



## **Espejo**

Un cortometraje sobre el coincidir, la belleza y las transformaciones de la vida

María José González Nassar

Clase: Investigación Aplicada

Profesor: Eduardo Portas

*Abstract: Se realizó una investigación sobre la construcción de la narrativa y el contenido audiovisual de las películas del género dramático, tomando como ejemplo la película del director Dan Fogelman, Life Itself. De igual forma, se investigó sobre las nuevas maneras de conectar con las audiencias mexicanas en una era transmedia. Para esto, se llevaron a cabo 5 entrevistas a profundidad y una encuesta en línea a 50 personas, en donde se tomó en cuenta su preferencia por el contenido dramático y su frecuencia de consumo.*

## **Preguntas de investigación**

1. ¿Cómo se puede usar el arte y el cine para representar lo social a través del contenido audiovisual al estilo Life Itself?
2. ¿Cómo se puede hilar la tragedia con la belleza de la vida a través de la producción audiovisual tipo Life Itself?
3. ¿Cómo se puede hacer uso las herramientas transmedia conectar a la audiencia con una historia audiovisual al estilo Life Itself?

## **Objetivos de investigación**

1. Usar el arte y el cine para representar lo social a través del contenido audiovisual al estilo Life Itself.
2. Narrar la tragedia de la vida a través de la producción audiovisual tipo Life Itself
3. Hacer uso las herramientas transmedia conectar a la audiencia con una historia audiovisual al estilo Life Itself

## **Justificación de la Investigación**

La motivación de realizar este producto audiovisual usando como ejemplo la película del director Dan Fogelman, Life Itself, fueron procesos personales que encontré plasmados en dicha película de manera ingeniosa y a la vez impactantes. Se parte de la idea de que nuestra vida y el curso que toma tanto la nuestra como la de aquellos que nos rodean, son resultado del coincidir y de los procesos transformativos que cada quien decide -o no- hacer. Y que, a pesar de estos procesos o eventualidades que pueden ser tristes y en donde no tenemos control, siempre podemos encontrar belleza en el dolor. De esta manera, se quiere generar en el espectador un proceso de reflexión e introspección sobre aquello que queremos cambiar en nuestras vidas y por consecuencia en las demás

personas. Así como un estado de admiración y gratitud ante el coincidir de la vida y los distintos destellos de luz que logramos ver a pesar de la oscuridad, si decidimos verlos.

## **Metodología**

Las herramientas para recabar la información de dicha investigación serán la encuesta en Web y la entrevista a profundidad. La Encuesta en Web se publicará en los grupos de la comunidad Universitaria y se utilizarán varias preguntas filtro como la edad (mayores de 21 años) y su preferencia hacia los contenidos dramáticos. La entrevista a profundidad se hará a tres personas relevantes que hayan visto la película. Se intentará extraer los puntos más relevantes para cada persona en cuanto al tema central de la película, la narrativa audiovisual y el impacto que tuvo en ellos. Además de preguntas generales sobre el por qué de su preferencia o identificación con otras películas del género dramático. En ambas metodologías, se harán preguntas sobre la percepción de su propia vida en cuanto a la felicidad, la coincidencia, la ascendencia y la salud mental.

## **Resultados Esperados**

Con esta investigación se pretende encontrar a. Las herramientas audiovisuales propias del género dramático que causen el impacto deseado en el espectador. b. Las técnicas de narrativa audiovisual para la construcción de una historia en donde las personas se identifiquen c. Las estrategias y herramientas transmedia para poder conectar de manera más trascendente con el público.

## **Resultados Deseados**

Esta investigación pretende que 1. El espectador de una pausa en su vida y se cuestione quién es y qué lo hizo ser quien es. 2. El espectador se comprenda a sí mismo y por ende comprenda a las personas que lo rodean. 3. El espectador trabaje en lo que quiera cambiar en su vida, acepte lo que no se puede cambiar y vea con gratitud lo que ya tiene.

## **Hipótesis**

La película Life Itself incluye diversos elementos narrativos y audiovisuales que la convierten en un representante exitosa del género drama, ya que logra transmitir la coincidencia de las situaciones en la vida, así como el cuestionamiento y la gratitud del individuo ante lo que tiene en ella. Una producción local que retome estos elementos podría tener un éxito similar al generar un cambio positivo en la manera en la que el espectador se concibe como sujeto individual y colectivo.

## **Problema Específico a Resolver**

Actualmente somos una sociedad que vive su día a día de manera automática y aunque tenemos todo lo que “deberíamos tener” seguimos sintiendo un vacío, porque no sabemos realmente quiénes somos. Vivimos sin cuestionarnos por qué somos quiénes somos, cuáles son nuestras verdaderas motivaciones, qué nos gustaría cambiar en nuestra vida, qué damos por sentado y deberíamos agradecer, de dónde venimos, quiénes son las personas que nos rodean y que los hizo ser quiénes son. Todo es un círculo y conocernos nos permite conocer a los demás. Ser agradecidos nos lleva a ver todo eso que sí tenemos y cambiar lo que no. Y en el proceso darnos cuenta que somos producto de esto y del misterioso coincidir de la vida. Aunado a esto, estamos rodeados de mucha información y contenidos audiovisuales que no son precisamente asertivos en la conexión con su audiencia ya que no utilizan las herramientas transmedia que tenemos a nuestra disposición para este fin.

## **Estado Del Arte**

Muchos filósofos, artistas, músicos, poetas, sociólogos, han sostenido la idea y han comprobado a través de sus propias creaciones, que los seres humanos encontramos la fuerza para sobrellevar la vida a través de las expresiones artísticas que creamos a partir

de lo que sentimos y de las experiencias humanas. Así como dice López (2015, pp.91-92) en su libro *Para qué el arte* “el arte través de la creación de algo bello, permite la suspensión temporal de la pena, del dolor, de la tristeza. Y a la par que la suspende, la sostiene y ayuda a la recuperación del alma, si es que existe.”

El séptimo arte no se queda atrás cuando se trata de reflejar lo que ha vivido el cineasta, sus miedos, sus quejas ante el mundo, sus experiencias, sus consejos, su visión de las cosas, sus expectativas, sus sueños... Específicamente en el cine de ficción, el arte parte de los que se denominan como temas sociales. Los temas sociales son todas aquellas situaciones que tienen un grado de preocupación elevada en los seres humanos, como por ejemplo: la soledad, las experiencias familiares, la infancia, la relación con los padres, las parejas sentimentales, las muertes, la pobreza, la drogadicción, la desigualdad social, el racismo, la discriminación, y que por ende dan pie a un pensamiento colectivo frente a determinadas situaciones.

“En el tejido que se forma entre lo social, el cineasta y su público, el cine y consecuentemente, el cortometraje funcionan como mediador de la realidad, tiene una doble función: contribuir en la construcción de la realidad y reflejarla.” (Navas,2015.p.296). Este proceso se hace efectivo en la mente de las personas gracias a la imagen. La imagen nos sirve como estímulo neuronal entre lo que estamos viendo representado y nuestra memoria. Esta memoria vista como un compuesto de emociones, recuerdos, significantes, tanto subjetivos como objetivos que hemos aprendido a lo largo de nuestra vida. Es gracias a esto y al trabajo como narrador del cineasta, que el cine logra conectarnos con vidas ajenas para hacernos experimentar con nuestra propia carne, con nuestros propios sentimientos, una catarsis aristotélica, como dice López (2015, p. 280). Nos lleva a conectarnos emocionalmente con esa historia que no es nuestra, pero que sabemos que hemos sentido y vivido algo similar. Y cuando hacemos esto nos volvemos en artistas y doctores, porque en el mejor de los casos nos inspira a crear nuestro propio arte y a tocar y sanar esas heridas o experiencias que necesitan ser tratadas desde alguna manera.

Esto es lo que pasa cuando logramos transmitir de manera penetrante como cineastas y como público, al recibir lo que se nos está comunicando de manera analítica, reflexiva.

“En la medida en que identifiquemos las imágenes de la pantalla con la vida real, se ponen en movimiento nuestras proyecciones-identificaciones propias de la vida real.” Morín (2001, p. 86).

El filósofo Walter Benjamin, en su ensayo *El Narrador*, explica muy bien la esencia humana y cómo esta es la que hace que nos podamos conectar con otras personas a través de las historias. Desde 1936, el filósofo estaba preocupado de cómo la sociedad estaba perdiendo poco a poco la habilidad de narrar. Para él, la capacidad de narrar estaba construida a partir de la experiencia, la vivencia de un narrador que llegaba desde una tierra lejana y desembarcaba en otra para contar sus travesías y sus aprendizajes de otras tierras. Sostiene que para narrar “hay que habitar el aburrimiento, la espera, la escucha porque, la narración es la artesanía de la comunicación.” La experiencia personal, única y humana es lo que le da el alma a las historias.

En la sociedad actual, las historias que se escriben en la mayoría de los casos son historias humo, historias fabricadas para vender, para entretener por unos segundos y ser olvidada para la eternidad, para provocar emociones instantáneas: consumos seguros con millones de likes y visitas, más que relatos.

Dan Fogelman, productor televisivo y guionista estadounidense, tiene una idea muy clara de cómo representar lo social a través de la ficción y el drama, de tal manera que los espectadores logren conectarse inmediata e irreparablemente con sus historias. En su película “Life Itself”, la cual usaré como referencia para esta investigación y la serie “This is Us”, Fogelman da testimonio de su vida real a través de lo audiovisual, permitiéndole a las personas identificarse con las situaciones planteadas. No usa recursos elevados ni recurre a historias fantásticas, ya que la mera cotidianidad plantea en sí una historia fantásticamente desgarradora y alegre a la vez. Esto hace que los contenidos audiovisuales sean creíbles y los vínculos que se establezcan entre el espectador y la historia sean realmente fuertes.

En una entrevista hecha a Fogelman, en el canal de Youtube *Q on CBC* con Tom Powers (2018), *This is Us creator Dan Fogelman on writing emotional scenes, and how to get*

*them right.*, Fogelman afirma lo anteriormente dicho. “Cuando las personas me preguntan por qué me interesan estos temas, yo suelo decirles que de esos temas se trata nuestra vida. Nos rodean bodas, nacimientos, muertes, pérdidas de nuestros padres, amor por nuestros hijos y familiares... Disfruto centrarme en contar historias de personas normales, no de celebridades o superhéroes. Creo que es muy interesante ver la experiencia humana normal y darse cuenta que muchas de las vidas “normales” son en sí una película.”

Aunado a esta orientación narrativa, lo más bello de su filosofía es, como él lo dice, plasmar la dificultad que hay en la experiencia y en la vida humana real, pero sobretodo las pequeñas bellezas de la vida que nos quitan el aliento y que están detrás de esas vivencias dolorosas, *si prestamos atención.*

Rincón (2019, pp.3-4), en publicación *Narrativas del Entretenimiento Expandido*, subraya la importancia de las ideas expuestas anteriormente diciendo que todo muta, pero lo que mueve es lo humano: las historias. Actualmente, nos encontramos en una época de rupturas y transformaciones, de conocimientos ilimitados gracias a la interconectividad. Hoy se hablan temas como el racismo, la homosexualidad, la libertad sexual, que en otros momentos no se podía abordar de manera tan explícita y con tal nivel de alcance global. Rincón propone estos temas como centros focales de nuestras narrativas audiovisuales. Identificarnos con las identidades que fueron minorías silenciadas por mucho tiempo, ya que estos temas ofrecen perspectivas con tonos y ritmos que no se han sacado a luz antes, o no tan frecuentemente. Se podría decir entonces que ser un espectador de la belleza del mundo exterior e interior, es la mejor manera que podemos encontrar para hilar una historia cautivadora.

Con estas bases dichas, ¿Cómo podemos producir una historia que mantenga los valores narrativos en el contexto transmedia, de lo rápido y atractivo en el cual vivimos? Comencemos por el análisis de las nuevas plataformas de distribución de contenidos audiovisuales, las plataformas de streaming. Las plataformas de streaming vinieron a cambiar totalmente las estructuras de producción, distribución y exhibición del cine ya que ahora no dependen de los *Big Six Majors* que controlaban el 90% de la producción

cinematográfica en el mundo: *Paramount Pictures, Universal, 20th Century Fox, Warner Brothers, Walt Disney y Sony-Columbia Pictures*. Su estrategia vertical les ayuda a explotar la industria del cine a través de las ventanas de exhibición tanto en taquillas como en la venta de los DVD's y Blu-Ray's , para así recuperar en menos tiempo lo invertido (Ojer & Canap., 2012, p. 189), pero podríamos decir que no eran tan amigables con los deseos de las audiencias y de los mismos cineastas.

El modelo de Netflix, vino a revolucionar este mecanismo, proponiéndole a las audiencia un modelo que ha sido replicado por otras plataformas de streaming como Amazon Prime, Disney +, Hulu. Tal y como dice Jenkins (2018), “esto ha puesto en jaque a la industria, que se resiste a perder el control de su negocio. En los últimos años, las ventanas empezaron a romperse, en la medida en que los tiempos entre una y otra se han reducido considerablemente. El modelo permite que las personas tomen decisiones de cuándo y dónde quieren consumir, además de recibir recomendaciones a partir de los hábitos de consumo. Y esto es precisamente lo que las personas buscan hoy en día, su capacidad de decisión y el contenido personalizado.

Pero quedarnos únicamente en el streaming sería estancarnos y no hacer el mayor uso de los avances tecnológicos que tenemos a nuestra disposición. Rincón (2019, pp.3-4), propone que en nuestro contexto, la innovación y lo que inclina a la audiencia a prestarnos atención son los rituales, los formatos, las estéticas y las diferentes plataformas que se proponga a los consumidores. Todos los medios de comunicación han tenido que transformarse y adaptarse a la llegada del internet, la interconectividad y las pantallas, poniendo como centro al celular. Si bien este es el aparato primario para informarnos, compartir, consumir, comprar, nos encontramos en una convergencia de contenidos audiovisuales que hacen uso de diferentes plataformas para llegar al público. Por ejemplo, la nueva tendencia podría ser que mientras vemos una película en streaming, se nos dé la opción de darle clic al atuendo de la actriz principal para saber dónde podemos conseguir sus jeans. Esto nos lleva a una página web de e-commerce donde con un solo clic podemos hacer que nos llegue esta prenda a nuestras casas. Pero también descubrimos que esa actriz tiene otros atuendos para otras películas y ya

no sólo compramos atuendos, sino que vamos a darle clic para que nos lleve a su perfil de **instagram** y ver de qué se trata esta nueva película. Y así podemos continuar con la trayectoria de miles de visitas que realizamos a partir de un único clic.

Para Scolari (2008), debemos pensarnos en este mundo de narrativa digital donde lo transmedia debe ser considerado en todo momento que creamos algo. Las plataformas deben de comunicar a través de su propia especificidad y a la vez proponer una conexión con otras plataformas, ya que esto activa la participación de los usuarios y los conecta mucho más con la historia que se está contando.

Esta es la nueva producción de storytelling. Las nuevas generaciones, Jenkins (2003), se han convertido en cazadores y recolectores de información, les interesa descubrir el contexto de los personajes que consumen en lo audiovisual y conectarlos con diferentes personajes de otros contenidos.

No obstante, Jenkins (2003), ve que el problema más grande es que la audiencia y la tecnología está lista para continuar hilando historias transmedia, pero las grandes compañías siguen compitiendo en lugar de colaborar unas con otras, están altamente especializadas, mas no han encontrado un lenguaje en común. La industria del cine, por ejemplo, tiene licencias y límites específicos sobre lo que la industria del juego puede hacer con sus contenidos. Y esto más allá de se producente, está separando y volviendo menos atractivos los productos en su singularidad. “Necesitamos un nuevo modelo para co-crear y no modelos que busquen adaptar el contenido de una industria a otra.” Jenkins (2003).

Las personas no quieren consumir una secuela estática donde no haya contribución creativa proveniente de otros espacios digitales. Esta rigidez hace sentir que las producciones tienen una visión mucho más económica que artística.

Hay varios casos que han sido exitosos a través del tiempo, como lo fueron los juegos de Star Wars. Cuando los juegos salieron, le ofrecieron a la audiencia que ya había consumido sus películas, una perspectiva diferente sobre cómo sería la vida de un Jedi, que no había sido antes vista en los filmes.

En escalas de menores producciones, Jenkins (2003), da el ejemplo del cineasta independiente Kevin Smith (Chasing Amy, Clerks), que a través de los videojuegos y las páginas Web, logró completar y extender la biografía de sus personajes a un costo un poco más bajo que realizar una mega producción. Esto le permitía a las personas tener una actualización semanal sobre la vida de los personajes y a la vez participar en la creación de sus historias.

En conclusión, las personas somos seres integrales en todo sentido y así como somos seres de rituales que expiran, nos gusta adaptar nuevos rituales y tenemos otros que siempre van a ir de la mano de nuestra esencia y particularidad como seres humanos. En la actualidad tenemos acceso a todo tipo información y en todo tipo de formatos. No obstante, lo que garantiza que conectamos con la audiencia va a depender de dos factores que nos constituyen, nos guste o no: el humano y el tecnológico. En el factor humano debemos conectar con nosotros mismos y con nuestros sentimientos, para así poder comprender y conectar con los demás. Ser espectadores de las circunstancias que nos mueven, para así poder ser espectadores de las vidas de los demás. De no hacer esto nuestras historias van a ser ajenas a la vida misma, superficiales, reemplazables. En el factor tecnológico, debemos aprovechar todo lo nuevo que está en nuestra disposición. La tecnología nos ofrece otros tipos de experiencias y como seres humanos estamos en una constante búsqueda de sentir y formar parte de. Es por esto que la transmedia es la promesa que nos trae la tecnología para seguir creando estos factores humanos dentro de nosotros mismos, a través de nuevas herramientas.

## **Marco Teórico**

### **Elaboration Likelihood Model**

#### **Datos de los Autores:**

*Richard E. Petty* es un profesor distinguido del Departamento de Psicología en la Universidad Ohio State. Sus trabajos se enfocan en las actitudes y la persuasión de las

personas, así como los prejuicios y los comportamientos de consumo. Ha publicado 8 libros y 350 artículos sobre estos mismos temas.

*John Cacioppo*, es profesor reconocido en Tiffany and Margaret Blake y el fundador y director del Centro de Neurociencia Cognitiva y Social en la Universidad de Chicago. Es el autor de 20 libros y ha publicado más de 500 artículos científicos sobre la neurociencia.

### Principales Conceptos Técnicos:

Concepto	Definición	Referencia
Persuasión	Inducir, mover, obligar a alguien con razones a creer o hacer algo.	Real Academia Española. Revisado el 20 de junio en: <a href="https://dle.rae.es/persuadir">https://dle.rae.es/persuadir</a>
Argumentos	Razonamiento para probar o demostrar una proposición, o para convencer de lo que se afirma o se niega.	Real Academia Española. Revisado el 20 de junio en: <a href="https://dle.rae.es/persuadir">https://dle.rae.es/persuadir</a>
Mensajes	El contenido de un tipo de comunicación que es simple. Pretende una única asociación con atributos positivos o negativos sobre una situación, una acción o un objeto.	University of Twente. (2003). <i>Communication Theories</i> .

### Relación con mi objetivo:

El modelo llamado "Elaboration Likelihood Model", creado por Petty y Cacioppo, tiene relación con mi investigación en el primera apartado que corresponde a la construcción

narrativa de una historia que se relevante y que impacte a las personas de manera duradera.

Este modelo propone dos conceptos que se contraponen y aunque tengan el mismo objetivo, el de persuadir a las personas, cada uno tiene un efecto distinto en las personas. El primer concepto se refiere a los “argumentos”, para los autores los argumentos son los que realmente puede cambiar las actitudes de las personas ante distintas situaciones. Por el otro lado se encuentran los “mensajes”, vistos como contenedores vacíos de opiniones polarizantes y totalitarias donde se propone una postura negativa o positiva ante una situación a las personas.

La diferencia es que en el primer concepto, las personas tienen la motivación previa de conocer sobre el tema y por eso analizan y reflexionan la información que están recibiendo. En cambio, la segunda toca a personas que no les interesa ni quieren ahondar en el tema y simplemente toman la opinión que les es dada por el emisor.

Esto se relaciona con mi investigación ya que mi conclusión final es que para tener una conexión sincera y duradera con la audiencia, se deben construir historias con argumentos sustentados en la vida real, en experiencias humanas. No en mensajes desechables para vender y para cumplir un número de visitas o compras. La esencia está en lo que podemos sentir con nuestra propia piel aunque no sea nuestra historia y no en mensajes que se sientan fabricados en torno a lo económico.

## **Análisis de resultados**

<b>Dato</b>	<b>Análisis</b>
Sexo	78,7% Femenino
Edad	82% 20-25 años, 8.2% 25-30, 6.6% 40-50, 1.6% 30-35, 1,6% 60 o más.

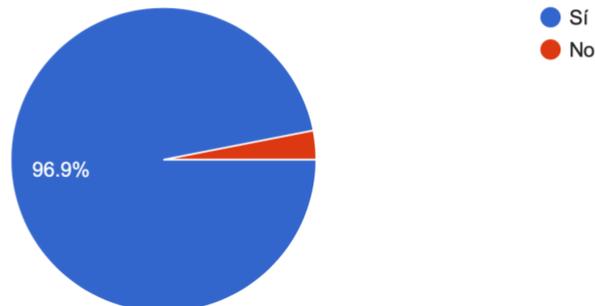
<b>Dato</b>	<b>Análisis</b>
-------------	-----------------

Sexo	78,7% Femenino
Edad	82% 20-25 años, 8.2% 25-30, 6.6% 40-50, 1.6% 30-35, 1,6% 60 o más.
Nivel de escolaridad	93.8% Están estudiando o ya completaron Licenciatura, Maestría o Doctorado.

En el siguiente apartado, se presentarán los resultados más relevantes que se obtuvieron en la encuesta realizada en Google Forms, llamada Películas de Drama.

### A1. Gusto por las películas de drama

¿Te gustan las películas del género dramático al estilo Forrest Gump, Little Miss Sunshine, Diario de una pasión (The Notebook), Siete Almas (Seven Poun...elf), ¡Olvídate de mí! (Eternal Sunshine), Amelie?  
65 responses

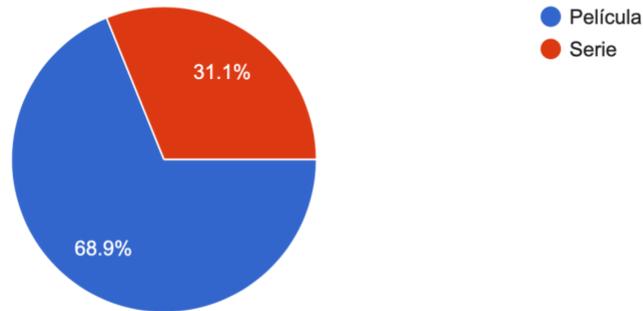


Los resultados de la investigación fueron filtradas para tomar únicamente las respuestas de aquellas personas que les gustaran las películas del género dramático (96.9%).

## A2. Consumo de productos audiovisuales del género dramático

¿Prefieres consumir una historia del género dramático en formato de película o de serie?

61 responses



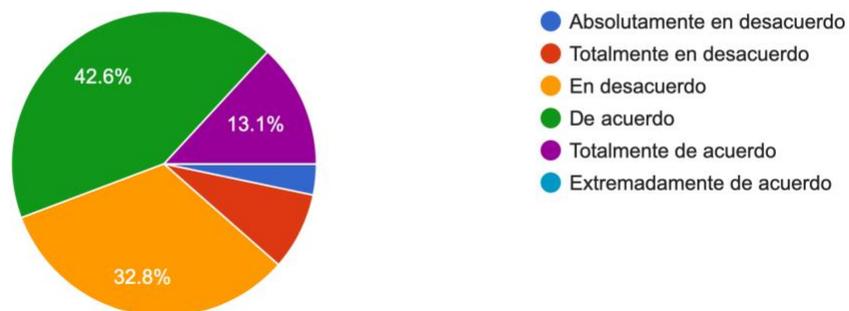
**El 66,9% de las personas prefieren consumir las historias del género dramático bajo un formato de película y no de serie televisiva.**

## A3. Gusto por las historias de amor como tema central en los productos audiovisuales de género dramático.

**Un 42,6% de las personas estuvo de acuerdo con que las historias se centren en**

¿Las películas del género dramático que te gustan ver se centran en historias de amor?

61 responses

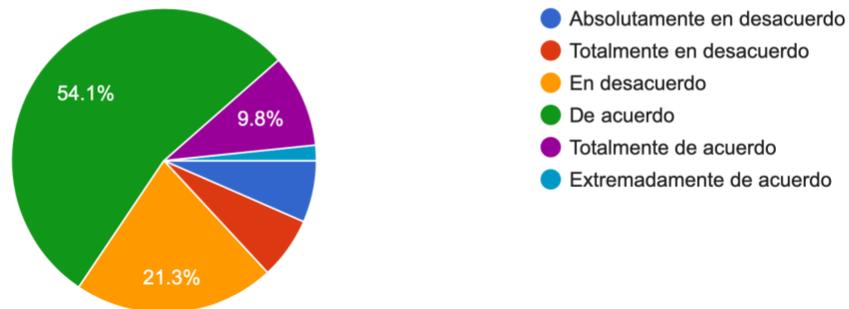


**historias de amor, seguido por un 32,8% que está en desacuerdo.**

#### A4. Gusto por las historias familiares como tema central en los productos audiovisuales de género dramático.

¿Las películas que te gustan ver se centran en historias familiares? Es decir, relación abuelos, padres e hijos y cómo estas relaciones estructuran la vida de los personajes.

61 responses

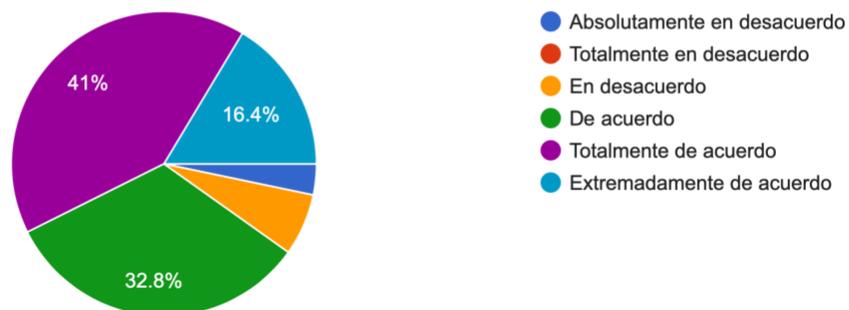


Un 54,1% del público está de acuerdo ver historias familiares en los productos audiovisuales de género dramático, seguido por un 21,3% en desacuerdo.

#### A5. Preferencia por las historias dramáticas donde los personajes tengan un crecimiento personal

¿Te gusta que los personajes principales tengan un crecimiento personal a raíz de su propio esfuerzo por cambiar la historia de su vida?

61 responses

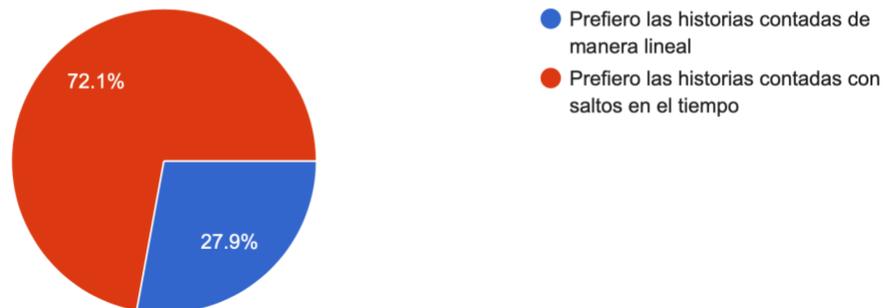


Un 41% de las personas están totalmente de acuerdo en que los personajes principales tengan un crecimiento personal a raíz de su propio esfuerzo por cambiar la historia de su vida, seguido por un 32,8% que está de acuerdo. En conclusión, las personas sí les gusta ver un personaje principal que cambia para bien.

#### A6. Tiempo de narrativa de la historia: lineal o con saltos

¿Te gusta que la historia sea contada de manera lineal (presente a futuro) o con saltos en el tiempo (presente, pasado y futuro)?

61 responses

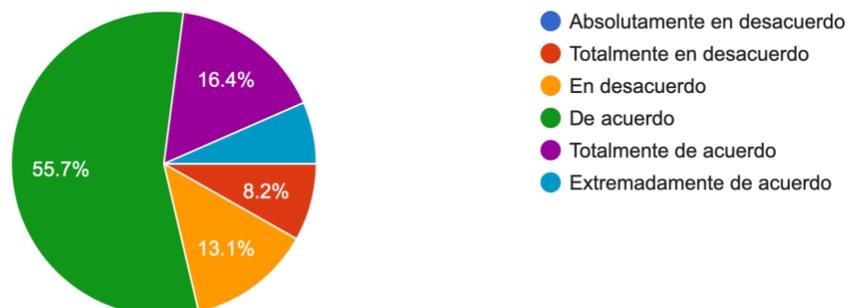


Un 72,1% de las personas prefieren una historia donde se den saltos en el tiempo.

## A7. Gusto por sucesos trágicos en la narrativa audiovisual del género dramático

¿Te parece relevante que se muestren eventos sumamente trágicos como muerte, suicidio, abandono, peleas...?

61 responses

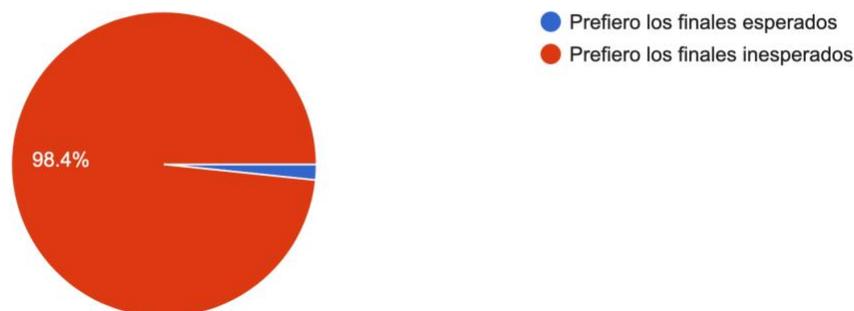


**Un 55,7% de las personas están de acuerdo con incluir momentos trágicos en la narrativa de la historia, seguido por un 16,4% que está totalmente de acuerdo. En conclusión, al público le gusta ver eventos trágicos en las películas dramáticas.**

## A8. Sobre los finales de los contenidos audiovisuales de género dramático

¿Te gusta que las historias de género dramático tengan un final esperado o un final inesperado?

61 responses

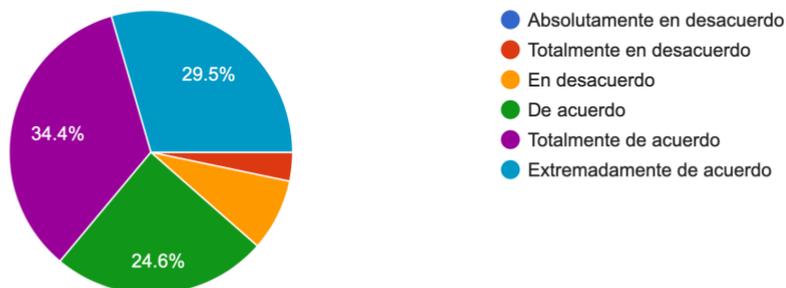


**El 98,4% de las personas quieren que los finales sean inesperados.**

## A9. Gusto por las referencias dentro de la película sobre otros temas como el arte, la filosofía, etc...

¿Te gusta que las películas de género dramático te den ideas para investigar sobre otros temas de tu interés? (Filosofía, arte, poesía, etc...)

61 responses



Un 88,5% de las respuestas fueron totalmente de acuerdo, de acuerdo y extremadamente de acuerdo en cuanto a consumir películas del género dramático donde se encuentren ideas para investigar sobre otros temas de interés propio.

### B.1 Tablas de Análisis de preguntas abiertas en la entrevista web

Tabla 1
Matriz de análisis de las preguntas abiertas realizadas en la Encuesta de Google Forms "Películas Dramáticas".

Pregunta	Frases Representativas
¿Qué efecto dirías que provoca en tí las películas dramáticas? ¿Por qué regresas a verlas?	"Puedes ver las distintas representaciones y sucesos contados de formas distintas."

“Me gusta que a veces te dejan pensando en cosas de tu vida o dejan algún mensaje.”

“Me inspiran a ser un mejor ser humano y también en muchas ocasiones me hacen reflexionar y valorar más lo que tengo.”

“Por la complejidad de las relaciones. Me hacen reflexionar.”

“Catársis.”

“Por reflexión e identificación personal con la historia y sus personajes. El aspecto emocional.”

“No todas las películas dramáticas generan las mismas emociones porque no todas abordan los mismos discursos.” “En lo personal, tal vez la emoción que más me agrada sentir es la felicidad. Felicidad de ver una cinta que aunque tuvo tintes de tristeza, fue capaz de generar una magia tan grande capaz de transportarte al momento y lugar exacto donde se desarrolla la historia, como si estuvieses ahí, como si fueses una parte más del metraje. Pocas son las películas que logran hacer eso.”

	<p>“Creo que los personajes a veces pueden generar que nos identifiquemos con ellos. Regreso a verlas porque son historias muy bonitas y tienen un significado.”</p> <p>“Se vuelven un reflejo de la vida misma.”</p> <p>“Emoción, me gusta llorar.”</p> <p>“Muchas de ellas dan una sensación de crecimiento personal, autoayuda, cambios en la vida.”</p>
--	---

<b>Tabla 2</b>
Matriz de análisis de las preguntas abiertas realizadas en la Encuesta de Google Forms “Películas Dramáticas”.

En la siguiente tabla se muestran las películas que tuvieron mayor cantidad de menciones en la pregunta abierta y el por qué de su preferencia.

<b>Pregunta</b>	<b>Respuestas</b>
¿Cuál es tu película favorita de género dramático y por qué dirías que es tu favorita?	<p>“Crimson Peak. Porque me gustó mucho la historia.”</p> <p>“Life Itself, por el guión, por cómo une las historias, por las lecciones.”</p> <p>“Intouchables. Porque me movió muchos sentimientos y logró aportar una visión distinta a mi objetivo y misión de vida.”</p>

	<p>“La sociedad de los poetas muertos. Te hace reflexionar mucho y abrir los ojos de una realidad en los adolescentes.”</p> <p>“Remember me. Porque se basa en hechos reales”.</p> <p>“Sweet November. El vendedor de sueños. Plasman valores y crecimiento, me llaman al autoconocimiento”</p> <p>“The notebook”.</p> <p>“Cinema Paradiso y Lost in Translation porque no importa cuántas veces las vea, siempre les encuentro algo nuevo y no fallan en hacerme llorar.”</p>
--	--

### C.1 Tabla de Análisis de respuestas en las entrevistas de profundidad

Tabla 1
Matriz de análisis de las tres entrevistas de profundidad realizadas a Elisa Mendez, Rebeca Trejo y Montserrat Romo.

Pregunta	Respuesta
De tus películas de género drama favoritas y/o de Life Itself, ¿cuáles son las escenas que más te tocan y por qué?	<p><b>Elisa Mendez:</b></p> <p>“Mi película de género drama favorita es <i>La Vida es Bella</i>. La escena que más me tocó fue cuando el papá escondió al niño para que no le pasara nada y le dijo que era un juego. Esto en mi mente evoca el sentimiento de todo lo que yo viví durante</p>

la época de guerra en El Salvador, con mis papás.”

“A mi me encantan las películas en las cuales hay muchas historias y todo se relaciona. Lo que a mí me cautivó en Life Itself, es la historia del abuelo, porque esa historia tal vez no se vio tan palpable desde el inicio. No se sabía que el abuelo se iba a quedar con la chiquita. Esto me encantó porque me hizo pensar mucho en la historia de una conocida a la cual quiero mucho, que su abuelo tuvo que tomar ese rol de padre.”

**Montserrat Romo:**

“Amores perros es otra de mis películas favoritas, que se parece a Life Itself en cuanto a las historias cruzadas y las enseñanzas de la vida en general.

Life Itself me llega tanto porque no importa el momento o la situación en que la veas siempre tiene algo que decirte. Es como si la vida te estuviera hablando. Me da esperanza y me hace ver cosas que están pasando en mi vida.”

**Rebeca Trejo:**

“En Life Itself, me gusta mucha la escena en la que el abuelito de Dylan le pregunta que como está y muestran una explicación super desarrollada para una niña pequeña, dice que su vida siempre va a estar rodeada de tragedia y que le tiene miedo a la muerte, cuando en realidad solo dice: bien abuelo. Pero eso está genial porque demuestran realmente lo que siente la niña, pero obviamente no lo

	<p>puede decir. Siento que eso nos pasa mucho. Tenemos tantos pensamientos y tantos sentimientos, pero realmente contamos con tan pocas palabras para expresarnos. Yo siempre he pensado que nuestras expresiones y el lenguaje humano en general es estúpidamente limitado para todo lo que queremos transmitir.”</p>
<p>¿Usualmente tienes algún “mood” para ver una movie dramática o es algo que siempre disfrutas hacer?</p>	<p><b>Elisa Mendez:</b></p> <p>“Sí tengo que estar en un mood, porque de repente uno dice como: quiero ver un chick flick, una movie de acción, algo de drama... Pero definitivamente prefiero ver películas de drama en la tarde o noche. Durante el día trato de evitar ver estos contenidos porque no quiero llorar y tener ese mood todo el día.”</p> <p><b>Montserrat Romo:</b></p> <p>“Sí tengo que estar en un mood. Si estoy triste no me gusta verlas porque siento que me bajonean mucho. Me gusta verlas cuando estoy estable emocionalmente y que tenga ganas de reflexionar, ver más allá”.</p> <p><b>Beca:</b></p> <p>“Siento que podría verla en cualquier momento. Pero prefiero verlas en un día nublado, en pijama, con mi cafecito y con mis papás. Como un domingo”.</p>

¿Alguna vez has visto una serie de drama puro? Prefieres este formato o las películas? Sabrías decir por qué?

**Elisa Mendez:**

“Me es indiferente. Todo depende de la ocasión. Por ejemplo, una peli son 2 horas, entonces prefiero verla cuando tengo más tiempo, tipo en la noche. Una serie, de 50 minutos, está super bien para esos momentos donde no tenes 2 horas para ver una peli. La serie te deja conocer un poco más de los personajes.”

**Montserrat Romo:**

“Prefiero las películas, porque el drama sí te hace reflexionar y te tocan fibras sensibles y no me gustaría estar sintiéndome así todos los días, porque veo series todos los días. A mí no me funcionaría.”

**Rebeca Trejo:**

“Yo soy mucho más de series. O sea con una película la ves y ya, se te olvida. Con una serie, en lo personal, me encariño diario con los personajes porque conoces más de su vida.”

Si piensas en tus películas de drama favoritas, ¿usualmente en torno a qué gira la trama de la película? ¿Amor, familia, crecimiento personal? Por qué crees que te gusta esto?

**Elisa Mendez:**

“A mí me gustan mucho las tramas familiares que te dejan algo positivo, que sea algo que **que** podás tomar en consideración para tu futuro. Ver que hay algo positivo que se puede tomar para tu vida.”

**Montserrat Romo:**

“Todo. Justo lo que me gusta de Life Itself esque tiene amor, tragedia y familiar.”

	<p><b>Rebeca Trejo:</b> “Definitivamente me gusta más el amor, porque soy <b>super</b> romántica”.</p>
<p>En la narrativa, te gusta que el tiempo sea lineal o con saltos? Si tiene saltos, ¿te gustan que sean disimulados y tengas que estar concentrada para entenderlos o que sean más evidentes?</p>	<p><b>Elisa Mendez:</b> “Si hay cambios y saltos en el tiempo me gusta que sea evidente. Ya sea por el cambio del color de la cámara, el tipo de ropa, los peinados... Yo no estoy para ver pelis que me pongan a pensar. Si quiero ver una peli, lo que quiero es salir de lo que siempre hago y no pensar tanto, para eso tengo el trabajo”.</p> <p><b>Montserrat Romo:</b> “Me gustan brincos en el tiempo porque construye más al personaje. Psicológicamente te hace entender por qué la persona es como es, por qué las cosas pasaron como pasaron. La verdad no había pensado que hay series que sí te tienes que esforzar para darte cuenta si hubo un salto en el tiempo, creo que si está muy bien hecha eso no importa tanto. Por otro lado, si estás viendo algo que ya te hace reflexionar mucho, pues sí me gustaría que el cambio sea más evidente.”</p> <p><b>Rebeca Trejo:</b> “Me gustan mucho los saltos en el tiempo. Sobretudo cuando estás en un punto en el que te cuestionas por qué pasó algo y justo te regresan en el tiempo y ya todo hace click. En cuando al cambio, me llaman mucho la atención las diferentes ambientaciones. Me encantan los flashbacks que hacen que las cosas cobren sentido”.</p>

<p>1. ¿Dónde te gusta que ocurran las historias? Tu país, otro país, en el mar, en la ciudad...</p> <p>2. ¿Te gustan las películas de tu país? ¿Qué problemas para conectar con la audiencia les ves?</p>	<p><b>Elisa Mendez:</b></p> <p>1. “Me es indiferente. Yo no me conecto con el lugar, me identifico con el personaje. Sin embargo, prefiero películas extranjeras a las ticas o salvadoreñas, porque cuando estoy viendo una peli no quiero ver una peli de mi realidad. Creo que en realidad del cine tico o salvadoreño nunca he visto pelis que me cautiven de inicio a fin, hay muy pocas.”</p> <p>2. Paraphrasing: Creo que el problema es que las pelis Latinoamericanas tratan de mostrar realidades demasiado crudas. El formato de la peli se ve muy realista y visualmente se ve muy “sharp” porque hacen que el ISO se sobre exponga para justamente darle este toque de “crudeza”. Además son realidades con las que los directores no tienen contacto y se ve que es a la fuerza para marcar una diferencia entre lo que es “gringo” y lo que es “latinoamericano”. Está bien mostrar la realidad en la que vive el director, pero una realidad en la que él se desenvuelva, que no se sienta que está difundiendo estereotipos, por ejemplo de migración o pobreza, que evidentemente él nunca ha vivido. Si él vive un proceso de migración como un migrante, entonces sí se puede contar ese tipo de vivencias, de</p>

	<p>otra manera es mejor realizar una biografía o un documental.</p> <p><b>Montserrat Romo:</b></p> <p>2. “Esque depende mucho, a mí sí me gusta el cine mexicano. Pero por or ejemplo no me gusta el cine comercial mexicano como Cindy La Regia, creo que lo que falla es el motivo. Ellos hacen ese tipo de películas para que sea taquillera, para que sea popular. A ellos no les interesa mostrar la realidad, les interesa ser de las masas.</p> <p>No depende de la nacionalidad, se trata de la esencia de la película.”</p> <p><b>Rebeca Trejo:</b></p> <p>1. “Me gusta que sea en otro país, porque yo aquí ya sé cómo son los escenarios y los he visto. Digo está cool reconocer que has estado en algún lugar en México. Pero siento que</p> <p>las películas es una forma de transportarte y puedes ir a ese otro lugar, ver como es el estilo de vida, los paisajes...”</p>
<p>¿Tienes en mente alguna enseñanza que te ha dejado una película de género dramático?</p>	<p><b>Elisa Mendez:</b></p> <p>“I am Sam. Es una belleza de película. El mensaje es que no importa quienes sean tus papás, cuál sea tu background, solo hay que tratar de ser positivo, ver lo mejor de la vida y ayudar.”</p> <p><b>Montserrat Romo:</b></p>

	<p>“Life itself es mi película favorita y creo que es la película que más enseñanzas me ha dejado. Me gusta que los consejos los hace en plural.</p> <p>El consejo que más me quedó es el de levantarnos aunque sintamos que ya no podemos y que nos levantemos desde el amor, porque siempre hay amor, siempre está ahí.”</p> <p><b>Rebeca Trejo:</b></p> <p>“Creo que siempre queremos regresar el tiempo y poder arreglar las cosas. Siempre hay un hubiera en nuestra mente. Y la enseñanza es que hay que vivir el presente y que sin ese pasado no seríamos las personas que somos. Debemos aprender de la experiencias y esperar por lo que va a venir.”</p>
<p>¿Algo que quieras agregar sobre Life Itself?</p>	<p><b>Montserrat Romo:</b></p> <p>“Lo padre de Life Itself es que cada vez que la ves, puedes verla con diferentes ojos, puede crearte una realidad o recordarte algo que ya has vivido. Todo depende del momento en que la veas”.</p> <p>“Visualmente a mí me funcionó muchísimo por como lo integran también con el soundtrack. A lo largo de toda la historia mencionan mucho a Bob Dylan y la letra de sus canciones pueden ser muy deep y quedan muchísimo con las escenas.”</p>

**Interpretación de resultados:**

A partir de las 50 encuestas web y las 3 entrevistas a profundidad realizadas, se pudo recolectar mucha información relevante sobre los gustos de las personas en cuanto al contenido audiovisual del género dramático. De manera general, se obtuvo sobretodo, información sobre la manera de construir visual y narrativamente una historia del género dramático y el por qué las personas se sienten más identificadas con ciertos contenidos.

El punto más importante que se logró concluir de la investigación es que las personas necesitan identificarse con la historia que están viendo ya sea porque les pasó, porque a alguien que quieren les pasó o porque lo ven como una futura situación que les puede suceder. En cuanto a los temas, las personas prefieren que haya de todo un poco, amor, tragedia y familia. La segunda cosa que les parece importante, y que va de la mano de la identificación con la trama, es que la película les enseñe una lección de vida o les haga considerar una realidad que no habían tomado en cuenta. Que les toque esas fibras humanas que todos tenemos y que nos hacen reflexionar, sentir, soñar, cambiar nuestra visión de las cosas... Muchos definen sus películas de drama favoritas como una catarsis, autoayuda, una manera de ver todo lo bueno que existe en la vida a pesar de los momentos difíciles.

Así entonces, las audiencias no están interesadas realmente en la nacionalidad de las producciones, si no en su esencia. Es decir, no porque una película sea mexicana o latinoamericana, significa que no la van a consumir, sino que todo depende de lo que transmite esa historia y de las herramientas con las que se ayuden los directores para construirla. Lo que principalmente buscan las personas es que la historia muestre una realidad que se sienta real y no forzada. Que el director haya vivido la realidad que está contando y no una realidad que supone como es o que le han contado. Y que a la vez utilicen espacios que transporten a las personas a otras realidades o paisajes que no vean en su día a día, manteniendo la esencia previamente descrita.

Precisamente por todo lo que logra hacerlos sentir, las personas prefieren verlas cuando se sienten emocional y psicológicamente listas para cuestionar su realidad y tocar esas

heridas o situaciones que les afligen. Usualmente les gusta saber de qué se trata para poder consumirlas en un momento del día o de la semana en la cual sepan que se pueden relajar después. Los fines de semana, las tardes y las noches fueron los momentos con mayor votación.

En las herramientas de construcción (visual, sonora y narrativa), surgieron varias características de preferencia. Visualmente, **las personas les gusta** que la historia se desarrolle en lugares ajenos a los suyos porque les gusta ese sentimiento de poder transportarse, salirse de su realidad geográfica o espacial. De igual modo, les gusta que la parte visual tenga un acompañamiento sonoro adecuado a lo que se está mostrando. De preferencia, información y el contexto de la historia debe dejarles la duda de investigar sobre temas relacionados con la película pero que no se abordan a profundidad, como el arte, la filosofía, un libro, etc. Tener muchas referencias visuales, de contexto, históricas, sonoras, hace que las personas sientan que cada vez que ven la película pueden encontrar algo nuevo. Obviamente, esto es un factor mucho más subjetivo y psicológico, pero las personas vemos lo que queremos ver en diferentes momentos. Entonces, al tener tantas referencias, en distintos momentos vamos a captar distintas pistas. Es por esto que muchas personas dicen que es como si las películas dramáticas les hablaran personalmente.

Los saltos en el tiempo son un recurso muy llamativo para la mayoría de las personas ya que mantiene el dinamismo de la película y permite comprender el por qué de situaciones que se muestran en la vida de un personaje. Es por esto que para la construcción o el entrelazado de las historias dentro de la película, son una buena herramienta. No obstante, las personas además de aprender, quieren relajarse al ver una película, razón por la cual no es pertinente que los saltos en el tiempo les exija a poner extrema atención. La mayoría de los encuestados prefieren los saltos en el tiempo evidentes, ya sea por el cambio de vestuario, los colores o los peinados, y de no ser tan evidente, que esté muy bien construida la historia de manera tal que las personas lo entiendan casi de manera inconsciente. Las personas disfrutan las películas como un momento de escape de la realidad, no quieren sentirse obligados a tomar una distracción como si fuera trabajo o

una tarea complicada de realizar, esto porque emocionalmente las películas ya les exigen mucho.

## **Conclusiones:**

La información que se obtuvo tanto de investigaciones previas, como de las encuestas y las entrevistas realizadas, logró cubrir gran parte de los objetivos de la presente investigación. Se concluye que a pesar de toda la tecnología y las distintas herramientas que tenemos hoy en día, las personas seguimos buscando esa esencia humana que nos conecta y nos hace sentir que lo que estamos consumiendo es creado por otro humano, de manera real. Esto mismo nos hace buscar mejorar como personas y vivir plenamente con todas las posibilidades que nos rodean, económicas, sociales, familiares... Es decir, podemos comprobar que lo que decía Walter Benjamin sobre el narrador, sí es en realidad un componente esencial para que las personas se conecten con las historias. El narrador debe ser aquel que llega de lejos y cuenta una historia que le sucedió en carne y hueso.

En cuanto a las plataformas transmedia, queda por descubrir como se puede hacer esa conexión de manera profesional entre distintas empresas representantes de áreas como por ejemplo el cine y los videojuegos, para que de esta forma los contenidos no se queden en un único sector y con un único público.

## **Referencias:**

1. Cea Navas, Ana Isabel (2015). La representación de lo social en el cortometraje de ficción español. *Opción*, 31(4),279-300.[fecha de Consulta 31 de Mayo de 2020]. ISSN: 1012-1587. Disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045569018>
2. Galán Fajardo, Elena (2005). LA CREACIÓN PSICOLÓGICA DE LOS PERSONAJES PARA CINE Y TELEVISIÓN. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1),263-273.[fecha de Consulta 1 de Junio de 2020]. ISSN: 0214-9877. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832310025>

3. Heredia Ruiz, Verónica. (2016). Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual. Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación, ISSN 1390-924X. Consultado el 1 de junio en: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=hus&AN=128663481&lang=es&site=eds-live&custid=s1166397>
4. Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review*. Revisado el 20 de junio en: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
5. Laso, Eduardo y Fariña Juan Jorge. (2019). El cine como pasador de lo real. Universidad de Buenos Aires. ISSN 2250-5415. Consultado el 1 de junio en: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5644/564459440001/index.html>
6. Power, T. (2018). This is Us creator Dan Fogelman on writing emotional scenes, and how to get them right. Consultado el 18 de junio en: [https://www.youtube.com/watch?v=tnKA19BpX\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=tnKA19BpX_8)
7. Rincón, Omar. (2019). *Narrativas del Entretenimiento expandido*. Consultado el 7 de junio en: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=lfh&AN=141302019&lang=es&site=eds-live&custid=s1166397>