal, por ejemplo, con el artículo relacionado a la apología. Ejemplo, Orson Wells y su guerra de los mundos.

CMGS. – Ley de protección al espectador. Grupo sensor. Personalmente considero que si, no es ser per-signado. Los medios tienen un compromiso moral en el contenido de sus mensajes. Entretener educar o generar una línea de pensamiento.

DRC. – No, depende del espectador formarse un criterio.

EVRA. – Sí. Tiene que haber.



Gráfica 11 Elaboración propia

13.- ¿Los latinoamericanos somos en esencia como lo retratan algunas series y películas?

Objetivo, dentro del diseño de los PAV hay que destacar el papel de los estereotipos en ellos. Pregunta exploratoria

AAM. – Los estereotipos son eso.

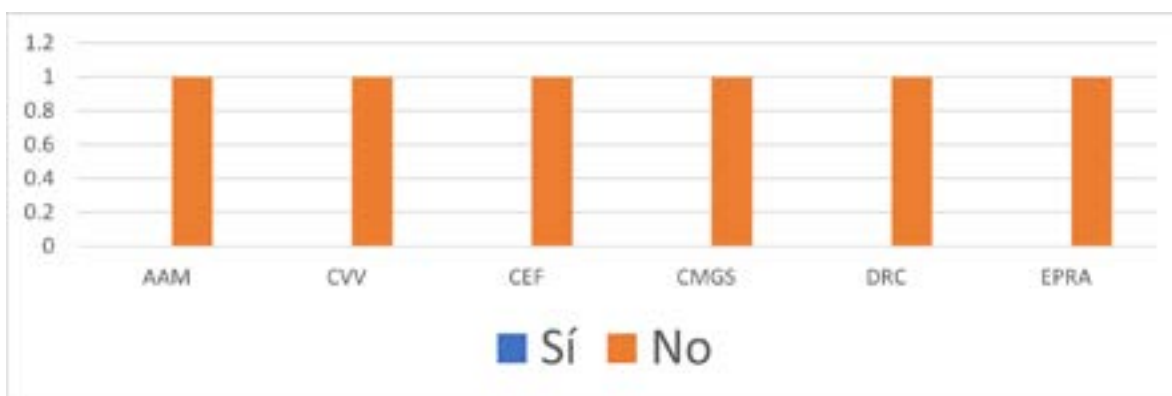
CVV. – No, los estereotipos no representan la totalidad. Es un término que se discute.

CEF. – No, somos más que eso. En Cobra Kai intentan hacer un giro.

CMGS. – Es una línea política, una forma de dividir. Nos acostumbraron a no filtrar como espectadores. Sesgo de la sociedad.

DRC. – No, no somos todos iguales, se recurre al estereotipo para el consumo fácil. Se retratan modos de conducta.

EVRA. – No, pero tengo mis bemoles con la esencia. Todo esta permeado por la realidad que vivimos. Son etiquetas, nos ayudan a entender la realidad, pero son maleables y cambiantes.



Gráfica 12 Elaboración propia

En la pregunta anterior, se reconoce mayoritariamente un uso negativo y exagerado del estereotipo latino, dejando de lado la diversidad que implica el termino en pro de una narrativa fácil.

14.- ¿Qué papel juegan este tipo de productos en la expansión del deterioro social?

Objetivo, saber hasta qué punto el entrevistado considera que el espectador contribuye al deterioro social al imitar, idealizar o mantener conductas anómicas a partir del refuerzo de los PAV

AAM. – Es una situación compleja ya que son muchos factores

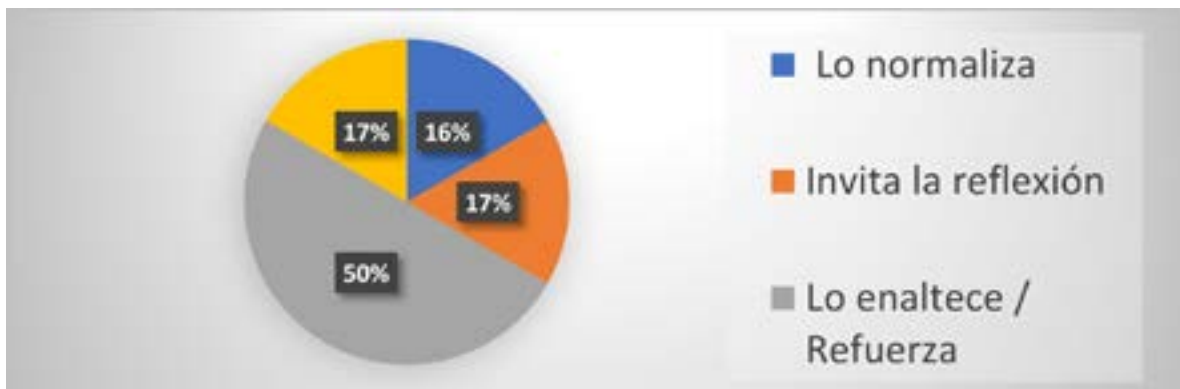
CVV. -

CEF. – Refuerzan actitudes negativas

CMGS. – Ponen en riesgo la cultura, la historia. Te hace olvidar los valores. Individualismo disfrazado de multiculturalismo. No invita a la reflexión, cultura de la cancelación. Cambio de valores.

DRC. – Reproductor de ideologías, reproduce lo que ya estaba ahí (refuerza). No se cambia por consumir audiovisuales.

EVRA. – es responsabilidad de la sociedad, no de quien produce. Lo consume porque es su realidad.



Gráfica 13 Elaboración propia

15.- ¿Este tipo de productos ayudan a generar una identidad en las personas?

Objetivo, el entrevistado dará su opinión acerca de la forma en que los PAV y la identidad de las personas se relaciona.

AAM. – no, hay productos que no nos representan. El peso de estados unidos. Influyen incluso los productos asiáticos.

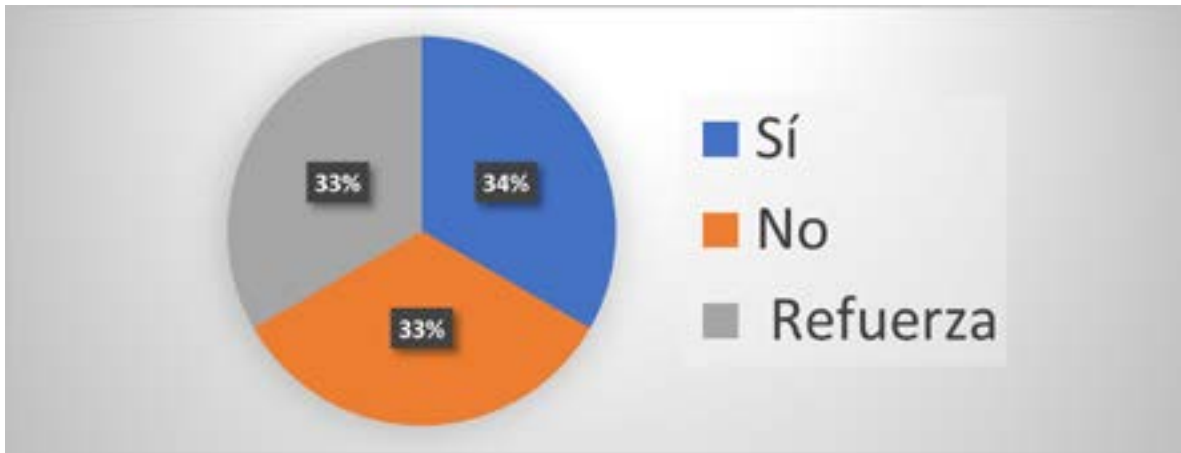
CVV. – Refuerza la idea de identidad. Perpetua ideas. No Ayuda a visualizar algo distinto.

CEF. – Carecemos de identidad, no la reforzamos. Sentido de pertenencia. Ejemplo, nuevas tendencias en fe, la santa muerte o san judas Tadeo.

CMGS. – Contribuye a olvidarla.

DRC. – Cualquier contenido te ayuda a reforzar tu identidad, pero las relaciones sociales te hacen ser quien eres en realidad. Te ayuda a reforzar.

EVRA. – Sí, los AV tienen una responsabilidad, no se si se puede cuantificar.



Gráfica 14 Elaboración propia

16.- Al realizar un guion con la intención de enaltecer valores positivos como honestidad, lealtad, defensa del oprimido ¿podríamos esperar que cierto sector de la audiencia cambie su perspectiva sobre la realidad?

Objetivo, una reflexión sobre el poder de influencia en los contenidos.

AAM. – Sí, puede ayudar a llegar a una reflexión. Es sutil. Hay que tratar al público como seres inteligentes. Los productos son manipuladores. Establecer un dialogo con el público. Sembrar una idea.

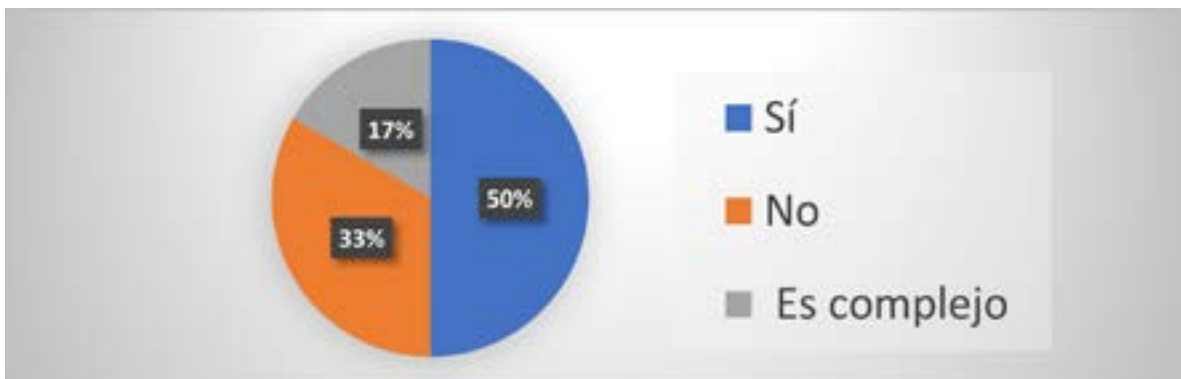
CVV. – Dejando de reproducir mensajes, motivar la crítica.

CEF. – No hace la diferencia. Tiene que ver con las estructuras, como la familia. No tiene relación con la realidad.

CMGS. – Los espectadores podemos dar más. El guión se tambalea. Buscar una manera de que el guion enaltecer valores sin caer en melodrama. De manera inteligente.

DRC. – No sé si cambiaría algo. Es una cuestión de reclamo social, responsabilidad social. Retratarlo podría generar indignación por que no se refleja en la realidad. Defensoría de las audiencias. <https://www.spr.gob.mx/defensoria/> recae en el espectador.

EVRA. – Ejemplos de ficciones que, si checan con la realidad, películas de venganza. Todo nos refleja, que de ese reflejo quiero tomar, en relación con la imagen de la meta realidad.



Gráfica 15 Elaboración propia

Respecto a la responsabilidad ética de los realizadores

Se reconoce una responsabilidad de los realizadores al momento de la creación de contenidos. Existe cierto nivel de conciencia sobre el impacto de su trabajo, pero señalan que no todo el contenido va a influenciar igual por diversos factores. Solo en dos casos se identificó que al momento de escribir consideran implicaciones éticas de responsabilidad al espectador o lector.

Respecto a los espectadores

Se reconoce en la mayoría una afectación hacia los espectadores, sin embargo, aparecieron en algunos comentarios la necesidad de una responsabilidad del espectador, que se vuelva crítico de lo que consume. Y evitar dejar caer toda la responsabilidad en los productores. Influye en ellos su contexto, su formación, sus intereses y fantasías.

Respecto a los contenidos

No se considera a los contenidos como algo intrínsecamente malo. Sin embargo, se reconoce un nivel de influencia y hasta manipulación no solo de las mentes, también de las emociones. Se considera complicado la aplicación de una guía ética pero no imposible.

3.3 Cuestionarios aplicados a estudiantes de Producción Audiovisual

Se aplicó un cuestionario a estudiantes de las materias de Producción Audiovisual Digital (25 alumnos) y Producción Audiovisual Digital Avanzada (18 alumnos) de la Carrera Diseño, Animación y Arte Digital en la Universidad Tecnológica de México UNITEC Campus Toluca con la finalidad de conocer su punto de vista respecto a los lineamientos éticos que se les presentaron al inicio del cuatrimestre, relacionados con su proyecto. Anterior a la aplicación cuestionario:

- Se les presentó la Misión y filosofía de la institución.
- Se les presentó el encuadre del cuatrimestre, incluyendo lineamientos éticos. Como evitar la apología del delito y la apoteosis al consumo de drogas.
- Se les presentó el proyecto del cuatrimestre el cual consiste en desarrollar un cortometraje del género Terror, subgénero a elección de los equipos.
- Se formaron los equipos que son denominados Casas Productoras.

Posteriormente a la entrega de los cuestionarios se utilizó el programa Atlas.ti para obtener los conceptos o palabras más usadas para responder los cuestionamientos (ver nube de conceptos 1). Se pudo detectar que los participantes identifican la intención de los lineamientos presentados para la realización de su proyecto. Ampliando la nube de resultado se detecta que los participantes están conscientes de que existe cierta influencia de los productos audiovisuales en las personas. Aparece el término *personas* con mayor preponderancia que *espectadores* o audiencia. Por lo que los participantes reconocen un aspecto más humano en quienes consumen.



Nube de conceptos 1 Elaboración propia

Al momento de la redacción de este apartado se espera la entrega de los cortometrajes, de lo cual se podrá desprender un resultado que demuestre si se aplicaron los lineamientos o no y posteriormente preparar la siguiente aplicación. Que tendrá lugar en enero de 2023.

3.4 Modelo de diseño

Partiendo del análisis de lo que es el nivel creativo al momento de desarrollar una identidad visual Joan Costa (2018, pág. 35) menciona que "...toda semantización resulta de dos operaciones creativas fundamentales: selección, dentro de un repertorio de unidades disponibles (lo que nosotros llamamos "signos de identidad"), y combinación de las unidades seleccionadas (construcción de la identidad visual) el cual se va a reorientar para la escritura de un guion.

Como primer paso, será retomar la fórmula de Costa y modificarla de la siguiente manera: Selección de unidades disponibles (bagaje cultural) y combinación de las unidades seleccionadas (generar la idea a partir de ellas). Estos elementos permitirán al estudiante identificar un sujeto a quien le pasa algo y toma una decisión. Posteriormente se elabora una escaleta donde se describen a grandes rasgos las acciones que llevan del inicio hasta el final de la historia, aquí se revisarían las acciones de nuestros personajes y se verificaría que no se estén creando conductas aberrantes que parezcan atractivas.

Falta desarrollar esta mencionada metodología de manera más puntual, así como algunas herramientas que permitan verificar si se está trabajando con el objetivo planteado. Dado que los trabajos de los estudiantes difícilmente llegan al mercado, no se niega la posibilidad de que algunos de estos lleguen a ser producidos para el consumo masivo. Por lo cual sería difícil medir, si la metodología tuvo éxito. Al respecto encontramos que:

Las técnicas de comprobación en el diseño pueden tener los más diversos grados de eficacia, y pueden también, en su límite, tener una eficacia mínima o ninguna. (...). Con esta base, el conocimiento generado en el diseño debe considerarse dentro de límites y posibilidades muy distintas a las que ocurren en la ciencia. (Irigoyen, 2010, pág. 41)

3.4.1 Desarrollo del Modelo ético de diseño y escritura de guiones para plataformas de streaming

A continuación, la propuesta para el modelo ético de diseño y escritura, aplicada a un proyecto escolar real, del cual se desprendió un proyecto que cumplió con las expectativas de cumplimiento de los lineamientos presentados.

Dentro de las instituciones universitarias, públicas o privadas, los proyectos de cada materia están orientados a proporcionar las habilidades (práctica) y conocimientos (teoría) que formen a los estudiantes para desenvolverse óptimamente en sus carreras. Las licenciaturas entregan precisamente eso, una licencia o certificación para ejercer determinadas profesiones. Los objetivos están orientados al bienestar social, sin embargo, cabría hacer un análisis de cuantas universidades incluyen en sus programas de estudio cátedras orientadas a la formación ética de la profesión y si es el caso de que la incluyan que tan extensa es.

Algunos campos dentro de la formación ética profesional seguramente incluyen el secreto cliente-profesionista o confidencialidad con el paciente, en el caso de profesiones de la salud. Para los diseñadores éticamente se habla de contratos de confidencialidad, evitar conflictos de interés al trabajar con competidores directos, cumplimiento de normas empresariales. La cuestión es si dentro de la formación se establece un compromiso y responsabilidad con la sociedad que consume los productos diseñados. Una estrategia para garantizar el consumo de un producto es el diseño emocional, entonces cuestionamientos como ¿existe una responsabilidad sobre el impacto emocional y mental en el consumidor? se responde, en parte apoyado por algunas de las entrevistas realizadas, los cuestionarios aplicados a los alumnos. Se espera del estudiante y profesional universitario una

cobertura de todos los aspectos necesarios para el óptimo desarrollo de un proyecto de diseño, nos referimos a la aplicación de métodos de diseño, estudios de mercado, co-diseño, transdiseño, grupos de control, teorías de signos y narrativas discursivas, entre muchos otros, entonces, se debe esperar también un compromiso ético de evitar cualquier daño al usuario y consumidor.

En la carrera Animación, Diseño y Arte digital en UNITEC Campus Toluca, durante el cuatrimestre que comprende de enero abril de 2023 (23-2) se solicitó a los alumnos de las materias de Producción Audiovisual Digital 23-2 (P.A.D.) y Producción Audiovisual Digital Avanzada 23-2 (P.A.D.A.) la elaboración de un cortometraje, proyecto que tiene como objetivo lo ya establecido en este documento, el desarrollo de habilidades, la asimilación de conocimientos y una postura crítica entorno a un tema de interés social, por lo que por normativa no debe presentar apología a ninguna de las anomias que se enlistan, sin embargo no está establecido en el programa que el docente cuide esto. Para el desarrollo del proyecto se presentaron las siguientes normas:

3.4.2 Modelo aplicado a un cortometraje

- I. Mínimo tres personajes interpretados por tres actores distintos. Máximo siete personajes donde tres actores podrán interpretar un máximo de dos personajes.
- II. Se deben incluir diálogos, no están permitidos los trabajos sin diálogos. La cantidad y calidad de los diálogos se revisarán durante el proceso de escritura.
- III. Armas blancas. En el caso de representar agresiones directas como ejecuciones o asesinatos, evitar los encuadres donde se vea el daño al personaje de manera clara, con saña o disfrute por parte del atacante. Se debe buscar que el acto sea representativo sin llegar a dar detalles sobre cómo hacerlo.
- IV. El personaje que incurra en actos anómicos debe de recibir su castigo en proporción a éste y apegado en lo posible a las leyes de su región en caso de que la narración lo amerite evitando que se libere de este por el medio que sea, esto incluye la muerte, ya que se debe considerar como una salida narrativa fácil. Permitiendo transmitir un mensaje de esperanza en quienes han sufrido de estos actos.
- V. Procure que quien realice el acto anómico corresponda al arquetipo que le corresponda, un villano es un villano, sin darle atributos que permitan una mala interpretación de su proceder ni se vuelva un personaje admirable.
- VI. El personaje que sea víctima de actos anómicos debe recibir justicia.

- VII. En caso de que la narrativa incluya aspectos sobrenaturales se debe indicar con una advertencia al público que dicho evento es ficticio. Entiéndase como milagros, intervenciones divinas, actos de brujería, etc.
- VIII. Armas de fuego. Se debe evitar mencionar forma de adquisición, los calibres, las marcas o sobrenombres de estas, así como su operación y mantenimiento. En el caso de representar agresiones directas como ejecuciones o asesinatos, evitar los encuadres donde se vea el daño al personaje de manera clara, con saña o disfrute por parte del atacante.
- IX. Evitar la apología de actos anómicos y en medida de lo posible mencionar su prevención transmitiendo de qué manera se pueden reducir. Esto implica actos delictivos contemplados en la normatividad del país donde se desarrolla la historia, así como en los países que se distribuya. Entre los cuáles encontramos:
- a. Asesinato
 - b. Corrupción
 - c. Discriminación
 - d. Distribución, consumo y adicción a sustancias ilícitas
 - e. Fraude
 - f. Justicia por propia mano
 - g. Secuestro
 - h. Suicidio
 - i. Tráfico de personas, sustancias y artículos ilegales
 - j. Violencia de género
- X. En caso de tratar temas de adicción, autolesiones o suicidio se debe incluir en la narrativa como prevenir estas situaciones, así como las consecuencias emocionales y psicológicas de quienes sobreviven a personas que pierden seres queridos debido a estas acciones.
- XI. En el caso de las sustancias ilícitas no proporcionar detalles sobre su consumo, adquisición y distribución como un medio viable de ganarse la vida, en caso de hacerlo se debe confrontar al o los personajes involucrados a las consecuencias, de igual forma se incluye la fabricación y métodos de consumo.
- XII. Transmitir como proceder ante acciones anómicas, identificar señales de advertencia, así

como el riesgo de no solicitar ayuda, confrontar el problema o denunciar.

- XIII. En caso de tratar eventos reales no representar a detalle con imágenes como se dieron los eventos ni exagerar los mismos, en caso de que sea una interpretación de como sucedió un determinado evento, es decir, sin confirmación de que sucedió de una forma determinada, de preferencia no inventar el evento y limitarse a la reproducción de los eventos posteriores. Ejemplo, un suicidio o asesinato sin testigos que puedan corroborar lo sucedido.

Hasta el punto XIII constituyen los lineamientos presentados a ambos grupos de Producción. También se les recomendó ver el programa japonés UIM404 temporada 1 episodio 2 (ver ilustración 2), disponible en Netflix, con la intención de que comprendieran mejor el objetivo del proyecto, dada la trama y la resolución presentada. Cabe destacar que la última parte de mencionado episodio fue muy bien aprovechada por el equipo Time Studios, situación que se comentará más adelante.



Ilustración 2 Diapositiva de elaboración propia, 2023

De igual forma, para abordar el desarrollo de algunos personajes y situaciones dentro de la trama se dejó como parte de las actividades de ambos grupos ver el documental de Netflix La Invasión de los Clichés de Hollywood (2021), con la finalidad de que trataran de usarlos en su proceso de escritura. Más adelante se mencionará como fueron aprovechados por el equipo anteriormente mencionado.

Cabe mencionar que en el temario de P.A.D. abarcan las tres etapas de producción, donde se abordan estrategias de escritura, por lo que este documental, junto con Las Películas que Nos Formaron (Netflix, 2019) constituyen material audiovisual de apoyo para la etapa de Pre-Producción.



Ilustración 3 Diapositiva de elaboración propia, 2023

En ambos grupos de 22 alumnos cada uno, se formaron cuatro equipos, con un total de 8 equipos se esperaba el mismo número de cortometrajes, sin embargo, en P.A.D. uno de los equipos se desintegró, por lo que se recibieron dos cortometrajes de los nuevos sub-equipos que no cumplieron los requisitos para ser evaluados, en P.A.D.A. un equipo no alcanzó a entregar, por lo que perdieron su evaluación. Se entregaron en total 6 cortometrajes de los cuales en la materia P.A.D. se recibió *Culpable* del equipo Time Studios, con una duración de 00:23:13. Cumpliendo con los objetivos tanto técnicos como narrativos del proyecto. El género Thriller policiaco, aborda temas de violencia de género, falta de ética profesional, suicidio, además de cumplir como denuncia social sin caer en la apología de alguno de estas situaciones mencionadas, cerrando satisfactoriamente la historia.

Resumen:

Karla es una adolescente que a perdido a su madre, sufre de depresión, sin embargo, busca continuar con su vida. Su padre, José Luis, es un policía encargado de investigaciones relacionadas a desapariciones y violencia de género quien critica de forma negativa la forma de vestir de su hija. Karla además sufre de acoso en la calle y una mala opinión de su persona por parte de sus compañeras de escuela. El estrés, acoso y depresión orillan a Karla al suicidio. Posterior a su muerte José Luis descubre material fotográfico que demuestra que su hija era víctima de un acosador, decide investigar al sujeto hasta dar con él. Al momento de tenerlo a su disposición trata de matarlo en venganza, pero gracias a la intervención de su asistente recapacita y decide detenerlo. Posteriormente José Luis decide continuar con su trabajo para evitar que lo ocurrido a Karla se repita.

A continuación, se comentan algunas de las secuencias del cortometraje haciendo un análisis de fotogramas seleccionados, primeramente para establecer que el equipo desarrollo bien las activi-

dades de preproducción y producción, y posteriormente de acuerdo con su importancia narrativa, composición y relevancia para el presente documento, comentando los cambios sugeridos al equipo durante la preproducción, producción y post producción para alcanzar los objetivos planteados en este documento.

3.4.3 Guión y Storyboard

Durante el proceso de escritura del Guión y realización del Storyboard (ver ilustración 4) se sugirió al equipo suprimir representaciones explícitas de violencia de género que involucraran acciones físicas, por lo que se limitaron a agresiones verbales moderadas y acoso visual.

La primera secuencia ayuda a establecer el estado de la protagonista, ha perdido a su madre y su relación con su padre no es la mejor (ver Ilustración 6-8). Se puede intuir un nivel de depresión en ella, que, si bien no es tratada al menos escribir en su diario se puede percibir como terapia. El espacio de la protagonista se percibe en orden y limpio, por lo que pareciera que pese a su situación está todo bajo control.



Ilustración 4 Página del Storyboard, Ramos, E.



Ilustración 5 Título del cortometraje, Time Studios



Ilustración 6 Fragmento del guión, Ruíz, I. & De la Cruz, I.



Ilustración 7 Panel del Storyboard, Ramos, E.



Ilustración 8 Captura de pantalla, *Culpable*, 2023

Posterior a la secuencia de créditos, pasamos a una secuencia donde se nos presenta al padre. Donde se reitera lo narrado por la protagonista (ver ilustración 9-11), las agresiones verbales del padre hacia su hija (1A) debían recalcar no solo la violencia de género sino denunciar violencia intra familiar. Cabe destacar que la construcción del cliché del policía malo estuvo bien relajada al destacar el desdén por el trabajo asentado por una adicción alcohólica. Cabe mencionar que en el documental anteriormente mencionado sobre los clichés, algunos entrevistados recalcaron que la audiencia reconoce que los policías no actúan en la vida real como se muestra en las producciones, aquí la intención es que el espectador lo identifique como una actitud que se da en la vida real, más adelante esto cambiará dentro de la trama. Por el momento en la historia consideramos dos acciones anómicas, que se ven minimizadas tanto por el manejo de las mismas como por la actitud de la protagonista. No se sugiere que la misma busque ayuda u orientación al respecto (1N) porque es a favor de que la trama avance.



Ilustración 9 Fragmento del guión, Ruíz, I. & De la Cruz, I.



Ilustración 10 Panel del Storyboard, Ramos, E.

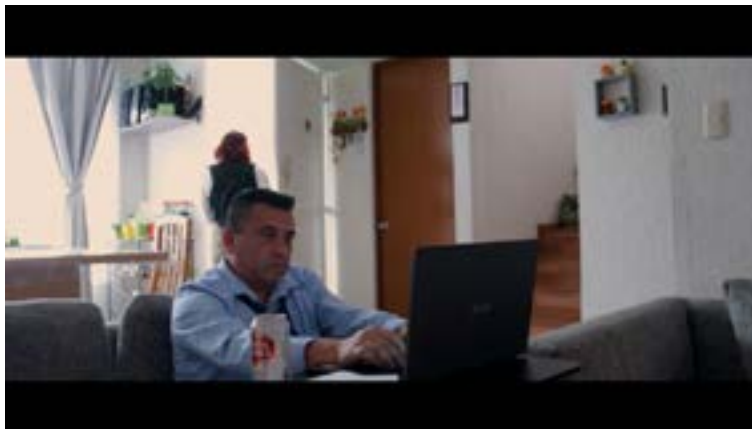


Ilustración 11 Captura de pantalla, Culpable, 2023

Para la escena del parque, en la secuencia de los acosadores, las agresiones verbales (1A) se mantienen por debajo de la vulgaridad extrema evitando palabras altisonantes, no se trata de negar el fenómeno, pero se busca evitar que se normalice por medio de la aceptación y orientando al espectador a reflexionar como se sucede en la vida real mediante la comparación con la representación (ver ilustración 12-14). La intención es que el espectador reflexione que, si es más fuerte la agresión en la realidad, entonces es un acto aún más reprobable, contrario a reproducirlo a como es en la realidad normalizando la situación. La actitud de la protagonista de alguna forma minimiza el impacto de haberlos confrontado su situación se complicaría dado que son tres hombres contra una mujer, como no se ha establecido que ella sea experta en defensa personal o portadora de algún instrumento para su defensa, la evasión es la elección.



Ilustración 12 Fragmento del guión, Ruíz, I. & De la Cruz, I.



Ilustración 13 Panel del Storyboard, Ramos, E.



Ilustración 14 Captura de pantalla, Culpable, 2023

Durante el proceso de producción el equipo solicitó orientación para plasmar la atmósfera de acoso que sufría Karla, por lo que se les recomendó ver *Halloween* (1978) de John Carpenter (ver

ilustración 15 y 16) para imitar las tomas, actuación y musicalización, generando suspenso en el espectador quien intuye pasará algo malo a la protagonista.



Ilustración 15 Captura de pantalla, Carpenter, J. Halloween 1978



Ilustración 16 Captura de pantalla, Culpable, 2023

Durante el proceso de escritura el equipo indicó sus intenciones de mostrar que Karla se suicida (1A) debido a la depresión por la pérdida de su mamá, la falta de apoyo de su padre y el estrés por el constante ambiente de acoso (ver ilustración 17), el estrés que vive Karla la lleva a cambiar su forma de vestir, lo cual es una señal del deterioro emocional por el que está pasando, perceptible para un espectador crítico, pero posiblemente no para un espectador casual. Sobre el tema del suicidio, se les indicó no hacerlo de forma explícita, ya que es parte de las indicaciones del proyecto, así el espectador interpretaría que Karla habría sido asesinada (1A, pero a favor de la trama) por su acosador, de esta forma la anomia del suicidio es nulificada por el momento. Al abordar el tema de Edición en clase, se les sugirió no mencionarlo en la secuencia e incluirlo como un Flashback de su padre, logrando un efecto de doble vuelta de tuerca, siendo la primera la muerte de la protagonista (1N, dado que se muestran las consecuencias del suicidio).



Ilustración 17 Captura de pantalla, Culpable, 2023

En este punto es donde se le muestra al espectador un cambio con respecto a la realidad. Una vez tocado fondo el policía, después del descubrimiento de las fotografías que el acosador tenía de su hija, corrige su vida y decide atrapar al criminal(1N), siendo este un cliché bien aprovechado por parte de los estudiantes. Se les sugirió la secuencia de la pared de investigación dada la referencia visual que tiene el espectador con programas policiacos (ver ilustración18). La intención es que el espectador reflexione sobre esto, si el policía hubiese prestado atención a su hija y puesto más empeño en su trabajo esto no habría pasado.



Ilustración 18 Captura de pantalla, Culpable, 2023

Originalmente los estudiantes tenían la intención de que José Luis matara al acosador (1A) y poste-

riormente se suicidara (1A), siendo este uno de los mayores cambios en la trama solicitados ya que sería una doble exposición al espectador al suicidio (2A) incrementando la gravedad de exposición a las anomias al presentarlo como un medio de escape ante el estrés y depresión (2A) dando como resultado y ordenando, un asesinato, dos suicidios potenciados como medio de escape siendo $1A + 2(2A) = 5$ Acciones Anómicas.

Recordando lo comentado al respecto del programa UIM404, se les indico que debían cambiar la situación y los diálogos, retomando una lección de moral en el programa japonés y transformándolo en una reflexión de ética profesional (ver ilustración 19-21). Captura del acosador (1N). Por lo que estos cambios solicitados reducen el número de anomias y evitan su apología.



Ilustración 19 Fragmento del guión, Ruíz, I. & De la Cruz, I.

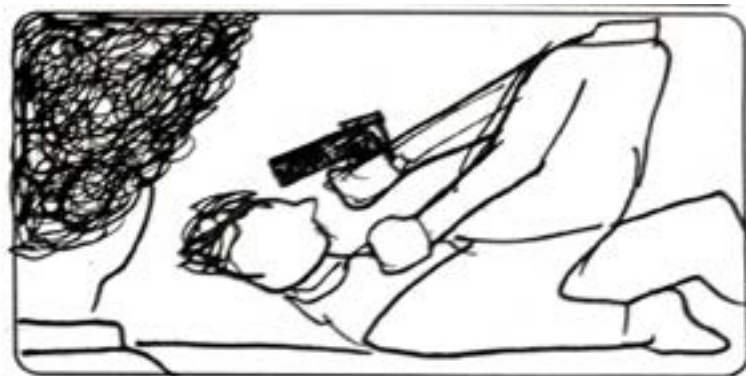


Ilustración 20 Panel del Storyboard, Trujillo, F.



Ilustración 21 Captura de pantalla, Culpable, 2023

En este punto el espectador descubre que la protagonista se suicidó (ver ilustración 22) cabe destacar que esto no se encontraba en el guion original, fue un cambio que se dio durante la producción y esto es común en las producciones, se le orienta a recordar, Karla sufría de depresión por la muerte de su mamá (le escribía en su diario) además de violencia intrafamiliar verbal, bullying por parte de sus amigas y acoso en la calle sin embargo y siguiendo la recomendación el flashback no muestra el cómo, por ejemplo un primer plano a las muñecas de Karla mientras se las está cortando, este tipo de planos y secuencias aumenta la clasificación en el rango de edades, a mayor grado de explicitud en las imágenes el rango de edad apta es mayor.



Ilustración 22 Captura de pantalla, Culpable, 2023



Ilustración 23 Fragmento del guión, Ruíz, I. & De la Cruz, I.



Ilustración 24 Captura de pantalla, Culpable, 2023

En la escena final, se introduce una secuencia donde el padre va a la tumba de su hija, cliché (ver ilustración 25-26), realizaron un plano detalle de la lápida, como tal colocaron la placa del policía como indican en el guión. Sin embargo, esto era la conclusión de la historia, por decisión del equipo realizaron el montaje mezclando secuencias. Creando el ambiente para la toma final.



Ilustración 25 Fragmento del guión, Ruíz, I. & De la Cruz, I.



Ilustración 26 Captura de pantalla, Culpable, 2023

Para la resolución de la historia, como se comentó con anterioridad, originalmente el equipo propuso que el padre se suicidara. Durante la revisión del tercer corte, esto se insinuaba en la secuencia final, la toma es del policía sentado en su oficina, mientras vemos a José Luis sosteniendo su arma de carga, la cámara hace un movimiento de dolly inverso mientras se aleja del escritorio en plano medio, se cierra la puerta y corte a negro, se escucha un disparo (ver ilustración 27 - 29).

La solicitud al equipo fue de eliminar el sonido de disparo y sustituirlo por el diálogo -Pero por ti seguiré trabajando. - dando a entender al espectador que el policía no solo vive, si no que asumirá su responsabilidad para con la sociedad.



Ilustración 27 Captura de pantalla, Culpable, 2023

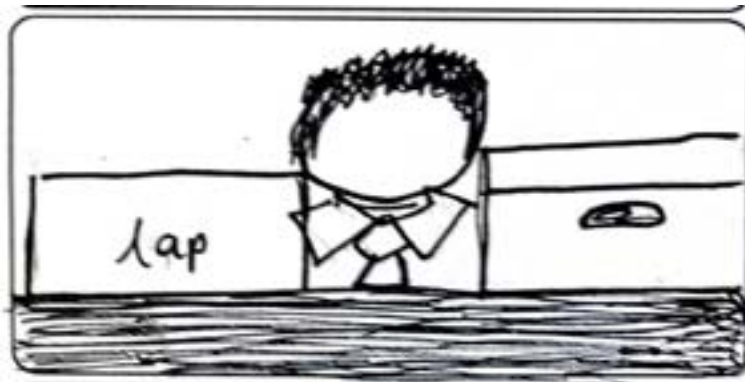


Ilustración 28 Panel del Storyboard, Trujillo, F.



Ilustración 29 Captura de pantalla, Culpable, 2023

Para la secuencia de los créditos finales el equipo realizó una secuencia de planos detalle a fichas de desaparición y notas periodísticas usando la canción Azul Mineral de Lau Crespa. Se les recomendó agregar al final una fotografía de la pared con fichas de desaparición que se encuentra en la

terminal de Toluca. De esta forma se reafirma la gravedad de las anomias expuestas en el cortometraje (ver ilustración 30 y 31).



Ilustración 30 Captura de pantalla, *Culpable*, 2023



Ilustración 31 Captura de pantalla, *Culpable*, 2023

A continuación, se presenta la tabla 19 tomando como base la tabla 15, donde se presenta un recuento de las anomias mencionadas junto con acciones normativas que las mitigan dentro de la narración. Dentro del cortometraje se pueden contar dos intervenciones del mismo personaje, la vecina, que primeramente llama a la policía para portar al acosador y en otra escena entrega la evidencia que recoge de la calle que si bien no se debe hacer se permite dentro de la narración ya que permite que la trama avance. Cabe destacar que la actriz tiene poco tiempo en pantalla, pero se tolera dado que no es actriz profesional y es evidente que prestó ayuda con su interpretación al igual que los otros actores.

Acción anómica	Comparativa	Acción normativa
----------------	-------------	------------------

Violencia intrafamiliar	3 A > 2 N	Intervención ciudadana -vecina llamando a la policía -vecina entregando evidencia
Acoso Jóvenes el parque Sujeto con cámara	2 A < 4 N	Policías haciendo su trabajo -Padre buscando al acosador -Padre deteniendo al acosador -Compañero que incita la reflexión -Padre que continua con su labor.
Bullyng cibernético	1 A	
Suicidio	1 A	
	7>6	

Tabla 19 comparación de acciones anómicas y normativas

No siendo el ideal de equilibrio se logró que la historia no cargara por completo hacia una apología de las anomias. Por ejemplo, el suicidio no se expone como una escapatoria, sino como una consecuencia de problemas no tratados que una vez se consume deja a los familiares afectados por ello. De igual forma se insinúa por un momento que el Padre se va a suicidar, sin embargo, toma la decisión de continuar trabajando porque aún hay muchas personas a quienes ayudar, se refuerza con la imagen final.

De la misma forma, se reitera que al acoso sexual como algo no tolerable que es bastante común por lo menos en la sociedad mexicana con los llamados piropos, se invita al espectador a reconocer el derecho de la protagonista a no ser violentada en su persona por su forma de vestir. Se espera que el espectador reflexione sobre esto. La depresión y estrés que está pasando antes del suicidio no se describe como tal en un dialogo, se intuye y por lo tanto se espera que el espectador reflexione que necesitaba más ayuda y por lo tanto sea otra su actitud al reconocer los signos mostrados en este cortometraje.

Los temas con anomias sociales abordados en este cortometraje no son exclusivos de la región latinoamericana, son tratados en varios productos audiovisuales extranjeros, pero reiterando el objetivo, la intención es que los espectadores en general de Latinoamérica dejen de normalizarlos,

el primero y más evidente, la violencia de género, que si bien en la vida real es mucho más grave la aparente representación “inocente” en este producto invita a la reflexión.

Se esperaban fallos de carácter técnico en el cortometraje, pero se debe recordar que estos son estudiantes de Diseño, Animación y Arte Digital en su primera o segunda vez realizando un proyecto con estas características más propias de la carrera en Comunicación o Cinematografía. Se considera que este equipo logro acercarse bastante al objetivo planteado a lo largo de este documento.

La guía prestada al equipo durante la producción no puede ser considerada censura, la censura se da cuando el producto está terminado y es mutilado en su forma. En este caso, se direcciona con la intención de invitar a la reflexión sin caer en la sátira o parodia.

3.5 Modelo de ético diseño y escritura de guiones para plataformas de streaming

A continuación, se presenta el modelo aplicado como lo leería el realizador.

Estimado realizador al momento de trabajar con problemas sociales reales, más en el contexto de Latinoamérica debido a las características específicas de los mismos, enlistarlos engloba situaciones de subdesarrollo, desigualdad social y criminalidad entre otros que usted debe conocer. Al basarnos en la vida real, Sintetizar los elementos de una historia puede influir en la omisión de o la creación de elementos que dependiendo de la percepción del espectador se puede intuir como parte de la vida real y como indica Pérez Montes [...] abordar un género exige fidelidad al mismo para cumplirle al espectador el ofrecimiento inicial.” (2007, pág. 82). Sea cual sea el género, si le ofrecemos al espectador que la historia está basada en hechos reales, si respeta el compromiso con el género, el espectador sentirá que son como tal “hechos reales” sin importar que se haya indicado o no que están dramatizados o ficcionalizados.

Pensemos pues en los mencionados problemas sociales latinoamericanos, tan particulares de cada región pero que nos unen en una misma historia que son explotados narrativamente sin importar las afectaciones a las personas involucradas, revictimizando a la sociedad y normalizando las situaciones anómicas perpetuando el estado de descomposición social. Sin embargo, esto se puede trabajar recuperando valores y equilibrando las acciones dentro de nuestros guiones. menciona Pérez Montes “Los personajes llevados a una situación extrema son siempre el máximo logro de un autor, porque es en ese momento donde los valores sociales y morales falla para imponerse el instinto de supervivencia.” (2007, pág. 83). Esto se puede mal entender como una motivación para corromper a un protagonista en desgracia, el mencionado instinto de supervivencia no necesariamente tiene

que llevar a decisiones extremas que conlleven acciones anómicas, las situaciones extremas pueden requerir como medida de solución acciones creativas, planteamiento de soluciones o como en los Westerns clásicos la unidad social.

El planteamiento de estas situaciones de la vida real latinoamericana de ser anómicas, deben incluir en el desarrollo de su historia un contrapeso o resolución satisfactoria para quien sufre o es víctima de ellas. Nuevamente, Pérez Monter explica que “[...] el conflicto es la oportunidad de renovación, es la forma en que el ser humano encuentra solución a problemas universales.” (2007, pág. 85) La resolución de los conflictos que retomamos de la vida real sintetizados o no, ofrecen no solo una catarsis al espectador, tiene la posibilidad de motivar la reflexión y ser un motor de cambio e inspiración.

Pérez Monter retoma como parte del desarrollo del conflicto contemporáneo las pulsiones de Sigmund Freud como herramientas para “[...] poner a los protagonistas en perspectiva y balance, respecto de sus objetivos de vida y sus acciones dentro de la historia.” (2007, pág. 86), las pulsiones de vida como instintos positivos pero depredadores y las pulsiones de muerte como la consecuencia de la satisfacción de las primeras y la liberación de los males, pero por medio de “[...] las narcomanías, la propensión al aislamiento, las tendencias suicidas y uno de sus principales descubrimientos, el masoquismo o el gusto por el dolor, tanto propio como ajeno.” (2007, pág. 87) Aquí habremos de destacar que el gusto por el dolor ajeno es Sadismo y lo anterior constituye como se enlistan más adelante, las mencionadas acciones anómicas que enferman a la sociedad y que normalizamos en nuestros productos audiovisuales en la actualidad “La mayoría de las historias que se cuentan tienen una fuerte tendencia a privilegiar los valores Tánatos en sus personajes.” (Pérez Monter, 2007, pág. 89)

Retomando lo anterior que nos permite identificar estas pulsiones y el esquema Eros-Tánatos (ver siguiente esquema) (Pérez Monter, 2007, pág. 87) como base para nuestro esquema orientado a redactar los contrapesos para las acciones anómicas.

Eros (instinto de vida)	Tánatos (instinto de muerte)
Conducta positiva, constructiva, de gran voluntad	Conducta negativa, destructiva, falta de voluntad

Esquema 10 de Hugo Argüelles en Pérez Monter, 2007, pág. 87

Este esquema (ver esquema 9) es presentado para la escritura de un protagonista y un antagonista

en busca de una relación verosímil. El esquema que se propone es para la búsqueda de una relación equilibrada entre acciones de los personajes en todo el producto audiovisual.

Sujeto	Descripción de las acciones anónimas	Indicación	Acción normativa de contrapeso	Resultado
Personaje que realiza la acción anónima o la víctima de esta	Describir las acciones anónimas de manera breve	Qué se debe realizar para contrarrestar.	Descripción de la acción.	El resultado deseado es uno donde quien realiza la acción anónima pague por ella.

Esquema 11 Elaboración propia, 2023

Ejemplos:

Sujeto	Descripción de las acciones anónimas	Indicación	Acción normativa de contrapeso	Resultado
Dos policías	son sobornados para encubrir un asesinato a favor de proteger a un político.	Uno (o los dos) de los agentes recapacita y actúa en consecuencia.	El asesino es entregado.	La víctima recibe justicia, si hay deudos consuelo y cierre.
Una mujer	Recibe agresiones verbales y físicas. Es revictimizada por las autoridades ante quienes denuncia.	Las agresiones deben cesar. Las autoridades deben actuar a favor de la víctima	Las agresiones cesan gracias a la intervención de un tercero, autoridad o no.	El o los agresores pagan por sus actos. Las autoridades son sancionadas por no brindar apoyo a la víctima. La víctima recibe atención y justicia.
Un adolescente	Roba en una tienda departamental	Es descubierto por la seguridad de la tienda, pero en lugar de ser presentado a las autoridades es coaccionado para continuar con actos criminales	Busca el apoyo de su familia. Recibe atención por parte de las autoridades.	

Esquema 12 elaboración propia, 2023

Estimado realizador, en caso de que su historia se desarrolle en Latinoamérica con una representación reflectiva (es decir que trate de reflejar la realidad), se recomienda que se atiendan las siguientes recomendaciones primeramente durante la escritura del guion y el storyboard y posteriormente durante la producción y en la postproducción con la finalidad de reducir los elementos anómicos en su historia que puedan incurrir en apología o apoteosis, es decir, la exaltación o justificación de estos.

I. Un acto o acción anómica se debe comprender como aquello que daña la estructura social tanto física como psicológica y emocionalmente. Están en contra de la moral, la ley y la sana convivencia.

II. Evitar la apología de actos anómicos y en medida de lo posible mencionar su prevención transmitiendo de qué manera se pueden reducir. Esto implica actos delictivos contemplados en la normatividad del país donde se desarrolla la historia, así como en los países donde se distribuyen.

Entre los cuáles encontramos:

- a. Asesinato
- b. Corrupción
- c. Discriminación
- d. Distribución, consumo y adicción a sustancias ilícitas
- e. Fraude
- f. Justicia por propia mano
- g. Secuestro
- h. Suicidio
- i. Tráfico, uso y mantenimiento de armas
- j. Tráfico de personas, sustancias y artículos ilegales
- k. Violencia de género

III. El personaje que sea víctima de estos actos anómicos debe recibir justicia.

IV. El personaje que incurra en actos anómicos debe de recibir su castigo en proporción a éste y apegado en lo posible a las leyes de su región en caso de que la narración lo amerite evitando que se libere de este por el medio que sea, esto incluye la muerte, ya que se debe considerar como una

salida narrativa fácil. Permitiendo transmitir un mensaje de esperanza y justicia en los personajes que han sufrido de estos actos.

V. Procure que quien realice el acto anómico corresponda al arquetipo que le corresponda, un villano es un villano, sin darle atributos que permitan una mala interpretación de su proceder ni se vuelva un personaje admirable.

a. En caso de que un personaje protagónico o secundario de igual forma no debe de quedar impune si las leyes no lo permiten. Por ejemplo, si mata en defensa propia está justificado. Pero si asesina por venganza deberá pagar por su crimen o en caso de evasión, señalado.

VI. En caso de que la narrativa incluya aspectos sobrenaturales se debe indicar con una advertencia al público que dicho evento es ficticio. Entiéndase como milagros, intervenciones divinas, actos de brujería, etc.

VII. Uso de armas de fuego. Se debe evitar mencionar la forma de adquisición, los calibres, las marcas o sobrenombres de estas, así como su operación y mantenimiento. En el caso de representar agresiones directas como ejecuciones o asesinatos, evitar los encuadres donde se vea el daño al personaje de manera clara, con saña o disfrute por parte del atacante.

VIII. Uso de armas blancas. En el caso de representar agresiones directas como ejecuciones o asesinatos, evitar los encuadres donde se vea el daño al personaje de manera clara, con saña o disfrute por parte del atacante, cuidar el encuadre. Se debe buscar que el acto sea representativo sin llegar a dar detalles sobre cómo hacerlo.

IX. En caso de tratar temas de adicción, autolesiones o suicidio se debe incluir en la narrativa como prevenir estas situaciones, así como las consecuencias emocionales y psicológicas de quienes sobreviven a personas que pierden seres queridos debido a estas acciones.

X. En el caso de las sustancias ilícitas no proporcionar detalles sobre su consumo, adquisición y distribución como un medio viable de ganarse la vida, en caso de hacerlo se debe confrontar al o los personajes involucrados a las consecuencias, de igual forma se incluye la fabricación y métodos de consumo.

XI. Transmitir cómo proceder ante acciones anómicas, identificar señales de advertencia, así como el riesgo de no solicitar ayuda, confrontar el problema o denunciar.

XII. En caso de tratar eventos reales no representar a detalle con imágenes como se dieron los eventos ni exagerar los mismos, en caso de que sea una interpretación de cómo sucedió un determinado evento, es decir, sin confirmación de que sucedió de una forma determinada, de preferencia no inventar el evento ni diálogos y limitarse a la reproducción de los eventos posteriores.

a. Ejemplo, un suicidio o asesinato sin testigos que puedan corroborar lo sucedido no debe ser recreado inventando las acciones. Si existe una recreación de los eventos por parte de las autoridades apegarse a él.

XIII. En caso de que detecte alguna acción o acto anómico propio de su región, está invitado a reflexionar sobre cómo representarlo de forma que nutra su narrativa sin caer en apología, apoteosis o normalización.

Durante el proceso de escritura del guión se recomienda use como base la siguiente tabla, la puede elaborar en Word o su procesador de textos y está libre de modificarla según sus necesidades. Lo importante es mantener un equilibrio narrativo que evite lo anterior escrito permitiendo que la narrativa se desarrolle con buen rumbo.

Las acciones anómicas indicarlas como AA y las acciones normativas como AN.

Comparativa	Interpretación
AA > AN	Las acciones anómicas son superiores a las normativas, por lo que se estaría cayendo en una apoteosis o apología. Se requiere reescritura o acciones que le den contrapeso en la narración.
AA = AN	Las acciones anómicas y normativas están en igual número de representaciones, por lo que es una situación equilibrada. Se recomienda proceder con la producción.
AA < AN	Las acciones anómicas son inferiores a las normativas, por lo que se recomienda continuar con la producción.

Esquema 13 Elaboración propia, 2023

Se puede tolerar un poco de AA>AN (Tal vez uno a tres AA) siempre y cuando no interfieran con una resolución positiva para los protagonistas o personas afectadas. Se recomienda consultar con algún experto en el tema. Por ejemplo, si en la historia se trata el tema de violencia de género buscar una resolución positiva de la historia. Recordando que nos referimos a los temas sociales mencionados anteriormente que aquejan a la región.

De igual forma se recomienda verificar que las acciones anómicas anteriormente enlistadas no se encuentren representadas de una forma en que se vean potenciadas. Es decir, que incurran en apología o normalización de estas por medio de una sobre exposición a los espectadores. A continuación, un ejemplo de cómo sería esto:

AA1	+AA1	+AA1	=
Asesinato de un criminal por otro	El asesino se encarga de que su víctima muera lentamente	El asesino expresa a su víctima que después de su muerte irá por su familia.	En total una acción anónima que vale por tres en pantalla.

Un personaje de la política soborna a un fiscal para entorpecer un juicio.	El fiscal se encarga de revictimizar a quien busca justicia.		En total, una acción anómica que vale por dos en pantalla
--	--	--	---

Esquema 14 Elaboración propia, 2023

Para verificar en qué manera estamos incurriendo en la apología, revise el contexto de la historia que está por narrar, las implicaciones sociales de esta y como es que se ha normalizado dentro de la sociedad. Ver el siguiente esquema (esquema 13) para entender cómo esta información se mueve en la producción.

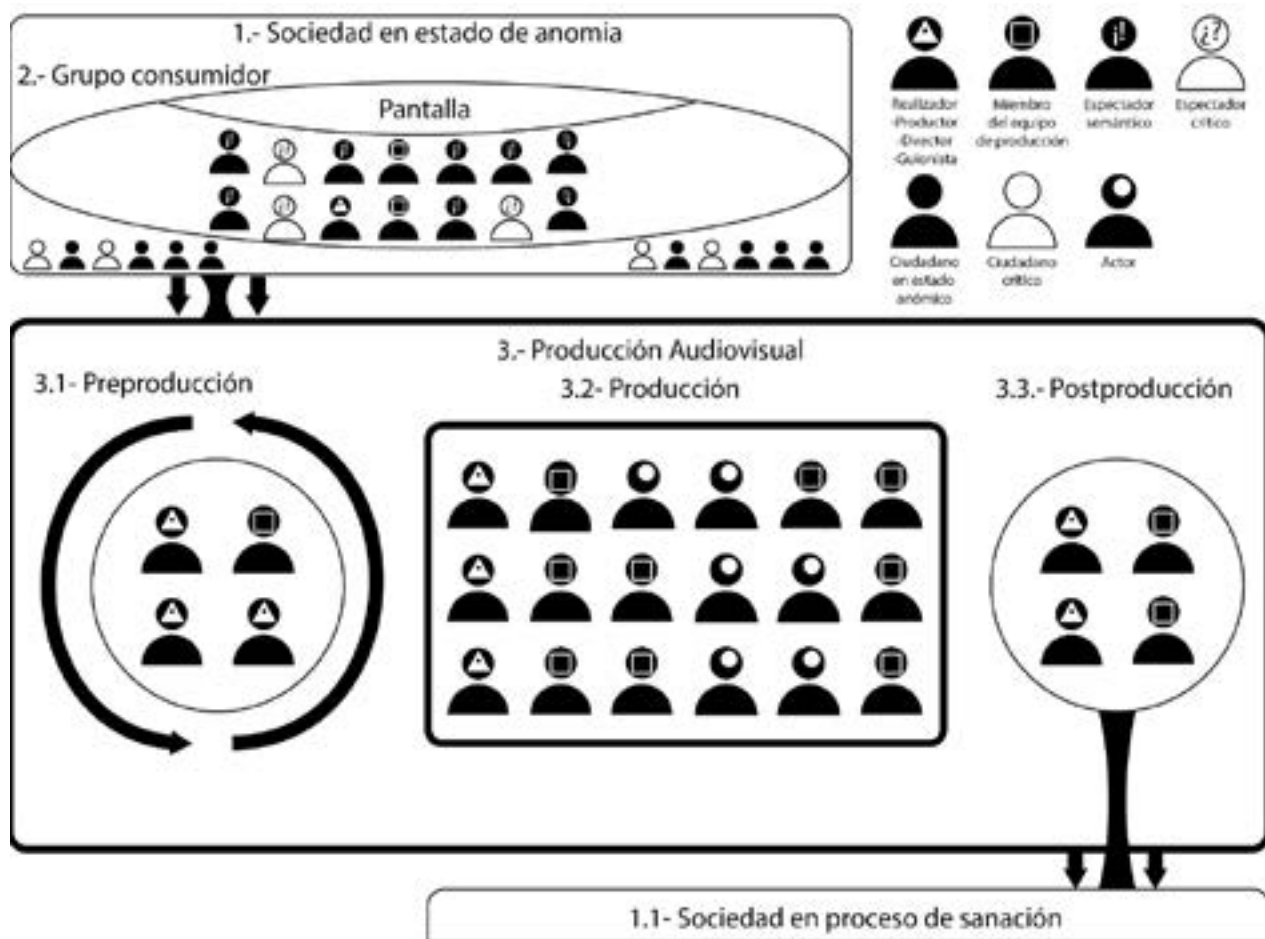
Donde encontramos que:

1.- Sociedad en estado de anomia

Aquella que se encuentra en estado de descomposición social a causa de acciones que afectan el estado de vida de los individuos, ya sean de carácter físico, moral o emocional, impidiendo la sana convivencia y el desarrollo óptimo de los mismos.

Cualquier grupo social y sus historias sirven como base para la construcción de narrativas que se adaptaran a la pantalla. Es por lo que se debe tener en cuenta el impacto que generen en los consumidores ya que si trata de una recirculación de información, emociones y acciones anómicas es deseable que no se revictimice al espectador.

1.1 La sociedad en proceso de sanación es la misma sociedad consumidora de los productos audiovisuales, pero al igual que un cuerpo en proceso de sanar, mejora con buena alimentación, la sociedad anómica mejorará paulatinamente con el consumo de productos audiovisuales diseñados y producidos éticamente, socialmente responsables.



Esquema 15 Elaboración propia, 2023

2.- Grupo consumidor

La sociedad se subdivide de acuerdo con las actividades que realiza, ya sean grupos de trabajo, estudio, familiares o de convivencia. En este grupo se encuentran los individuos que consumen un determinado tipo de producto audiovisual, ya sean series de televisión o streaming, películas, vídeos musicales, entre otros. Pero de igual forma a los realizadores de este tipo de productos.

La producción audiovisual se constituye como un proceso aislado de la sociedad, no permite su intervención en el proceso, pero se nutre de su narrativa para crear una con la finalidad de ser consumida. Se divide en tres etapas principales.

Pantalla

Dispositivo u objeto sobre el cual se proyecta o transmite el producto audiovisual.

3.- Producción Audiovisual

3.1- Preproducción

En esta etapa se lleva a cabo la mayor carga de trabajo que consiste en preparar los elementos necesarios para iniciar con la producción.

El grupo principal de personas encargadas de esto son los realizadores, productores, director y guionista. En algún momento se les unen artistas visuales y diseñadores que contribuyen en la generación de artes conceptuales y gráficos.

Se realiza el guión, storyboard, scouting, casting y presupuesto, documentos que constituyen una carpeta de producción que ayuda a determinar el tono del producto y la ruta a seguir para la realización.

En esta etapa se debe realizar un proceso iterativo de revisión del guión en caso de que la narrativa se encuentre basada en anomalías sociales de Latinoamérica, con la finalidad de evitar la apología de acciones anómicas o de equilibrarlas con acciones normativas que contrarresten a las anteriores.

Revisión de acciones anómicas dentro del guión mediante una línea de tiempo (ver esquema 14) con el objetivo de monitorear el desarrollo de las AA dentro de la historia y las AN que sirvan de contrapeso.

3.2 - Producción

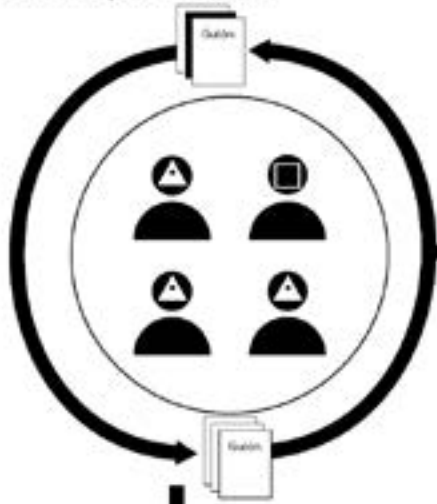
Una vez que se tiene el guión se proporciona a los miembros de la producción y se procede a las grabaciones del producto audiovisual.

Este grupo lo constituyen asistentes de producción, director de fotografía, operador de cámara, encargado de la iluminación, vestuaristas, maquillistas, ingeniero de audio y sonidistas, escenógrafos, actores entre otros.

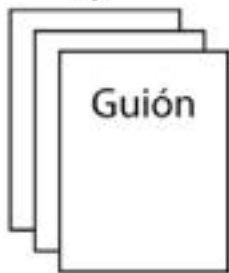
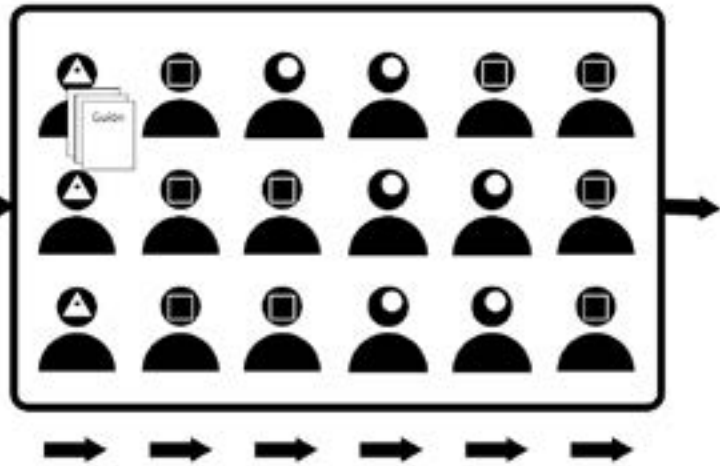
3.3 - Postproducción

Se realiza el proceso de edición y montaje de las secuencias con la finalidad de armar la historia, se agregan los gráficos necesarios y efectos especiales que ayudan a contar la historia. Se le da salida al producto según se haya requerido, para cine, televisión u otro medio de transmisión.

3.1- Preproducción



3.2.- Producción



Verificar mediante una línea de tiempo,
por actos, secuencias y acciones.

Esquema 16 Elaboración propia, 2023

El peso en el proceso de edición recae en el editor, sin embargo, las decisiones sobre qué se verá en el producto final, es decir, la constitución del mensaje principal es del director y en algunos casos del productor. Es por lo que en el cine se puede llegar a encontrar más de una versión de la misma película.

En esta etapa se debe asegurar que el producto no caiga en una apología de acciones anómicas si éste se encuentra en el contexto latinoamericano y no pertenece a géneros de la ficción que por definición así lo requieran.

3.5.1 Verificación mediante la realización de una línea de tiempo

Trace una línea de tiempo a manera de plano cartesiano, donde el eje de la X corresponde a los minutos totales esperados de la producción. El eje de la Y en valores positivos que corresponden a las AN y en valores negativos a las AA, en el ejemplo ambas acciones se identifican en el eje de las X con una línea punteada.

Identifique los Actos en que se divide su producción, indíquelos con una línea vertical en el eje de las Y con un puntaje mayor al de la tabla para resaltarlos.

De igual manera subdivida por secuencias (SEC) e indíquese de la misma forma que los Actos, pero con líneas de menor puntaje.

A continuación, se usará una línea de tiempo a partir del guión CULPABLE escrito por Itzel Tamara Ruíz García e Israel De la Cruz Machuca y revisado por el Mtro. Juan José López Flores (en un doble rol como docente y productor ejecutivo) para la clase de Producción Audiovisual Digital.

Se indicará mediante el siguiente grafismo << >> partes del guión original con mayor contenido anómico o intenciones de los realizadores originales de incluirlo. Aplicando las sugerencias para minimizar el contenido se retiraron. En la gráfica se muestra en rojo el resultado sin el tratamiento sugerido. Con el siguiente grafismo +AA se indica que la acción anómica sin tratamiento tiene mayor impacto narrativo o visual al ser más específica, violenta o descriptiva.

Revisión:

SEC. 1 - 00:00:00 - 00:00:20 Presentación de la protagonista, deprimida por la muerte de su madre (AA1) y la actitud negativa de su padre (policía) (AA1).

SEC. 2 - 00:00:20 – 00:01:00 Créditos

ACTO I

SEC. 3 - 00:01:00 – 00:01:40 Protagonista es criticada por su forma de vestir por su papá (casa) (AA1).

SEC. 4 - 00:01:40 – 00:02:30 Protagonista es acosada verbalmente (AA1) en un parque por tres sujetos, << antes del tratamiento se indica que intentan manosearla (+AA1) >>. Uno de ellos (futuro acosador) la mira persistentemente. Se reúne con amigas en el parque (AN1).

SEC. 5 - 00:02:30 – 00:03:10 La protagonista recibe acoso en sus redes sociales (AA1) <<se pretendía ver cómo le afectaba>> pero procura no darles importancia (AN1).

SEC. 6 - 00:03:10 – 00:05:00 En el comedor la protagonista expresa su preocupación por el acoso recibido a su papá (AN1) pero éste en lugar de brindarle apoyo la revictimiza (AA1), ella por su parte defiende su derecho a vestirse como sea su gusto (AN1).

SEC. 7 - 00:05:00 – 00:05:50 La protagonista se desahoga nuevamente en su diario (AN1).

AA=6

AA sin tratamiento del guión = 7

AN=5

ACTO II

SEC. 8 - 00:05:50 - 00:06:30 La protagonista es criticada nuevamente por su padre por su forma de vestir (AA1) la protagonista se cuestiona si de verdad es su culpa.

SEC. 9 - 00:06:30 – 00:07:00 La protagonista se topa y reconoce a uno de sus acosadores del parque (AA1).

00:07:00 – 00:08:00 Protagonista se reúne con sus amigas en el parque, le critican su forma de vestir (AA1), ella se enfada y se retira.

SEC. 10 - 00:08:00 – 00:08:30 Llegando a su casa se percata de que es seguida por su acosador (AA1) se pregunta así es la misma persona, manifiesta ansiedad.

SEC. 11 - 00:08:30 - 00:09:10 Escribe nuevamente en el diario, se desahoga, pero expresa agotamiento emocional (AN1).

SEC. 12 - 00:09:10 – 00:10:20 Cambia su forma de vestir por ropa más holgada y oscura. Se encie-

rra en su baño sufriendo crisis de ansiedad.

SEC. 13 - 00:10:20 – 00:11:20 Al dirigirse al parque se topa nuevamente con su acosador (AA1), en esta ocasión da la media vuelta y regresa a su casa con un ataque de ansiedad. El acosador la alcanza en su domicilio, pero no se le acerca (AA1).

SEC. 14 - 00:11:20 – 00:12:20 Dentro de su casa la protagonista continúa con su ataque de ansiedad llama a su padre (AN1), pero éste ignora la llamada (AA1). Se escucha un grito. <<La protagonista se quita la vida (AA)1, en el guión original se mostraba como lo hacía (+AA1)>>.

SEC. 15 - 00:12:20 – 00:12:25 Una vecina ve a una persona sospechosa enfrente de la casa, al preguntarle qué hace ahí éste sale corriendo, dejando caer en el lugar una cámara, la vecina recoge la cámara (AN1) y llama a la policía (AN1).

SEC. 16 - 00:12:25 – 00:15:20 El padre es notificado de problemas en su casa, al llegar encuentra a su hija muerta.

AA= 6

AA sin tratamiento del guión = 8

AN= 2

ACTO III

SEC. 17 - 00:15:20 – 00:16:30 El padre, ahora en depresión, observa la habitación de su hija, la vecina que anteriormente había llamado a la policía y recogido la cámara lo visita para entregársela (AN1).

SEC. 18 - 00:16:30 – 00:18:00 Al revisar el material de la cámara descubre que su hija estaba siendo seguida por un desconocido tal como ella lo había manifestado. Decide dejar la bebida e investigar al sujeto (AN1).

SEC. 19 - 00:18:00 – 00:19:00 Montaje del padre investigando (AN1). Música

SEC. 20 - 00:19:00 – 00:20:10 habiendo localizado al acosador el padre decide hacerle frente, intenta asesinarlo (AA1) <<en el guión original lo asesina(+AA1)>> pero es interrumpido por uno de sus compañeros (AN1) <<en el guión original esto no ocurre>>.

00:20:10 – 00:21:30 Su compañero le recuerda que su hija se suicidó, lo convence de hacer lo correcto, arrestarlo y entregarlo (AN1), el padre recapacita y lo entrega (AN1) <<en el guión original nada de esto ocurre>>.

SEC. 21 - 00:21:30 – 00:22:30 El padre se encuentra instalado nuevamente en su oficina, se insertan imágenes del padre en el cementerio hablando a la tumba de su hija, nuevamente en su oficina lo vemos tomar su pistola, se cierra la muerte, se escucha -Pero por ti seguiré trabajando- (AN1) <<en el guión original la secuencia se suicida (AA1)>>.

SEC. 22 - 00:22:30 - 00:23:10 Créditos finales terminamos con collage de notas periodísticas. Se presenta al final una fotografía real de un muro con boletines de desapariciones (AN1) <<en la versión original esto no se encuentra>>.

AA con tratamiento del guión= 2

AA sin tratamiento del guión = 3

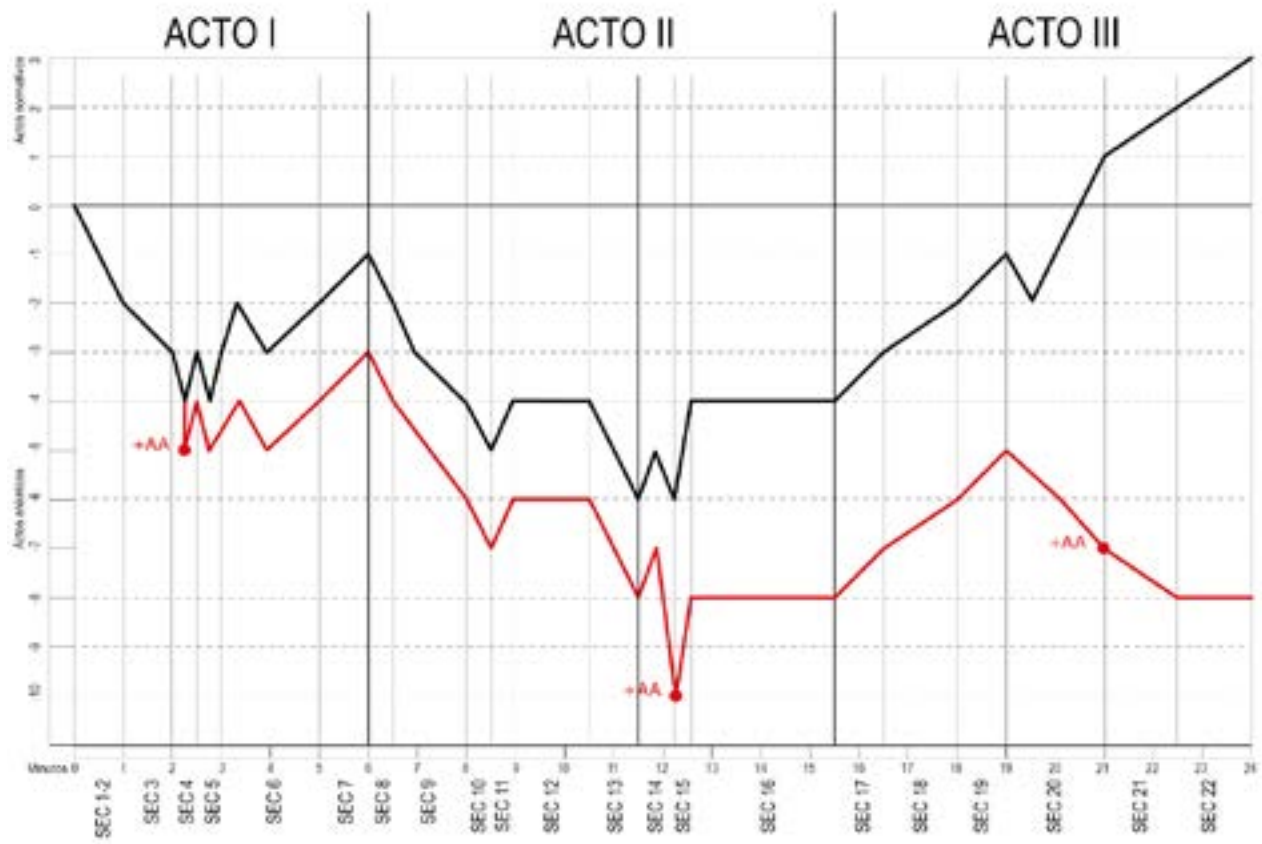
AN= 7z

AA totales con tratamiento del guión = 14

AA totales sin tratamiento del guión = 18

AN totales = 14

Como podrá observar se logró un equilibrio de 14 AA = 14 AN, aunque la línea de tiempo graficada pareciera indicar que la mayor parte de la historia se desarrolla en las acciones anómicas, la búsqueda de contrapesos evita que esta caiga aún más de lo que se puede apreciar en la línea roja que es el curso narrativo sin intervención del Productor Ejecutivo, que es en este caso, tanto un Realizador como un Espectador Crítico.



Esquema 17, línea de tiempo revisada, elaboración propia, 2023

Conclusiones

En la revisión en materia de teorías del lenguaje audiovisual se encuentran los métodos de análisis hasta sus unidades mínimas de los productos audiovisuales, no solo en composición y realización sino de interpretación del mensaje, sin embargo, se detecta que no van más allá del impacto narrativo visual sin profundizar en el impacto emocional y mental que pueda tener el espectador, es decir, las consecuencias ulteriores que el consumo repetido de los mismos mensajes pueda tener sobre los espectadores.

Las entrevistas con realizadores, si bien aportaron información que oriento a la formulación del modelo de escritura, también permite dilucidar que algunos realizadores no consideran tener una responsabilidad sobre los efectos ulteriores de sus productos, argumentando que es responsabilidad de los mismos espectadores hacerse de un criterio propio, que se opone a la propuesta de la Doctora Síberman que señala a las instituciones educativas como las responsables de formar el criterio en los estudiantes. Aquí es donde señalamos que esa responsabilidad debe caer en las instituciones que forman a los realizadores, para que asimilen una conducta ética y sean socialmente responsables en su proceder, esto en camino a la generación de un código deontológico de los profesionales de la comunicación, diseñadores, publicistas y todo aquel involucrado en la producción audiovisual.

Los lineamientos que conforman el modelo de diseño se aplicaron a proyectos de estudiantes en formación en el campo del diseño y la animación, quienes previamente tuvieron sesiones introductorias a la ética profesional donde se presentaron los lineamientos del modelo de diseño. De los siete cortometrajes presentados, sólo un cortometraje resultó con las características deseadas, sin caer en un producto sermoneador, que expone un tema de actualidad (violencia de género) pero ofrece a los espectadores una perspectiva más amplia de los eventos. Por ejemplo, los estudiantes pretendían incluir dos suicidios en la historia, el los cuales uno era visto explícitamente mientras el otro se representaba como escape ante una culpa. El modelo indica como los cambios en la historia nivela las AA en ella, reduciendo a un suicidio, sin ser explícito y mostrando las consecuencias del acto en un familiar cercano, por otra parte, el segundo suicidio se cambia por un mensaje de compromiso y resiliencia ante los eventos de la historia.

Si bien, era deseable que todos los cortometrajes alcanzaran los resultados deseados, se puede inferir que más de un factor influyó en el resultado, desde la poca experiencia para realizar este tipo de trabajos por parte de los estudiantes, hasta la apatía inherente en algunos de ellos. No era objetivo de esta investigación indagar esas causas, sino mostrar que es posible producir un producto audiovisual auténticamente crítico con su contenido sin afectar su género ni censurar la creatividad de los realizadores y su visión.

Las Acciones Anómicas enlistadas no son exclusivas de la región, pero son males que se han normalizado al grado que ya no impacta en los individuos, son usadas como parte de la narrativa audiovisual entrando en un proceso circulatorio que perpetua esa percepción. La formación de nuevos realizadores que sean capaces de ser críticos con el manejo de estas narrativas puede ayudar a reorientar como los espectadores conviven con las AA regresándolas a una percepción de anormal, inmorales y fuera de la ley que no deben ser toleradas por el bienestar de los individuos que conforman a la sociedad.

El listado de Acciones Anómicas es perfectible y adaptable a la región y necesidades de cada proyecto audiovisual, su objetivo es siempre el mismo, evitar la normalización, apología o apoteosis de las acciones anómicas. Si bien en un momento del proceso pareciera ser confuso que sí y que no mostrar basta con recordar que el objetivo no es la censura, sino alcanzar un equilibrio narrativo entre acciones que permitan un desarrollo de la historia evitando dejar situaciones sin solución y hacer que los personajes tengan un desarrollo más allá de solo mostrar acciones anómicas por hacerlo.

El modelo de diseño y escritura se ha realizado para los futuros realizadores de productos audiovisuales, se espera que sea el inicio de un código deontológico aplicado a una industria que se asuma socialmente responsable en el mediano y largo plazo. Los actuales realizadores pueden optar por aplicarlo, no es una ley, es una sugerencia, y consideramos que ha demostrado que es perfectible pero efectivo.

Referencias

(s.f.). 20 minutos . (11 de 12 de 2015). *20minutos.es*. Obtenido de <https://www.20minutos.es/noticia/1673972/0/jovenes/television/comportamiento/>

Abbagnano, N. (1993). *Diccionario de filosofía*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Ander, E. (2016). *Diccionario de Psicología*. Córdoba: Brujas.

Aristegui Noticias. (26 de noviembre de 2019). *Recuperado el 24 de marzo de 2021, de* (E. R. A. GV, Editor) *Recuperado el 24 de marzo de 2021, de* aristeguinoticias.com/2611/mexico/cancelan-concierto-de-gerardo-ortiz-en-guadalajara-acusan-que-sus-canciones-normalizan

Baena, M. A. (2018). Comparativa de comportamientos, asociados a las preferencias televisivas, entre alumnos de un centro de acción educativa singular y un centro educativo inteligente. . *Campo Abierto*. V. 37 N. 2, 191-208.

Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.

Barthes, R., Greimas, A. J., Bremond, C., Gritti, J., Morin, V., Metz, C., . . . Genette, G. (1970). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires: Tiempo Contratiempo.

Baudrillard, J. (2002). *contraseñas*. Barcelona: anagrama.

- Baudrillard, J. (2009). *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Madrid: Siglo XXI de España Editores.
- Bauman, Z. (2005). *Ética posmoderna*. México D.F.: Siglo XXI .
- Bech, L. (29 de noviembre de 2019). *¡Hola! México*. Obtenido de ¿Cómo influyen las series de televisión en nuestro estilo de vida?: <https://mx.hola.com/estar-bien/20191129154887/series-television-influencia-estilo-vida-lb/>
- Berger, P., & Luckmann, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Bernard, C. (Productor), Lyle, A., Nickerson, B. (Escritores), & Baiz, A. (Dirección). (2018). *Narcos México* [Película].
- Bourdieu, P. (2008). *Capital cultural, escuela y espacio social*. Ciudad de México: Editorial Siglo XXI.
- Caballero, J. (2018). Narratología sistémica. Un aporte a los estudios de contenido audiovisual en la era digital. En J. Garfías, *Análisis de los lenguajes audiovisuales en la era digital* (págs. 27-41). Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- CÁMARA DE DIPUTADOS DEL H. CONGRESO DE LA UNIÓN. (24-01-2020). Código Penal Federal. *Diario Oficial de la Federación*, 313.
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras. Piscoanálisis del mito* . Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Capra, F. (2003). *Las conexiones oculpas. Implicaciones sociales, medioambientales, económicas y biológicas de una nueva visión del mundo*. Barcelona: Anagrama.
- Carriere, J.-C. B. (1998). *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Castillo, M. M. (2017). *La representación de la violencia en la televisión pública y la televisión privada en México. Canal 22 vs TV Azteca* . Universitat Autònoma de Barcelona: Barcelona.
- Conceptos jurídicos . (s.f.). *conceptosjuridicos.com*. Recuperado el 14 de noviembre de 2021, de conceptosjuridicos.com: <https://www.conceptosjuridicos.com/mx/norma-juridica/>
- Corripio, F. (1985). *Diccionario de ideas afines*. Barcelona: Herder.
- Costa, J. (2018). *Identidad Corporativa*. Ciudad de México, México: Trillas.
- Cotte, O. (2007). *Vídeo de la A a la Z*. Barcelona: KnowWare E.U.R.L.
- De Palma, B. (Dirección). (1983). *Scarface* [Película].
- Delgado, J. &. (2016). *El mundo del rodaje. Procesos de realización audiovisual*. Ciudad de México: Alfaomega.
- Díaz, J. &. (18 de julio de 2015). *Revista de psiquiatría y psicología del niño y del adolescente*. Obtenido de [https://www.psiquiatriainfantil.org/2015/2015\(1-2\).pdf](https://www.psiquiatriainfantil.org/2015/2015(1-2).pdf)
- Durkheim, E. (1982). *La división del trabajo social*. Madrid: Akal Editor.
- Durkheim, É. (2003). *Educación y sociología*. Barcelona: Ediciones Península.
- Dussel, E. (1998). *Ética de la liberación*. Madrid: Editorial Trotta.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen.
- Eisenstein, S. (1999). *El sentido del cine*. Ciudad de México: Siglo XXI editores.
- Eisenstein, S. (1999). *La forma del cine*. Ciudad de México: Siglo XXI editores.

- Fabián, G. (2001). *Formulación de un modelo integral para el análisis estructural de la realidad y la ficción en el discurso televisivo*. Universitat Autònoma de Barcelona: Barcelona.
- Field, S. (1994). *Screenplay*. New York: MJF Books.
- Galtung, J. (1969). *Violencia, paz e investigación para la paz” en “Sobre la Paz”*. Fontamara. Fontamara.
- García, L. (17 de 08 de 2018). *Ciencia UNAM*. Obtenido de <http://ciencia.unam.mx/leer/771/-adicto-a-las-series->
- García, R. (2005). *El conocimiento en construcción: de las formulaciones de Jean Piaget a la teoría de sistemas complejos*. Barcelona: Gedisa.
- García, R. (2006). *Sistemas complejos, conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*. Barcelona: Gedisa.
- Garfías, J. (2018). Cambios en los medios y el lenguaje audiovisual. En J. Garfías, *Análisis de los lenguajes audiovisuales en la era digital* (págs. 15-26). Ciudad de México: U.N.A.M.
- Gay, A., & Bulla, R. (1994). *La lectura del objeto, propuesta metodológica para el análisis de objetos* (tercera ed.). Córdoba, Argentina: Ediciones tec.
- González, S. (2017). *La representación de la violencia en las series de televisión. Análisis de la ficción estadounidense y española*. Universidad de Sevilla: Sevilla.
- Hastings, R., & Meyer, E. (2020). *Aquí no hay reglas. Netflix y la cultura de la reinención*. Ciudad de México: Penguin Random House Grupo Editorial.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2006). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hidalgo, J. A. (2008). 2 Acoso moral, una victimología mediática preventiva. En M. A. Rebeil, *Ética, violencia y televisión* (págs. 51-86). México D.F.: Editorial Trillas.
- Hosagrahar, J. (21 de abril de 2021). *unesco.org*. Obtenido de <https://es.unesco.org/courier/april-june-2017/cultura-elemento-central-ods>
- Irigoyen, J. (2010). *Filosofía y diseño*. Ciudad de México: UAM-Xochimilco.
- Jenkins, P. (Dirección). (2017). *Wonder Woman* [Película].
- Kant, I. (2016). *Fundamentación de la metafísica de las costumbres*. Barcelona: Austral .
- Lach, J. (2016). Serguei Saldívar Tanaka: el ojo en la nuca del director. *Cuadernos de estudios cinematográficos*, 77-100.
- Lenne, G. (1974). *La muerte del cine (film/revolución)*. Barcelona: ANAGRAMA.
- Maillard, C. (2017). *La razón estética*. Barcelona, España: Galaxia Gutenberg.
- Martín, A. (2018). *Cultura digital y distribución cinematográfica: Cómo está cambiando Internet la comercialización fílmica en España*. Universidad Carlos III de Madrid: Madrid.
- Martín-Barbero, J. (1991). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gilli.
- Miguel, L. (20 de septiembre de 2018). *Página 12*. Obtenido de <https://www.pagina12.com.ar/143267-de-que-muerte-se-trata-en-la-pulsion-de-muerte>
- Molina, A. (3 de enero de 2016). *Dianova.org*. Obtenido de <https://www.dianova.org/wp-content/uploads/2016/04/Dianova-spain-infonova29-20160103.pdf>

- Molina, A. (2020). Análisis del impacto del cine y las series de televisión contemporáneas en las pautas de consumo de drogas y otras adicciones de los jóvenes. *ADICCIONES Y JUVENTUD*. mayo 15, 33-47.
- Morales, X. C. (2014). La presencia de la violencia en las series dirigidas a los niños/as de 5 y 6 años. *Escuela abierta No 17*, 65-84.
- Morin, E. y. (2011). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Mucchielli, A. (. (1996). *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*. Paris: Armand Colin.
- Muñoz, J. (20 de Julio de 2012). *CNN en español*. Obtenido de CNN en español CRIMEN: <https://cnnespanol.cnn.com/2012/07/20/14-muertos-y-50-heridos-en-un-tiroteo-en-un-cine-de-colorado-dice-la-policia/>
- Naukas. (29 de marzo de 2017). *Naukas.com*. Recuperado el 26 de abril de 2021, de <https://naukas.com/2017/03/29/sobre-abejas-matematicas-y-pompas-de-jabon/>
- Ogura, J. (1 de noviembre de 2021). *CNN en español*. Recuperado el 7 de noviembre de 2021, de CNN en español: <https://cnnespanol.cnn.com/2021/11/01/japon-halloween-ataque-cuchillo-tren-to-kio-trax/>
- Olabuenaga, T. (2013). *El discurso cinematográfico. Un acercamiento semiótico*. Ciudad de México: Trillas.
- Palao, J. (2012). Hiperencuadre/Hiperrelato: Apuntes para una narratología del film postclásico. *Revista Comunicación*, 1(10), 94-114.
- Parales, C. (2008). Anomia Social y Salud Mental Pública. *REVISTA DE SALUD PÚBLICA · Volumen 10 (4)*, 658-666.
- Peláez, A. (2016). *Montaje y postproducción audiovisual*. Ciudad de México: Alfaomega.
- Pérez Monter, H. J. (2007). *El guión audiovisual: su estructura en género de ficción y no ficción y una perspectiva sociocultural*. Ciudad de México: Editorial Trillas.
- Propp, V. Y. (1987). *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- RAE. (30 de enero de 2019). *Twitter*. Obtenido de @RAEinforma: <https://twitter.com/raeinforma/status/1090529858017464320?lang=es>
- RAE. (5 de octubre de 2020). *RAE*. Obtenido de Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es/%C3%A9tico>
- RAE. (4 de enero de 2021). *rae.es*. Recuperado el 4 de enero de 2021, de [rae.es](https://dle.rae.es/%C3%A9tico): <https://dle.rae.es/%C3%A9tico>
- RAE. (20 de Abril de 2021). *www.rae.es*. Obtenido de www.rae.es: <https://www.rae.es/dpd/Latinoam%C3%A9rica>
- RAE. (s.f.). *Dccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 07 de noviembre de 2021, de [dle.rae.es](https://dle.rae.es/deontolog%C3%ADa): <https://dle.rae.es/deontolog%C3%ADa>
- Rebeil, M. A., & Gómez, D. G. (2007). *Violencia mediática e interactiva*. México, D.F.: Editorial Trillas.
- Reyes, J. (2017). *Responsabilidad social empresarial y sustentabilidad*. Ciudad de México: Limusa.
- Rodríguez, R. (8 de octubre de 2020). *elconfidencial.com*. Recuperado el abril de 26 de 2021, de https://www.elconfidencial.com/tecnologia/ciencia/2020-10-08/saturno-cientificos-havard-hexagono-polo-norte_2781295/
- Rodríguez, S. (14 de diciembre de 2017). *Página 12*. Obtenido de <https://www.pagina12.com.ar/82502->

el-deseo-de-morir

- Rojas, Á. J. (2019). Sexo, violencia y estereotipos en el brand equity de una serie. El caso de Juego de Tronos. *Cuadernos de Gestión Vol. 19 - Nº 1*, 15-40.
- Rubio, M. (2015). II. Fundamentos teóricos de la gestión estratégica de proyectos de diseño. En R. Miguel, *Diseño Estratégico Sostenible. Fundamentos teóricos y aplicaciones éticas para el comercio justo y las comunidades autopoieticas* (págs. 43-80). Toluca: Estado de México.
- Salles, V. (Junio de 2001). El debate Micro-Macro: Dilemas y Contextos. *Perfiles Latinoamericanos*, 10(18), 115-151.
- Sartori, G. (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Buenos Aires: Editorial Taurus.
- Sartori, G. (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Buenos Aires: Taurus.
- Sassatelli, R. (2012). *Consumo, cultura y sociedad*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Selby, A. (2013). *La animación*. Barcelona: Blume .
- Statista Research Department. (28 de septiembre de 2021). *statista*. Recuperado el 1 de noviembre de 2021, de statista: <https://es.statista.com/estadisticas/636446/latinoamerica-numero-de-abonados-a-netflix-de-2011-a/>
- Todorov, T. (1991). *Las categorías del relato literario. .: Premia. Análisis estructural del relato*. México, D. F.
- Tones, J. (7 de abril de 2018). *Xataka.com*. Obtenido de <https://www.xataka.com/cine-y-tv/como-netflix-se-ha-ganado-fama-de-contenedor-de-toda-la-basura-que-no-quiere-hollywood-y-por-que-no-es-del-todo-cierto>
- Torres, A. (15 de 05 de 2018). *psicologíaymente.com*. Obtenido de <https://psicologíaymente.com/pareja/ver-series-en-pareja-refuerza-relacion>
- Urrutia, O. (2015). Breve introducción a la puesta en escena cinematográfica. *Cuadernos de estudios cinematográficos* , 139-149.
- Urry, J. (2000). «*Metaphors*». *Sociology beyond societies: mobilities for the twenty-first century*. . Londres: Routledge.
- Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa.
- Vázquez, c. (30 de mayo de 2019). *eldiario.es*. Obtenido de https://www.eldiario.es/consumoclaro/cuidarse/adiccion-series-puede-tener-impacto_0_903959965.html
- Vedoya, D., & Emma, P. (agosto de 2018). La naturaleza como respuesta. *Congreso Regional de Tecnología en Arquitectura (CRETA)* , 502-511. La Plata, Argentina. Recuperado el 26 de abril de 2021, de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/71356>
- Vega, A. (2017). *Animación de elementos 2D y 3D*. Ciudad de México: Alfaomega.
- Victoria, R. (2015). Responsabilidad social en el diseño. En M. Rubio, *Diseño estratégico sostenible. Fundamentos teóricos y aplicaciones éticas para el comercio justo y las comunidades autopoieticas* (págs. Victoria, R. (2015). Responsabilidad social en el diseño. En M. Rubio, *Diseño estratégico sostenible. Fundamentos teóricos y aplicaciones éticas* 81-111). Toluca: Universidad Autónoma del Estado.
- Villareal, A. (2015). *Legitimación de la violencia: Tipologías, germen literario, y mecanismos audiovisuales. Análsis de una serie de animación infantil*. Universidad de Valladolid: Valladolid.
- Villoro, L. (2020). *El poder y el valor. Fundamentos de una ética política*. Ciudad de México: Fondo de Cul-

tura Económica.

Walker, A. (14 de mayo de 2004). *BBC News*. Recuperado el 08 de noviembre de 2021, de News.bbc.co.uk: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/magazine/3712013.stm>

WHO. (17 de 10 de 2012). *www.who.int*. Obtenido de *www.who.int*: <https://www.who.int/topics/violence/es/>

Zamarripa, A. (2016). *Manual de producción audiovisual para diseñadores*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Zambrano, M. (2019). Las nociones de poiesis, praxis y techné en la producción artística. *Index, revista de arte contemporáneo*, 40-46.

Zavala, L. (2006). *La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México.

Zavala, L. (2015). *Narratología y lenguaje audiovisual*. Mendoza, Argentina: Universidad Nacional de Cuyo.

Zecchetto, V. (2002). *La danza de los signos. Nociones de semótica general*. Quito: Ediciones ABYA-YALA.

Zizek, S. (2017). *El acoso de las fantasías*. Ciudad de México, México: Siglo XXI.

Zunzunegui, S. (1996). *La mirada cercana. Microanálisis fílmico*. Barcelona: Editorial Paidós.

