

¿Hacia dónde se dirigen las producciones audiovisuales? y ¿Cómo están reflejando la realidad? Análisis de material elaborado por estudiantes que cursan la carrera de comunicación

Andrea Lomelí Hernández – Instituto Tecnológico de Monterrey -
a0118he96@gmail.com

José Miguel Ramírez Sánchez - Instituto Tecnológico de Monterrey -
jmrz0270@gmail.com

Carla Anaya Lozano - Instituto Tecnológico de Monterrey -
carla.an.lo@hotmail.com

Resumen: Pocos son los estudios realizados en torno a las visiones, percepciones del mundo y narrativas presentes en las producciones de jóvenes estudiantes de Comunicación en América Latina. La presente investigación cualitativa permite revelar información en cuanto a perfiles, temáticas, y visiones colectivas abordadas, así como información referente a la distribución de roles y participación según género en actividades específicas en las producciones audiovisuales. Consecuentemente, se presenta un análisis de contenido, apoyado en un protocolo, de los proyectos cinematográficos y documentales elaborados por alumnos del instituto Tecnológico de Monterrey durante el periodo Enero - Mayo 2014 y Enero - Mayo 2016. En primera instancia, los resultados conseguidos ofrecen información significativa en función de las temáticas que inquietan a los jóvenes universitarios, los cuales, marcarán el destino de las futuras realizaciones. En definitiva conocer las perspectivas de los jóvenes proporcionará una ventana hacia las futuras producciones.

Palabras Clave: Audiovisuales; cine; documental; jóvenes; universitarios.

1. Texto Introductorio

En los últimos años América Latina, en especial México ha sufrido un crecimiento exponencial en cuanto a la producción audiovisual. En el año 2015, en México, la cultura representó el “2.8% del PIB nacional, mayor al de la industria básica del aluminio y a la del alquiler de automóviles, camiones y otros transportes terrestres” (IMCINE, 2015, p.17) Ubicándose en este rubro la producción de Cine y Documental. Respectivamente, solamente en 2015, se produjeron en el país 140 películas, de las cuales el 35% eran documentales. Lo cual, representa más de un tercio de la producción íntegra. Esta cifra resulta casi el doble de la producción de material documental en 2013, la cual fue del 18% de la producción total (IMCINE, 2013, p.30) Estos números únicamente los alcanzan países como Estados Unidos, Brasil, Rusia, China, Nigeria, entre otros (IMCINE, 2015, p. 39). Adicionalmente, el Tecnológico de Monterrey, una de las mejores universidades en América Latina según la Revista Forbes, produce una gran cantidad de contenido audiovisual de calidad. A nivel sistema, existe un promedio de 1024 contenidos audiovisuales producidos al año, con una variación mínima de clasificación (cine o documental) dato proporcionado por María José Velázquez, profesora que monitorea estas materias y su contenido dentro del campus. Por ejemplo, Campus Querétaro produce en promedio 32 cortometrajes cinematográficos y 96 documentales al año.

Si bien es incuestionable que la producción de material audiovisual del ITESM, al igual que la producción estudiantil en todo el país, representan una cifra elevada, el estudio de los mismos por parte de investigadores es casi nulo. De ahí la necesidad de profundizar en esta área poco explorada. La falta de atención e investigación de las producciones de cine y documental demuestra un vacío de conocimiento obligatorio para la investigación para así producir una percepción holística del objeto de estudio.

1.1 Objeto de Estudio

Análisis de contenido de producciones audiovisuales de las materias Documental y Cine, realizadas dentro del sistema Tecnológico de Monterrey durante el periodo Enero - Mayo 2014 a Enero - Mayo 2016.

1.2 Objetivo

Observar e interpretar los proyectos audiovisuales de cine y documental elaborados por alumnos del instituto Tecnológico de Monterrey durante el periodo Enero - Mayo 2014 a Enero - Mayo 2016, a partir del análisis de contenido, forma y distribución de roles y participación según género en actividades específicas en las producciones audiovisuales.

2. Marco Teórico

Para la realización de esta investigación se retoman tres conceptos principales, que sustentan este estudio: Documental, Cine y Narrativas. Dentro de la cinematografía el documental, según María Pinto en *Cine Documental (2011)*, se define como “un tipo de cine eminentemente informativo y didáctico, que intenta expresar la realidad de forma objetiva”. Por lo mismo, se puede entender por una producción de tipo documental, como un audiovisual cuyo objetivo es informar al receptor de algún tema determinado de una manera menos convencional y desde el punto de vista del desarrollador, pero sin modificar la realidad. Como argumenta Weiss en su escrito *Los Materiales y los Modelos*, este género “se abstiene de toda invención; toma material auténtico y lo pone en el escenario, sin alteraciones en su contenido, pero editado en forma” (Weiss, citado en Bruzzi, 2002, p. 42). No obstante, autores como Bruzzi en su texto *New Documentary: A Critical Introduction*, establece “que el objetivo último del documental es encontrar la manera perfecta de representar lo real, de modo que la distinción entre los dos se vuelve invisible, [sin embargo] esto no es lo que se encuentra dentro de la historia del cine documental” (Op. cit, p. 10). Por ende, se debe aceptar como parte fundamental de este tipo de obras, la capacidad de presentar el punto de vista del director yuxtapuesto con la realidad. Con base en lo anterior,

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

“se ha convertido en un axioma del nuevo documental el hecho de que las películas no pueden revelar la verdad de los acontecimientos, pero sólo las ideologías y el conocimiento que construyen verdades competitivas - las narrativas de ficción por las que le damos sentido a los eventos” (Williams 1993, p. 13)

Consecuentemente, el contenido audiovisual es una ventana a las suposiciones subyacentes de los documentalistas; un englobe de los aspectos e ideologías del creador, fijando la cámara en realidades ignoradas. Por otro lado, este género cuenta con sus propios subgéneros, el material social, de reportaje, de invención, cronista y verité. Dentro de dichos subgéneros, el documental social funge como instrumento formativo, el cual pretende expresar a los espectadores la realidad del mundo (Pinto, Op. cit). Con base en esta categorización, se puede apreciar al género aludido como un aparato narrativo flexible que puede ser fácilmente adaptado a las necesidades del entorno y del creador.

A diferencia del trabajo documental, el cine es creado con el único fin de entretener al público y transmitir un mensaje sin estar atado a una realidad inmutable. Así bien el cine es definido como la “técnica que consiste en proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento, mostrando algún vídeo o película” (Noriega, Op. cit.). El impacto del cine en la actualidad es muchas veces minimizado, siendo un arte que en sus inicios fue visto como una innovación en las creaciones narrativas, hoy día ha sido normalizado su consumo y no se toma verdadera conciencia del papel que juega en la sociedad, como bien menciona Enrique Martínez en su trabajo *Los medios en la cultura y sociedad actual*: “El cine y la televisión son grandes desconocidos por demasiados cercanos. Hay que entrar en ellos con seriedad, con investigación y esfuerzo, Ya que aportan a la cultura unas formas de

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

comunicación y de lenguaje que de otra forma y por otros caminos sería imposible de conocer.” (1994, p. 100).

Estos dos tipos de contenidos audiovisuales se ven apoyados y han funcionado gracias a la narrativa empleada en ellas. Para Perkins, “el equilibrio y la coherencia son cruciales para la apreciación del cine” (1997, p. 142). Esto determina la existencia de un nuevo factor en el consumo de medios, pues ya no sólo se habla del tema abordado por los mismos, también se marca una diferencia significativa en el impacto generado en relación a la estructura y la manera en la cual se aborda el tema; en otras palabras la narrativa usada.

En concluyente, el concepto de narratividad es definido por José R. Valles Calatrava como “la serie de cualidades intrínsecas y propias de los textos narrativos” (2008, p. 11). A su vez la narrativa cubre dos aspectos básicos según el mismo autor: “el género natural o fundamental, el modo textual que, junto con otros tipos discursivos básicos como la lírica y la dramática, constituye desde la antigüedad - con numerosas vacilaciones, indefiniciones y redefiniciones - la estructura.” (Op. cit, p. 11) y el modo de narrar. Concretando así la idea antes mencionada, pues con esto se puede establecer la existencia de más aspectos supuestos a ser considerados en la evaluación de contenidos de tipo audiovisual como lo son los tratados en esta investigación: El Cine y El Documental.

Para cerrar con lo abarcado en la investigación, hace falta determinar los criterios bajo los cuáles se llevará a cabo la misma. “La investigación en torno al análisis automático de imágenes de video está captando un creciente interés científico” (García-Quismondo, González, 2001, p. 156), mencionan los autores en su escrito *Modelos teóricos y elementos funcionales para el análisis de contenido documental: definición y tendencias*. En dicho texto también se hace mención a seis áreas de investigación a considerar, las cuáles son aquí retomadas para conformar los pilares de este trabajo.

El primer elemento es el Reconocimiento automático de secuencias. Este se se refiere a:

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

“La segmentación de la totalidad de un video en unidades temáticas menores. La fragmentación exige un complejo análisis de contenido de alto nivel semántico, por lo que este sistema sólo permite resultados cuando se representa un texto explicativo de la imagen o se acompaña el video de una transcripción del texto hablado.” (García-Quismondo, González, p. 156)

Esta área será implementada únicamente para aquellos proyectos cuyo producto contenga subtítulos o algún tipo de texto emergente en pantalla (como bien denota la cita anterior). Pese a ello es una situación a explorar, referendo a la implementación de palabras en la obra, pues el contenido lingüístico utilizado para reforzar el mensaje es una parte crucial para el entendimiento de los propósitos de los realizadores.

En cuanto al segundo término, Segmentación temporal de secuencias de video. El cual, “identifica los planos dentro de las secuencias de vídeo mediante parámetros formales capaces de detectar cambios de plano.” (González, Op. Cit., p.156), esto contribuye a una mejor descomposición de los elementos presentes en la forma del texto.

El Análisis de movimiento de cámara y objetos que componen la imagen es el tercer criterio. Este, “Permite segmentar planos de larga duración en unidades menores y más homogénea” (Op. Cit., p.156), esto simplificará la clasificación de escenas y momentos a evaluar y facilitará la identificación de los momentos más representativos de las narrativas. Al mismo tiempo dará pie un mejor desglose de la estructura seleccionada para la representación de la idea.

Como cuarto pilar, se encuentra la Identificación de los valores de encuadre y del tipo de objetivo utilizado. Sin embargo, antes de definirlo, cabe resaltar el asesoramiento del profesor Rodrigo Muñoz Lezama, maestro a cargo de la asignación de Laboratorio de Video impartida en el Campus Querétaro del sistema ITESM; esto, para el correcto reconocimiento de los objetivos utilizados. Ahora pues, la explicación de los autores es: “Vía de investigación muy compleja por cuanto precisa técnicas específicas de análisis

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

semántico de las imágenes.” (Op. Cit., p. 156). Es así cómo el concepto será aplicado a la investigación como un apoyo para determinar los niveles de habilidades en los estudiantes y de igual manera su capacidad para apoyar el visual con un acertado uso del equipo de filmación.

Por último se encuentra el Análisis del sonido, este sin embargo, cuenta con tres subcategorías; la primera de ellas: “Detección, segmentación y representación de las distintas categorías de sonido en un video.” (Op. Cit., p. 157). Es decir, las decisiones tomadas en torno a la distribución e implementación de los audios en los ejemplares a tratar, y cómo este a su vez contribuyó o no en la composición correcta de los mismos.

La segunda categoría es la “Identificación de los hablantes” (Op. Cit., p. 156), la cual enmarca tanto la distribución del diálogo dada a los personajes en la obra, es decir ¿quién habla?, cómo lo dicho por los mismos, asimismo se habla de dos partes conformando un punto clave de la investigación basado en dos preguntas: ¿Qué es dicho? y ¿por quién?.

El último de los elementos que componen el análisis del audio es la transcripción del discurso oral. La importancia de esta área es puntuada por los mismos autores, explican: “Es el elemento que más resultados está proporcionando en la investigación, como demuestra el proyecto Informe día” (García-Quismondo, González, Op. Cit., p. 156). Ahora, si bien se aclara su relevancia en la cita anterior, es preciso mencionar el uso de la subcategoría, este sería el complementar las dos preguntas mencionadas en el subpunto dos, con una tercer pregunta: ¿Cómo es dicho?, completando así la comprensión del audio de las producciones.

Es así, cómo se construye el análisis de contenido de los textos a tratar. Por medio de la descomposición de la forma y el fondo y la propuesta narrativa de los mismos, al tiempo se tendrán en cuenta los cinco pilares antes detallados, con lo que se pretende lograr una completa y a su vez correcta interpretación de la información de los proyectos.

3. Metodología

La presente investigación, con la finalidad de abordar el análisis del objeto, es decir de las producciones audiovisuales de las materias Documental y Cine, realizadas dentro del sistema Tecnológico de Monterrey durante el periodo Enero - Mayo 2014 a Enero - Mayo 2016 se basa en el método cualitativo de investigación. Esto como consecuencia de su flexibilidad y cantidad de información brindada así como la profundidad de las respuestas en comparación con las técnicas cuantitativas. Por consiguiente, se realiza un análisis de contenido, apoyado en un protocolo computarizado, para conocer la forma, fondo y distribución de roles de los proyectos de cine y documental de los estudiantes. El análisis de contenido según Kerlinger, “es un método que estudia y analiza la comunicación de manera sistemática, objetiva y cuantitativa con el propósito de encontrar variables de medición” (p. 135). Similarmente, dentro de cada elemento a estudiar, yacen más características que permiten llevar a cabo un análisis concreto y preciso. De esta forma, la técnica elegida sirve como plataforma para formular la hipótesis, variables, instrumentos y procedimiento que a continuación se presentan. De igual manera, con el fin de simplificar el procesamiento de datos se optará por protocolizar las respuestas en los casos en los que sea conveniente. Es decir, a cada respuesta posible se le asignará un número que posteriormente será vaciado como tal en la base de datos computarizada.

3.1. Variables:

De esta forma, si la variable dependiente se define como aquella “que el investigador desea explicar” (Namakforoosh, 2005, p. 66), para la investigación, se conforma de la forma, fondo y ID de las obras de cine y documental del Campus Querétaro. Por otro lado, la variable independiente, en otras palabras la variable “que se espera que explique el cambio de la variable dependiente” (Namakforoosh, 2005, p. 66), es identificada como los proyectos audiovisuales de otros campus.

Similarmente, dentro de las variables dependientes se localizan categorías de contenido que pretenden ampliar y facilitar el procesamiento de

datos. Por tal, dentro de la variable “ID”, se localizan características como nombre del cortometraje, campus de procedencia, tipo de proyecto, duración, género, género del director, género del director de fotografía, género del productor y género del protagonista. Estas categorías fue creada con el fin de ahondar en la distribución de roles en los proyectos audiovisuales. Igualmente, la variable “forma” se ubican las categorías: narrativa, estructura temporal, tipo de iluminación y elementos fotográficos y elementos de apoyo a la narrativa. De la misma manera la variable “fondo” se encuentra conformada por la temática abordada, asimilación del tema (significado y significante), elementos semióticos (paleta de colores, tonos de iluminación, arte y vestuario), desglose de Personajes (raza, género, sexualidad y características internas).

3.2 Codificación del contenido y registro

Con el fin de facilitar la evaluación de los resultados obtenidos se decidió emplear hojas computarizadas utilizando el software *Microsoft Excel* de hojas de cálculo. Estas hojas permiten tabular las categorías ya mencionadas con sus respectivos datos obtenidos mediante el análisis de contenido. Puesto que el objetivo del análisis de contenido busca encontrar variables de medición, se le dio un número correspondiente a cada posible respuesta dentro de su respectiva categoría. Por ejemplo, dentro de la categoría “género” en la variable ID, se le asignó un número 1 a la respuesta “drama”, un 2 a “comedia” y así sucesivamente hasta agotar las posibles respuestas. De este modo, en la hoja de cálculo se puede llevar a cabo una contabilización de las respuestas y posteriormente generar patrones y darle futuras aplicaciones a los mismos.

4. Resultados

En este apartado se presentan los resultados correspondientes al análisis de contenido hecho con base en los 15 proyectos audiovisuales recabados. Es importante mencionar que se esperaban conseguir más proyectos, sin embargo, por asuntos de privacidad y confidencialidad, solamente se consiguieron 15 del Campus Querétaro. Dentro de esta cifra se encuentran 3 producciones de cine y 12 de tipo documental. A continuación se presentan las tablas correspondientes a los resultados.

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

4.1 Resultados obtenidos con relación a la sección I.D.

En la primera sección se obtuvieron resultados relacionados con las características generales de las producciones, así como la distribución de género y los rasgos principales de los protagonistas. Estos datos se ven reflejados en su respectiva tabla.

Tabla 1. Género del proyecto cinematográfico o de documental

Género		
#	Cantidad	Porcenta
Social	4	26.67%
Drama	2	13.33%
Reportero	2	13.33%
Contemporáneo	2	13.33%
Ciencia Ficción	1	6.67%
Thriller psicológico	1	6.67%
Explorador	1	6.67%
De ficción	1	6.67%
Verité	1	6.67%
Comedia		0.00%
Acción		0.00%
Aventura		0.00%
Terror		0.00%
Romántico		0.00%
Catástrofe		0.00%
Suspenso		0.00%
Experimental		0.00%
Cronista		0.00%
Naturaleza		0.00%
Histórico		0.00%
Científico		0.00%
T	15	100.00%

Con base en los datos recolectados en la Tabla 1 en cuanto a las producciones de documental, hay una clara preferencia por el género *social* (26.67%) seguido por el *reportero* (13.33%) y *contemporáneo* (13.33%). Esto habla de la inclinación de los jóvenes a usar el género *social* y así contar a los espectadores la realidad del mundo, sirviendo de instrumento informativo con la finalidad de la transformación social. Asimismo, los estudiantes también recurrieron, aunque no tan regularmente, a los géneros *explorador* (6.67%), *de ficción* (6.67%) y *verité* (6.67%). Dentro de los 3 proyectos de cine se encuentra una preferencia por el género de *drama* (13.33%), seguido por el de *ciencia ficción* (6.67%) y *thriller psicológico* (6.67%). Con esto se deduce, por características que muestran estos géneros, los alumnos tienen clara tendencia a crear historias que se centran en el desarrollo de un conflicto ya sea entre protagonistas, protagonista con el entorno o consigo mismo.

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

Dentro de las producciones realizadas, parece importante señalar los roles que han tenido hombres y mujeres dentro del desarrollo de las mismas, los puestos que se analizaron son Director, Productor y Director de fotografía. Esto definirá qué género predomina en cada una de las categorías y en general.

Tabla 2. Género del director

Director		
#	Cantidad	Porcentaje
Mujer	8	53.33%
Hombre	7	46.67%
T	15	100.00%

Tabla 3. Género del productor

Productor		
#	Cantidad	Porcentaje
Mujer	10	66.67%
Hombre	5	33.33%
T	15	100.00%

Tabla 4. Género del director de fotografía

Director de fotografía		
#	Cantidad	Porcentaje
Mujer	8	53.33%
Hombre	7	46.67%
T	15	100.00%

La tabla 2 indica una distribución de género en la dirección de los contenidos audiovisuales casi simétrica, aunque favorable para las mujeres. Por otro lado, en la tabla 3 se incrementa el porcentaje de mujeres en el rol de producción a un 66.67% con el rol de productor; esta cifra representa el doble del porcentaje de los hombres en el mismo. Guardando la misma proporción que el género del director, la tabla 4 indica que las mujeres ocupan el 53.33% de la cantidad total de directores de fotografía. Consecuentemente, con las tablas 2, 3 y 4, se muestra que el porcentaje de mujeres ocupando puestos principales en la elaboración de documentales y cine es mayor al de los hombres. Estos datos muestran una tendencia del sexo femenino por estudiar la carrera de comunicación y por desarrollar producciones audiovisuales.

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

Tabla 5. Sexo del protagonista

Sexo Protagonista		
#	Cantidad	Porcentaje
Hombre	7	46.67%
Mujer	6	40.00%
Varios	2	13.33%
T	15	100.00%

Tabla 6. Edad del protagonista

Edad Protagonista		
#	Cantidad	Porcentaje
Adulto	12	80.00%
Joven	2	13.33%
Adulto Mayor	1	6.67%
Niño	0	0.00%
T	15	100.00%

En los datos señalados en la tabla 5 se aprecia una tendencia, aunque no significativa, de posicionar a un hombre como protagonista. De igual manera, es claro más producciones tienen un solo protagonista (46.67% en hombres y 40% en mujeres) y no a varios (13.33%). En relación con los datos mostrados en las tablas 2, 3 y 4, se puede afirmar que las mujeres estudiantes prefieren utilizar figuras masculinas como protagonistas. Similarmente, en cuanto a la edad del protagonista, la mayoría de los estudiantes, es decir el 80%, eligieron a una persona adulta. Únicamente el 13.33% de las producciones mostró a un protagonista joven; cifra que no concuerda con la edad de los creadores de dichos proyectos.

4.2 Resultados obtenidos con relación a la sección *Forma*

La sección Forma está constituida por elementos que permiten evaluar la narrativa y los elementos de la misma utilizados en las producciones de cine y documental.

Tabla 7. Tipo de narración

Tipo de Narración		
#	Cantidad	Porcentaje
Documental	12	80.00%
No clásica	2	13.33%
Hollywood	1	6.67%
T	15	100.00%

Tabla 8. Estructura temporal

Estructura temporal		
#	Cantidad	Porcentaje
Lineal	14	93.33%
No lineal	1	6.67%
T	15	100.00%

Con base en la Tabla 7 se observa, una tendencia hacia el tipo de narración *Documental*. Este aspecto muestra que la cantidad de documentales elaborados, 12 representando un 80% según los datos de la sección I.D., fueron correctos de acuerdo al tipo de narración utilizada. Es decir, los

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

estudiantes siguen los tipos de narración ya establecidos para cada género. Por otro lado, la Tabla 8 demuestra una predilección del 93.33% por utilizar estructuras temporales lineales y sólo el (6.67%) uso estructura no lineal. Con esto se deduce que los estudiantes prefieren seguir modelos establecidos y así evitar la ruptura de los mismos.

Tabla 9. Tipo de Iluminación

Tipo de Iluminación		
#	Cantidad	Porcentaje
High Key	9	60.00%
Low Key	6	40.00%
T	15	100.00%

La tabla 9 demuestra una preferencia del 60% por parte de los estudiantes por utilizar iluminación *High Key*: brillante, luz uniforme y pocas sombras (Giannetti, 2014, pág. 19). Este es el tipo de atmósfera utilizada comúnmente en musicales o comedias, pues genera empatía en el espectador y es además un apoyo para narrativas más similares a la vida cotidiana ó conflictos tomados de la misma (Slife of life es el género). Esto muestra una preferencia por parte de los creadores a recrear situaciones del día a día o bien, reales. Otra posible lectura, sería la inclinación por utilizar apoyos meramente de fotografía, arte o audio y un uso más neutro de iluminación.

No obstante el 40% de ellos optó por el uso de *Low Key* , sombras difusas y baños atmosféricos de luz (Giannetti, 2014, pág. 19). El uso de esta técnica es clave en filmes del género dramático, thriller, tragedia, terror y sus derivados. Al ser una técnica empleada para aportar al drama de la escena construida, se interpreta un uso más amplio de diversas técnicas en algunos de los desarrolladores así como menor inclinación por los géneros anteriormente señalados.

A continuación se muestran dos tablas relacionadas con la narrativa de las realizaciones audiovisuales.

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

Tabla 10. Elementos de apoyo de la narrativa para Cine y Documental

Cine							
Código de producción	Voice Over	Flashback	Flashforward	Subtítulos	VFX	SFX	4ta Barrera
QRO001	1						
QRO002		1					
QRO003	1	1	1			1	
QRO004	1				1	1	
QRO006	1				1		
QRO007	1	1					
QRO008	1	1				1	1
QRO009	1	1	1				
QRO010	1		1				
QRO011	1	1				1	
QRO012	1	1				1	
QRO013	1						
QRO100	1				1		
QRO101	1					1	
QRO102	1				1		
Total	14	7	3	4	6	1	0

Los elementos de apoyo de la narrativa muestran cuántos recursos cinematográficos deciden usar los estudiantes para contar sus historias ya sea en Cine o en Documental. El uso de estos hace que el producto final sea más complejo. Los tres elementos más usados fueron el *voice over*, el *flashback* y *efectos realizados en posproducción (SFX)*. En la tabla se observa cómo ninguno de los documentales o cortos analizados usó el rompimiento de la cuarta barrera ¹, siguiendo el estilo tradicional que tienen las producciones audiovisuales.

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

Tabla 11. Elementos de apoyo de la narrativa para Documental

Documental						
Código de producción	Entrevistas	Gráficos	Mapas	Fotografías	Datos estadísticos	Animación Infogramas
QRO001						
QRO002						
QRO003						
QRO004						
QRO006					1	
QRO007						
QRO008						
QRO009	1			1	1	
QRO010	1			1		
QRO011	1			1	1	1
QRO012	1			1		
QRO013	1	1				1
QRO100	1					
QRO101	1					
QRO102	1					
Total	8	1	0	4	3	2

A diferencia de la tabla pasada, en la Tabla 11 se encuentran elementos de narrativa propios del documental. Se resalta la inclinación por la *entrevista* como elemento narrativo, seguido por las *fotografías* y los *datos estadísticos*. Por el contrario, ningún estudiante recurrió a los *mapas* en sus documentales. Esto marca una tendencia en la preferencia de datos duros, como método de comprobación por parte de los estudiantes.

4.3 Resultados obtenidos con relación a la sección *Fondo*

La sección Fondo se divide en 9 tablas que muestran diversas características de tema como la temática abordada, la comprensión del tema y elementos semióticos y características de los personajes.

1. Cuarta barrera: es la pared invisible imaginaria que está al frente del escenario de un teatro, en una serie de televisión, en una película de cine, o en un videojuego, a través de la cual la audiencia ve la actuación. El rompimiento de esta significa que el o los personajes interactúan con el espectador.

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

Tabla 12. Temática abordada

Temática abordada		
#	Cantidad	Porcenta
Amor	5	33.33%
Trabajo	2	13.33%
Obsesión	2	13.33%
Religión	1	6.67%
Pasión	1	6.67%
Arte	1	6.67%
Vida/Muerte	1	6.67%
Sector Social	1	6.67%
Problemática Social	1	6.67%
T	15	100.00%

En la Tabla 12 se observa una tendencia del 33.33% hacia la elección de temáticas de *amor*, seguido por los temas relacionado con el *trabajo* (13.33%) y la *obsesión* (13.33%). Es notorio que en general las temáticas abordadas fueron muy diversas. La temática amor, teniendo la ventaja respecto a las otras temáticas, habla de la necesidad de los jóvenes de expresarse y ser sensibles ante otras personas.

Tabla 13. Comprensión del tema

Comprensión del tema		
#	Cantidad	Porcentaje
Alto	13	86.67%
Medio	2	13.33%
Bajo	0	0.00%
T	15	100.00%

La Tabla 13 exhibe una comprensión del tema alto, en más del 80% de las producciones en total. Esto indica que los realizadores, han logrado en su mayoría comunicar el mensaje a transmitir de manera clara y facilitando al receptor el completo entendimiento del tema al tratar, habiendo sólo un rango de error del 13.33% dentro del total de proyectos analizados. Así bien, esto sirve como prueba definitiva de la capacidad de los estudiantes de transmitir una idea usando los medios audiovisuales. De ello podría significar una certera transmisión del mensaje en futuros proyectos de los desarrolladores aquí evaluados, esto a su vez resalta la importancia de este ensayo al proporcionar

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

la posibilidad de hacer estimaciones en los temas que emplearán estas generaciones.

Tabla 14. Paleta de colores

Paleta de colores		
Color	Cantidad	Porcentaje
Blanco	10	17.54%
Amarillo	7	12.28%
Azul	7	12.28%
Café	7	12.28%
Naranja	5	8.77%
Rojo	5	8.77%
Verde	5	8.77%
Morado	3	5.26%
Negro	3	5.26%
Rosa	3	5.26%
Gris	2	3.51%
T	57	100.00%

El libro de Netdisseny (2008), en el segundo cuaderno, el tema a tratar es el de la teoría del color. Dicho ejemplar, señala las características psicológicas adjudicadas a cada color, se trata de un desglose referente a la emoción que evocan. En base a dichas definiciones, se plantea lo siguiente.

En primer instante, en la Tabla 13, se resalta el 17.54% representado por el color blanco, el cual no se considera como elemento a evaluar, debido a la presencia de dicha tonalidad en todas las producciones audiovisuales; pues todos los proyectos cuentan con la aparición del blanco, aunque sea en poca medida (en la tabla de porcentajes se muestra evaluaron únicamente los colores principales ó más presentes en los proyectos). Por ello, se decide evaluar no su porcentaje de uso, sino la preferencia de otros tonos sobre la del blanco.

La tendencia siguiente es del 12.28% por la elección del amarillo, azul y café.

Netdisseny, le adjudica al color amarillo cualidades como: cálido, afectivo y jovial. Por su parte el café es asociado con lo confortable, lo realista y con el

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

equilibrio. Al tiempo que el azul se define como un color frío, representando también serenidad, armonía y amistad. Con esto se refleja una preferencia por parte de los realizadores inclinada a las tonalidades cálidas, dadas las características antes señaladas de cada color. Dicha preferencia es complementada por el porcentaje adjudicado a otras paletas de colores, tal es el caso de los tonos: morado, negro y rosa pues cuentan con un porcentaje del 5.26% y el caso de los colores: naranja, rojo y verde con un 8.77%.

No obstante, el color gris resulta ser un color poco elegido, con el 3.51%, señalando el poco uso de una tonalidad de carácter neutro, según señala el libro de Netdisseny.

Tabla 15. Tonos de iluminación

Tonos de iluminación		
#	Cantidad	Porcentaje
Cálidos	11	73.33%
Fríos	4	26.67%
T	15	100.00%

Como se muestra en la tabla, existe una preferencia notoria hacia los tonos de iluminación cálidos, con un total en porcentaje del 73%. Así bien, una iluminación cálida es utilizada por realizadores como estrategia para presentarle a la audiencia comodidad o bien generar las ganas al espectador de ser parte de lo proyectado en pantalla. En pocas palabras generan empatía.

Por otro lado, un 26% de los cortometrajes, equivalente a sólo 4 de los 15 proyectos analizados, se inclinaron a una iluminación del tipo fría. Esta se entiende como la opuesta a la cálida, pues se utiliza para transmitir un sentimiento de disgusto o bien de rechazo por parte de la audiencia ante lo planteado en la escena.

Tabla 16. Temporalidad

Temporalidad		
#	Cantidad	Porcentaje
Presente	14	93.33%
Futuro	1	6.67%
Pasado	0	0.00%
T	15	100.00%

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

Con los resultados manifestados en la Tabla 16, resulta evidente la predilección por el presente (93.33%) y solo un cortometraje decidió hacerlo en el futuro (6.67%). Esto indica que los estudiantes prefieren situar sus producciones de cine y documental en tiempos presentes. La causa de esto podría ser que es un contexto familiar para los creadores, convirtiéndose así el cine en una pantalla global de nuestra relación con el mundo.

Dentro de los elementos de los personajes se incluyen raza, sexo, sexualidad y personalidad social. Las tablas correspondientes se incluyen a continuación.

Tabla 17. Raza

Raza		
#	Cantidad	Porcentaje
Humano	14	93.33%
Otro	1	6.67%
Animal	0	0.00%
Robot	0	0.00%
T	15	100.00%

Tabla 18. Sexo

Sexo Personaje		
#	Cantidad	Porcentaje
Hombre	7	46.67%
Mujer	4	26.67%
Otro	2	13.33%
Varios	2	13.33%
T	15	100.00%

Tabla 19. Sexualidad

Sexualidad		
#	Cantidad	Porcentaje
Heterosexual	13	86.67%
Homosexual	1	6.67%
Bisexual	1	6.67%
T	15	100.00%

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

Según las cifras en la Tabla 16, el 93.33% de las producciones tienen a un personaje *humano*. Es relevante que el 6.67% restante eligió *otro*, representando cualquier otro tipo de personaje que no se presentará en una forma humana, animal, o robot, en este caso específico fue un alien. Asimismo, el 46.67% de las producciones totales utilizan personajes masculinos; cifra concordante con la Tabla 5. Sexo del protagonista. Sin embargo, la Tabla 16 difiere con la Tabla 5 en el uso de personajes, ya que esta es más detallada. Cuando se hace referencia a varios se refiere a que son dos o más protagonistas, mientras tanto en el otro se refiere a cómo la identidad de los mismos estaba oculta por lo que no se podía definir tipo de sexo.

Correspondientemente, los personajes puestos en escena tienden a ser heterosexuales (86.67%). Solamente dos de las producciones presentan personajes homosexuales y bisexuales, esto se podría interpretar como una falta de inclusión en las producciones analizadas.

Tabla 19. Personalidad Social del Personaje

Personalidad Social		
#	Cantidad	Porcentaje
Extrovertido	7	46.67%
Introverso	6	40.00%
Sin clasificar	2	13.33%
T	15	100.00%

Con relación a la personalidad social de él o los personajes, la tabla 18 indica una relación semi-simétrica entre la representación de personajes introvertidos y extrovertidos. Sin embargo, se puede afirmar que las cifras muestran una tendencia inclinada hacia los personajes extrovertidos (46.67%). El 13.33% de las producciones no mostró datos suficientes para poder clasificar la personalidad social de los personajes. Esto se interpreta como el uso de narrativas alternas a las lineales con uso del viaje del héroe, cómo puede ser la presentación de un conflicto con uso de testimonios distintos u otras utilizadas en al menos 13.33% de las historias de este análisis.

5. Conclusión

Con base en los resultados obtenidos mediante el modelo propuesto, se puede observar un claro dominio por parte de los documentales en relación a la creación de proyectos de cine. Este aspecto indica una preferencia por parte de los jóvenes de involucrarse en la transformación social y demuestra su necesidad de contar a los espectadores la realidad del mundo. Asimismo, es notorio la forma en la que las mujeres buscan estar detrás de estas producciones. Se puede afirmar, en el contexto de México, un país sumamente patriarcal, cómo las mujeres encuentran una oportunidad de hacerse escuchar por medio de las producciones audiovisuales, sobre todo en temas de amor, trabajo y obsesión. No obstante, resulta irónico cómo las mujeres jóvenes en puestos principales, deciden ocupar figuras masculinas adultas como protagonistas. En cuanto a los personajes, se decide poner en escena a figuras heterosexuales (86.67%) y extrovertidas (46.67%). Tomando en cuenta la oposición que ha tenido este sector en México, se puede observar cómo los homosexuales y bisexuales son marginados a nivel real y mediático. Esto, al mismo tiempo, significa que aún no se le ha dado voz a estos sectores de la población, no se encuentran la necesidad de hacerlo o hay un estigma y desaprobación social hacia estos temas. De esta manera, la importancia del género y homosexualidad son elementos a estudiar en investigaciones futuras.

Englobando las conclusiones presentadas, se puede observar un patrón por la elección de temas diversos, teniendo en cuenta la comprensión de la audiencia. A su vez, esto demuestra la capacidad de los estudiantes de construir y transmitir una historia de manera efectiva, teniendo en cuenta a su audiencia. Adicionalmente, es notorio el favoritismo de los alumnos por las historias que abarcan el desarrollo de un conflicto (13.33%). Resultó de sumo interés encontrar la predilección de los jóvenes por elegir los tipos de narración y temporalidad, ya establecidos para cada género. Por ejemplo, la elección de la estructuralidad lineal (93.33%). Al mismo tiempo, resulta importante notar la predisposición de las producciones por hacer uso de paletas de colores y tonos de iluminación cálidos (73.33%) con el fin de incluir a los espectadores en la historia.

5.1. Cierre

Si bien el modelo prueba su funcionalidad, cabe resaltar que la cantidad de cortometrajes analizados no fue la esperada. Por motivos de confidencialidad y privacidad, solo fueron recaudados 15 proyectos de cine y documental. A su vez, los proyectos provenían del Campus Querétaro; aspecto contrario a lo planteado al inicio de la investigación. De esta forma, se realizaron las observaciones e interpretaciones correspondientes con el material disponible. Por consiguiente, la investigación se debe considerar como un piloto ya funcional, comprobado a nivel local. Igualmente, este aspecto provocó que la cantidad de producciones de Cine fuese muy pequeña, lo cual generó una inclinación al análisis más profundo de trabajos documentales. Por tal motivo, se marca como funcional el modelo de análisis propuesto en la presente investigación y se incita a la implementación de dicho sistema a modo de evaluar más producciones en diferentes contextos, locaciones y años.

Agradecimientos

Andrea Hernández del Río - Instituto Tecnológico de Monterrey - andrea.hdr@hotmail.com

Fuentes

- Anuario estadístico de cine mexicano. (2013). Retrieved September 13, 2016, from http://www.imcine.gob.mx/sites/536bfc0fa137610966000002/content_entry537f86d593e05abc55000247/53ce9ce49d727985f20002be/files/anuario_2013.pdf
- Anuario estadístico de cine mexicano. (2015). Retrieved September 2, 2016, from http://www.imcine.gob.mx/sites/536bfc0fa137610966000002/content_entry537f86d593e05abc55000247/53ce9ce49d727985f20002be/files/ANUARIO_2015_PDF_JS.pdf

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

- Bruzzi, S. (2002). *New Documentary : A Critical Introduction* (1). Florence, US: Routledge. Retrieved from <http://0-www.ebrary.com.millennium.itesm.mx>
- C/ Clapissa, 19 - 12580 - Benicarló (Castellón - España ... (n.d.). Retrieved November 24, 2016, from <http://www.bing.com/cr?IG=5C3134A4F1B6474FA366CAAFB652C7C3&CID=0E5800C8B86D6B4A09080910B95C6A39&rd=1&h=XbdgU1d9tdrl5TEJlJauSkXLK0tryAATfHpDq9LEqJE&v=1&r=http://repositoral.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/1901/1/teoria-del-colya-or.pdf&p=DevEx,5080.1>
- Consejo Nacional para la Enseñanza y la Investigación de las Ciencias de la Comunicación (CONEICC) (2016). Retrieved September 13, 2016, from <http://www.coneicc.org.mx/>
- Consejo de Acreditación de la Comunicación. (CONAC) (2016). Retrieved September 13, 2016, from <http://conac-ac.mx/>
- Directorio de Universidades que Imparten la Carrera Ciencias de la Comunicación | UNloportunidades. (2016). Retrieved September 02, 2016, from <http://www.unioportunidades.com.mx/universidad/carrera/132/Ciencias-de-la-Comunicación>
- E. M. (1994). *Los medios en la cultura y sociedad actual*. Retrieved September 13, 2016, from <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1086/b15365153.pdf?sequence=1>
- J. V. (2008). *Teoría de la narrativa : Una perspectiva sistemática* (Vol. 2). Madrid: Frankfurt am Main : Vervuer.
- LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y MEDIOS DIGITALES | PROFESIONAL. (2015). Retrieved September 02, 2016, from <http://admission.itesm.mx/lcmd>
- Netdisseny, (2008) *Nociones básicas del diseño. Teoría del color*. (Cuaderno 2) Benicarlo: Castellón, España.
- Rondina, G. (2012). EL USO DEL CINE EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA/The use of the cinema in the university education. *Ars Boni Et Aequi*, 8(1), 171-201. Retrieved from <http://0->

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

search.proquest.com.millennium.itesm.mx/docview/1030084024?accountid=41938

- V. P. (1985). *El lenguaje del cine* (4th ed.). Madrid: Fundamentos.
- Williams, L. (1993). Mirrors without Memories: Truth, History, and the New Documentary. *Film Quarterly*, 46(3), 9-21.
<http://dx.doi.org/10.1525/fq.1993.46.3.04a00030>