

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**



**LA REALIDAD SOCIAL Y SU INFLUENCIA VISTA EN  
CORTOMETRAJES UNIVERSITARIOS**

**PRESENTA**

**LIC. ALEJANDRO HERNÁNDEZ OCHOA**

**COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**ABRIL, 2021**



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**



**TESIS**

**LA REALIDAD SOCIAL Y SU INFLUENCIA VISTA EN  
CORTOMETRAJES UNIVERSITARIOS**

**PRESENTA**

**LIC. ALEJANDRO HERNÁNDEZ OCHOA**

**DIRECTOR DE TESIS**

**DR. JUAN ANTONIO GARZA SÁNCHEZ**

**MONTERREY, NUEVO LEÓN, MÉXICO**

**ABRIL DE 2021**

**LA REALIDAD SOCIAL Y SU INFLUENCIA VISTA EN  
CORTOMETRAJES UNIVERSITARIOS**

Aprobación de Tesis:

---

Dr. Juan Antonio Garza Sánchez  
Asesor de Tesis y Presidente de Jurado de Examen

---

Secretario del Jurado de Examen

---

Vocal del Jurado de Examen

---

Dra. Leticia Hernández Escamilla  
Subdirectora de Estudios de Posgrado e Investigación

## **Agradecimientos**

Agradezco a dios primeramente por siempre obrar en mi camino.

Agradezco a mis padres Alejandro Hernández Alba y Ma. Concepción Yolanda Ochoa Martínez por su apoyo en todos y cada uno de mis proyectos.

A mi tía Cuquita por la motivación y consejos de vida para salir adelante, por su apoyo incondicional en mi formación universitaria.

A la maestra Dolores Garza Salinas por sus valiosos consejos y lecciones de vida y ser una de las personas que siempre ha creído y confiado en mí.

Quiero agradecer al Dr. Juan Antonio Garza Sánchez por alentarme a concluir y cerrar un ciclo en mi formación académica, por su guía y orientación en cada paso de mi investigación.

Agradezco a la Dra. Margarita González Treviño por su apoyo en la realización de este estudio.

Quiero Agradecer a la Dra. Moncerrat Arango Morales por el apoyo otorgado para la realización de esta investigación y por la confianza depositada en un servidor en el ámbito profesional.

## **Dedicatoria**

Quiero dedicar esta Tesis a mis abuelos que en paz descansan quienes con su ejemplo de vida y esfuerzo sacaron a la familia adelante frente a todas las adversidades en palabras de ellos siempre dijeron que el estudio es la herramienta más importante para salir adelante, no pudieron verme llegar a este punto, pero este logro es para ustedes, gracias por el amor incondicional y el ejemplo de vida que fueron para mí.

## **Resumen**

**Lic. LIC. ALEJANDRO HERNÁNDEZ OCHOA Fecha de graduación**

**Universidad Autónoma de Nuevo León**

**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

**Título: LA REALIDAD SOCIAL Y SU INFLUENCIA VISTA EN  
CORTOMETRAJES UNIVERSITARIOS**

**Número de páginas: 67**

**Área de estudio: Maestría en Ciencias de la Comunicación**

### **Propósito y método de estudio:**

El objetivo de este trabajo fue realizar un diagnóstico sobre la presencia constante de violencia en cortometrajes presentados por estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la UANL. El método empleado fue con enfoque mixto. Las técnicas de investigación que se emplearon fueron la encuesta y la entrevista, para lo cual se tomaron como muestra alumnos que cursaron durante el año 2020 la asignatura de lenguaje de cine y se trabajó con los docentes que imparten la materia analizando material entregado por los alumnos. De acuerdo con los resultados obtenidos en el diagnóstico, los maestros imparten la clase y revisan los géneros cinematográficos compartiendo con el alumno que pueden explorar diversos géneros para contar una historia, comentan que los alumnos se dejan llevar por historias y sucesos de las redes sociales o por películas con alto grado de violencia.

**FIRMA DEL ASESOR \_\_\_\_\_**

**Dr. Juan Antonio Garza Sánchez**

Agradecimientos	I
Dedicatoria	II
Resumen	III
Índice de contenido	IV

## Índice de contenido

<b>CAPÍTULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	1
1.1 ANTECEDENTES.	2
1.2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.3 PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.4.1 PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.4.2 SUPUESTOS BÁSICOS	5
1.4.3 VIABILIDAD	5
1.4.4 LIMITACIONES	6
1.4.5 DELIMITACIÓN	6
1.5 CRITERIOS PARA JUSTIFICAR LA REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.	6
1.5.1 CONVENIENCIA	6
1.5.2 RELEVANCIA SOCIAL	7
1.5.3 IMPLICACIONES PRÁCTICAS	8
1.5.4 VALOR TEÓRICO	9
1.5.5 UTILIDAD METODOLÓGICA	10
1.5.6 CONSECUENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN	10
<b>CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO</b>	11
2.1 CONTEXTO SITUACIONAL, SOCIAL, CULTURAL	11
2.1.1 REGIÓN	11
2.1.2 PERFIL DE LOS ALUMNOS	11
2.1.3 UANL	12
2.1.4 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN	13

2.2	TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN QUE EXPLICAN EL FENÓMENO DE ESTUDIO	14
2.2.1	ESTUDIOS CULTURALES	14
2.2.2	CONSUMO CULTURAL	15
2.2.3	SATURACIÓN Y ACOSTUMBRAMIENTO	18
2.2.4	TEORÍA DE USOS Y GRATIFICACIONES	18
2.3	CONCEPTOS	19
2.3.1	EI NACIMIENTO DEL CINE	20
2.3.2	IDUSTRIA CINEMATOGRAFICA	22
2.3.3	LA AUTORREGULACIÓN EN EL CINE	23
2.3.4	CATEGORIZACIÓN DEL CINE	24
2.3.5	EL GUION CINEMATOGRAFICO	25
2.3.6	EL LENGUAJE DE CINE	28
2.3.7	PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA	30
2.3.8	VIOLENCIA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN	31
2.3.9	CONSUMO DE MEDIOS Y ESTADO DE VIOLENCIA	34
	<b>CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA</b>	36
3.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN	36
3.2	POBLACIÓN Y MUESTRA	37
3.3	TECNICA	37
3.4	INSTRUMENTO	43
3.5	RECOLECCIÓN DE DATOS	46
	<b>CAPITULO 4 RESULTADOS OBTENIDO</b>	46
4.1	RESULTADOS DEL CUESTIONARIO	46
4.2	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	57
	<b>CAPITULO 5 CONCLUSIONES</b>	60
	<b>CAPÍTULO 6. RECOMENDACIONES</b>	63
6.1	APLICACIÓN DEL EJERCICIO	63
6.2	INVESTIGACIONES POSTERIORES	63
	REFERENCIAS	64



## INDICE DE GRÁFICAS

GRÁFICA 1	47
GRÁFICA 2	47
GRÁFICA 3	48
GRÁFICA 4	48
GRÁFICA 5	49
GRÁFICA 6	50
GRÁFICA 7	50
GRÁFICA 8	51
GRÁFICA 9	51
GRÁFICA 10	52
GRÁFICA 11	53
GRÁFICA 12	54
GRÁFICA 13	54
GRÁFICA 14	55
GRÁFICA 15	55
GRÁFICA 16	56
GRÁFICA 17	56

## INDICE DE TABLAS

TABLA 1	49
TABLA 2	52

## **CAPÍTULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

A partir de la integración de la unidad de aprendizaje de Lenguaje de Cine entre los estudiantes del programa educativo de Licenciado en Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Nuevo León en el plan de estudios 401 se ha visto como los problemas sobre violencia de género, narcotráfico y el secuestro han estado presentes en los contenidos presentados por los estudiantes en su producto integrador de aprendizaje mismo que los estudiantes deben de presentar al término del curso.

El programa de la asignatura establece que el alumno debe conocer los antecedentes del cine, así como conocer y emplear el lenguaje cinematográfico, en la etapa final del curso debe ser capaz de emplear las técnicas de producción cinematográfica y desarrollar un cortometraje.

Los alumnos deben aplicar los conocimientos adquiridos y crear una historia y realizarla en formato de cortometraje para posteriormente difundirse ya sea en concursos, exposiciones o eventos que existen para los estudiantes universitarios en el país, desde el año 2015 estudiantes de la asignatura de lenguaje de cine han participado en diferentes concursos estudiantiles como Haz corto con la corrupción, Hazlo en corto de la fundación BBVA, los cuales tienen presencia a nivel nacional e internacional, el Festival Intra Escolar de Cine de la Facultad de Ciencias de la Comunicación que se desarrolla año con año desde el 2018, han sido plataforma donde los alumnos han expuesto sus trabajos año con año, lo anterior ha sido motivo para la presente investigación en donde los estudiantes han expuesto la violencia de género, narcotráfico y secuestros.

El cine como medio de comunicación desde su establecimiento ha mostrado el reflejo de la sociedad, desde los primeros trabajos realizados por los Hermanos Lumière al mostrar un tren llegando a la estación o la salida de trabajadores de una fábrica, hasta nuestros días lo crudo de una guerra o la soledad de una mujer que labora como doméstica, el cine se ha encargado de mostrar la realidad social de la humanidad ya sea con historias de ficción o películas con alto contenido realista.

El cine como invento dio paso a la creación de salas de cine donde las personas podían adquirir entradas y gozar de una película, con la llegada de la televisión las películas que antes podían solo disfrutarse en una sala oscura ahora ya se podían disfrutar desde la comodidad de una sala, con la llegada del internet el cine ya no nada más puede disfrutarse en una sala de exhibición o en una televisión en la comodidad del hogar si no está presente en cualquier dispositivo electrónico con acceso a internet.

Diversos sitios de internet y redes sociales pueden compartir desde películas de larga duración, cortometrajes o cine minutos convirtiendo hoy en día al cine en un medio masivo de comunicación al alcance de todas las personas. En otros tiempos se investigó la influencia que ejercía los programas de televisión en los jóvenes la presente investigación busca identificar la influencia de la realidad social del país en los productos integradores de los alumnos de cuarto semestre de la Facultad de Ciencias de la Comunicación que cursan la asignatura de Lenguaje de Cine.

### 1.1 ANTECEDENTES.

La asignatura de lenguaje de cine forma parte del plan de estudios de la carrera en Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Nuevo León la cual se integró al programa educativo durante la reforma académica del 2012. La unidad de aprendizaje se cursa durante el cuarto semestre, de primero a tercer semestre hay materias que se relacionan directamente como introducción a los medios, semiótica, apreciación a las artes, fotografía y producción de guiones siendo esta última optativa, cursadas las mencionadas asignaturas el alumno llega al cuarto semestre preparado para concebir un guion cinematográfico y con los conocimientos adquiridos en la unidad de aprendizaje de lenguaje del cine podrá desarrollar correctamente un cortometraje.

De acuerdo con Carlos Vega (2017) menciona que el cine tiene muchas definiciones, pero principalmente funciones como: Arte, Técnica, Industria, Reflejo de época y como Medio de Comunicación. Como arte el cine expresa sentimientos, ideas, inquietudes del creador, como técnica el cine para realizarse necesita valerse de determinados elementos y procesos tecnológicos para su creación, como

industria requiere de inversión económica pues todo proyecto cuesta levantarse, cualquier película pondrá en evidencia el momento histórico social en el que fue creada y la visión que frente a un problema tiene el creador, cualquier otra manifestación artística, refleja la realidad social en la que están inmersos el creador y su obra; El cine es un medio de comunicación por que posee un lenguaje para poder entablar un dialogo con el receptor (espectador). Un lenguaje con códigos, estructuras y reglas para su mejor comprensión al igual que otra obra artística.

En un estudio desarrollado por Jerónimo León Betancur sobre El cine como golosina reflexiones sobre el consumo de cine en los jóvenes, trabajo con estudiantes de primer semestre de la carrera de comunicación en la Universidad de Medellin, Colombia, tenía la finalidad de detectar el proceso de lectura de imágenes audiovisuales entre los estudiantes de nuevo ingreso detectando durante la investigación que el alumno ignora todo el contenido simbólico de los videos mostrados concentrándose en puntos como el audio, actores y no en el contenido semiótico del mensaje, partiendo de ese punto decidió continuar su trabajo específicamente con los alumnos de primero puesto que siendo de la carrera de comunicación en semestres subsecuentes aprenderán la lectura y generación de imágenes. Entre los resultados obtenidos se encontró que los jóvenes asisten a ver una película por recomendación de un amigo, por la popularidad del protagonista, por la historia en gran mayoría extranjeras específicamente de Hollywood que las locales. Pero de todo lo anterior se denota un desconocimiento por la construcción del lenguaje cinematográfico, reconocen que existe, pero no lo identifican.

El presente trabajo analizará los trabajos creados por alumnos de un semestre avanzado donde ya cuentan con conocimientos de producción de guiones, fotografía, lectura de los mensajes, dominio de las teorías de la comunicación masiva y lenguaje cinematográfico, el alumno de la carrera en ciencias de la comunicación debe ser capaz de elaborar productos comunicativos de la mano de las nuevas tecnologías y recursos digitales con la finalidad de alcanzar los objetivos y metas de organizaciones públicas y privadas para los cuales vayan a trabajar al término de su formación académica.

## 1.2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

### Objetivo General

- Analizar la influencia que tiene la situación actual del país en el desarrollo de un producto audiovisual estudiantil entre los alumnos de cuarto semestre de la carrera de comunicación.

### Objetivo Específico

- Describir los resultados encontrados mediante la aplicación de encuestas a los alumnos que cursaron la asignatura de lenguaje del cine durante el semestre agosto 2020 enero 2021.
- Describir y analizar cinco cortometrajes presentados por alumnos y detectar la presencia de violencia y de la realidad social que se presenta con el fin de discernir sobre que tanto el ambiente que los rodea influyo en su trabajo.

## 1.3 PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN

### CENTRAL

- ¿La situación actual de violencia vivida en el país fue la inspiración para contar y producir la historia?

### SUBORDINADAS

- ¿Algún medio de comunicación o situación en su entorno influyo en la elaboración del cortometraje con contenido violento?
- ¿Se ha vivido una situación similar a la representada en el cortometraje que fue la base para escribir y producir la historia?

## 1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación se enfocará en detectar si la historia presentada por los estudiantes fue inspirada por la influencia del ambiente que le rodea o por alguna experiencia personal.

Los resultados que se obtengan van enfocados a los docentes que impartan la materia de producción de guiones y lenguaje de cine al momento de trabajar con los alumnos en las temáticas que presenten en la construcción de su producto integrador de aprendizaje.

Esto contribuirá para formar una base para futuros estudios entorno al contenido que los alumnos presentan en sus trabajos audiovisuales donde exponen su percepción sobre las situaciones actuales del país.

#### 1.4.1 PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación tiene como propósito explorar la influencia que tienen los jóvenes sobre la situación actual del país, si los problemas sociales son determinantes para influir en la construcción de una historia o si es por experiencia de vida. Con el fin de sentar la base para un estudio a profundidad sobre la percepción de los jóvenes sobre determinado tipo de violencia.

#### 1.4.2 SUPUESTOS BÁSICOS

- La construcción de un guion cinematográfico depende en gran medida de la experiencia de vida del autor.
- La influencia de un director de cine para contar una historia fue el motivo para contar una historia con alto contenido de violencia.
- Una situación presentada en un medio de comunicación causo gran impacto para poder desarrollar una historia con alto contenido violento.

#### 1.4.3 VIABILIDAD

México es un país donde existe un alto contenido de violencia de género, narcotráfico y secuestro, en la televisión y en el cine estas historias tienen éxito y cobran relevancia mediática. Los jóvenes suelen ser inspirados por la historia, por los actores y por la acción mostrada.

En la carrera de comunicación el alumno debe producir un cortometraje desde su historia, cada semestre historias similares se presentan, buscando detectar cual es la inspiración que tienen para escribir sus historias se pretende entrevistar y analizar su trabajo con el fin de generar conocimiento.

#### 1.4.4 LIMITACIONES

Por motivos de la pandemia que aqueja globalmente este estudio no puede aplicarse en el aula de clase con grupos completos de la asignatura.

Algunos alumnos no logran cumplir con el trabajo correctamente y suelen entregar parodias de películas famosas su producto no logra la calidad y producción deseada.

#### 1.4.5 DELIMITACIÓN

La investigación delimitará su área de acción hacia un análisis del objeto de estudio en base a la selección de cinco cortometrajes seleccionados para el presente trabajo realizados por alumnos de la carrera en Ciencias de la Comunicación, los cuales cursaron el cuarto semestre de la carrera. En cuanto a la temporalidad del estudio los trabajos seleccionados fueron realizados durante el semestre agosto 2020 enero 2021.

### 1.5 CRITERIOS PARA JUSTIFICAR LA REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

#### 1.5.1 CONVENIENCIA

Esta investigación es muy conveniente porque de ser realizada, con resultados favorables o no en cuanto a la información obtenida, los datos recabados permitirán a los docentes de la asignatura de Lenguaje de cine una mejor orientación en el tratamiento de las historias y detectar posibles focos rojos sobre la realidad que viven los jóvenes de la carrera en Ciencias de la Comunicación.

La inspiración para crear una historia puede ser externa por influencia de una película, una noticia o un hecho presentado en un medio de comunicación o interna por una situación experimentada por el alumno, al momento de producir un cortometraje el estudiante debe generar un guion cinematográfico con una historia de su propia inspiración terminado el guion debe comenzar a interpretarlo visualmente y desarrollar su plan de producción para desarrollarlo, identificar los planos, encuadres movimientos de cámara que trabajara en cada escena después de lo anterior viene el proceso de la edición donde unirá todo lo que grabo y colocarle efectos, sonidos incidentales, música y los respectivos créditos.

Durante los últimos años se han detectado muy buenas propuestas en los trabajos de los estudiantes de la asignatura de Lenguaje de Cine pero con historias muy crudas que hablan sobre las situaciones que se viven en el país hoy en día, estudiantes de la institución han obtenido reconocimientos y premios ante lo anterior se ha encontrado una tendencia a narrar las historias con un alto grado de violencia por lo que es de vital importancia ubicar si esa representación de la realidad es tomada por inspiración llegada por los medios de comunicación o por el entorno de violencia en el que los jóvenes se desarrollan.

Es conveniente porque representa un paso en generar conciencia sobre los contenidos que se presentan para el entretenimiento y llamado a los docentes para orientar hacia la creación de nuevas propuestas y planteamientos sobre otras formas de contar y representar la realidad del país sin caer en la violencia gráfica o en la cultura del fomento del delito.

#### 1.5.2 RELEVANCIA SOCIAL

Esta investigación está enfocada directamente en ubicar la influencia que tienen los alumnos del cuarto semestre de la asignatura de lenguaje de cine al momento de abordar los temas para el cortometraje que presentan al final del curso, Blumer y Hauser señalan que: “la influencia del cine parece ser proporcional a la debilidad de la familia, la escuela, la Iglesia y el vecindario. Allí donde las



instituciones que tradicionalmente han transmitido actitudes sociales y formas de conducta se han quebrado (...), “el cine asume una importancia mayor como fuente de ideas y de pautas para la vida” (Blumer y Hauser, 1917, citado por Pardo, 2001, p. 122).

Durante la exposición de clase al revisar los géneros cinematográficos los estudiantes alaban películas del director Quentin Jerome Tarantino como Pulp Fiction 1994 la cual nos narra varias historias, donde los protagonistas son miembros del crimen organizado, la película cuenta con secuencias cargadas de un alto grado de violencia y asesinatos, otra película recordada constantemente es la película mexicana El Infierno 2010 del director Luis Estrada, la cinta cuenta la problemática del narcotráfico y del crimen organizado en México, el alumnado la ubica como película cómica al recordar escenas donde se muestra como los narcotraficantes se deshacen de las víctimas en tambos de basura llenas de ácido denotando interés en la producción de contenido similar.

Si bien el objetivo es primeramente analizar la influencia del entorno que rodea al estudiante para la gestión del contenido de sus proyectos audiovisuales pero dentro de esta misma investigación toma relevancia que la influencia no solo viene de otros medios como la televisión si no del mismo cine hoy en día los medios audiovisuales y digitales acompañan a los jóvenes en sus dispositivos móviles por lo que la influencia de la violencia está más cercana, por tanto, el poder ayudar y orientar al estudiante en su formación como profesionistas altamente capacitados para generar contenidos que puedan reflejar la situación de nuestro país sin caer en una violencia explícita.

### 1.5.3 IMPLICACIONES PRÁCTICAS

El problema práctico del cual parte el tema a analizar de esta investigación es la influencia del clima de violencia que existe en el país y reflejada en los medios de comunicación influyen en la realización de cortometrajes de los estudiantes, el corroborar lo anterior propiciara que los docentes que imparten la asignatura puedan orientar al estudiantado sobre la diversidad de historias y géneros cinematográficos que el cine puede mostrar y no encasillarse en mostrar temas de una manera muy

explícita que pueda incitar más violencia. En el artículo La influencia del cine en la familia de Alfonso Méndiz describe el concepto de “transferencia de imagen o de personalidad”, que es cuando el espectador se pone en lugar del personaje que observa en alguna película, asumiendo sus ideales y empatiza con sus emociones. Al darse la identificación el espectador tiende a reducir las diferencias de actitud y de convicción porque desea parecerse lo más posible a él. Es decir, si el personaje de la película suele infringir las normas sociales o de conducto el espectador lo sentirá también; aunque sus convicciones vayan por un camino totalmente distinto.

Por lo anterior es esta investigación está enfocada, en primer lugar, a corroborar si la influencia para la creación de historias es externa o interna de los datos obtenidos se podría implicar la estructuración de técnicas para inspirar al estudiante a plasmar las historias desde otros puntos de vista sin recurrir a la violencia gráfica.

#### 1.5.4 VALOR TEÓRICO

El tema por investigar es sumamente interesante para detectar el ambiente en el que se desarrollan los estudiantes de la carrera en ciencias de la comunicación y como este puede influir en la creación de sus proyectos audiovisuales.

La investigación partirá del análisis de las tramas presentada por los alumnos de la asignatura de lenguaje de cine, quienes desde su perspectiva contaron sobre los problemas sociales que ocurren en nuestro país como el narcotráfico, el COVID, violencia de género, pobreza y marginación, pero con un alto grado de violencia grafica.

Como se ha mencionado con anterioridad, el punto de partida de esta investigación radica en como el contenido presentado en los cortometrajes de los estudiantes de cuarto semestre de la carrera en ciencias de la comunicación con alto grado de violencia y conocer si la exposición que los medios de comunicación o el cine hacen sobre el clima de violencia que impera en el país ha influido en la creación de sus historias, por lo que es un a priori decir que la información que se recabe dará lugar a un banco de datos abiertos para brindar los

conocimientos previos a proyectos de diferente índole que busquen partir de tal referencia: La realidad social y su influencia vista en cortometrajes universitarios.

#### 1.5.5 UTILIDAD METODOLÓGICA

La presente investigación enfoca su planteamiento y objetivos en el análisis y recolección de información referente a la influencia que estudiante universitario pueda tener para construir un guion de cortometraje y su futura realización. Dicha exploración representará un apoyo educacional e informativo dirigido a futuros proyectos educativos enfocados a estudiantes de la carrera en ciencias de la comunicación para mejorar su aprendizaje y valores éticos para contar una historia sin la necesidad de recurrir a la violencia gráfica, aunque en un principio dirigiéndose sólo hacia la asignatura de lenguaje de cine, en segundos términos, pueda dar pie a investigaciones basadas en distintas materias que requieran de un replanteamiento para generar contenidos audiovisuales, eficaces y de gusto para los estudiantes y el público al que van dirigido.

#### 1.5.6 CONSECUENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN

Por el lado más positivo, esta investigación podría generar las bases de proyectos nuevos a aplicarse dentro de los programas de estudio de la carrera en ciencias de la comunicación sobre cómo abordar los problemas sociales que enfrenta nuestro país en los contenidos audiovisuales que generan los estudiantes de la licenciatura en ciencias de la comunicación, de tal manera que se asigne una nueva herramienta de enseñanza concientización sobre como las influencias que generan los medios de comunicación especialmente el cine en los receptores o publico meta, Los alumnos podrán activar su creatividad y generar y explorar diferentes géneros cinematográficos sin caer en la demostración grafica de la violencia partiendo de la asesoría del maestro, lo cual facilitará su interpretación y aprendizaje.

## CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

El presente marco teórico proporciona los conceptos y aspectos fundamentales que se requieren para comprender el estudio realizado. La información se encuentra desglosada partiendo desde el contexto situacional, social y cultural, así como el perfil de los alumnos de la carrera en ciencias de la comunicación. Se desarrollará un desglose de información que va desde las definiciones y conceptos con los cuales se estará trabajando.

### 2.1 CONTEXTO SITUACIONAL, SOCIAL, CULTURAL

El marco teórico está constituido en un inicio con el aspecto de la región en donde el estudio se realizará, partiendo con la descripción de los estudiantes de la institución con la finalidad de establecer el contexto situacional, social y cultural de la muestra y que apoye el análisis de los datos que se recaben del mismo.

#### 2.1.1 REGIÓN

Monterrey Nuevo León limita al norte con el municipio de San Nicolás de los Garza y al oeste con el municipio de Guadalupe y al este con el municipio de San Pedro.

#### 2.1.2 PERFIL DE LOS ALUMNOS

Los alumnos de la carrera en Ciencias de la Comunicación de la UANL tienen un perfil con diversas cualidades como tener la capacidad de abordar problemas, ser capaces de tomar decisiones, ser críticos, tener sensibilidad hacia el arte, así como apreciarlo e interpretarlo en sus diferentes expresiones.

Entienden y desarrollan relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes los rodean. Se expresan con facilidad, se comunican. Son capaces de emitir mensajes utilizando los medios, códigos y herramientas apropiadas. Conocen y dominan el uso de las tecnologías de información y la comunicación, son capaces de desarrollar innovaciones, identifican y construyen hipótesis, diseñan y aplican modelos para probar su validez.

Pero principalmente deben tener una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva, seleccionan fuentes de información relevantes y confiables para un propósito específico, modifican sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, trabajan en forma colaborativa y de manera efectiva considerando los de otras personas.

Deben tener un alto grado de conciencia de su entorno social y manejarse con ética en la solución de diferentes conflictos con la finalidad de contribuir a la equidad y bienestar de la sociedad. Presentan una actitud respetuosa hacia la diversidad de creencias y practicas sociales que tienen lugar en la institución reconociendo la igualdad de derechos de todas las personas rechazando cualquier forma de discriminación. El rango de edades de la población estudiantil de la carrera en ciencias de la comunicación ronda entre los 17 y 21 años, por lo que al llegar al cuarto semestre donde se cursa la asignatura de lenguaje del cine el estudiante tiene entre 18 y 19 años.

### 2.1.3 UANL

Con 87 años de historia la Universidad Autónoma de Nuevo León es considerada como la tercera universidad de carácter público más grande del país, brindando cobertura no solo a los estudiantes del estado de Nuevo León si no de estados vecinos como Tamaulipas, Coahuila, San Luis Potosí, cuenta con seis campus universitarios distribuidos en el estado, Ciudad Universitaria, Ciencias de la Salud, Mederos, Ciencias Agropecuarias, Sabinas Hidalgo y Linares, con un total de 26 facultades, 29 preparatorias. Atendiendo a más de 214 mil alumnos.

Su modelo educativo promueve la formación integral de los estudiantes y se sustenta en dos ejes estructuradores: educación centrada en el aprendizaje y educación basada en competencias; un eje operativo: la flexibilidad de los programas y procesos educativos; y tres ejes transversales: la innovación académica, la internacionalización y la responsabilidad social. Con 59 programas con acreditación internacional. (Portal web [www.uanl.mx](http://www.uanl.mx), 2020).

La misión y visión de la UANL es la de formar universitarios competentes e innovadores, que sean socialmente responsables y con conciencia de su entorno local y global, con principios y valores, comprometidos con el desarrollo sustentable, científico, tecnológico y cultural. Capaces de generar contribuciones oportunas, relevantes y trascendentes al avance de la ciencia, la tecnología, la innovación y las humanidades, y a la mejora del nivel de desarrollo humano.

Actualmente se maneja bajo la Visión 2030 “La Universidad Autónoma de Nuevo León es en 2030 un referente Internacional por su calidad educativa, inclusión, equidad, generación y aplicación innovadora del conocimiento con un amplio sentido de responsabilidad social que contribuye y trasciende en la transformación y el bienestar de la sociedad” (Portal web [www.uanl.mx](http://www.uanl.mx). 2020).

#### 2.1.4 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

La Facultad de Ciencias de la Comunicación inicia como Colegio de Periodismo un 7 de agosto de 1974 cuando el H. Consejo Universitario aprueba su creación, pero no es hasta el 4 de septiembre de ese mismo año, cuando nace esta institución educativa dentro de la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales. El primero de diciembre de 1978, se expide el acuerdo del Consejo Universitario para crear la Facultad de Ciencias de la Comunicación, en 1981 la facultad inicia funciones en las instalaciones actuales en el campus Mederos bajo la inauguración del presidente de la República, Lic. José López Portillo, en compañía del Gobernador del Estado de Nuevo León, Alfonso Martínez Domínguez (Portal web [www.comunicacion.uanl](http://www.comunicacion.uanl) 2020).

Actualmente la institución cuenta con tres licenciaturas Licenciado en Ciencias de la Comunicación, Licenciado en Mercadotecnia y Gestión de la Imagen, Licenciado en Periodismo Multimedia, con una población estudiantil que ronda los 5300 estudiantes de los cuales 2018 pertenecen a la carrera en Ciencias de la Comunicación.

## 2.2 TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN QUE EXPLICAN EL FENÓMENO DE ESTUDIO

Al hablar de un análisis sobre la influencia que tienen los estudiantes sobre la realidad social que se vive en el país con respecto a la creación y producción de historias para cortometrajes cinematográficos, es primordial establecer algunas teorías en donde se pueda aclarar el panorama con respecto a su posición frente el público, su actuación, su influencia, etc.

### 2.2.1 ESTUDIOS CULTURALES

El enfoque toma como punto de partida los postulados marxistas acerca de la manera en que los mensajes de los medios (películas, programas televisivos, canciones, noticias, historietas, etc) expresan y promueven los valores y las ideas de los grupos que los producen. Puesto que dichos mensajes (artefactos culturales) son producidos en contextos históricos específicos y por grupos sociales específicos, tienden a reproducir los intereses y visiones del mundo de estos últimos de acuerdo con Mimi White también citado por Lozano Rendón (1996, p. 164)

En su libro historia de las teorías de la comunicación Armand Mattelart relata que los estudios culturales tienen su fuente en los estudios de crítica literaria presentados por Frank Raymond Leavis (1895-1978). El cual tenía la idea de que el desarrollo del capitalismo industrial y sus expresiones culturales en específico del cine, tenían un efecto pernicioso en las distintas formas de la cultura tradicional, tanto del pueblo como de la elite.

De acuerdo con Lozano Rendón (1996, p. 169) los medios de comunicación, por sus condicionantes económicos, políticos e ideológicos, tienden a reproducir los códigos y visiones del mundo de las clases hegemónicas. Sus mensajes se incorporan significados preferentes que sugieren a los receptores aceptar esas posiciones ideológicas de la élite como las adecuadas para la sociedad en su conjunto.

La situación actual de los estudios culturales, en su aplicación al análisis de los mensajes, es sumamente compleja y multidisciplinaria: sus autores pertenecen a diversas corrientes o se apoyan en ellas: crítica estética y literaria, semiótica, estructuralismo, pensamiento filosófico, psicoanálisis, marxismo, posmodernismo, teoría crítica, hermenéutica. Entre los diversos términos o etiquetas que equivalen o confluyen bajo la etiqueta de estudios culturales se encuentran los análisis de la recepción, criticismo cultural, criticismo literario y criticismo contemporáneo.

## 2.2.2 CONSUMO CULTURAL

Mauro Wolf señala en el concepto de cultura cabe tanto los significados y los valores que surgen y se difunden entre las clases y los grupos sociales, como las prácticas realizadas a través de las que se expresan valores y significados y en las que están contenidos. Los medios de comunicación de masas desarrollan una función primordial al actuar como elementos de esas relaciones. Paidós. p.121

Jurjo Torres (2001) plantea que hablar de cultura es también una manera de referirse a las relaciones de poder que existen en la sociedad, así como a las explicaciones, aspiraciones y a la capacidad de imaginarse el mundo de cada uno de los colectivos en un momento histórico y en un espacio geográfico determinado (p 197).

García Canclini (1999 pp 26-49) estableció seis modelos para acercarse a una explicación del consumo cultural:

Modelo 1. Consumo como el lugar de reproducción de la fuerza de trabajo. El consumo es entendido como medio para renovar la fuerza laboral de los trabajadores y ampliar las ganancias de los productores.

Modelo 2. Consumo como lugar donde las clases y los grupos compiten por la apropiación del producto social. El consumo es visto como un escenario de disputa por aquello que la sociedad produce y la manera en que los usa.

Modelo 3. Consumo como lugar de diferenciación social y distinción simbólica entre los grupos. Las diferencias entre los sujetos se producen cada vez más por la forma en que usan los objetos y no por su posesión.



Modelo 4. Consumo como sistema de integración y comunicación. El consumo puede ser visto como un escenario de integración y comunicación entre clases asociado a determinadas prácticas culturales: asistencia a espectáculos, museos, centros comerciales, etc.

Modelo 5. Consumo como escenario de objetivación de los deseos. El consumo se expresa en el impulso que apunta a los deseos sin finalidad.

Modelo 6. Consumo como proceso ritual. Se manifiesta en la utilización de los materiales para establecer los sentidos y prácticas para preservar los rituales sociales.

De los modelos mencionados anteriormente durante la convivencia con estudiantes y entablar comunicación sobre películas que se encuentran entre sus gustos y preferencias comunican películas como Rápidos y furiosos donde los protagonistas tienen a lucir determinado tipo de ropa, con cuerpos trabajados en gimnasio, rodeados de mujeres y manejando automóviles modificados para correr altas velocidades en carreras callejeras, es constante el que comenten sobre el agrado que sienten hacia este tipo de películas y preocupante el deseo que presentan de querer imitar las acciones que se ven en pantalla puesto que muchos de los personajes que aparecen en la saga de películas cometen actos delictivos llamando la atención de querer imitar ese estilo de vida.

Según el anuario estadístico de cine mexicano publicado por el Instituto Mexicano de Cinematografía (2019, P9) informa que, durante el año 2019, 341 millones de mexicanos asistieron al cine en las más de 955 salas de cine distribuidas en el todo el territorio mexicano. Por su parte la Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica informa que durante el 2020 el consumo de cine bajó un 95% por motivos de la pandemia que azota al mundo y en el que las salas de cine se enfrentaron al cierre masivo de todos sus complejos (2020, P3). El sitio de internet de milenio noticias reporta que en México el mercado de las plataformas de servicio de streaming es liderado por la compañía Netflix quien entre 2019 y 2020, pasó de 9 a 15 millones de usuarios, de acuerdo con cifras de la consultora Dataxis. Por otra parte, la Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales (ENCCA)

2019, elaborada por el IFT, dio a conocer que, en promedio, los mexicanos consumen diariamente 3 horas de contenido en plataformas de video por internet.

La CANACINE en su informe anual reporta que las películas que más se vieron en las distintas salas de cine durante el 2020 de enero a marzo y en los meses que se han trabajado de manera intermitente las películas que más consumieron los mexicanos fueron: con Sonic La Película basada en un videojuego película para toda la familia la cual obtuvo ingresos de \$351 millones de pesos y 6.8 millones de asistentes, Bad Boys Para Siempre es la tercera parte de una serie de películas que narra las aventuras de unos policías rebeldes para un público joven y adulto obtuvo ingresos por \$235 millones de pesos y 4.3 millones de asistentes, Aves de Presa película basada en personajes de comics, dirigida a un público adulto con ingresos de \$213 millones de pesos y 3.8 millones de asistentes. En cuanto al cine producido en México las películas que se estrenaron y que fueron más consumidas en el país fueron Cindy La Regia la cual narra los problemas de una chica de San Pedro Garza García que huye de sus problemas hacia la ciudad de México enfrentando nuevos problemas, la cinta obtuvo ganancias por \$106 millones de pesos y 1.8 millones de asistentes, Loco por Ti narra las experiencias de una pareja que se va de vacaciones y el novio se enfrenta a su problema de desorden de personalidad múltiple al no tomar sus pastillas, obtuvo ganancias por \$68 millones de pesos y 1.2 millones de asistentes por último en tercer lugar la película mexicana más vista se encuentra la cinta Veinteañera Divorciada y Fantástica narra los problemas de una mujer que aún no cumple los treinta y debe enfrentar un divorcio, obtuvo ganancias por \$410 millones de pesos y 75 millones de asistentes. Si bien la información emitida por la CANACINE muestra las cintas que fueron más vistas por los mexicanos y por las historias que narran el contenido que está siendo consumido reflejan estereotipos de rebeldía, estatus social y el miedo a la madurez.

Para José Carlos Lozano en su artículo Consumo y apropiación de cine y TV extranjeros por audiencias en América Latina menciona que Los medios y sus mensajes podrán estar cargados de contenidos ideológicos dominantes, de intereses económicos o de manipulación política –aunque esto ni lo estudian ni lo alcanzan a afirmar explícitamente en la mayoría de los casos, pero la actividad de

la audiencia, sus mediaciones, sus identidades sociales, sus rutinas y su pertenencia a grupos y subculturas les permiten evadir esos efectos y apropiarse creativamente de los medios. Los miembros de las audiencias se caracterizan por tener múltiples capas de identidad y múltiples cercanías: «la gente tiene identidades culturales complejas y de múltiples capas.

### 2.2.3 SATURACIÓN Y ACOSTUMBRAMIENTO

Para Rivera Betancourt reporta en su estudio *El cine como golosina reflexiones sobre el consumo de cine en los jóvenes* comenta que la permanente exposición a imágenes genera en los espectadores un doble proceso de saturación y acostumbamiento las cuales invisibilizan las imágenes y su significado configurando un efecto paisaje en el que se ve solo la forma, pero se pierden por completo la esencia y el contenido. La imagen impacta cuando constituye una novedad, como cuando una película impone un nuevo estilo o cuando por la crudeza o belleza de las imágenes éstas llegan de un modo potente al espectador. Betancourt reflexiona sobre como las películas y programas de televisión marcan tendencias entre los jóvenes universitarios que están aprendiendo a construir relatos audiovisuales, el autor comenta que se debe educar al estudiantado para la recepción y percepción de imágenes pues ésta es la única posibilidad que se tiene para educar al espectador para que exijan calidad en las historias que se proyectan en las pantallas. También menciona que para los exhibidores los jóvenes de entre 18 y 25 años son difíciles de medir en cuestión de gustos cinematográficos pues al no tener a un criterio bien definido sus preferencias se ven influenciadas por sus amistades o grupos sociales a los que pertenecen otro punto que maneja es que la popularidad por las películas producidas en Hollywood ha traspasado barreras y que los personajes e historias que presentan provocan una identificación en los jóvenes.

### 2.2.4 TEORÍA DE USOS Y GRATIFICACIONES

La presente investigación busca conocer la influencia que tienen los estudiantes para desarrollar sus cortometrajes y si esa influencia viene por alguna inspiración por medio de un medio de comunicación específicamente de una

película esta teoría nos servirá para identificar que está haciendo la gente con la información captada del medio.

Armand Mattelart describe sobre que la corriente llamada usos y gratificaciones inicia en la década de los años setenta dentro de la sociología funcionalista en los estudios sobre la audiencia y la recepción, en donde esta corriente se interesó por las satisfacciones de los usuarios planteando la pregunta ¿Qué hace la gente con los medios de comunicación? Por su parte Lozano Rendon expone que los partidarios de este enfoque concluyeron que el público experimenta una serie de necesidades que van desde las informativas, psicológicas, de orientación, de identificación personal, de evasión y que usaban a los medios entre otras alternativas igualmente funcionales para satisfacerlas, por lo que cada mensaje y cada contenido de los medios, podía cumplir diferentes funciones, dependiendo del uso que le diera cada persona. Los individuos seleccionan y usan diferencialmente los medios de comunicación para gratificar o satisfacer las necesidades que experimentan.

Para Lundberg y Hulten (1968) el consumo de los medios masivos puede ser considerada como una respuesta a las necesidades sentidas por el miembro de la audiencia, ya que, dadas las disposiciones psicológicas y los papeles sociales, el espectador, oyente o lector individual, experimenta o confía experimentar alguna forma de satisfacción de necesidades, mediante sus conductas en el uso de los medios.

Esta teoría se aplica para la presente investigación para detectar que hacen los jóvenes con la información recibida sobre otros medios y para revisar si estos influyen en la creación de sus historias para cortometraje.

### 2.3 CONCEPTOS

Después de establecido el contexto situacional, social y cultural de la población y muestra de la que partirá esta investigación, así como las teorías que se desarrollaran durante su interpretación cuantitativa, es necesario definir los conceptos clave, así como un contexto situacional y sociocultural de los mismos para una adecuada comprensión de los resultados.

### 2.3.1 EL NACIMIENTO DEL CINE

Al hablar de los antecedentes de cine no podemos referirnos a una sola persona, varias personas fueron perfeccionando los inventos que en un futuro crearían el arte cinematográfico. Si bien primero se comenzó con la invención de un dispositivo para fotografía objetos en movimiento después otro para proyectar imágenes, las personas involucrada en este proceso son: Etienne Jules Marey, Eadweard Muybridge, Thomas A. Edison, William K.L. Dickson y Auguste y Louis Lumière.

Etienne Jules Marey, Eadweard Muybridge realizando un experimento para poder registrar los movimientos de un animal lograron trazar los movimientos que hacia el animal en gráficos por este suceso en 1877 Marey es contratado para fotografiar a un caballo y poder resolver un apuesta entre dos millonarios de la época colocando 12 cámaras fotográficas emplazadas para lograr la fotografía que demostraría como el equino separaba las patas del suelo el valor de lo realizado sirvió para generar un estudio sobre el movimiento.

En 1882 Etienne Jules Marey perfecciona una cámara que podía tomar 12 fotografías en una placa, creando así la primera cámara fotográfica de movimiento, por su parte Thomas A. Edison adquiere algunas fotografías y se entrevista con Jules Marey donde este le presenta un proyector que había inventado el cual proyectaba fotografías. William K.L. Dickson mejora la película al perforarle los costados y añadiéndole unos dientes metálicos por el área donde pasaba la cinta que se proyectaba lo cual ayudo a que la proyección no tuviera saltos durante su reproducción por su parte Edison bautiza este invento como el Kinetoscopio.

Es el 11 de abril de 1894 cuando se inaugura la primera sala en los Estados Unidos, mientras tanto en Francia los hermanos Auguste y Louis Lumière perfeccionan una cámara, así como un proyector en el cual proyectaron sus primeras películas un 28 de diciembre de 1895.

Leonardo D´ Espósito en su libro lo todo lo que necesitas saber sobre cine relata sobre el padre desconocido del cine refiriéndose al inventor de juguetes ópticos Émile Reynaud quien independientemente de los trabajos que realizaban

los otros inventores con respecto a la fotografía él ya se encontraba proyectando películas en París. Reynaud era un inventor quien realizaba investigaciones sobre la óptica y perfeccionó su invento el praxinoscopio el cual creaba la ilusión de movimiento de varios gráficos y es en 1877 cuando lo patentó. Para 1892 patentó el praxinoscopio al cual llamó teatro óptico, los gráficos que realizaba actuaban en una historia y se proyectaban sobre un vidrio opaco sobre el cual se proyectaban la escenografía de la escena, el teatro óptico se componía de una serie de manijas que el mismo Reynaud manipulaba, sus trabajos contenían color y una composición musical, sus trabajos fueron pequeñas comedias como *Autor d'une cabine*, donde una mujer pasea por una playa y saluda a un hombre mayor, la mujer entra a un camarote a cambiarse de ropa y el hombre intenta espiarla, llegando su novio quien de un golpe hace que se retire y la mujer aparezca dándole un beso y su felicidad por haberla rescatado y juntos se meten al mar y se pierden en el horizonte, para una película como la descrita Reynaud tenía que realizar para tan solo 30 segundos de película entre 700 y 1000 dibujos.

D'Espósito comenta que el cine de Reynaud comparado con el de los demás inventores es que era mecánico y más automatizado en comparación con el realizado por Reynaud que se entiende como más artesanal por tener que dibujar y manipular el invento durante toda la proyección pero la diferencia principal que comenta el autor es que el cine de los Lumière y otros inventores no narraban una ficción si no mostraban en sus trabajos la realidad como un tren llegando a una estación o la salida de trabajadores de una fábrica mientras que Reynaud estaba plasmando en sus historias ya un arte o espectáculo cinematográfico al contarle historias al público.

Otro de los padres del cine quien lleva por nombre Georges Méliés quien era un inventor, actor, ilusionista y cineasta descubre la cámara inventada por los hermanos Lumière a quienes les solicita que se la vendan, si bien Méliés conocía el espectáculo al ver las posibilidades del invento sabía que podía generar ingresos, al conocer la negativa de los hermanos por la venta de la cámara decide construir una al hacerse de los planos y una vez que tuvo la cámara comenzó hacer películas, su principal aportación al cine fue la creación de efectos especiales, al darse cuenta

que al detener la filmación y cambiar de lugar un objeto generaba ilusiones y al momento de revisar la película revelada descubre que al cortar pedazos de ella y juntarlos negativos empalmándolos podía crear ilusiones, una de sus películas más famosas es de la tierra a la luna basada en el libro de Julio Verne de 1865.

En este punto encontramos que cada uno de los inventores antes mencionados aportaron algo a la creación desde el cine desde el medio por el cual se plasmaban las imágenes y se proyectaban hasta el contenido.

D' Espósito expone que los hermanos Lumière enviaban cámaras adonde fuera con el motivo de registrar y documentar un hecho descubriendo el Documental, Edison aporta el gag que es un evento que causa risa por medio de acciones de los personajes, puede ser una caída o un pastelazo, Méliès le dio el tono de espectáculo y fantasía, Reynaud el primero en colocar la poesía y la puesta en escena, cada uno de ellos apporto e inicio a lo que en un futuro con la aparición de Hollywood se le denominaría la industria cinematográfica.

### 2.3.2 IDUSTRIA CINEMATOGRAFICA

Al hablar de cine inmediatamente nos remontamos a las grandes películas producidas en Hollywood con estrellas famosas y directores prestigiosos, el cine estadounidense no nace en Hollywood, el cine en un inicio comienza a florecer en New York pero por diversos motivos tanto climáticos como actividades monopólicas por parte del inventor Thomas Alba Edison quien al obtener la patente del cine en una batalla legal contra los hermanos Lumière. Edison pudo controlar todas las actividades de la producción.

Es así que los estudios buscando un lugar idóneo con condiciones climáticas que favorecieran la producción cinematográfica encuentran un poblado en el estado de California el cual por la cantidad de luz que ofrece durante todo el año y que las leyes de otros estados no eran reconocidas ahí propiciaron que los estudios comenzarán a asentarse entre los años 1911 y 1912. Hollywood como pueblo se funda en el año de 1857, pasa a ser un municipio en 1903 y se integra a los Ángeles California en 1910. Fuente D' Espósito 2014.

Con la llegada de Hollywood aparece una estructura económica, si bien los estudios comienzan a operar como si fueran fabricar produciendo películas en serie, los actores trabajaban como empleados con paga semanal y con exclusividad.

Según Biagi (2009) menciona que Biograp fue la primera compañía en hacer cine utilizando el sistema de estudio el cual consistía desde la contratación de los actores hasta de todo el equipo técnico y creativo a quienes se les pagaba un salario al firmar un contrato con exclusividad el cual los imposibilitaba para trabajar en otro estudio. El sistema de estrellas promovía a los actores populares hacia con el público para atraer el gusto entre la audiencia por el cine.

### 2.3.3 LA AUTORREGULACIÓN EN EL CINE

La censura nació casi junto con el cine y es que en uno de los trabajos realizados por Edison en donde se muestra besando a su esposa con una duración de 18 segundos escandalizó a la sociedad de la época, creativos como George Méliès al conocer el invento quedaron maravillados y pudieron identificar que podía hacer negocio pero también arte, encontró en el cine un medio para transmitir ideas, de la misma manera políticos y religiosos con el paso del tiempo se dan cuenta del poder que puede ejercer el cine y comienza oficialmente la censura al detener la exhibición de películas sin antes revisarlas.

En la década de los años veinte en Hollywood se suscitaron una serie de eventos con las estrellas de la época que provocó la molestia de la legión católica de la decencia motivo por el cual los estudios implementaron la autorregulación y así nace la MPPDA, La Asociación de Productores y Distribuidores de Películas la cual supervisaba no solo el comportamiento de los actores si no comenzó a vigilar el contenido de las películas, se redactó un código de conducta con el fin de reglamentar lo que la industria producía, este código tenía tres principios:

1. Ninguna película puede producirse si puede generar debilitamiento de las normas morales de quien la vea.
2. Deben de presentarse estándares de vida correctos.
3. Las leyes naturales o humanas no deben ser ridiculizadas, ni generar simpatía hacia su infracción.



Después de su implementación se realizó una categorización que incluían una serie de normas que no debían producirse tales como si existiría un asesinato este se tenía que presentar en una forma que no inspirara a la imitación, en relación al sexo el acto de un beso o abrazo en forma lujuriosa no debía mostrarse, la obscenidad se prohibía en cualquier presentación ya fueran palabras, gestos, señas o referencias, en cuanto al vestuario quedaban prohibidas las prendas que pudieran permitir exposiciones impropias del cuerpo al realizar alguna danza. Biagi, 2009.

Tras el establecimiento de Hollywood y un modelo económico establecido como si fuera una fábrica al producir películas en serie aparece el star system el cual colocaba a las estrellas como una figura inalcanzable para el público, obligando a las estrellas a esconder su vida personal e inventarles una vida alejada de lo cotidiano que reflejaran ciertos valores y conductas. D'Espósito, 2014.

Con todo lo anterior se puede detectar una preocupación no solo por las actitudes o conductas de los famosos si no por los contenidos que la industria cinematográfica realizaba en aquel momento, así como el efecto que pudiese ocasionar en la población.

#### 2.3.4 CATEGORIZACIÓN DEL CINE

Carlos Vega Escalante en su libro Producción Cinematográfica Digital expone que existen cinco funciones básicas en torno al concepto de cómo se puede identificar al cine ya sea como arte al ser un medio que pretende expresar los sentimientos, ideas, inquietudes del artista o creador, como técnica pues no se puede concebir la creación de una película sin los elementos y conocimientos técnicos básicos, como el manejo de la cámara, el micrófono, iluminación etc. La fotografía, el cine y el video son manifestaciones visuales que siempre han requerido una infraestructura tecnológica para poder ser creados y reproducidos, como medio de comunicación el cine es transmisor de ideas, conceptos, emociones, posee un lenguaje para poder entablar un dialogo con el receptor (espectador). Un lenguaje con códigos, estructuras y reglas propias para su comprensión, como industria pues el realizar un proyecto cinematográfico cuesta dinero, la producción de una película requiere de una fuerte inversión económica ya que sin importar el tipo de película

que se intenta realizar este debe recuperar lo invertido porque a su vez puede ser la base de la siguiente producción y por ultimo como reflejo de la época pues como cualquier otra manifestación artística refleja la realidad social en la que están inmersos el creador y su obra; el cine muestra preocupaciones y puntos de vista que tiene el cineasta frente a infinidad de problemas.

### 2.3.5 EL GUIÓN CINEMATOGRAFICO

Una película comienza a gestarse desde que un ser humano tiene la idea, la cual posteriormente deberá plasmarse en un guion el cual después pasa por una serie de etapas antes de su producción.

El guion con sus elementos técnicos, tomo forma con la aparición del cine a finales del siglo XIX. La palabra guion se relaciona más con describir lo que se vera en pantalla, con acento en las acotaciones y como apoyo para dar algunas indicaciones. Pérez, 2007.

Zamarripa, 2015 Menciona que un guion es el plan, el molde, contiene todo lo necesario que se vera en pantalla, en el se encuentran las acotaciones actorales, diálogos que dirán los actores, se describirá la escenografía y vestuario; acotaciones sobre el sonido con sugerencias de música y ambientes sonoros. Define al escritor más que un guionista como un cineasta, pues además de saber escribir debe tener imaginación para verse, oírse y componerse, saber novelar y contar y por ende poder escribir una película.

Syd Field explica en su libro Screenplay que un guion es una historia contada en imágenes, con diálogos y descripciones colocadas en el contexto de una estructura dramática. Un guion trata acerca de una persona o personas, en lugar o lugares, haciendo algo propio por ellos.

En la producción cinematográfica existen dos tipos de guion el cual cada uno tiene información importante para sus lectores:

Guion literario. Se realiza previamente a la producción y dará la estructura dramática, en él se encuentra cada escena descrita y los diálogos que interpretaran los actores, es fundamental para que el director pueda interpretarlo y así construir el guion técnico.

Guion técnico. En él se encuentran toda la información técnica y de la realización de cada una de las escenas, es relevante para el equipo de producción o equipo creativo.

Para Simon Fieldman. Un guion es necesario para desarrollar la línea narrativa en una película, pero la razón principal es que sin un guion es difícil que resulte correctamente una planeación y ejecución de una obra cinematográfica si a eso se le añade los altos costos de producción y realización no se puede producir una película sin un texto que permita planificar un rodaje.

Existen dos géneros fundamentales en la realización de un proyecto cualquiera que sea el medio escogido: ficción y no ficción. Los de no ficción son todos aquellos que procuran retratar la realidad tal y como es. En el terreno de la ficción se encuentran productos que se basan en una puesta en escena. Es una recreación de un fenómeno social, cultural, intelectual o imaginario, real o irreal, lo anterior en el ambiente de cine se le define como ficción y documental. Zamarripa, 2015.

El cine de ficción está basado en drama, entiéndase drama como una forma literal basada en el conflicto, situación donde se presenta el choque entre dos fuerzas dramáticas representadas por el hombre y otra fuerza contraria a sus deseos. El conflicto dramático puede reducirse a una estructura básica de la siguiente manera: "alguien quiere algo, alguien o algo se le opone y hay un resultado, es decir, lo consigue o no". Vega, 2017.

Zamarripa, 2015 explica que una parte fundamental para la escritura de un guion literario es su estructura dramática la cual está conformada por cinco elementos:

1. Desarrollo Dramático: En él se plantean tres momentos fundamentales de la historia: Planteamiento, se define el conflicto que debe solucionarse y se conoce a los personajes principales. Desarrollo el cual es donde se desenvuelven los conflictos y donde los personajes desarrollan su carácter. Final en donde el conflicto planteado se soluciona y los personajes principales logran su objetivo.
2. Personajes: Son quienes realizan las acciones, en uno o varios lugares en un tiempo determinado. Cada personaje se comporta con un carácter establecido que ubica a la historia dentro de un género dramático.
3. Conflicto: es el problema fundamental de la historia. Si no hay conflicto no hay razón para escribir ni llevar a la pantalla un producto audiovisual.
4. Acciones. Los personajes son quienes las realizan; movimientos, cambio, hacen que la historia avance, pueden ser físicas, emocionales o de pensamiento.
5. Lugares y tiempo: Es importante ubicar a los personajes en un lugar adecuado ya que sus acciones estarán determinadas por los elementos que existen a su alrededor de acuerdo con la época y tiempo en el que transcurre la historia.

La estructura dramática se determina por los géneros dramáticos conocidos desde el esplendor griego en las distintas artes dramáticas como la literatura, teatro, opera y danza, estos géneros son la Tragedia, Comedia, Tragicomedia, Pieza, Melodrama y Farsa, estos le dan un estilo específico. Todos los géneros cinematográficos como el Triller que son películas de carácter policiaco, Western películas que relatan el viejo oeste norteamericano, Bélico películas de guerra entre otros se sustentan por un género dramático. Zamarripa, 2015.

Vega, 2017 Expone que un largometraje debe cumplir con una estructura de la trama la cual debe constar de las siguientes partes:

- Introducción: Donde se presentan los personajes principales como fuerzas dramáticas.
- Planteamiento: Se establece lo que pretenden lograr los personajes y lo que se les opondrá para conseguirlo.
- Desarrollo: Se presentan las posibilidades de solución del conflicto dramático, que pueden ser una o varias.
- Clímax: Es el momento culminante en el cual se enfrentan las fuerzas dramáticas opuestas entre sí y hay un resultado al conflicto.
- Desenlace o final: Es la situación posterior a la solución del conflicto donde los personajes asumen las consecuencias de sus actos presentados en el conflicto.

Para la realización de un guion de cine se debe comenzar por seleccionar el tema que se va a trabajar el cual se puede abordar desde algún acontecer de la realidad, un suceso histórico o una anécdota realista o no realista, al término de esto se debe crear el story line, en unas cuantas líneas se debe proponer el planteamiento, conflicto y desenlace, con lo anterior se procede a construir la sinopsis la cual debe causar expectación al leerla y contener todos los elementos para comprender la historia, después se construye el argumento, en el cual a manera de cuento o pequeña novela se desarrollan los personajes para entender su carácter y proceder se detallan acciones artísticas de lo que se verá en pantalla. Se construye la escaleta donde se explican las secuencias brevemente, con indicaciones de lugares, personajes y la acción que hará que la historia avance. Zamarripa, 2015.

### 2.3.6 EL LENGUAJE DE CINE

El cine es arte, lenguaje y medio de comunicación. habla por medio de imágenes, tiene sus propias técnicas para interpretar las palabras y convertirlas en imágenes. En el tema anterior se describió lo que es un guion literario, para

desarrollar correctamente el lenguaje cinematográfico se debe partir de la realización correcta y muy detallada de un guion técnico, en el cual se concentran todas las indicaciones para el equipo de producción o personal involucrado en una producción.

El lenguaje de cine se presenta de la interpretación del guion literario y de las descripciones que en el se presentan, el director debe de hacer un trabajo muy minucioso con su equipo creativo para traducir las palabras y convertirlas en una imagen audiovisual.

Vega. 2017 relata que para construir el lenguaje cinematográfico el uso correcto de la cámara y la combinación de todos los elementos que a continuación se describen se es capaz de desarrollar una historia de manera correcta:

- Encuadre: Toda fotografía surge a partir de un encuadre logrado por el fotógrafo, contiene dos elementos básicos un plano y una posición de la cámara.
- Plano: La relación que existe entre el personaje u objeto y el espacio que lo rodea, existen tres grupos de planos: Planos cerrados donde el personaje ocupa la mayor parte de la pantalla. Planos medios en este grupo el personaje debe existir en equilibrio con el espacio que lo rodea ninguno predomina en la imagen. Planos abiertos donde el espacio es mas importante que el personaje, este solo ocupa una parte reducida del espacio o inclusive desaparece.
- La posición de la cámara se complementa con el encuadre y es la relación que existe entre la altura de la cámara y los ojos del personaje.
- Composición fotográfica serie de reglas para hacer visualmente atractiva una imagen, no basta con encuadrar correctamente la cámara si no en la distribución correcta de los elementos dentro del espacio fotográfico y su relación de unos con otros.
- Construcción narrativa, es la diferenciación de los planos, es la relación que se establece con lo escrito y hablado partiendo del planteamiento original en el uso de los planos y encuadres.

- Reglas de Angulación no se puede repetir un mismo plano sobre el mismo personaje debe existir uno intermedio.
- Escena: Acción con una unidad de tiempo y espacio.
- Secuencia: Suma de escenas (acciones) que ocurren en un mismo espacio tiempo.
- Movimiento de Cámara: Es lo que separa al cine de la fotografía, se trata del movimiento que ejecuta la cámara de un lado u otro, hacia arriba o abajo afectando al encuadre.
- Eje de acción: es una línea recta imaginaria limitada por dos puntos neutros en los extremos, que determina la dirección de los movimientos y miradas de los personajes.

Los puntos descritos por Vega son una serie de técnicas y reglas muy extensas que para su uso y aplicación se deben tener conocimientos de fotografía, iluminación, estética para aplicarlas en la realización cinematográfica, para los estudiantes de la carrera en Ciencias de la Comunicación desde primer semestre tienen un acercamiento hacia la historia del cine en la unidad de aprendizaje de introducción a los medios, posteriormente en segundo semestre cursan la unidad de aprendizaje de fotografía y semiótica donde estudian la imagen, cuando el alumno llega al cuarto semestre se puede profundizar directamente en el lenguaje de cine ubicando los géneros cinematográficos y su construcción visual en un cortometraje aplicando correctamente el Lenguaje del Cine.

### 2.3.7 PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA

Para poder levantar un proyecto cinematográfico es imprescindible que el alumno entienda y comprenda las etapas que se deben seguir para la realización de este.

Comúnmente llamada Preproducción, esta etapa es donde se preparan los elementos necesarios para llevar a cabo la grabación o filmación. Se divide en varios procesos:

- Scouting o búsqueda de locaciones,
- Casting o búsqueda de actores
- Plan de Trabajo es la planeación y organización del trabajo que se realizara plasmado en diversos formatos,
- Plan de rodaje se refiere a la agenda de los días de rodaje.
- Se planea el presupuesto a utilizar.

Producción es la etapa en la que se filma el proyecto en función del presupuesto y plan de trabajo. Postproducción es la última etapa y en ella se edita el material rodado hasta su entrega finaliza cuando el producto se exhibe. Worthington, 2009.

El estudiante de comunicación debe comprender y aplicar correctamente cada etapa de producción no solo en el cine se aplican las etapas si no para los diferentes medios de comunicación y no puede saltarse una etapa sin haber terminado la anterior.

### 2.3.8 VIOLENCIA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

La violencia, puede ser física o simbólica de índole política, social económica, ecológica, (comportamental) o ambiental (agresiones, sonoras, visuales, etc) con grados o variables de gravedad: violencia corporal (que puede acarrear la muerte), violencia sexual (violación física per también violación del pudor y del honor), violencia mortal (homicidios voluntarios) (Imbert, 1992).

Jean Claude Chesnais propone las siguientes tipologías sobre violencia.

#### 1. La violencia privada

##### 1.1 La violencia criminal.

- a) Mortal: Crímenes, asesinatos, envenenamientos (incluyendo parricidios e infanticidios), ejecuciones capitales, etc.
- b) Corporal: golpes y heridas voluntarias.
- c) Sexual: Violaciones

##### 1.2 La violencia no criminal

- a) Suicida (suicidios y tentativas de suicidio).



b) Accidental (accidentes de tráfico).

## 2. La violencia colectiva

### 1.1 La violencia de poder contra los ciudadanos.

a) El terrorismo de Estado.

b) La violencia industrial

### 1.2 La violencia paroxística: la guerra.

Zapata y Matamala, 2020 comentan que es importante trazar una línea divisoria entre los usos de la violencia en los medios audiovisuales: la violencia como recurso estético y la violencia desmesurada. La primera se usa como acompañamiento dentro de la ficción cinematográfica, la segunda toma el protagonismo dentro del filme y lo ocupa en su mayor parte (Imbert, 1992; Zavala, 2012).

Zapata y Matala mencionan el concepto de «estética de la violencia» en el cine se define como el conjunto de estrategias audiovisuales que provocan un efecto específico en la sensibilidad de los espectadores al construir mecanismos de representación de la violencia (Zavala, 2014: 85). Propone Zavala tres estrategias de articulación entre la experiencia estética del espectador y el contenido ideológico en la representación de la violencia en el cine de ficción:

La violencia funcional, propia del cine de géneros (del melodrama familiar a la ciencia ficción), donde existe una justificación narrativa para su presencia, es decir, donde la violencia responde a una lógica causal; este tipo de violencia fue el dominante desde la posguerra hasta mediados de los años sesenta y se distingue por una baja amplitud estilística.

La ultra violencia espectacular, característica del cine de autor, como una forma de llamar la atención con recursos formales hacia la naturaleza propiamente representacional de la violencia en el cine de ficción; este tipo de violencia se inicia en los años sesenta y tiene una alta amplitud estilística.

La hiper violencia irónica, específica del cine posmoderno, como un rasgo estilístico de carácter autorreferencial, dominante en los primeros años del nuevo siglo y con una amplitud estilística variable.

Imbert menciona que existe una violencia “representada” que puede ser tan real como otras e incluso incidir en los comportamientos colectivos (así se conforma una opinión pública). Es la violencia tal y como la representan los medios de comunicación en sus discursos tanto referenciales (la información) como creativos (las obras de ficción: cine, televisión, publicidad entre otros). La representación de la violencia provoca respuestas, forma parte de un juego de interacción social y puede incluso inducir violencia.

La OMS (2015) define la violencia como «el uso intencional de la fuerza o el poder físico, amenazado o real, contra uno mismo, otra persona o contra un grupo o comunidad, que resulta o tiene una alta probabilidad de causar lesiones, muerte, daño psicológico, mal desarrollo o privación» (Organización Mundial de la Salud, 2015).

La infancia y la juventud, al ser dos momentos de especial desarrollo intelectual, cultural y humano de la persona, está especialmente expuesta a la recepción acrítica de influencias externas. Partiendo de este concepto de mayor vulnerabilidad, se han realizado infinidad de estudios que han analizado si la exposición a imágenes violentas, especialmente de la televisión, aumenta el riesgo de pensamientos, emociones, valoraciones y comportamientos agresivos en los y las menores (Anderson et al., 2003a; Strasburger, Wilson y Jordan, 2014).

La exposición a programas de televisión, películas, videojuegos, música o videoclips musicales y contenidos online violentos se señala, a menudo, como la causante de la violencia en la que se ve involucrada la juventud. Desde hace décadas, también los investigadores han postulado la relación entre la exposición a contenidos violentos en los medios de comunicación y el desarrollo de comportamientos agresivos. (Menor y Cruz, 2020).

Los medios de comunicación pueden reforzar el statu quo al mantener un “consenso cultural”. Es posible que el tratamiento de la violencia por los medios de comunicación refuerce el consenso normativo y la integración de la comunidad. Cuando la gente tiene pocos conocimientos directos de los delitos violentos es probable que dependa de los medios de comunicación para obtener la mayor parte

de su información. Los medios de comunicación informan, sacan a la luz, crean conciencias, vuelven a definir los límites de lo que es aceptable y lo que no lo es, y estructuran las percepciones de la índole y la magnitud de la violencia. Los medios de comunicación constituyen escenarios que pueden coincidir con problemas reales, pero también los pueden exacerbar o desvirtuar, que actúan, por consiguiente, sobre nuestra aprehensión del mundo. De ahí la necesidad de un análisis formal de las formas en que los medios representan los hechos sociales y de los procesos simbólicos que intervienen en la conformación del imaginario colectivo. (Imbert, 1992).

Menor y Cruz, 2020 citan que a partir de la preadolescencia se tiene una mayor capacidad para seleccionar los contenidos a los que se exponen, muchos adolescentes, en particular los chicos, manifiestan una preferencia por todo tipo de contenidos audiovisuales que incluyen mensajes o imágenes violentas (Cantor, 1998). Esta tendencia, que se asocia con la propensión a desarrollar conductas de riesgo vinculadas con la exploración del entorno y de las emociones, especialmente en presencia de pares (Steinberg, 2008), eleva el interés por conocer en qué medida estos contenidos de los medios pueden afectar a los jóvenes y generar sentimientos de, en una cadena causal, miedo, desensibilización y agresividad.

### 2.3.9 CONSUMO DE MEDIOS Y ESTADO DE VIOLENCIA

Según el estudio anual sobre hábitos y consumo cultural 2020 realizado por La Coordinación de Difusión Cultural de la UNAM y el Consejo Mexicano de Ciencias Sociales, A. C. (COMECOSO) organización nacional fundada en 1977 con el fin de impulsar el desarrollo de las Ciencias Sociales en México, expone los siguientes resultados tomados de los estudios del Instituto Nacional de Estadística y Geo-grafía (INEGI) durante el 2020, antes de que comenzara el confinamiento, entre los puntos que alimentan la presente investigación se encontró lo siguiente: ¿cuáles eran las tres principales actividades culturales que preferías realizar durante tu tiempo libre? Los tres principales consumos fueron Ir al cine, Ir a museos e Ir a conciertos. Las actividades menos frecuentes fueron Ir a bibliotecas, Ir a galerías y ferias de arte, Ir a sitios arqueológicos e Ir a presentaciones de danza, En cuanto a

las actividades de mayor preferencia, el cine continuaba siendo, a pesar de las plataformas de video como Netflix o Amazon Prime, el principal bien a consumir (67.9 por ciento). Las actividades más buscadas en línea fueron: Cine y/o cortometrajes en línea (79.1%): Actividad ligeramente más de mujeres de todas edades, universitarias, con autoempleo e ingresos altos y de la Ciudad de México. Tutoriales o podcasts sobre arte y cultura (44.3): Actividad realizada a la par de hombres y mujeres sobre todo de 20 a 39 años, universitarios, autoempleados o en el sector informal, ingreso medio, del resto del país. Cursos o talleres en línea (44.3%): Son más buscados por mujeres de entre 30 y 39 años, universitarias, autoempleadas, ingresos medios y del resto del país. Conciertos de música popular (40.1%): Eran buscados ligeramente por más hombres de 15 a 19 años con escolaridad media. Estudiantes, de bajos ingresos o sin ellos, del resto del país. Programas de TV cultural (40%): Más hombres, mayores de 50 años, universitarios jubilados con ingresos altos del resto del país.

En cuanto a la situación de violencia en el país, la periodista Nadia Sanders para el sitio de internet de animal político reporto el 24 de febrero del 2021, menciona: Este año se han registrado 2,831 homicidios dolosos contra 2,996 de enero del 2020, en promedio, 97 personas fueron asesinadas cada día durante 2020 y la tendencia para este año indica que no va a bajar de 90 asesinatos diarios, de acuerdo con el “Análisis de los Datos Disponibles de Incidencia Delictiva al 19 de febrero”, de Causa en Común. Con respecto a los feminicidios, el gobierno mostró que había una variación a la baja al pasar de 75 casos en enero de 2020 a 65 en 2021, durante 2020 hubo 967 feminicidios, solamente dos menos que en 2019, con un promedio de 3 casos registrados cada día. Ese indicador se ha mantenido desde 2018 y la proyección no indica que el escenario para las mujeres en el país vaya a mejorar.

Con respecto a otros delitos, el análisis de los datos disponibles indica que el registro de casos de narcomenudeo incrementó 9.2% de 2019 al 2020. El registro de los secuestros disminuyó 56% de enero de 2020 a enero de 2021 y que los registros de extorsión también tuvieron una disminución de 16% en este periodo. En tanto, los registros de robo con violencia y de robo de vehículo con violencia tuvieron

una disminución de 22% de enero de 2020 a enero de 2021. La violencia familiar tuvo un aumento del 10% en los registros. Ante las cifras que presenta la reportera menciona que el gobierno mantiene una postura de que la violencia ha bajado en todos sus rubros, pero sin tomar en cuenta que el factor de ese hecho es con motivo de la pandemia COVID19 que ha mantenido a gran parte del país resguardada dentro de su hogar y que muchos centros de denuncia u oficinas no han prestado servicio por lo que se teme que muchos delitos y violencia no se haya denunciado.

### CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA

En este capítulo, se describirá la metodología empleada y los elementos que fueron necesarios para la descripción y análisis de la realidad social y su influencia vista en cortometrajes universitarios, la cual fue estructurada para obtener los datos y la información necesaria para la elaboración de este proyecto de tesis.

#### 3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo a la definición dada por Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2010), este estudio conllevó una investigación exploratoria, aquella que se realiza cuando el objetivo consiste en examinar un tema poco estudiado y descriptiva, aquella que busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice con un enfoque cuantitativo.

Previa a la aplicación de los instrumentos que otorgarían los datos necesarios para el desarrollo de una interpretación cuantitativa, era necesario establecer una primera fase exploratoria previa a la investigación, por lo cual se requirió de explorar entre los contenidos presentados por los estudiantes con los maestros que imparten la unidad de aprendizaje y en una sesión de retroalimentación se encontró que el estudiante tiende a querer parodiar películas de su agrado o a representar situaciones con alto grado de violencia con el fin de impactar al espectador. Se revisaron cinco cortometrajes y estos narran situaciones de acoso escolar, violaciones, secuestro y torturas.

### 3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

Para la realización de este diagnóstico se aplicó una encuesta al total de estudiantes que cursaron la asignatura de lenguaje de cine en el semestre agosto 2020 enero 2021.

Durante el semestre agosto 2020 enero 2021 su población fue de 2221 de los cuales 152 se ubicaron en el 4 semestre, 63 hombres y 89 mujeres, aprovechando la plataforma Microsoft TEAMS y del contacto con los Profesores se les hará llegar la encuesta a los 152 alumnos que cursaron la unidad de aprendizaje en cuestión.

Según Hernández Sampieri, Fernández, y Baptista, (2010, p. 401) las muestras por conveniencia son “casos disponibles a los cuales tenemos acceso”.

En lo que refiere a la aplicación del cuestionario, éste se aplicó a 100 alumnos que integran el 65% de estudiantes que cursaron la asignatura de lenguaje del cine durante el periodo seleccionado. Este cuestionario constó de 17 preguntas, el cual se hizo llegar vía Microsoft TEAMS por enlace electrónico a cada uno y se les dieron 3 días hábiles para que lo contestaran, luego de lo cual se pasó a la codificación de los datos. Esta codificación se realizó utilizando el programa Microsoft Forms.

### 3.3 TECNICA

Partiendo del enfoque cuantitativo en el que se realizaría esta investigación, se procedió a desarrollar el instrumento que permitiera recabar la información y datos necesarios para analizar y comprobar la hipótesis de trabajo planteada, la guía de preguntas que se utilizó para el cuestionario electrónico se construyó en la plataforma Forms de Microsoft generando un enlace para que los alumnos pudieran acceder desde cualquier dispositivo como pc, laptop o celular para poder responderla.

Como una primera fase exploratoria se estableció contacto con los docentes que imparten la asignatura y detectar la problemática planteada, se realizó una videollamada por medio de la plataforma de WhatsApp con los docentes en

donde expusieron la situaciones a las que se enfrentan al momento de revisar los guiones que entregan para revisión.

La maestra Cecilia Serna Reyna catedrática de la facultad de ciencias de la comunicación y responsable de la creación del programa analítico y sintético de la unidad de aprendizaje de Lenguaje de Cine comenzó platicando sobre como impulso la implementación de la asignatura en la creación del programa educativo de Licenciado en Ciencias de la Comunicación en su reforma 2012 y muy importante expuso la situaciones a las que se ha enfrentado cuando los jóvenes tienen muy presentes películas con alto contenido de violencia.

C. Serna, comunicación personal, 15 de enero 2021 menciona: Desde que se implementó la asignatura de Lenguaje del Cine en la Facultad de Ciencias de la Comunicación en la UANL, el PIA es la realización de cortometrajes por parte de los alumnos; ya sea en equipo o de manera individual.

Las historias han sido muy variadas, pero un tema recurrente es la violencia. Ésta se presenta desde asesinos psicópatas hasta personajes suicidas.

Cuando, como docente les he cuestionado sobre el porqué de la decisión de contar una historia violenta, sus respuestas van desde que es lo que ellos ven en las noticias, lo que sucede actualmente en la sociedad, y lo que ven en las películas y series de televisión que a ellos les gustan.

Por su parte A. Camaño, comunicación personal 15 de enero 2021 comento: Sus historias, en muchas ocasiones me han sorprendido y a la vez me han preocupado, porque cuentan historias violentas que no dejan un mensaje positivo o al menos de reflexión. Durante la clase, les he propuesto en varias ocasiones que si van a contar historias que sean violentas que sean para que el público reflexione, pues que como comunicadores deben utilizar este medio audiovisual como agentes de cambio con propuestas que sean de beneficio para la audiencia y la sociedad.

Creo que los alumnos retratan muchas historias de manera violenta, siempre hay sangre, maltratos, violencia psicológica, engaños, violaciones, secuestros, suicidios, muertes de algún tipo y sustos. Muchos de ellos influenciados por el

consumo audiovisual que está en las plataformas digitales o simplemente porque es una manera fácil llamar la atención del espectador. No descarto que el trasfondo de todas estas historias tenga un toque de la realidad vivida o presentada en los medios de la sociedad actual, pero siempre es una opción para ellos la violencia en el audiovisual.

Se revisaron 6 cortometrajes en los que los estudiantes retrataron temas de actualidad, pero con un alto grado de violencia: FINGER, MEXICO EN LA PIEL, ME QUEDO EN CASA, CASTAÑAS, EL VACIO, RESPONDE MAMA.

### FINGER

Un doctor le informa a una señora que tiene problemas por comer carne roja pero la paciente se niega a creer pues comenta que es vegana por causa de ver a su padre trabajar en el rastro durante su infancia, la mujer llega a su casa, toma entre sus brazos un gato y le da un beso de una forma extraña, deja unas bolsas de mandado sobre la mesa, de ellas saca unas charolas de carne, comienza a prepararse de cenar, toma un cuchillo y comienza a cortar unas verduras accidentalmente se corta un dedo, la imagen se oscurece y regresamos para ver a la señora con el dedo vendado y observando un trozo de su dedo el cual lo toma y se lo come, se muestra a la señora saboreando su propia carne.

El corto presenta detalles en su realización, ruidos hechos por el camarógrafo, algunas tomas mal realizadas y detalles en la edición, su musicalización está muy bien hecha pues los temas musicales influyen mucho en el sentimiento de lo que se está contando, creando una atmosfera de suspenso. El personaje presenta trastornos psicológicos, su actitud al saborear su propia carne pueden estremecer al espectador, si bien el cortometraje nos da indicios del veganismo, los diálogos que tiene el doctor cuando habla sobre las enfermedades por comer carne roja lo hacen de una manera oscura y exagerada.



## MEXICO EN LA PIEL

Inicia con una serie de crestomatías de diferentes noticieros informando sobre diversos feminicidios, una actriz apaga la tv y enciende la radio, comienza escucharse la canción México en la piel mientras se prepara para salir a la calle por la noche, toma sus llaves y sale de casa, caminando por calles oscuras un tipo comienza a perseguirla después vemos una mujer viendo las noticias y se habla sobre el caso de una chica desaparecida y de nuevo se presenta de fondo la canción México en la piel.

El trabajo visual es muy bueno, la analogía que hacen de la canción México en la piel con los feminicidios aporta un mensaje sobre como estas situaciones forman parte de nuestro país como la naturaleza y riqueza cultural a la que hace mención la canción, demostraron una realidad que se presenta en nuestro país.

## ME QUEDO EN CASA

Un joven cansado de la pandemia decide salir de su casa, al salir por la puerta principal observa una visión de un cuerpo colgado y se asusta cerrando la puerta, sube las escaleras y sale por la terraza del segundo piso y de nuevo tiene una visión de el mismo tirado en el suelo, atado y bañado en sangre con huellas de tortura, decide regresar al sillón y seguir mirando tv. Presento algunos detalles en su producción, pero la manera en que muestra las visiones de muerto con altos signos de tortura y violencia demuestra un alto grado de influencia sobre violencia del crimen organizado, dando el mensaje de no salir y quedarse en casa, pero no se especifica si por el COVID o por la violencia del crimen organizado.

## CASTAÑAS

Dos jóvenes haciendo ejercicio en un parque, el hombre de aspecto atractivo seduce a la señorita, después de una charla el hombre la invita a salir y se retiran del lugar, en el trayecto cruzando por un monte el atractivo hombre se pone violento con la señorita, la toma del cuello y comienza ahorcarla hasta quitarle la vida, después el hombre le quita un listón del cabello junto con un mechón y en la privacidad lejos de ahí añade a un álbum de fotos de mujeres con el cabello castaño

el listón de pelo de la joven recién muerta mientras observa a su nueva víctima. El video presenta detalles en su producción, pero la historia es muy entendible, se muestra un alto grado de violencia, el asesino no recibe un castigo, no hay un mensaje que sea propositivo más solo el no hablar con extraños.

### RESPONDEME MAMÁ

Una niña con un problema psicológico sufre de violencia por parte de su madre, tras una discusión la niña toma un cuchillo y mata a la mamá para después suicidarse por culpa de las visiones que tiene. El cortometraje tiene muchos errores en su producción y edición, pero la historia muestra un asesinato y un suicidio, el video muestra un ambiente de vacío, dolor y depresión, no hay un mensaje, se muestra una situación oscura, de locura enfocándose en el asesinato.

### EL VACIO

Nos muestra como una chica tiene una cita con un hombre que conoció por medio de una aplicación de citas, durante la reunión la cita le pone algo a la bebida y la señorita pierde el conocimiento al despertar se encuentra arrastrándose por unas escaleras con una herida profunda en su cintura, observa que en una habitación hay otras señoritas igual que ella y después se observa a dos hombres vestidos con trajes quirúrgicos bañados en sangre, la señorita despierta de un sueño y decide no asistir a la cita. El video tiene detalles en su producción algunos errores de continuidad y de dirección, pero el mensaje sobre el peligro de las redes sociales se muestra de una manera fuerte y violenta.

Después de revisar los cortometrajes los maestros propusieron una serie de temáticas sociales que se presentan en la mayoría de los cortometrajes de los estudiantes semestre tras semestre añadiéndose en últimas fechas el tema de la pandemia COVID19, los temas recurrentes que los profesores compartieron fueron los siguientes: Pandemia COVID 19, Violencia de Genero, Narcotráfico, Secuestro, Violación, Racismo, Migración, Acoso Escolar, Ciberrbullying, Tráfico de órganos, Pobreza, Desigualdad social, Enfermedades psicológicas, Política.

En la charla se comentó como muchos jóvenes recuerdan constantemente películas como el infierno la cual refleja el clima de descomposición social que se vive en el país en la que se expone la asociación del narcotráfico con la política. Dicha película es muy cruda y muestra como los carteles del narcotráfico matan y se deshacen de los cuerpos. Así como otras películas como Pulp Fiction donde se muestran escenas con alto contenido de violencia.

Con los datos obtenidos por los docentes se procedió a la creación del instrumento que cuestionaría a los alumnos el cual se compone de 17 preguntas.

### 3.4 INSTRUMENTO

## La realidad social y su influencia vista en cortometrajes universitarios

Contesta cada una de las siguientes preguntas.

1. ¿Género?

- Hombre
- Mujer
- Otro

2. ¿Que edad tenias cuando cursaste la asignatura de lenguaje del cine?

- 18
- 19
- 20
- 20 a 25
- Mas de 25

3. ¿Qué medio de comunicación sueles utilizar para informarte de los sucesos que ocurren en la actualidad?

- Televisión
- Radio
- Periódicos y Revistas
- Internet y redes sociales
- Cine

4. ¿Qué medio de comunicación sueles utilizar para informarte de temas que te interesan?

- Televisión
- Radio
- Periódicos y Revistas
- Internet y redes sociales
- Cine

5. ¿Cuánto tiempo le dedicas a un medio de comunicación?

	Menos de una hora al día.	Entre una y dos horas al día.	Mas de dos horas al día.
Televisión	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Radio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Periódicos o revistas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Internet y Redes Soc.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CINE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. ¿Cuál de los siguientes medios crees que cuente mejor la situación actual de nuestro país?

- Televisión
- Radio
- Periódicos y Revistas
- Internet y redes sociales
- Cine

7. ¿Crees que los medios de comunicación ejercen influencia en los jóvenes?

- SI
- NO

8. ¿Que medio de comunicación crees que ejerza mas influencia en los jóvenes?

- Televisión
- Radio
- Periódicos y Revistas
- Internet y redes sociales
- Cine

9. ¿Qué nivel de influencia consideras que puede ejercer un medio de comunicación sobre los jóvenes?

	Alto	Medio	Nulo
Televisión	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Radio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Periódicos o revistas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Internet y Redes sociales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cine	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. ¿Qué medio de comunicación crees que genera una fuerte influencia entre los estudiantes de la Carrera de Ciencias de la Comunicación?

- Televisión
- Radio
- Periódicos y Revistas
- Internet y redes sociales
- Cine

11. ¿Cuándo cursaste la asignatura de lenguaje de cine, el cortometraje que realizaste al final del curso abordó uno de los siguientes temas?

- Pandemia COVID 19
- Violencia de Género
- Narcotráfico
- Secuestro
- Violación
- Racismo
- Migración
- Acoso Escolar
- Ciberrbullying
- Tráfico de órganos.
- Pobreza
- Desigualdad social
- Enfermedades psicológicas
- Política

Otras

12. ¿Has vivido algún tipo de problema similar al que contaste en tu video?

- SI
- No

13. Si la respuesta a la pregunta anterior fue SI responde lo siguiente, ¿La situación que influyó en tu cortometraje fue por alguna de las siguientes situaciones?

- Violencia en tu entorno familiar
- Violencia en tu entorno social
- Violencia emitida por un medio de comunicación

14. ¿Si la respuesta seleccionada en la pregunta anterior fue por un medio de comunicación selecciona cual fue?

- Televisión
- Radio
- Periódicos v Revistas
- Internet y redes sociales
- Cine

15. ¿Crees que el plasmar en un cortometraje la violencia o situación actual del país esta se pueda erradicar?

- SI
- NO

16. ¿Crees que las películas donde se retrata la situación actual del país en forma cruda pueden generar conciencia en los espectadores?

- SI
- NO

17. Las películas que retratan la situación actual del país de forma cruda pueden generar más violencia?

- SI
- NO

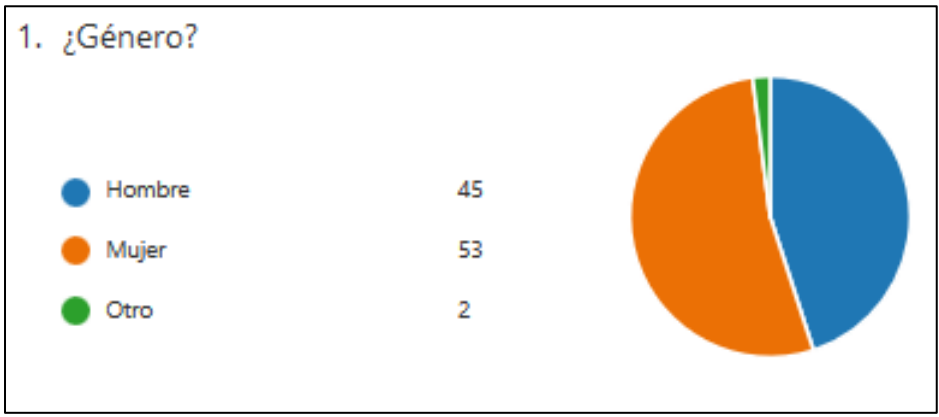
### 3.5 RECOLECCIÓN DE DATOS

Para realizar el proceso de recolección de datos, en el proceso cuantitativo, se aplicó una encuesta electrónica a los estudiantes que cursaron la asignatura de lenguaje de cine en el ciclo escolar Agosto 2020 Enero 2021, con el contacto de los profesores que impartieron la unidad de aprendizaje se les facilitó un enlace electrónico y se les compartió en las equipos de la plataforma MS TEAMS en donde se impartió la clase, los resultados fueron siendo arrojados por la plataforma de acuerdo a como los alumnos fueron contestando en graficas con porcentajes.

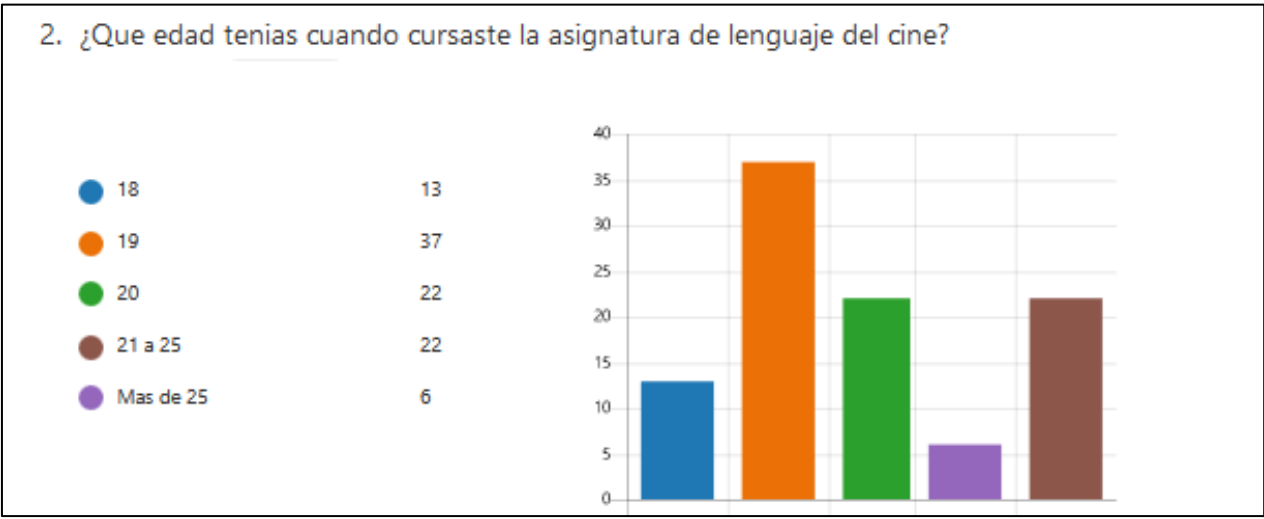
## CAPITULO 4 RESULTADOS OBTENIDO

### 4.1 RESULTADOS DEL CUESTIONARIO

Con la finalidad de conocer si ¿La situación actual de violencia vivida en el país fue la inspiración para contar y producir la historia? o si ¿Algún medio de comunicación o situación en su entorno influyo en la elaboración del cortometraje con contenido violento? o ¿Se ha vivido una situación similar a la representada en el cortometraje que fue la base para escribir y producir la historia?, se aplicó el cuestionario estipulado en el capítulo 3 de este estudio a los alumnos que cursaron la asignatura de Lenguaje del Cine durante el ciclo escolar Agosto 20 Enero 21. Cabe destacar que se encuestó a 100 alumnos de los 152 que cursaron la asignatura representando el 65% de alumnos inscritos en ese semestre. Los resultados de las encuestas se muestran a continuación en una serie de graficas.



En la gráfica 1 se muestra el porcentaje de géneros que respondieron la encuesta donde 45% fueron Hombres, 53% mujeres un 2% se ubican en otro.



La grafica 2 nos muestra los porcentajes de edad de los alumnos cuanto cursaron la asignatura, 13% contaban con 18 años, 37% con 19 años, 22% con 20 años otro 22% rondaban entre los 21 y 25 años por último un 6% representaba alumnos mayores de 25 años.



3. ¿Qué medio de comunicación sueles utilizar para informarte de los sucesos que ocurren en la actualidad?

● Televisión	26
● Radio	2
● Periódicos y Revistas	2
● Internet y redes sociales	69
● Cine	0



En la gráfica 3 la mayor parte de los encuestados respondieron que el medio de comunicación que más utilizan para estar informados de los sucesos que ocurren en la actualidad es por medio de la internet y redes sociales ocupando el 70%, mientras que un 26% utilizan la televisión, la radio y los medios impresos ocupan un 2% respectivamente.

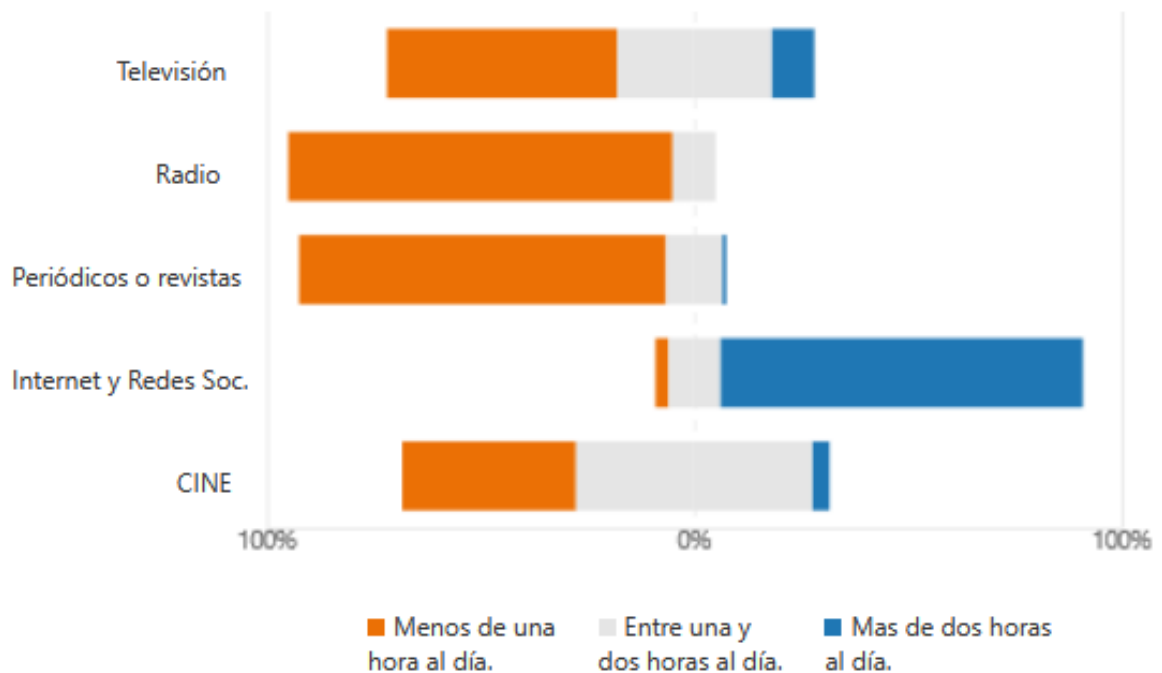
4. ¿Qué medio de comunicación sueles utilizar para informarte de temas que te interesan?

● Televisión	22
● Radio	2
● Periódicos y Revistas	2
● Internet y redes sociales	74
● Cine	0



La grafica 4 la mayoría de los encuestados con un 74% utilizan el internet y las redes sociales para temas que les interesan mientras que un 22% utilizan la televisión y un 2% en cada categoría utilizan la radio y los medios impresos.

## 5. ¿Cuánto tiempo le dedicas a un medio de comunicación?



En la gráfica 5 mide el tiempo de uso de los medios de comunicación por parte de los estudiantes, en la siguiente tabla se expone los porcentajes correspondientes a la gráfica.

Medio	Menos de una hora al día.	Entre una y dos horas al día.	Mas de dos horas al día.
Televisión	54%	36%	10%
Radio	90%	9.9%	0%
Periódicos y Rev.	85%	13%	1.1%
Internet y R. Soc.	3.2%	11.6%	85.3%
Cine	40.7%	54.9%	4.4%

La tabla correspondiente a la gráfica 5 nos deja ver que un 85% de la población de los encuestados consumen más de dos horas al día.

6. ¿Cuál de los siguientes medios crees que cuente mejor la situación actual de nuestro país?

● Televisión	24
● Radio	2
● Periódicos y Revistas	12
● Internet y redes sociales	59
● Cine	3



La gráfica 6 mide que medio piensan los alumnos que cuentan la verdad de la situación actual del país, un 59% piensa que el internet y las redes sociales mientras que en segundo lugar con un 24% se encuentra la televisión y en una tercera posición los periódicos y revistas con un 12% dejando con un 3% al cine y a la radio con un 2%, demostrando que los jóvenes de este ciclo escolar confían más en la internet que en los medios tradicionales.

7. ¿Crees que los medios de comunicación ejercen influencia en los jóvenes?

● SI	97
● NO	3



La gráfica 7 nos muestra como un 97% de los encuestados opina que los medios de comunicación si ejercen una influencia en los jóvenes mientras que un 3% opina que no.

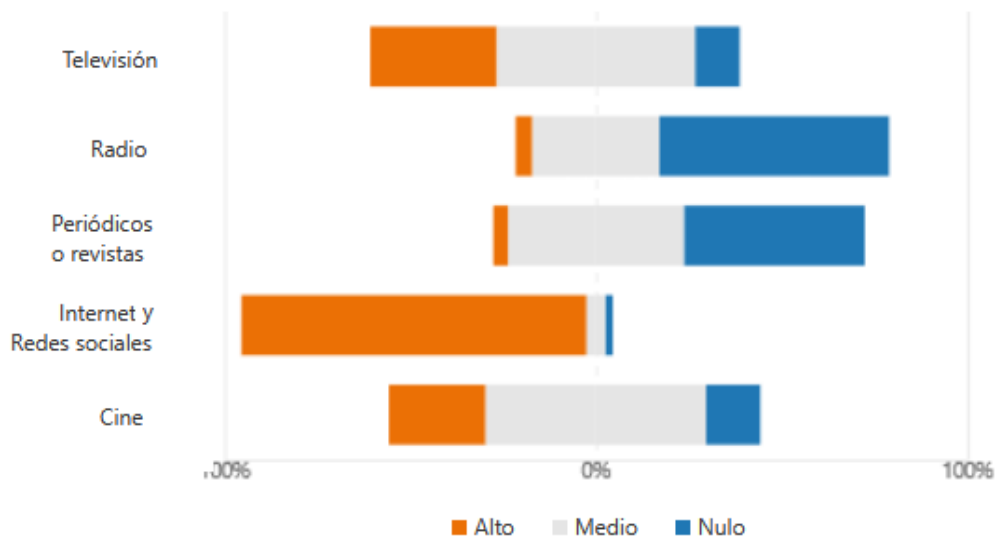
8. ¿Que medio de comunicación crees que ejerza mas influencia en los jóvenes?

● Televisión	8
● Radio	0
● Periódicos y Revistas	0
● Internet y redes sociales	91
● Cine	1



La gráfica 8 encontramos que 91% de los encuestados opina que el internet y redes sociales ejerce una gran influencia en los jóvenes mientras que un 8% opina que es la televisión dejando al cine con un 1%.

9. ¿Qué nivel de influencia consideras que puede ejercer un medio de comunicación sobre los jóvenes?

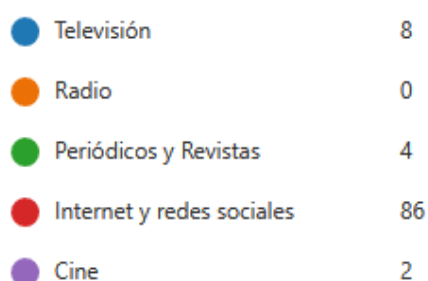


En la gráfica 9 encontramos el nivel de influencia que puede ejercer un medio de comunicación entre los jóvenes en la siguiente tabla encontraremos los porcentajes generados según las respuestas de los encuestados:

NIVEL	ALTO	MEDIO	NULO
Televisión	34.3%	53.51%	12.1%
Radio	4.2%	34.4%	61.5%
Periódicos y Rev.	4.2%	46.9%	49%
Internet y R. Soc.	92.9%	5.1%	2%
Cine	26.3%	58.9%	14.7%

En la tabla correspondiente a la gráfica 9 encontramos que el porcentaje más alto lo tiene el internet y redes sociales con un 92.9% es decir los alumnos encuestados opinan que el medio de comunicación que más influencia ejerce sobre los jóvenes es el internet y redes sociales y siendo la radio el que menos nivel de influencia ejerce sobre los jóvenes con un 61.5%.

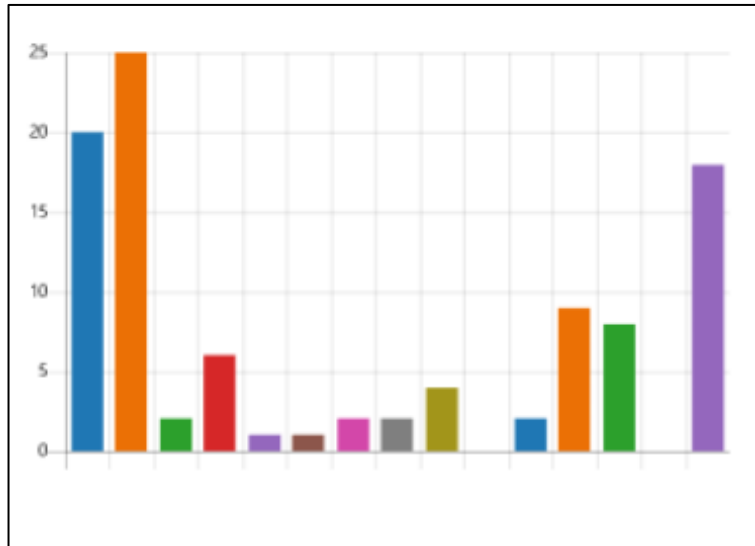
10. ¿Qué medio de comunicación crees que genera una fuerte influencia entre los estudiantes de la Carrera de Ciencias de la Comunicación?



La grafica 10 cuestiona que medio de comunicación genera mas influencia sobre los estudiantes de la carrera de comunicación en donde un 86% opina que el internet y redes sociales ejercen influencia entre los estudiantes dejando a la televisión con un 8% a los periódicos y revistas con un 4% y al cine con un 2%.

11. ¿Cuando cursaste la asignatura de lenguaje de cine, el cortometraje que realizaste al final del curso abordó uno de los siguientes temas?

Pandemia COVID 19	20
Violencia de Genero	25
Narcotráfico	2
Secuestro	6
Violación	1
Racismo	1
Migración	2
Acoso Escolar	2
Cibberbullying	4
Tráfico de órganos.	0
Pobreza	2
Desigualdad social	9
Enfermedades psicológicas	8
Política	0
Otras	18



La grafica 11 nos muestra las categorías que los maestros de la asignatura de lenguaje de cine ubican como recurrentes dentro de los cortometrajes de los estudiantes de la asignatura semestre tras semestre, la categoría que respondieron la mayoría de los encuestados se encuentra la violencia de genero con un 25% y sobre el COVID un 20%, la desigualdad social un 9%, enfermedades psicologías un 8%, Cibberbullying un 4%, secuestro un 6% el narcotráfico, migración, acoso escolar, pobreza ocupan cada una un 2%, violación y racismo un 1% cada una. En la opción de otros el porcentaje de alumnos encuestados ocupo un 18%, unificando las categorías emitidas por los profesores nos encontramos con un 82% de que los alumnos tienden a realizar trabajos sobre esas categorías específicamente.

12. ¿Has vivido algún tipo de problema similar al que contaste en tu video?

● SI 47  
● No 53



La grafica 12 muestra el porcentaje de alumnos que plasmaron una situación vivida en su cortometraje, donde 47% de los encuestados respondieron que SI y un 53% contestaron que NO.

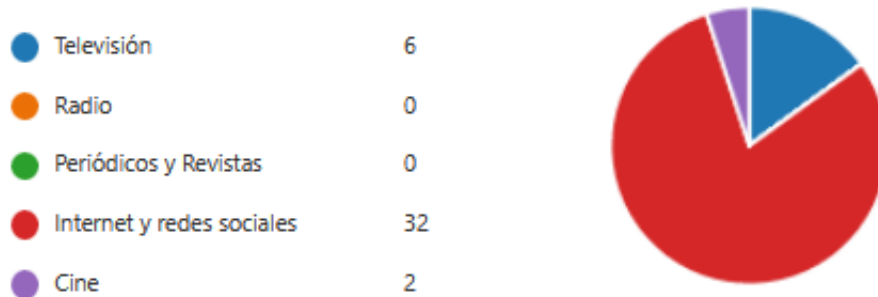
13. Si la respuesta a la pregunta anterior fue SI responde lo siguiente, ¿La situación que influyo en tu cortometraje fue por alguna de las siguientes situaciones?

● Violencia en tu entorno familiar 8  
● Violencia en tu entorno social 21  
● Violencia emitida por un medi... 22



La grafica 13 cuestiona si la situación que influyo en su cortometraje fue por alguna de las razones planteadas, los porcentajes obtenidos de la pregunta destacaron que un 8% fue por violencia familiar un 21% respondió violencia por su entorno social y un 22% por violencia emitida a través de un medio de comunicación.

14. ¿Si la respuesta seleccionada en la pregunta anterior fue por un medio de comunicación selecciona cual fue?



La grafica 14 se liga de la gráfica anterior para los que respondieron sobre si el cortometraje realizado fue por una experiencia vivida por medio de violencia emitida por un medio de comunicación respondieron con un 32% que el internet y redes sociales y un 6% por la televisión dejando con un 2% al cine.

15. ¿Crees que el plasmar en un cortometraje la violencia o situación actual del país esta se pueda erradicar?



En la gráfica 15 se cuestiona si creen que el plasmar situaciones de violencia en cortometrajes pueda servir para erradicarla nos encontramos que el 70% de los encuestados opina que si mientras que un 30% opino que no.

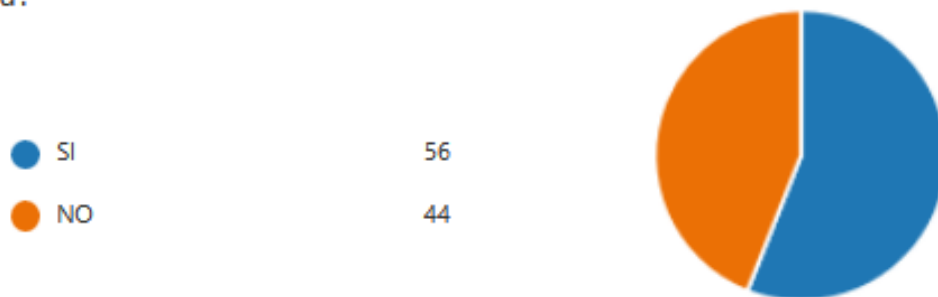


16. ¿Crees que las películas donde se retrata la situación actual del país en forma cruda pueden generar conciencia en los espectadores?



La gráfica 16 cuestiono a los alumnos si creen que las películas en las que se retrata la situación actual del país con escenas de violencia cruda puedan generar conciencia entre quienes las vean un 88% opino que SI mientras que un 12% dijo que No.

17. Las películas que retratan la situación actual del país de forma cruda pueden generar más violencia?



La gráfica la 17 cuestiono si las películas que tratan la violencia de forma cruda puede generar más violencia, ante esta pregunta un 56% opino que SI mientras que un 44% selecciono que NO.

## 4.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Entre los principales resultados que se pudieron encontrar con la aplicación del instrumento a los estudiantes que cursaron la asignatura de cine en el semestre de agosto 2020 enero 2021 se encontró lo siguiente:

Una gran mayoría suele utilizar el Internet y las Redes Sociales para mantenerse informado de los sucesos que ocurren en la actualidad y si tienen deseo de buscar información sobre temas de interés de igual manera recurren a la Internet y Redes Sociales frente a los medios tradicionales.

El medio de comunicación al que más tiempo le dedican de igual manera es al Internet y las Redes Sociales siendo la radio la que menos tienden a ocupar, es entendible que el uso de los medios digitales haya aumentado con la llegada de la pandemia y que la impartición de la educación se esté realizando a distancia, en lo que se refiere al consumo de cine 50% de los encuestados lo consume cerca de dos horas al día es decir tienden a mirar una película diaria frente a un 85.3% de consumo de más de dos horas al día de la Internet y Redes Sociales.

Entorno a la confianza sobre que medios cuentan la realidad de nuestro país el 59% de los encuestados responde que, a la Internet y Redes Sociales, es decir confían que mucho de lo que se expone en redes es real frente a lo que pueda exponer los medios de comunicación tradicionales.

Un 97% de los encuestados si creen que los medios de comunicación ejercen una influencia en los jóvenes, tras la charla con los maestros que imparten la asignatura comentaron que muchos tienen influencia y admiración por productos audiovisuales con alto contenido de violencia y acción, por lo que tienden a trabajar con ellos en la exploración de los géneros cinematográficos para que conozcan que existen diversas maneras de relatar una historia y la realidad social.

El 91% de los encuestados opina que los jóvenes son mayormente influenciados por el Internet y Redes Sociales con un nivel alto de influencia frente a los medios tradicionales, un 50% opina que la televisión y el cine ejercen una influencia media.

Los alumnos encuestados opinaron que el Internet y Redes Sociales son el medio que más influencia tiene sobre los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Comunicación con un 86%, de nueva cuenta es normal el porcentaje de esta respuesta puesto que la Pandemia ha obligado que tanto la impartición de clases, tramites, servicios se han llevado por medio de la distancia, este factor ha influido en que los estudiantes estén muy al pendiente de este medio de internet.

La pregunta central de esta investigación es ¿La situación actual de violencia vivida en el país fue la inspiración para contar y producir una historia? se responde con la pregunta 11 del instrumento en donde se les cuestiona si el cortometraje que realizaron trato sobre algunas de las categorías que se enlistan en la pregunta, cabe mencionar que las categorías resultaron de la reunión con los profesores de la unidad de aprendizaje y en efecto el 82% de los encuestados selecciono una de las categorías frente a un 18% que selecciono la opción de otra. Cabe mencionar que la categoría con mayor porcentaje fue la de Violencia de Genero.

De los seis cortometrajes mostrados por los maestros se pudo constatar que en efecto tienen muchos signos de violencia y entran en las distintas categorías mencionadas, el cortometraje Finger nos muestra enfermedades mentales, violencia, sangre, una extremidad del cuerpo cercenada sirviendo como alimento, no es propositivo ni con mensaje. México en la piel muestra signos de violencia de género y secuestro haciendo analogía con la canción del mismo nombre que habla de las bellezas del país siendo estos actos de crimen una parte más de nuestro México.

El trabajo de me quedo en casa es sin duda el que presento más signos de influencia de violencia, si bien la historia es contada durante la pandemia, pero con signos de violencia y tortura alimentando el miedo a salir no por la pandemia si no por la violencia que existe afuera. Castañas es un cortometraje que muestra violencia de género, feminicidios y enfermedad psicológica, un asesino en serie matando a una mujer y abandonándola en el campo, el trabajo no genera ningún mensaje de responsabilidad o de cuidado se cumple el asesinato y finaliza con una nueva víctima en curso.

Respóndeme mamá fue otro cortometraje mostrado que no tiene mensaje solo los hechos que muestran a una niña que sufre de esquizofrenia mata a su mamá y después se suicida, no hay un contexto o historia que refleje un cambio o proponga un cambio social, el vacío si bien termina con una corrección de las acciones, pero muestra a una mujer de manera indefensa que es dormida para robarle los órganos, hay sangre y otras víctimas en la habitación para después despertar y darse cuenta que fue un sueño.

Los cortometrajes presentan un alto grado de contenido violento en palabras de los profesores mencionan que es una situación que se tiende a repetir semestre tras semestre cuando algunos jóvenes se dejan llevar por las noticias, publicaciones de casos en redes sociales o por películas de éxito con alto grado de violencia, en manera de curiosa una historia que tienden a querer contar es la de un grupo de jóvenes perdidos en el bosque siendo perseguidos por un asesino en serie, queriendo imitar a las películas de terror norteamericanas.

El 53% menciono que su corto solo conto una historia de ficción pero un 47% menciona que si expusieron un caso en el que vivieron una situación de violencia, 8% por cuestiones familiares, 21% por entorno social y un 22% por violencia emitida por un medio de comunicación, siendo el internet y redes sociales el que mayormente fue seleccionado, es decir que los jóvenes que contaron una experiencia de violencia en su cortometraje viene de una influencia negativa

expuesta por este medio digital, por lo que esto responde nuestras preguntas subordinadas:

- ¿Algún medio de comunicación o situación en su entorno influyo en la elaboración del cortometraje con contenido violento?
- ¿Se ha vivido una situación similar a la representada en el cortometraje que fue la base para escribir y producir la historia?

Los encuestado respondieron estas cuestiones a lo largo de tres preguntas y el medio de comunicación que más influencia presento en los jóvenes fue por medio del Internet y Redes sociales frente a los medios tradicionales.

Un 70% de los encuestados afirma que el plasmar en un cortometraje la violencia de manera cruda esta se pueda erradicar, un 86% confía en que el hacerlo de esta manera pueda generar una conciencia entre los espectadores para obtener un cambio, pero también un 56% de los encuestados opina que esto puede generar más violencia.

## Capítulo 5. CONCLUSIONES.

Al inicio de este trabajo se estipuló como objetivo analizar la influencia que tiene la situación actual del país en el desarrollo de un producto audiovisual de los alumnos de cuarto semestre de la carrera de ciencias de la comunicación.

Los principales resultados nos indican que en efecto los alumnos de la facultad de ciencias de la comunicación utilizan la Internet y Redes Sociales para informarse tanto de la situación actual del país como de temas de interés.

El medio de comunicación que mayor uso le dan al día es el Internet y Redes Sociales y el de menor uso es la radio.

Los estudiantes confían más en la veracidad de los contenidos de la internet que en los medios tradicionales.

Afirman que los medios de comunicación ejercen una influencia en los jóvenes y que la internet es el que presenta mayormente esta situación, lo podemos ver con los retos que se presentan en las redes sociales como Tik Tok.

Lozano Rendon expone que los individuos seleccionan y usan diferencialmente los medios de comunicación para gratificar o satisfacer las necesidades que experimentan esto lo encontramos en ver que utilizan mucho el internet para satisfacer sus necesidades tanto para un tema de interés como para conocer sobre los temas y noticias de actualidad.

La permanente exposición a imágenes genera en los espectadores un doble proceso de saturación y acostumbramiento las cuales invisibilizan las imágenes y su significado configurando un efecto paisaje en el que se ve solo la forma, pero se pierden por completo la esencia y el contenido, esto se hace presente en los

cortometrajes que los jóvenes presentan, les es tan normal el relatar y crear contenidos de violencia olvidando si ofrecen un mensaje propositivo.

Los estudiantes comentaron haber experimentado situaciones de violencia, esto puede servir para que los docentes puedan detectar situaciones entre los estudiantes que se encuentren en situación de riesgo.

Estudios anteriores señalaban la televisión y el cine como medios que generaban fuerte influencia en los jóvenes, el resultado de este trabajo demuestra que hoy en día el medio de comunicación que tiene mayor influencia en la vida y acciones de los jóvenes son las redes sociales.

Los alumnos están conscientes de las situaciones que atraviesa el país y entienden que pueden usar el cine como medio de expresión para relatar la situación actual, pero de igual manera entienden que puede ser un medio que puede ser positivo y negativo pues puede generar más violencia de la que pudiera evitar.

## Capítulo 6. RECOMENDACIONES.

### 6.1 APLICACIÓN DEL EJERCICIO

La presente investigación aplicada a los alumnos de la Carrera de Ciencias de la Comunicación que durante el ciclo escolar agosto 2020 enero 2021 cursaron la asignatura de lenguaje del cine confirmo que los estudiantes que tienen como fin el realizar un producto audiovisual denominado cortometraje tienden a basar las historias por influencia de los medios digitales entiéndase el Internet y Redes sociales.

De la misma manera la investigación confirma que los jóvenes se ven influenciados por el clima de violencia que impera en nuestro país y que gracias a la inmediatez de las redes sociales se ven afectados por este contenido al grado de normalizarlo y presentarlo en sus trabajos sin soluciones propositivas o de cambio.

### 6.2 INVESTIGACIONES POSTERIORES

Esta investigación se desarrolló con el fin de realizar un análisis la influencia de la realidad social vista en cortometrajes universitarios. Los objetivos de la investigación se vieron cumplidos al concluir que el clima de violencia que impera en nuestro país si genera una fuerte influencia en el desarrollo de un producto audiovisual y dicha influencia la obtienen del contenido de la Internet y las Redes Sociales. Por lo que los docentes de esta asignatura pueden elaborar estrategias de trabajo para que los alumnos puedan contar sus historias sin la necesidad de hacerlo de una manera violenta y sin un mensaje propositivo.



## REFERENCIAS

Barroso, C. M. (1 de junio de 2012). LA CREACIÓN DE UN CORTOMETRAJE COMO METÁFORA DE LA EDUCACIÓN MEDIÁTICA. Obtenido de [www.redalyc.org](http://www.redalyc.org): <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556581004>

BLUMER, Herbert & HAUSER, Philip. (1933). Movies, Delinquency and Crime. Obtenido de [archive.org](http://archive.org):  
<https://archive.org/details/moviesdelinquenc00blum/page/n5/mode/2up>

Carvajal García, A. (09 de 07 de 2020). La agenda social en el Arte Contemporáneo Mexicano: teoría, crítica, análisis y estructura del campo. Obtenido de [idus.us.es](http://idus.us.es): <https://idus.us.es/handle/11441/100049>

COMECOSO. (2020). Encuesta Nacional sobre Hábitos y Consumo Cultural 2020. Obtenido de [www.comecso.com](http://www.comecso.com): <https://www.comecso.com/noticias/encuesta-nacional-sobre-habitos-y-consumo-cultural-2020>

D'ESPOSITO, L. (2015). Todo lo que necesitas saber sobre cine. PAIDOS.

Feldman, s. (2017). Guion argumental guion documental. gedisa.

García Canclini, N y Moneta, C. (1999). Las Industrias Culturales en la Integración Latinoamericana. Buenos Aires: EUDEBA.

Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. . (2010). Metodología de la investigación. MC GRAW HILL.

Imbert, G. (1992). Los Escenarios de la Violencia. Obtenido de [https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=B1LS0yPqMb4C&oi=fnd&pg=PA6&ots=jYRQesmwpq&sig=lbkl6XnBq3cyXk-JMLWVHAj1snw&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=true](https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=B1LS0yPqMb4C&oi=fnd&pg=PA6&ots=jYRQesmwpq&sig=lbkl6XnBq3cyXk-JMLWVHAj1snw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true)

Juan Menor Sendra & María Cruz López de Ayala. (2020). Influencia en la violencia de los medios de comunicación: guía de buenas prácticas. Obtenido de [http://www.injuve.es/sites/default/files/2018/47/publicaciones/1\\_influencia\\_en\\_la\\_violencia\\_de\\_los\\_medios\\_de\\_comunicacion\\_guia\\_de\\_buenas\\_practicas.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2018/47/publicaciones/1_influencia_en_la_violencia_de_los_medios_de_comunicacion_guia_de_buenas_practicas.pdf)

LINARES, M. J. (2020). El guión elementos, formatos y estructuras. PEARSON.

LOZANO RENDON, J. C. (1996). Teoría e Investigación de la Comunicación de Masas. PEARSON.

Lundberg and Hulten . (1968). files.eric.ed.gov. Obtenido de CONSUMPTION OF MASS COMUNICATION:

[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwilz\\_cgfvvAhXCHM0KHeqwBnMQFjADegQIBhAD&url=https%3A%2F%2Ffiles.eric.ed.gov%2Ffulltext%2FED154843.pdf&usq=AOvVaw3APRqqvqRuPUMidFSmH5nF](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwilz_cgfvvAhXCHM0KHeqwBnMQFjADegQIBhAD&url=https%3A%2F%2Ffiles.eric.ed.gov%2Ffulltext%2FED154843.pdf&usq=AOvVaw3APRqqvqRuPUMidFSmH5nF)

Marta Brescia Zapata, Anna Matamala,. (2020). La audiodescripción de la violencia. Estudio descriptivo de tres películas de Quentin Tarantino. Obtenido de revistas.uma.es: <https://revistas.uma.es/index.php/trans/article/view/9519/12382>

MARTÍNEZ, Á. (12 de 14 de 2020). Plataformas de streaming ganan terreno en México frente a la TV de paga. Obtenido de www.milenio.com:

<https://www.milenio.com/negocios/plataformas-streaming-ganan-terreno-mexico-frente-tv-paga>

MATTELART, A. (1997). Historias de las teorías de la comunicación. PAIDOS.

MÉNDIZ, A. (s.f.). La influencia del cine en la familia. Obtenido de www.unav.edu: <https://www.unav.edu/documents/58292/7179289/La+influencia+del+cine+en+la+familia.pdf>

MORELOS, M. (08 de 11 de 2020). Netflix encabeza el mercado de streaming en mexico cuanto mas durara/. Obtenido de elceo.com:

<https://elceo.com/tecnologia/netflix-encabeza-el-mercado-de-streaming-en-mexico-cuanto-mas-durara/>

Mujeres, L. O. (20 de agosto de 2020). El cine invita a reflexionar sobre la violencia de género . Obtenido de <https://www2.unwomen.org/->

[/media/field%20office%20mexico/documentos/noticias-eventos/agosto%202020/comunicado%20de%20prensa-](https://www2.unwomen.org/-/media/field%20office%20mexico/documentos/noticias-eventos/agosto%202020/comunicado%20de%20prensa-)

[%20el%20cine%20invita%20a%20reflexionar%20sobre%20la%20violencia%20de%20genero.pdf?la=es&vs=2857](#)

OMS, O. M. (2002). Informemundial sobre la violencia y la salud. Obtenido de [www.who.int](http://www.who.int):

[https://www.who.int/violence\\_injury\\_prevention/violence/world\\_report/en/abstract\\_es.pdf](https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/abstract_es.pdf)

PARDO, A. (2001). "El cine como medio de comunicación y la responsabilidad social del cineasta. Obtenido de

<https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/35977/1/Cine%20como%20medio%20de%20comunicaci%c3%b3n%20%28Pardo%29.pdf>

POLONIATO, A. (2011). Cine y Comunicación. TRILLAS.

Ramírez, G. (25 de ENERO de 2020). Netflix alcanza a 6 millones en México.

Obtenido de [www.elsoldemexico.com.mx](http://www.elsoldemexico.com.mx):

<https://www.elsoldemexico.com.mx/finanzas/netflix-alcanza-a-6-millones-en-mexico-4747641.html>

Sánchez, E. M.-S. (2021). educomunicacion.es. Obtenido de La censura en el cine: [https://educomunicacion.es/censura/historia\\_de\\_la\\_censura\\_cine.htm](https://educomunicacion.es/censura/historia_de_la_censura_cine.htm)

Torres, J. (1998). Globalización e Interdisciplinariedad: el Currículo Integrado.

Obtenido de [www.terras.edu.ar](http://www.terras.edu.ar):

[https://www.terras.edu.ar/biblioteca/1/CRRM\\_Torres\\_Unidad\\_2.pdf](https://www.terras.edu.ar/biblioteca/1/CRRM_Torres_Unidad_2.pdf)

Urbanczyk, Maria; Hernández, Yesid Fernando. (2012 de diciembre de 2012).

Narrativas de violencia y miedo en los cortometrajes universitarios. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64924872012>

VEGA ESCALANTE, C. (2017). Producción Cinematográfica Digital. Casa abierta al tiempo.

WORTHINGTON, C. (2009). Bases del Cine. PAD.

ZAMARRIPA SALAS, A. (2015). Manual de Producción Audiovisual para Diseñadores. México: UNAM.