

Enero - Junio, REVISTA MENTES año 4, núm. 11

# MENTES

## ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING Y CINE CONVENCIONAL

Alumnos de la Facultad de Comunicación, Plantel Celaya

## LA NOSTALGIA PRODUCIDA POR LO EFÍMERO QUE PUEDEN LLEGAR A SER LAS REDES

María Fernanda Rubio Gasca  
Plantel Paraísos, Comunicación

## STREAMING: ALGUNOS PUNTOS DE ANÁLISIS

Xana Patricia Hernández Plascencia  
Plantel Juárez, Preparatoria

## RESEÑAS CINEMATográfICAS

# CINE Y TELEVISIÓN DESDE LAS DIFERENTES PLATAFORMAS DE STREAMING

Enero-Junio 2022. REVISTA MENTES AÑO 4, núm. 11

## DIRECTORIO

### PRODUCCIÓN EDITORIAL

Dirección de Investigación: **Dra. Myrna Ledesma Arvizu**

Coordinación Editorial: **Lic. Patricia Plascencia Cano**

UNIVERSIDAD DE LEÓN RECTOR: **Ing. Fernando Arturo Calderón Espinosa**

DIRECCIÓN ACADÉMICA: **Ing. Sandra Orozco Chávez**

DIRECCIÓN DE SERVICIOS: **Dr. Salvador Zermeño Méndez**

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN: **Dra. Myrna Ledesma Arvizu**

DIRECCIÓN DE FORMACIÓN Y DESARROLLO INTEGRAL (DIFODI): **Ing. José Ángel Cú Gutiérrez**

DIRECCIÓN DE DESARROLLO DEL POTENCIAL HUMANO: **Ing. José Ángel Cú Gutiérrez**

DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INTERNACIONAL: **Lic. Angélica Chávez Escobar Martínez**

DIRECCIÓN DE ACOMPAÑAMIENTO E INTEGRACIÓN DE EGRESADOS: **Mtra. Ma. Magdalena Neri C.**

DIRECCIÓN DE PROMOCIÓN CULTURAL: **Mtra. Ma. Magdalena Neri C.**

DIRECCIÓN DE INTEGRACIÓN DEPORTIVA: **Lic. Luis Gerardo Sosa Moncada**

REGIÓN I: **Ing. Jesús Gaytán Fraga**

REGIÓN II: **Cp. Josefina Guzmán Pérez**

REGIÓN III: **Arq. José de Jesús Lazcano González**

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN: **Dra. Myrna Ledesma Arvizu**

ÁREA DE DIFUSIÓN Y REDES ACADÉMICAS: **Lic. Patricia Plascencia Cano**

ÁREA DE METODOLOGÍA E INVESTIGACIÓN ACADÉMICA: **Lic. Juan Pablo Escalera Juárez**

ÁREA DE ESTUDIOS CUANTITATIVOS: **I.C.O. Víctor Manuel Razo Rodríguez**

DISEÑO EDITORIAL: **JUNGLA DISEÑO, S.A. DE C.V.**

Revista Mentes es una publicación institucional de periodicidad semestral, Enero-Junio 2022. Editada por la Dirección de Investigación de la Universidad de León. Justo Sierra #230, Zona Centro, C.P. 37000. León, Gto. Tel. 01 (477) 251 05 45. Ext. 1610. Email: [investigacionudl@universidaddeleon.edu.mx](mailto:investigacionudl@universidaddeleon.edu.mx). Reserva de título: 04-2007-012511324300-102, ISSN: 1665-4811. Los artículos firmados son responsabilidad de sus autores y no reflejan necesariamente la posición de los editores, ni de la Institución.



DIRECTORIO.....	2
ÍNDICE.....	3
EDITORIAL.....	5
<b>ARTÍCULOS</b>	
1.- ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING Y CINE CONVENCIONAL Alumnos de la Facultad de Comunicación (Facultad de Comunicación Plantel Celaya).....	6
2.- TELEVISIÓN GRATIS ¿O NO? <i>Dulce Georgina Sarabia Gasca</i> (Facultad de Pedagogía Plantel Reforma).....	13
3.- FANS DE SOBRA. ¿Para qué se estudia Comunicación hoy en día, si no es para la producción de contenido en redes sociales? <i>Valeria Guadalupe Hernández Barajas</i> (Facultad de Comunicación Plantel Paraísos).....	15
4.- VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS SERVICIOS DE STREAMING <i>Héctor Antonio Hernández Gutiérrez</i> (Facultad de Comunicación Plantel Paraísos).....	18
5.- UNA NUEVA FORMA DE VER Y HACER CINE: PLATAFORMAS DE STREAMING <i>Luis Agustín Macías de la Torre</i> (Facultad de Comunicación Plantel Paraísos).....	21
6.- LA NOSTALGIA PRODUCIDA POR LO EFÍMERO QUE PUEDEN LLEGAR A SER LAS REDES <i>María Fernanda Rubio Gasca</i> (Facultad de Comunicación Plantel Paraísos).....	24
7.- ALGORITMO Y AUDIENCIA TIKTOK <i>Harold Emiliano Rodríguez Nava</i> (Facultad de Comunicación Plantel Paraísos).....	27
8.- STREAMING: Algunos puntos de análisis <i>Xana Patricia Hernández Plascencia</i> (Preparatoria Plantel Juárez).....	30
9.- ¿CINE, STREAMING Y TELEVISIÓN? <i>Cynthia Leticia Aguiñaga Gómez</i> (Facultad de Comunicación Plantel Paraísos).....	33
10.- ALGORITMOS DE SPOTIFY <i>Gustavo Emilio Reyes Mireles</i> (Facultad de Comunicación Plantel Paraísos).....	35
11.- SOBRE STREAMING, TELEVISIÓN Y CINE <i>Jorge Alberto Ramírez Valencia</i> (Facultad de Comunicación Plantel Paraísos).....	41



## 12.-EL STREAMING AL ALCANCE DE TUS MANOS

*Adrián Domínguez Muñoz* (Facultad de Comunicación Plantel Paraísos) ..... 44

## RESEÑAS

### A) STRANGER THINGS: LA HISTORIA DETRÁS DEL FENÓMENO DE NETFLIX

*Luz Andrea Martínez López* (Facultad de Comunicación Plantel Paraísos)..... 47

### B) Spider-Man: No Way Home

*José Ojeda Flores* (Facultad de Comunicación Plantel Paraísos)..... 50

### C) ETERNO RESPLANDOR DE UNA MENTE SIN RECUERDOS

*Ana Karen Martínez Jiménez*

*Viridiana Cerroblanco López* (Facultad de Comunicación Plantel Celaya)..... 53

### D) DESDE MI CIELO: UNA HISTORIA QUE TE HARÁ DESEAR JUSTICIA

*Karla Yajseel Álvarez Gutiérrez*

*Alexa Montserrat Tavares Rodríguez* (Facultad de Comunicación Plantel Celaya)..... 58

### E) YOUR NAME

*Ricardo García H.* (Facultad de Comunicación Plantel Celaya)..... 60

### F) EL MURCIÉLAGO DE HOLLYWOOD

*Heriberto Guapo Mendoza* (Facultad de Comunicación Plantel Celaya)..... 62

CONVOCATORIA..... 66



## STREAMING, CINE Y TELEVISIÓN

Las generaciones actuales de jóvenes poseen una mirada sobre la realidad muy diferente a lo que años atrás podríamos haber imaginado. Las tecnologías avanzadas han provocado nuevas maneras de informarse, de vincularse y socializar así como de la construcción de la identidad digital. Esta estructura singularizada por el uso de ciencia, es un factor que los define como muchachos ya que une sus biografías y muestra patrones de comportamiento que son aprehendidos y replicados.

La juventud de hoy, nativos o residentes digitales ha encontrado herramientas formativas, de aprendizaje, entretenimiento y consumo de contenidos en vías de internet con acceso inmediato y disponible atemporalmente en las pantallas de sus celulares inteligentes, computadoras, videojuegos interactivos y plataformas que configuran su equipamiento perceptual en el mundo digital de la hipercomunicación.

El escenario del consumo de contenidos digitales dirigido a la cultura juvenil se ha potencializado desde que el sistema tecnológico de streaming abrió una brecha en la forma de almacenamiento, distribución y consumo por línea y en cualquier dispositivo. En un aprovechamiento de esta oportunidad revolucionaria, las empresas de temas de entretenimiento han estallado en opciones variadas en distribución de cine y argumentos televisivos de manera gratuita o bajo suscripción.

La actual cibercultura se ha apropiado esta nueva lógica de series, bioseries, películas entre otras, de una gran oferta de entretenimiento. Es precisamente este rasgo del perfil de nuestros estudiantes el que se explora en este número de la Revista Mentas, la experiencia de divertimento y gasto en argumentos de cine y televisión en sistema streaming, ¿qué es lo que consumen en internet?, ¿qué es lo que prefieren entre el cine presencial o el de streamig?, ¿cómo han polarizado la tendencia musical?

Estas y otras inquietudes que nos delinear los nuevos tiempos es lo que está plasmado de la apreciación y voz misma de cada chico, sus reseñas, críticas, comparaciones y preferencias vertidos en palabras que nos brindaron para la edición presente.

Es una realidad que el disfrute de ver una película, serie o de escuchar un álbum musical ha dejado de ser en esquemas convencionales y se ha reformulado en tecnologías, dispositivos y oportunidades que sin duda, son los más jóvenes, quienes pueden darnos las mejores recomendaciones.

**DRA. MYRNA LEDESMA ARVIZU**  
*Directora de Investigación y Posgrados*



# **ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING Y CINE CONVENCIONAL**

**Alumnos de la facultad de comunicación  
Plantel Celaya  
Comunicación**



**Investigación**

## ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING Y CINE CONVENCIONAL

### Resumen

El cine es una de las mayores innovaciones que ha hecho el ser humano, remontado en el siglo XIX con ayuda de la fotografía. Iniciando una generación de impresión del movimiento y cámara oscura. Como es el mundo y su humanidad, se evoluciona. George Méliès propuso nuevas tecnologías cambiando aquel toque naturalista de los Lumière, dando una ficción dotada de efectos especiales. No obstante, más precursores llegaron al cine, a finales del siglo XIX, Leon Gaumont y Alice Guy Balché; su secretaria, añadiendo las técnicas teatrales y por primera vez, incorporando las imágenes a color.

Por otro lado, el cine dio un gran salto luego de la aparición de las computadoras, el mundo digital mejoró, capaces de mantener formatos digitales más flexibles y mejor rendimiento. Además de métodos de animación y producción generando mejor calidad en las películas. El cine se tornó irreal, abriendo paso a efectos especiales para hacer que los sueños e ideas más locas del director pudieran llegar a los ojos de los fieles espectadores.

Mientras que el cine se mantenía en una buena evolución tecnológica desde los noventa, el mundo siguió girando, comenzando a dejar de lado el CD por el BlueRay y a su vez lo físico por lo virtual.

A partir de esta revolucionaria idea más empresas decidieron evolucionar con este paso digital. Una que se destacó indudablemente en 2016 fue Netflix, plataforma dedicada únicamente a tener gran variedad de películas para que los usuarios pudieran ver por un pago fijo mensual, y que comenzaron a producir sus películas y series originales para de igual manera ser consumidas por sus suscriptores.

### Palabras clave

Streaming, cine, actores, película, series, tecnología, plataformas.

### Introducción

El presente artículo tiene la intención de analizar los cambios que se han dado durante los últimos años en cine y televisión sobre cómo han impactado en las nuevas generaciones en la forma de consumir este tipo de contenido a través de las diferentes plataformas que han presentado en los medios digitales.

### Desarrollo

La tecnología, al paso de los años ha incrementado su evolución drásticamente; demostrando que el hombre está avanzando a pasos gigantescos, con el objetivo de facilitar la forma de vida. En cualquier ámbito se notan los cambios tecnológicos y el impacto que hay en las personas. Por lo tanto, el mundo del entretenimiento se ha transformado completamente.

El cine es una de las mayores innovaciones que ha hecho el ser humano, nace en el siglo XIX con la ayuda de la fotografía. Iniciando una generación de impresión del movimiento y cámara oscura.

Comenzando en París, un 28 de diciembre del año 1895 dando una presentación a sus habitantes; una proyección de la salida de obreros de una fábrica de Lyon, con una participación de 35 personas, aunque rápidamente se esparció la voz y pronto acudieron multitudes ansiosas por ver lo que los hermanos Lumière crearon. Quienes rápidamente produjeron 500 películas de no más de un minuto.

Como es el mundo y su humanidad, se evoluciona. George Méliès propuso nuevas tecnologías cambiando aquel toque naturalista de los Lumière,



## ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING Y CINE CONVENCIONAL

creando una ficción dotada de efectos especiales. No obstante, más precursores llegaron al cine, a finales del siglo XIX, Leon Gaumont y Alice Guy Balché; su secretaria, añadiendo las técnicas teatrales y por primera vez, incorporando las imágenes a color.

Pathé un emprendedor más del cine a causa de las demostraciones de los hermanos Lumière, fabricó sus propias cámaras con las cuales comenzó su producción, al igual que combinar el fonógrafo con el cinematógrafo para obtener el audio y video al mismo tiempo, cosa que no tuvo éxito. Pero Pathé no se detuvo, fundó la primera empresa cinematográfica que cambió las ramas de la industria del cine; producción, distribución y exhibición, siendo llamada Pathé Frères (*Hermanos Pathé*) generando más innovaciones al cine.

En 1902 los primeros inicios hacia un registro de audio e imagen a la vez surgieron por Edison, con baja calidad todavía. La posibilidad de incluir sonido a filmes volvió a vislumbrarse, sin embargo, el cine continuó siendo mudo por 30 años más. Continuando de la mano con proyecciones musicales hasta 1927, cuando el primer largometraje sonoro fue posible; *El cantor de Jazz*, primera película sonora producida.

David w. Griffith cineasta estadounidense empleó por primera vez una historia, planos alterados y no fijos, toma total o parcial y algunos cambios que fundaron el cine que hoy en día entendemos.

El color llegó al cine cuando Méliès procedió a colorear uno por uno los fotogramas de sus filmes. Fue hasta que Technicolor apareció, una compañía que trabajó años en la producción de sistemas filmicos, que permitieron iniciar un sistema de secuencias de color en filmes blanco y negro. Y en

1929, el primer largometraje a color se proyectó; *On with the Show!*

Cuando en 1932 se añadió un tercer color a la paleta logrando una base a los tres colores primarios. Siendo utilizada por Disney en sus animaciones. En 1950 fue remplazado por la empresa Eastman Kodak, más sencilla y eficaz.

El cine fue un éxito en los Estados Unidos. Thomas Alva Edison que en ese entonces era un empresario nacional poderoso, en un intento por quedarse con la propiedad le causó grandes problemas con productores de cines independientes, llegando a un juicio y hasta terriblemente a utilizar armas. Esto trajo consigo que creadores emigraran de Nueva York a un pueblo cercano a la frontera de México, llamado Hollywood, adueñándose de la propiedad que ahora es uno de los grandes estudios de los estadounidenses, como lo son *20th-Century Fox*, *Paramount*, *Universal*, *Metro-Goldwin-Mayer*, etc.

Por otro lado, el cine dio un gran salto luego de la aparición de las computadoras, el mundo digital mejoró, capaces de mantener formatos digitales más flexibles y mejor rendimiento. Además de métodos de animación y producción, permitiendo mejor calidad a las películas. El cine se tornó irreal, abriendo paso a efectos especiales para hacer que los sueños e ideas más locas del director pudieran llegar a los ojos de los fieles espectadores.

Mientras que el cine se mantenía en una buena evolución tecnológica desde los noventa, el mundo siguió girando, comenzando a dejar de lado el CD por el BlueRay y a su vez lo físico por lo virtual. Generaciones anteriores no hubieran imaginado jamás que las películas pudieran verse fuera de las salas de cine, mucho menos que podrías hacerlo desde la comodidad de tu laptop, en alguna página





## ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING Y CINE CONVENCIONAL

por un costo accesible; estas páginas son denominadas "*plataformas streaming*" y rápidamente se convirtieron en las favoritas del público moderno.

El pionero en el streaming fue Youtube, con la capacidad de que los usuarios pudieran subir videos personales (*de buena o baja calidad*), para que millones de personas los vieran y se generarán ingresos de ello. Una vez que esta plataforma se posicionó en el número uno en tendencias por su fácil interfaz, comenzaron a tener "*películas en renta*" por módicos precios, incluso comenzó a ser posible rentar un film que tenía poco de haber sido estrenado en cines.

A partir de esta revolucionaria idea más empresas decidieron evolucionar con este paso digital. Una que se destacó indudablemente en 2016 fue Netflix, una plataforma dedicada únicamente a tener gran variedad de películas para que los usuarios pudieran ver por un pago fijo mensual, y que comenzaron a producir sus películas y series originales para de igual manera ser consumidas por sus suscriptores.

Su popularidad fue insólita, arrasó con cualquier otra plataforma vigente en su momento pues fue innovadora y baja en costos. A pesar de su genialidad batalló, puesto que la academia cinematográfica no reconocía sus trabajos para los Oscars, ya que éstos no eran transmitidos en salas de cine.

*Netflix* continuó arrasando con el primer puesto algunos años más, pero la aparición catastrófica del COVID-19 le dio una estocada abismal. No fue la única víctima, en realidad, todo el mundo del cine (igual que cualquier ámbito al que ya le pertenecía una rutina) tuvo que enfrentarse a la desolación.

Estudios, salas de cine, casas productoras, estudios de animación, departamentos de edición, y todo aquello con grandes cantidades de personas fueron cerrados o limitados, lo que dejó muchos proyectos pospuestos y trabajadores a la expectativa de si el séptimo arte seguiría siendo su medio para sobrevivir.

Fueron un par de meses de incertidumbre colectiva, hasta que la raza humana demostró lo que mejor sabe hacer: evolucionar o morir. Para nuestra fortuna el cine sabe bien que permanecerá por muchas generaciones más, así que se adaptó a la nueva realidad, y se puso en marcha.

Acoplándose a las necesidades del consumidor y a la necesidad de ventas, más plataformas de streaming comenzaron a aparecer y a posicionarse. Lo que antes parecía un monopolio de *Netflix*, comenzó a dividirse en un mercado vasto; lo que se ajuste mejor a tu bolsillo y a tus preferencias.

HBO max, Disney+, Star+, Prime video, Apple TV+, Paramount+, entre otras, usaron la misma vieja fórmula de *Netflix*, pero aventurándose a darle cada quien su propio estilo, dejándonos admirar clásicos de culto, hasta sus nuevas ideas.

Con esta evolución también se volvió común que la academia tomara en cuenta proyectos hechos por plataformas.

En el presente 2022, después de haber sobrevivido a una tragedia mundial, el cine es práctico, novedoso y disfrutable como nunca antes. Se espera que el siguiente paso sean alianzas entre las plataformas para seguir produciendo nuevas obras de arte ¿Con qué nos impresionará el fenómeno "*film*" más adelante?, tendremos que averiguarlo disfrutando de este por muchos años más.

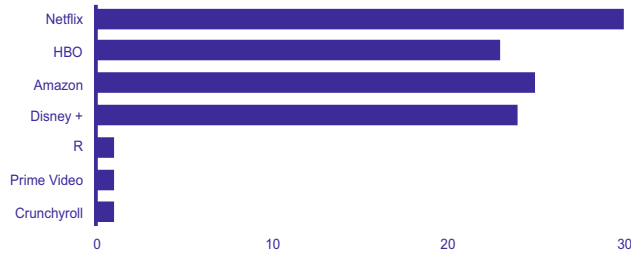


## ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING Y CINE CONVENCIONAL

### Resultados

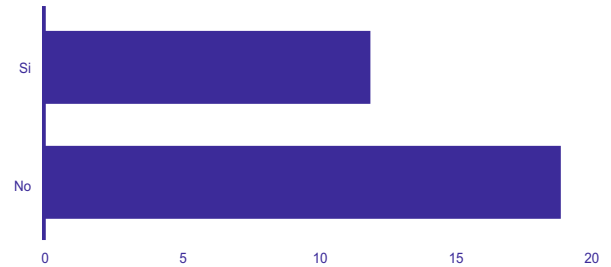
Conoces alguna de estas plataformas de streaming

31 respuestas



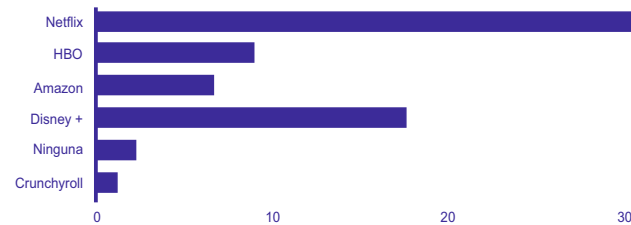
¿Tus visitas al cine han disminuido por las plataformas de streaming?

31 respuestas



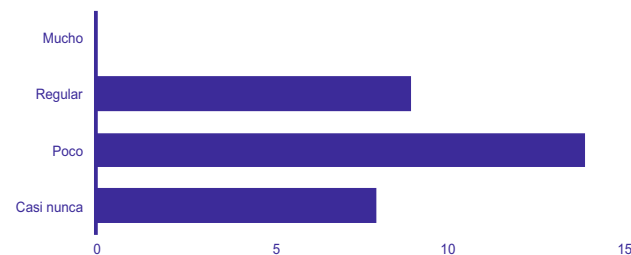
¿Qué plataformas de streaming consumes?

31 respuestas



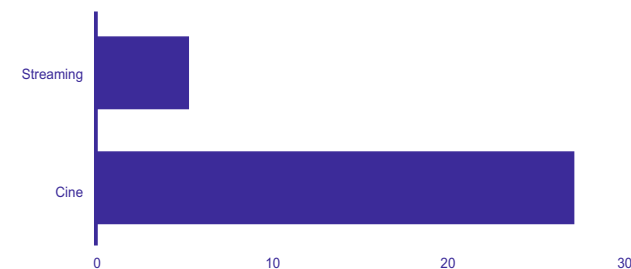
¿Con que regularidad vas al cine?

31 respuestas



¿Dónde prefieres ver un estreno?

31 respuestas



### Explica por qué elegiste tu respuesta anterior:

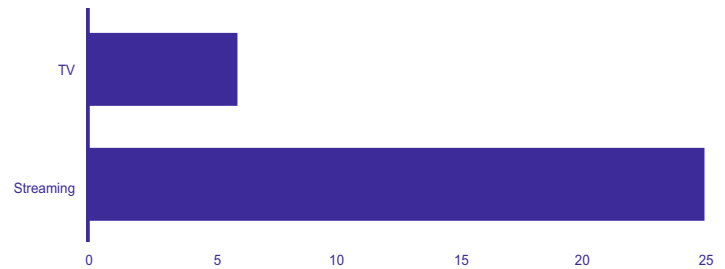
- \* Por la emoción de vivirlo junto con otras personas, en un lugar hecho para disfrutar el arte del cine.
- \* Por toda la experiencia.
- \* Por la pandemia, evito el cine y más en estrenos.
- \* Estar en el cine lo hace más emocionante.
- \* Nada como la experiencia de una sala de cine.
- \* Porque se siente más bonito.
- \* Es mejor en el cine, pero a veces no se puede ir.
- \* Me agrada más la pantalla grande, dejé de ir por la pandemia.
- \* Más chido.
- \* La experiencia auditiva es mucho mejor.
- \* Porque me da "flojerita" la gente y prefiero andar solo y además es más barato.
- \* Porque en casa no dejan ver a gusto la trama, solo que esté yo sola.



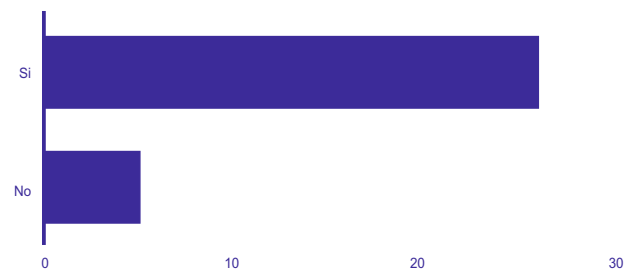
## ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING Y CINE CONVENCIONAL

- \* ¿Por qué? no sé, es mejor verla así.
- \* Porque salen antes.
- \* Porque es mejor ver las películas en la pantalla grande y con palomitas.
- \* Es más interesante en el cine.
- \* Porque es más cómodo verlo desde casa.
- \* Me gusta más el cine, es una experiencia más completa para ver un estreno.
- \* Me gusta estar con compañía, el lugar, y comer.
- \* Por las salas de cine, su sonido, su ventilación asientos, etc.
- \* Porque se ve y se escucha mejor.
- \* Ya que es más cómodo de ver alguna película.
- \* Me gustan los estrenos en streaming, pero en el cine se siente más clásico, siento que se vive más el momento.
- \* Me gusta la idea de ir a verlo en las grandes pantallas y el sonido es más cool.
- \* Porque es más chido ver la pantalla grande.
- \* Porque el cine se ve mejor en el cine.
- \* Es mejor pantalla completa.
- \* El espacio está diseñado para el disfrute de la función proyectada, y te dedicas al 100 % a observar la película y en el streaming influyen otros factores que te hacen interrumpir lo que estás viendo.

Te agradan más las series de...  
31 respuestas



¿Tu consumo de series aumento con la pandemia?  
31 respuestas



¿Crees que en algún punto las plataformas de streaming sustituyan a las salas de cine?  
30 respuestas



### Conclusión

Concluimos que, el mundo y la sociedad se encuentran en constante cambio y evolución, y el entretenimiento es una víctima más de ésta, sin embargo, no significa que sea algo malo, pues ahora la tecnología se acopla a nuestras



## ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING Y CINE CONVENCIONAL

necesidades y nos hace más fácil el consumo de películas y series. No cabe duda que las plataformas de streaming llegaron para quedarse, y a pesar de tener gran poder dentro de la industria, muchos siguen prefiriendo disfrutar de sus películas en una sala de cine, por lo que esta industria también permanecerá como uno de los principales medios de comunicación y entretenimiento.

### Bibliografía

Máxima Uriarte, Julia. *"Historia del Cine"* Para: *Caracteristicas.co*. Última edición: 3 de mayo de 2020. Consultado: 25 de mayo de 2022.

Fuente: <https://www.caracteristicas.com/historia-del-cine/#ixzz7UL1EqNOs>

### Colaboradores:

Alexa Montserrat Tavares Rodríguez  
Ana Karen Martínez Jiménez  
Felipe Alonso Peña Guzmán  
Hannia Sarahi Ricardo García  
Heriberto Guapo Mendoza  
Huber Mendoza Jiménez  
José Ojeda Flores  
Karla Yajseel Álvarez Gutiérrez  
María Dolores Rodríguez Agosto  
Maximiliano Alexander Esparza Díaz  
Viridiana Cerroblanco López  
Ximena Luna Loyola



# TELEVISIÓN GRATIS ¿O NO?

**Dulce Georgina Sarabia Gasca**  
**Plantel Reforma**  
**Pedagogía**



**Investigación**

## TELEVISIÓN GRATIS ¿O NO?

En los últimos años la nueva forma de ver televisión ha trascendido y transformado a las generaciones, era costumbre entre las familias concretar una hora para que en compañía pudieran disfrutar de las programaciones que los diferentes canales ofrecían. Actualmente, podemos darnos cuenta que esto ha cambiado, pues gracias a las plataformas de streaming se tiene total facilidad y practicidad para contar con este tipo de servicios, puesto que no se necesita tanto tiempo para acceder a los contenidos que nos ofrecen.

Las plataformas de streaming permiten a sus clientes servicios audiovisuales online, que en su mayoría tienen un costo por contratar dichos beneficios y acceder al catálogo virtual que brindan, además de una transmisión en directo, de una señal de audio y video mezclada, a través de internet.

Muchas de éstas prometen a sus usuarios consumir series, películas o televisión gratis a través de plataformas digitales sin costo, permitiéndoles navegar e interactuar gracias a la red, aunque como todo, con ciertas restricciones y limitantes, puesto que para beneficiarse con otros de sus contenidos es necesario pagar por ello, de los cuales muchos de estos tienen precios muy elevados y poco accesibles para todo el público.

Por lo que contar con plataformas de streaming se ha vuelto un lujo para la mayoría, ya que se ha convertido en una forma de entretenimiento poco costeable y que, contrario a lo que ofrecen y promocionan en el mercado, son inaccesibles para todo tipo de usuarios, debido a que los costos son elevados y, por lo tanto, sigue siendo difícil el acercamiento e interacción del consumidor a las nuevas formas de entretenimiento.

### Bibliografía

Galiacho, J. L. (2022, 2 junio). La importancia del streaming hoy en día. EL CIERRE DIGITAL. <https://elcierredigital.com/>

Gracia, J. (2021, 22 abril). Las plataformas de streaming: las grandes beneficiadas de la COVID-19. Blog de los Estudios de Economía y Empresa. <https://blogs.uoc.edu/economia-empresa/es/las-plataformas-de-streaming-las-grandes-beneficiadas-de-la-covid-19/>

Vázquez, E. (2020, 6 noviembre). ¿Qué es el streaming, cómo funciona y para qué sirve? Servicios Audiovisuales. <https://edgarvasquez.es/que-es-el-streaming-como-funciona-y-para-que-sirve/>



# **FANS DE SOBRA**

**¿Para qué se estudia  
Comunicación hoy en  
día, si no es para la  
producción de contenido  
en redes sociales?**

**Valeria Guadalupe Hernández Barajas**  
**Plantel Paraísos**  
**Comunicación**



**Investigación**

## **FANS DE SOBRA. ¿Para qué se estudia Comunicación hoy en día, si no es para la producción de contenido en redes sociales?**

Hace casi un año que empecé a consumir contenido en Spotify, podcast para ser específicos, cuando el maestro, Juan Carlos, designado a la clase de producción radiofónica puso un proyecto en nuestras manos: Iniciar un podcast.

Frecuentemente nos mencionaba la importancia de que ya hubiéramos iniciado en alguna plataforma un proyecto de esa clase, donde pudiéramos ir produciendo según los aprendizajes adquiridos en la carrera y tuviéramos bases para estar mayormente preparados según las dudas que nos fueran surgiendo. Sin embargo, el mayor miedo para todos en ese momento era *¿Y si no lo hago tan bien? ¿Y si nadie consume de mi contenido? ¿Qué haré si a nadie le gusta?*

A una semana de haber entregado la evidencia del proyecto, fui a un evento organizado por la misma Universidad de León llamado *"Inicia tu podcast"* por Juan José Núñez, de la doble conferencia de talleres *"Creando historias con tu voz"* dijo algo muy acertado que hasta 6 meses después llegué a comprobar:

1. La producción de podcast se iba a expandir de manera acelerada, pues el país que más los escuchaba era Estados Unidos, seguidos por España y una tendencia apenas iniciada en México, ahora se apuesta cada vez más a su producción.
2. Puedes crear un tema de cualquier cosa, sin miedo a quedarte sin audioescuchas, pues hay público para todo.

Las personas estamos tan ocupadas que cada vez es mayor la necesidad de inmediatez, pero *¿cuál es el punto clave de la radio?, ¿por qué sigue en pie?:* La radio tiene el factor humano, al ser seres

sociales que constantemente necesitan sentir una conexión con el mundo, el valor agregado de la radio es precisamente el conjunto de esos dos factores. Y es que no todo tiene que ser inmediato, sino convertirnos en multitask, hacer una tarea mientras llevas a cabo otra, es una realidad que puedas trabajar escuchando un tema actual mientras realizas otra actividad, matando dos pájaros de un tiro de alguna manera.

Así es que la producción en México comenzó a elevarse, cada vez hay más contenido, más innovador y diverso, pero si quieres iniciar en un emprendimiento de este tipo, no debes estresarte, claro que existe gente que ya tiene el valor del tiempo, pero tú también puedes iniciar ahora e ir recolectando ese valor, gustos hay varios y siempre habrá alguien ahí que te escuche o te vea.

El mundo tiene millones y millones de habitantes, y solo en intentarlo tienes una gran satisfacción, sabiendo que no te quedaste con el plan, sino que lo llevaste a cabo.

Las plataformas que han surgido por el internet, han abierto las puertas a un sinnúmero de posibilidades de emprender generando contenido, de aprender y mejorar en el medio que más te guste, y recientemente con la apertura de páginas patrocinadoras de tu contenido, puedes llenarte de armas para mejorar tus producciones y volverte cada vez más digerible para los gustos de otro tipo de gente, e ir así, ampliando el algoritmo de tu público en redes.

Recordemos que el contenido cada vez crece más y de un momento a otro te puedes dar a conocer, en tu constancia de generar producto, te enseña para qué ámbito eres mejor, y qué es lo que te gusta más, sin embargo, nunca despegar los pies de la tierra, siempre prevenir situaciones y tener algo





**FANS DE SOBRA. ¿Para qué se estudia Comunicación hoy en día, si no es para la producción de contenido en redes sociales?**

fuera de las plataformas, después de todo, no son nuestras y un apagón de las grandes empresas nos dejaría sin nada.

Así que deja atrás el perfeccionismo inmovilizante, si no te sale bien a la primera tendrás muchas más ocasiones para intentarlo, aprender y mejorar.



# **V E N T A J A S Y D E S V E N T A J A S D E L O S S E R V I C I O S D E S T R E A M I N G**

**Héctor Antonio Hernández Gutiérrez  
Plantel Paraísos  
Comunicación**



**Investigación**

## **VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS SERVICIOS DE STREAMING**

En la actualidad, es muy común contar con algún servicio de streaming, ya sea para ver contenido audiovisual como películas, series, videos o simplemente auditivo como lo es música, podcast, libros, entre otros.

Las plataformas de streaming hoy en día son muy populares, tanto así, que se considera que es el remplazo de empresas como los videoclubes, tiendas de música en físico, alquiler de videojuegos, y demás lugares para rentar este tipo de contenidos.

Por eso es que en este artículo recopilaremos las ventajas y desventajas del streaming y si está bien cambiar a este tipo de servicios o regresar a los servicios físicos como lo hacíamos hace algunos años.

Una de las características principales es que contar con una plataforma para este tipo de servicios es muy sencillo, tan solo es instalar una app en tu dispositivo, pagar en línea y una vez realizado esto, podremos ver y/o escuchar cualquier tipo de material, sin mencionar que estas aplicaciones se encuentran en todo tipo de electrónico como smartphone, smart tv, consola de videojuegos, etc.

Esto, siempre y cuando se encuentre disponible en la plataforma, ya que los contenidos cambian cada cierto tiempo, actualizando el catálogo constantemente. Una desventaja es que comparándolo con la adquisición de un producto físico, donde tu tenías ese material y lo reproducías las veces que quisieras, es algo que a muchas personas les molesta, pero es inevitable en este tipo de mercado virtual.

Sin embargo, no podemos negar que la variedad de contenido con este tipo de servicios es una gran

ventaja, ya que encontramos material exclusivo de la propia plataforma que contratamos, por ejemplo, las series originales que tienen empresas como Netflix o Disney+.

Pero en este punto encontramos una de las mayores desventajas que tienen los productos digitales: La piratería, un tema muy extenso que a pesar de los años, sigue siendo una de las actividades más comunes en internet.

A nosotros como consumidores parecería que no nos afecta, pero el hecho de consumir piratería pone en peligro cualquier tipo de información que guardamos en nuestros dispositivos. Y el streaming es una fuente muy importante para estos sitios piratas.

Otra ventaja es que puedes descargar contenido para reproducirlo cuando quieras y donde quieras, algo que se agradece para cuando tenemos que esperar o tenemos tiempo libre y queremos entretenernos consumiendo algo de nuestro agrado sin necesidad de estar conectado a la red.

La parte negativa es que necesitamos internet tanto para utilizar el servicio, como para descargarlo, lo que nos convierte en dependientes de internet para aprovechar esta característica, y si tu internet es malo, o estás en una zona con una mala recepción, será una pesadilla lidiar con este problema.

De no ser así, agradecerás la rapidez con la que puedes ver cualquier tipo de material, ya que no tienes que esperar para reproducir cualquier cosa, ni mucho menos ver publicidad para disfrutar del servicio, además de que los contenidos que se suman en cada actualización casi siempre suelen estar completos para verlos al instante, una ventaja bastante positiva.



## VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS SERVICIOS DE STREAMING

No obstante, para contar con toda esta variedad que nos ofrecen las diferentes plataformas, sabemos que cada una tiene un costo, que aunque pueden llegar a ser bastante accesibles, el contar con una mayoría de servicios y además el internet, al final puede llegar a ser algo negativo para nuestros bolsillos, ya que muchas veces no tenemos el tiempo necesario para aprovechar al máximo el servicio que contratamos.

En conclusión, la emisión de contenidos a través de internet es y seguirá siendo de los servicios más populares, debido a su facilidad de uso, la variedad de productos originales y exclusivos que podemos

disfrutar las veces que queramos. Y aunque tiene algunas desventajas, ya es decisión tuya si consideras adquirir alguno de estos servicios y ver por tu cuenta todo lo que te ofrece.

Yo como consumidor de estos servicios, te recomiendo probar alguna de las plataformas, ya que se disfruta mucho y lo considero indispensable para las personas que les gusta pasar tiempo de entretenimiento viendo películas o escuchando música. Eso sí, siempre y cuando se adecúe a tu estilo de vida y busques el que más te convenga.



# **UNA NUEVA FORMA DE VER Y HACER CINE: PLATAFORMAS DE STREAMING**

**Luis Agustín Macías de la Torre**  
**Plantel Paraísos**  
**Comunicación**



**Investigación**



## UNA NUEVA FORMA DE VER Y HACER CINE: PLATAFORMAS DE STREAMING

En los últimos años hemos visto un notable incremento en la creación de diferentes plataformas de streaming, desde las que iniciaron este movimiento como Netflix hasta las más recientes como Disney Plus o HBO Max, plataformas donde no solo se dedican a la distribución de películas y series, sino que son éstas mismas las que crean su propio contenido. Desde hace algún tiempo se han convertido no solo en un servicio para ver, sino en hacedoras constantes de nuevos y viejos proyectos que estrenan semana tras semana.

### La nueva pantalla "grande"

No es ajeno a nadie el saber que muchas compañías toman la decisión de estrenar sus películas desde una plataforma de streaming en lugar de los cines, si bien era algo que estuvo rezagado debido a la poca interacción con estos softwares la pandemia trajo un cambio rotundo y con el cierre de los cines, las aplicaciones no solo se llenaron de usuarios, sino que quitaron ciertos monopolios creando decenas de estas nuevas formas de ver cine.

La experiencia ha cambiado bastante, lo que antes era todo un ritual, desde ver la película en cartelera, elegir la función, entrar a una sala y ver la proyección en un gran formato se ha transformado, al llevar los estrenos a cualquier hora y lugar, ya no es necesario moverse de la comodidad del hogar puesto que estas nuevas opciones te permiten disfrutar de los estrenos en el momento que tú lo desees.

Este cambio ha traído discusiones sobre si los cines seguirán sobreviviendo ante la creciente demanda del streaming, y la respuesta es sí. Si bien el gran desarrollo tecnológico del streaming ha incentivado a tener nuevas series semana tras semana, películas nuevas mes por mes y llenarte de entretenimiento hasta abastecer las peticiones del consumidor, las compañías siguen apostando por tener sus mejores estrenos en cines y teatros "*superando los 500 millones de dólares en la taquilla mundial*"<sup>1</sup>, cintas como *Spider No Way Home*, *The Batman* y *Doctor Strange: In the Multiverse of Madness* son un ejemplo de ellas. Pero aún producciones como *Squid Game*, *Arcane*, *Turning Red*, *The Boys* y *All of us are Dead* se han viralizado "*alcanzando más de 100 millones de visualizaciones.*"<sup>2</sup>

### Creadores de nuevas historias... y no tantas

Uno de los principales atractivos que han desarrollado las plataformas de streaming es crear su propio contenido, teniendo como pionera a *Netflix* que en el año 2012 estrenó "*Lilyhammer*"<sup>3</sup>. Esto sin dejar atrás el seguir distribuyendo las películas de grandes franquicias y que son del gusto popular.

Cabe destacar que el crear su propio contenido ha sido de provecho, teniendo a series como *The Crown* o *Arcane* producciones que han arrasado en

1.- *Box Office Mojo*, s/n, [en línea], *IMDbPro*, s/f, [06 de junio del 2022], Disponible en: [https://www.boxofficemojo.com/releasegroup/gr535450117/?ref\\_=bo\\_hm\\_YEARLY\\_WW\\_](https://www.boxofficemojo.com/releasegroup/gr535450117/?ref_=bo_hm_YEARLY_WW_)

2.- *Netflix*, *The Top 10 Global*, [en línea], *Netflix*, 2022, [06 de junio del 2022], Disponible en: <https://top10.netflix.com/es/tv>

3.- *HIGUERUELA G.*, ¿Cuál fue la primera serie producida por Netflix?, [en línea], *Esquire*, 2020, [06 de junio del 2022], Disponible en: <https://www.esquire.com/es/actualidad/tv/a32981436/primera-serie-producida-netflix/>



## **UNA NUEVA FORMA DE VER Y HACER CINE: PLATAFORMAS DE STREAMING**

la temporada de premiaciones por parte de *Netflix* o inclusive *WandaVision* por parte de la reciente *Disney Plus*.

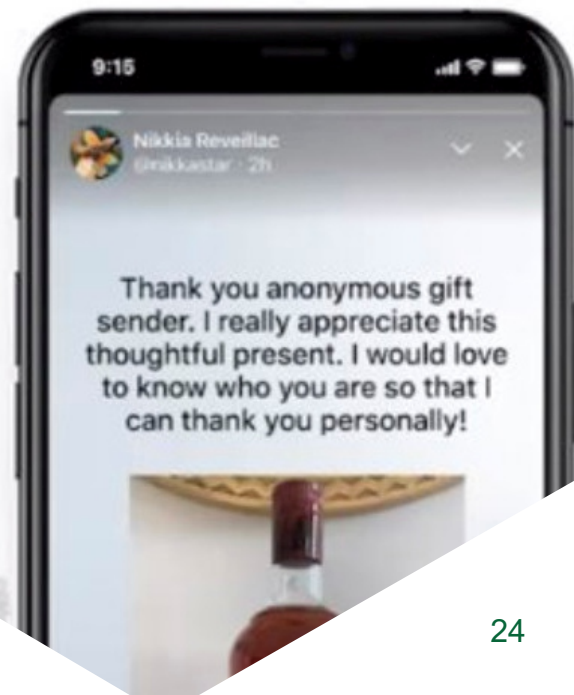
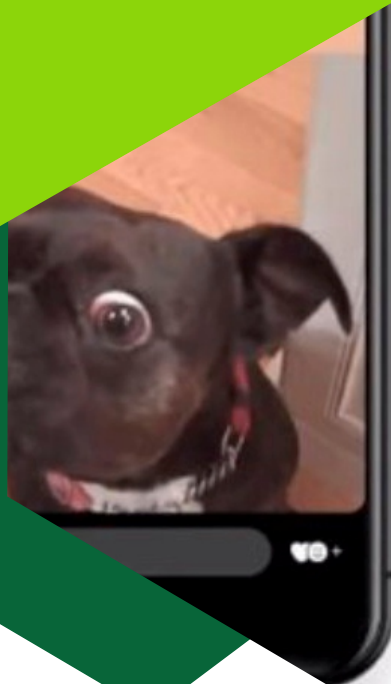
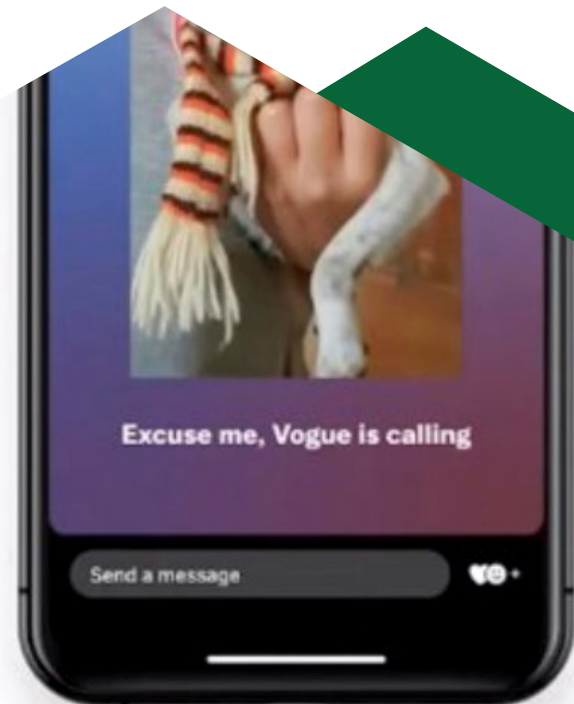
Las plataformas de streaming desean tener un distintivo, una serie o película que los distinga por mucho o poco tiempo, *Netflix* con *The Crown*, *Stranger Things*, *Squid Game*, *Black Mirror*, *Sex Education*, entre otras, *Amazon Prime* con *The Boys*, *HBO Max* con *Euphoria*, *Paramount Plus* con *¡Carly* e incluso *Disney Plus* con *The Mandalorian*, *WandaVision* o la más reciente *Moonlight* y *Obi Wan Kenobi*. Todas estas producciones crean una gran discusión entre los fanáticos y se vuelven totalmente populares haciendo que creamos la necesidad de adquirir estos servicios, por una sola razón lo que se ve y está de moda dentro de estos formatos.

En lo que a mí respecta como usuario de algunas de estas plataformas, vivimos un tiempo en donde éstas han provocado una nueva manera de crear contenido y que las mentes maestras; guionistas, directores, actores y productores cada vez apuestan más para que sus series y películas pertenezcan a esta nueva forma de comercialización, creando historias novedosas para todos los gustos.



# LA NOSTALGIA PRODUCIDA POR LO EFÍMERO QUE PUEDEN LLEGAR A SER LAS REDES

**María Fernanda Rubio Gasca**  
**Plantel Paraísos**  
**Comunicación**





## LA NOSTALGIA PRODUCIDA POR LO EFÍMERO QUE PUEDEN LLEGAR A SER LAS REDES

La generación Z, en su mayoría, hemos crecido con la tecnología muy de cerca, es por esta razón que cualquier plataforma o red social la podemos llegar a usar sin ningún problema; incluso cuando no tenemos acceso a ellas, hay ansiedad de por medio, ya que es tanta la costumbre que se puede sentir un vacío en la vida cotidiana.

Y la razón por la que digo todo esto, es porque lo he vivido y a continuación lo explicaré: Ultimamente las redes tienen bastantes restricciones o políticas para que no se haga mal uso de ellas, que por una parte es lo correcto, pero es bien sabido que algunas de esas reglas no tienen mucho sentido, ¿a cuántos no nos han bloqueado Facebook sólo por una palabra que se malinterpretó en algún comentario? Y es aún peor cuando por "error" te deshabilitan algunas de tus cuentas, sea cual sea.

Al inicio te parece molesto porque sabemos que hay perfiles falsos y que divulgan información o contenido delicado, pero pareciera que son intocables, y cuando te bloquean tu cuenta personal entras en un conflicto, pero descubrí que hay más detrás de eso, es el miedo a perder tus recuerdos o parte de tu persona.

Instagram hace algunos años optó por incluir la herramienta archivo, la cual guarda el contenido que publicas en las *stories* e incluso te lo recuerda cuando pasa un año o dos, etc. No sé tú, pero yo difícilmente guardo esas mismas imágenes o videos en la galería de mi celular, por la creencia de que siempre estarán disponibles para mí en la App, pero cuando te bloquean tu cuenta, primero te asustas porque sabes que no has hecho nada malo y después viene la incertidumbre de *¿qué voy a hacer con toda esa información que ya tenía ahí?*

El hecho de no poder tener contacto con ese contenido que alguna vez, en el pasado, llegaste a

hacer público y que se queda almacenado en una simple plataforma, el sentir que pierdes un poco de tu personalidad y debes empezar desde cero, te provoca cierto grado de ansiedad que realmente no es normal, pero lamentablemente nos hemos acostumbrado a tener todo al alcance de un click y de manera digital, *¿por qué nos hemos aferrado a una red que hasta nuestra "estabilidad" pueda depender de ello?*

Como integrante de la generación z, opino que es porque como jóvenes construimos nuestra identidad día con día, nos inspiramos en los demás para actuar, vestirnos, pensar, hablar, etc., de alguna manera, gracias a las plataformas donde podemos compartir precisamente todas estas cosas, y estamos seguros que todo esto se queda almacenado en cualquier red que uno use, ya sea *Facebook, Twitter, Instagram, Tiktok e incluso WhatsApp*; pero cuando por alguna equivocación, todo esto que algún día hicimos público se elimina, es como sentir que pierdes una parte de ti; ya sean fotos, conversaciones, videos, posts, tweets.

Y realmente sí lo pierdes, pero mi punto es que no debería de afectarnos tanto, no es el fin del mundo, pero sí nos pega el hecho de tener que aceptar que todo eso se fue a la basura y que no lo vas a recuperar, y le doy esa importancia porque muchas veces estamos tan saturados de información en nuestra mente, que no podemos almacenar y guardar ahí todo lo que vivimos, simplemente es imposible, por eso las fotos nos ayudan a congelar un momento, las cartas un determinado sentimiento, las visitas nos hacen vivir momentos y sentimientos. Pero lo olvidamos, y no está mal confiar en la tecnología para poder vivir mejor, pero sí prevenirnos.

Sé de casos de amigos que se sienten mal por haber perdido sus conversaciones o stickers en



## LA NOSTALGIA PRODUCIDA POR LO EFÍMERO QUE PUEDEN LLEGAR A SER LAS REDES

WhatsApp, que cuando no pueden usar Facebook se desesperan porque les gusta compartir memes, que el no tener señal o internet para subir una historia a Instagram les arruina el momento, y lo hemos normalizado.

Podrán pensar que es sumamente exagerado el punto de que llegamos a ser dependientes, pero traten de no usar su red social favorita por una semana y verán que no es tan sencillo como sólo decirlo, no es malo hacer uso de ellas, no es malo querer compartir tu vida a través de ellas, pero sí sería importante cuestionarnos un poco más a fondo qué tanto tiempo pasamos ahí y si es para un beneficio o solamente nos perjudica.

No critico ni juzgo a quienes se sienten mal por no estar online, porque claro que lo he experimentado, pero también me ha ayudado a ser más consciente de lo que hago y cómo lo hago. Ponemos mucho valor y sentimiento a estas pequeñas cosas que nos hemos dado cuenta de lo importante que son en nuestras vidas.

He percibido que justamente para prevenir esto de no poder acceder a aquel recuerdo o momento, retomamos viejas costumbres que, obviamente no implican mucho a lo digital, como el poner de moda las cámaras de rolo o instantáneas; escribir cartas con tinta y papel, poder tener de alguna manera el acercamiento y contacto con ese instante, se ha vuelto importante para los jóvenes.

Cierta nostalgia nos invade cuando tenemos estos flashbacks, y es que somos seres humanos, con emociones y sentimientos, expuestos a todo tipo de información que nos los provocan, por supuesto es normal y de alguna manera hemos comprendido a las generaciones anteriores a las de nosotros en este aspecto. Cuando nuestros abuelos ven una fotografía en blanco y negro y tienen este brillo en

su mirada, cuando nuestros padres vuelven a escuchar un casete de su juventud...

Probablemente en su momento no los entendíamos, pensando que la tecnología siempre nos podría salvar de sentirnos así, pero ahora sabemos que no. Aunque todo se queda en la red, no significa que siempre tengamos acceso y poder revivir momentos que atesoramos.

Es válido querer empezar de cero y eliminar cosas que ya no van de acuerdo con nuestra personalidad, pero no es lo mismo tomar la decisión a que por algún accidente debamos "olvidarnos".

Qué curioso que algunas cosas se repitan, nos muestra que el ser humano puede cambiar su exterior, pero por dentro siempre seremos sensibles.



# **ALGORITMO Y AUDIENCIA TIKTOK**

**Harold Emiliano Rodríguez Nava  
Plantel Paraísos  
Comunicación**



**Investigación**



## ALGORITMO Y AUDIENCIA TIKTOK

La mayoría de las veces pensamos que cuando estamos solos nadie nos está viendo, ni escuchando pero en realidad el 100% de tu día te controla un aparato que tienes en tu pantalón o en tu mano seguramente y muchas personas dirán: "*a mí no me controla el celular*" y "*yo soy muy controlado en ese aspecto*", pero lo que no saben es que nuestro dispositivo inteligente como su nombre lo dice es demasiado inteligente para personas como nosotros, *¿a qué quiero llegar con todo esto?*

Bueno la verdad es que tiene mucho que ver que nuestro contenido en internet sea muy selectivo y de acuerdo a lo que nosotros pensamos o nos gusta y esto no es mera coincidencia; ya que hay un patrón o como tal un algoritmo que nosotros mismos creamos sin darnos cuenta y es aquí donde aparezco con mi estudio, ya que no solo en plataformas como *Facebook, Instagram, Twitter*, entre muchas otras tenemos el contenido que queremos.

Me basaré en el algoritmo de *TIKTOK*, basándome en la teoría de las audiencias de *Guillermo Orozco*. En el mundo existen diferentes tipos de audiencias, no sólo la que nosotros vemos es una sola. Y para estar más enterados en el tema, centrémonos en *¿Qué es un algoritmo?* Desde la parte científica nos dice se puede entender como una secuencia de pasos finitos bien definidos que resuelven un problema.

Por ejemplo, la ejecución de tareas cotidianas tan simples como cepillarse los dientes, lavarse las manos o seguir el manual de instrucciones de armado de un mueble, se pueden ver como un algoritmo. Sin más preámbulo, empecemos:

Cuando nosotros descargamos *TIKTOK* nos pregunta cuáles son nuestros gustos en general y

se dividen en comida, comedia, música, bailes, tutoriales, belleza, fútbol, etc.

Si nosotros, probablemente no conocemos mucho sobre esta plataforma, no hay problema ya que es muy fácil que ella nos entienda a nosotros ya que al darle *like* a un video automáticamente se empieza a generar un algoritmo sobre lo que nos gustó.

También puede pasar que te muestran un video que no es de tu agrado pero ya lo viste, así que solamente con deslizar *TIKTOK* entiende que no es de tu agrado, puede volver a mostrarte un video similar y ahí es cuando nos puede confundir la plataforma.

Aquí ya mencionamos dos tipos de audiencias las cuales son la generación Z y generación A. Aunque también se ha visto a la generación X hacer contenido. Pues una persona con teléfono de cualquier edad puede acceder a esta aplicación. Los tipos de audiencia que se ven presentes son la *comercial* y la *potencial*:

**Comercial** porque es por medio de internet y cuenta con comunicación masiva y dentro de ésta se pueden conocer marcas o productos de todo tipo.

**Potencial** porque la audiencia de *tiktok* de acuerdo a sus intereses puede conocer productos que se ponen a prueba y ellos consumirlos. Por ejemplo si te gusta la comida y hay un creador de contenido que recomienda un restaurante en tu ciudad te llamará la atención ir y serás parte de la audiencia potencial.

Básicamente el algoritmo que genera *TIKTOK* está diseñado para que pasemos más tiempo dentro de la app, *¿Cómo se logra esto?* Pues en mi experiencia al momento es que los videos duran



## ALGORITMO Y AUDIENCIA TIKTOK



poco y es muy fácil encontrar más contenido que nos guste, así pasamos más tiempo dentro de ella.

Automáticamente cuando entramos y vemos un video que nos gusta *TIKTOK* registra el tiempo que lo vimos, si fue mucho lógicamente es porque nos llamó la atención, entonces eso también es importante ya que se considera como nuestro "*comportamiento*" dentro de la aplicación, los ya mencionados *hashtags* se registran y nos muestran videos que puedan encajar con nuestros intereses.

En la barra de opciones cuando vemos un video se encuentra el "*me gusta*" en forma de corazón, el icono de nube que es para insertar comentarios, y la flecha para compartir. Si le sumamos estas acciones también se quedan en el registro. Normalmente ya con el registro previo se muestran los videos con mayores interacciones, por así decirlo que si entraron en tu logaritmo y son las mejores opciones para tu experiencia.

Para que el logaritmo mejore puedes seguir a los creadores de contenido que más te gusten, esto también es estrategia porque a estos creadores se les paga ya sea la aplicación o las marcas que quieran colaborar con ellos. Los Adolescentes ya lo ven como un trabajo y les ayuda a crecer como "*influencers*". En cuanto más seguidores tengan, mayor cantidad de marcas estarán interesadas en patrocinarlos o simplemente colaborar con ellos. En este 2021 y 2022 la aplicación es parte importante del marketing ya que como es una de las aplicaciones con más usuarios es un *ganar-ganar* para ambos.



# **STREAMING: Algunos puntos de análisis**

**Xana Patricia Hernández Plascencia  
Plantel Juárez  
Preparatoria**



**Investigación**



## STREAMING: Algunos puntos de análisis

### Streaming y Gratuidad

La televisión, a diferencia de lo que se pronosticaba hace pocos años, no desapareció a causa de las nuevas plataformas ofrecidas por internet. Al contrario, encontró un nuevo nicho de espectadores con los que ya no contaba.

Aunque debemos de hacer la aclaración, al igual que la programación televisada, existe el rating, el prime time, el pago por evento, etc.

Lo anterior significa, que de "gratuito" no tiene realmente nada por el contrario nos da solo un "gancho" para seguir consumiendo, ya que cada plataforma presenta no solo sus producciones exclusivas, sino eventos deportivos que cada vez resultan más onerosos. Un ejemplo de plataforma gratuita en México es Pluto tv.

### Streaming y Creatividad

Al más puro estilo cinematográfico, las plataformas se han dedicado a ofrecer contenidos con temáticas solicitadas por los consumidores, esto llevó a la industria a "repetirse" con el afán de satisfacer la demanda y por supuesto de colocar y vender bien sus productos, sin embargo algo se comprometió: La creatividad. Ya que ésta no es más que "la otra versión" de las cosas que presentan unos y otros. El singular punto de vista del autor con miras de satisfacer a su target y al tiempo ampliar su público bajo la premisa de "...si viste tal o cual... te encantará ...".

Y partiendo de los tres géneros mayores: *Tragedia*, *Comedia* y *Drama*, optamos por lo que mejor producción tiene, o a los protagonistas del momento, siempre y cuando esté a nuestro alcance. Entonces encontramos desde las producciones más complejas, hasta las más básicas habiendo poca brecha entre la creatividad y el plagio.

Desde el punto de vista del consumidor, es importante decir que los beneficios del *streaming* para elevar la calidad de audios y videos son sumamente útiles.

### Streaming y legalidad

Muchos gobiernos han empezado a tomar cartas en el asunto de las regulaciones del *streaming*, sobre todo después de la pandemia cuando la proliferación de éstas se multiplicó. No es sólo legislar para proteger a autores y consumidores, este asunto también está ligado a que se paguen los impuestos convenientes.<sup>1</sup>

En México, se deberán estar dando los primeros pasos de un proceso continuo de ajustes al marco regulatorio, que al igual que el resto del mundo en el mediano y largo plazo contribuirá a emparejar el piso competitivo tanto entre países, como entre empresas en esa dualidad de lo físico y lo digital.

### Streaming y publicidad

Indispensable tándem para lograr el financiamiento de ésta (aunque incipiente) millonaria industria. Las más importantes

1.- El gobierno británico ha sido líder al emprender una iniciativa desde su Ministerio de Cultura para actualizar las reglas aplicables a jugadores de radiodifusión (BBC, ITC y Channel 4) y buscar nivelar el terreno competitivo con las plataformas de video bajo demanda por internet.

## **STREAMING: Algunos puntos de análisis**

compañías punteras en este rubro han aceptado que es *"indispensable"* iniciar con publicidad pagada para sostener los costes de operación, aclaran que mientras en televisión esta publicidad es de 18' a 23' por hora, mientras que la propuesta (*ya definida*) de Disney es de 4' de publicidad en 60' de programación.

Es entendible que esta nueva dinámica llegaría tarde o temprano, pues de la mano van el entretenimiento y la venta digital. Por supuesto no puede pasar por alto la situación de la economía mundial y la guerra en Ucrania.

### **Conclusión**

Sea pues, esta opinión un esbozo de cómo están las nuevas reglas del juego, saber que con solo encender nuestros gadgets tenemos el acceso a todo un mundo de variada programación y entender el porqué de las decisiones que de pronto hasta parecen arbitrarias o injustas.

Soy partidaria del consumo de estos productos de entretenimiento, la mejor manera de tener información y poder comprar el contenido que realmente me interese, sabiendo que estos "hacedores" no sólo tienen la obligación de vender calidad, sino que además estén comprometidos con el desarrollo tanto de la tecnología como con el planeta, el uso de las energías limpias, la no contaminación... etc.

### **Bibliografía**

<https://www.eleconomista.com.mx/opinion/Streaming-con-publicidad-20220518-0154.html>





# ¿CINE, STREAMING Y TELEVISIÓN?

Cynthia Leticia Aguiñaga Gómez  
Plantel Paraísos  
Comunicación



## ¿CINE, STREAMING Y TELEVISIÓN?

Todos sabemos que el Streaming es la nueva forma en la que podemos consumir contenido de manera digital, ya sea a través de las diferentes plataformas, como son *Netflix*, *Spotify*, *Amazon Prime*, *Paramount Plus*, etc. Pero... ¿acaso es una competencia para el cine o la televisión?

Si realmente analizamos a fondo este tema, podemos darnos cuenta que cada uno tiene sus ventajas, por ejemplo: en las plataformas de *streaming* podemos disfrutar de nuestro contenido favorito desde cualquier lugar en el que estemos, por otro lado, encontramos a gente que disfruta del cine y hay muchas más personas que siguen consumiendo el contenido televisivo.

Aunque escuchando algunas opiniones, existe público que considera a las plataformas de *streaming* como una amenaza para estos medios de comunicación, ya que actualmente captan más la atención de todos los jóvenes e incluso de algunos adultos, quienes prefieren este tipo de contenido porque es algo innovador, y opinan que todo lo que ven en la televisión, hasta cierto punto se vuelve repetitivo.

Por otro lado, nos damos cuenta de que aún hay personas que siguen acudiendo al cine a disfrutar las diferentes películas que se estrenan, o que hay familias que se reúnen en la sala y disfrutan de pasar el tiempo juntos viendo la televisión. Ahora bien, si somos observadores, podemos percatarnos de que realmente el *streaming* es una mezcla entre el cine y la televisión.

*¿A qué me refiero con todo esto?*

Bien, para empezar en cualquier plataforma de *streaming* (hablando de *Netflix*, *Amazon Prime*, etc.), disfrutamos de nuestras películas favoritas, de esas que ya no están en el cine y la forma de verlas, es a través de la televisión, aunque también existe la posibilidad de verlas en cualquier

dispositivo móvil, como lo puede ser un teléfono, un iPad o una Tablet.

Considero que el hecho de que el *streaming* llegará a nuestras vidas, tiene sus pros y contras como todo, pero al mismo tiempo, creo que fue una buena forma de revolucionar los medios de comunicación tradicionales, y al ser una mezcla de ambos, les permitió ser más innovadores, y tener un público más amplio, que, de igual manera, consumen el contenido que podrían ver en el cine o en la televisión.

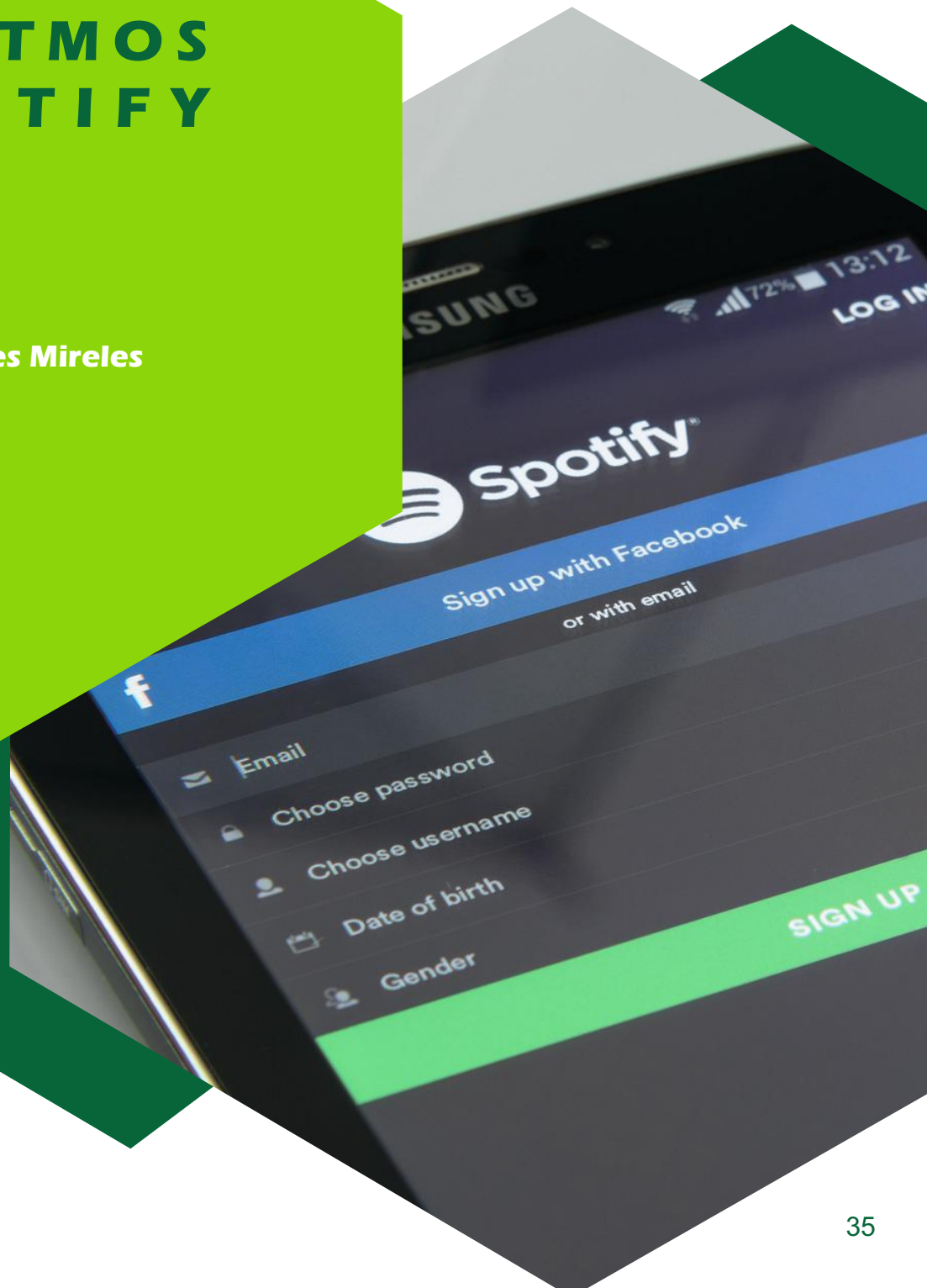
Además, dentro de las grandes ventajas que nos brindan las plataformas de *streaming*, encontramos que pueden ser una herramienta más interactiva tanto para niños, como para jóvenes y adultos, es decir, en el caso de los niños, existen más programas educativos que les permiten tener mejor interacción con su entorno, en cuestión de los jóvenes, disfrutaban de lo que más les gusta, al mismo tiempo que se dedican a estudiar, pues hay más formas de aprendizaje para ellos, y haciendo referencia a los adultos, encontramos que muchos de ellos se están abriendo a la oportunidad de conocer cosas nuevas, que están saliendo de su zona de confort y que de alguna forma, esto también mejora bastante la interacción con quienes son parte de su entorno, ya que sienten que se encuentran en "*sintonía*" con sus hijos, familiares, conocidos y/o amigos.

Así que, desde mi punto de vista, considero que el *streaming* fue la mejor forma de revolucionar los medios de comunicación, ya que no permitió que se quedaran estancados en algo que probablemente dentro de unos años, podría dejar de interesarnos, sino que se preocuparon por darle un sentido mucho más "*fresco*", permitiendo que siguiéramos disfrutando de lo que más nos gusta, pero de una forma más fácil, rápida y práctica.



# ALGORITMOS DE SPOTIFY

**Gustavo Emilio Reyes Mireles**  
**Plantel Paraísos**  
**Comunicación**



## ALGORITMOS DE SPOTIFY

*Spotify* es una aplicación de música reconocida a nivel mundial, pero no solo es utilizada como el medio de distribución musical para diferentes artistas, también sirve como plataforma para variados creadores de contenido que cuentan con diversos *podcasts*, *audiolibros*, *asmr*, etc. Un amplio catálogo de contenido el cual se encuentra en la palma de la mano y a un solo *touch* de los usuarios de esta *app*.

Al iniciar con la aplicación tendrás un modo gratuito que te permitirá escuchar su contenido, aunque de manera limitada. Permitiendo solo 5 saltos de canción y colocando anuncios de manera repentina antes de iniciar la reproducción, además de tener que estar conectado a una red de *wifi* para escuchar el material de tu preferencia. Estas desventajas desaparecen al sumarte a *Spotify premium*, ya sea en un plan individual, familiar, estudiantil etc.

Desde este punto ya empieza a trabajar el algoritmo de *Spotify*, sugerirte diferentes precios para acceder a *premium* con un pago mensual, éste funciona de una manera general ya que te ofrece todos los planes que dispone la *app*, sin excepción o preferencia dirigida personalmente a los usuarios, esto debido a que se busca conseguir el mayor número de suscriptores a la versión *premium*. Una vez que el usuario se suscribe, empieza a disfrutar de manera inmediata los beneficios de esta modalidad: *descargar tus playlists* de manera libre y poder escucharlas en cualquier lugar al que vayas, saltos ilimitados de las canciones y contenido auditivo. Un amplio y diverso catálogo de diferente contenido para el deleite del usuario.

El algoritmo más común que encontramos a simple vista en *Spotify* es el siguiente: buscar una canción de cierto artista, si no se encuentra dentro de la *app*

y solo hay *covers* de ésta, pero en el caso de no estar la canción que el usuario busca se sugiere una *playlist* con base al artista del que buscaba la canción, esto genera una problemática al usuario de no conseguir la canción que buscaba, pero *Spotify* le ofrece una "*compensación*" la cual es: la *playlist* realizada con base al artista que buscaba en la cual es cierto no aparece la canción objetivo de un principio, pero puede conectar aún más con este género o artista gracias a esta *playlist*.

No se resuelve el deseo del usuario por descargar y escuchar la canción que quería, pero en su lugar *Spotify* le dio una solución con base a su búsqueda.

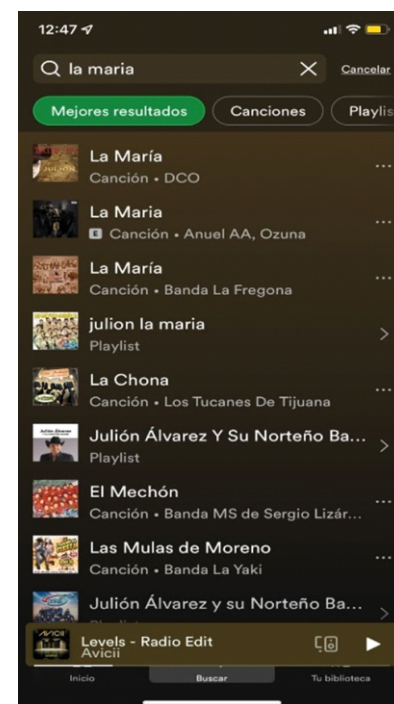


Imagen 1: Búsqueda fallida de la canción "La María" de Juli3n lvarez

Es con esto que partimos respecto al algoritmo de *Spotify* con base a las búsquedas de sus usuarios, puedes encontrar de todos los géneros musicales existentes en la *app*, pero no todas las canciones



## ALGORITMOS DE SPOTIFY

pertenecientes al género o a cierto artista, debido a esto *Spotify* genera diferentes *playlists* con base a los gustos del usuario la cual será recomendada por la *app* al usuario para que éste pueda seguir enganchado en el contenido que la *app* ya ha realizado previamente para él.

Los gustos o preferencias musicales que el usuario selecciona en un inicio en la *app*, sirven como punto de partida para que ésta pueda empezar a recopilar las diferentes *canciones*, *géneros* y *artistas* de su preferencia para que cada que un usuario ingrese tenga a su disposición diferentes opciones hechas con base a este algoritmo.

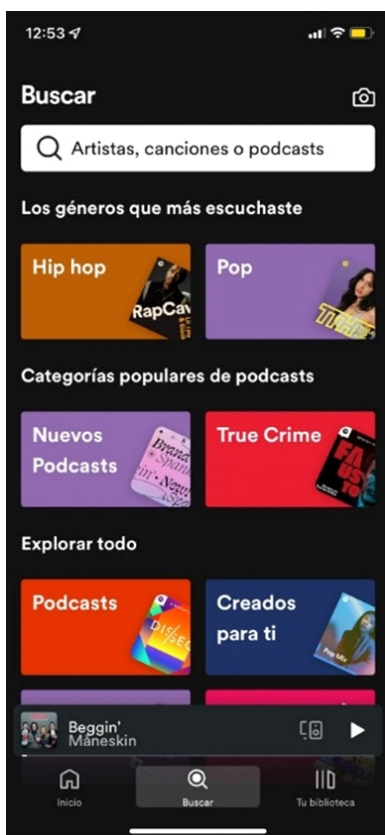


Imagen 1.1: Géneros más escuchados por el usuario

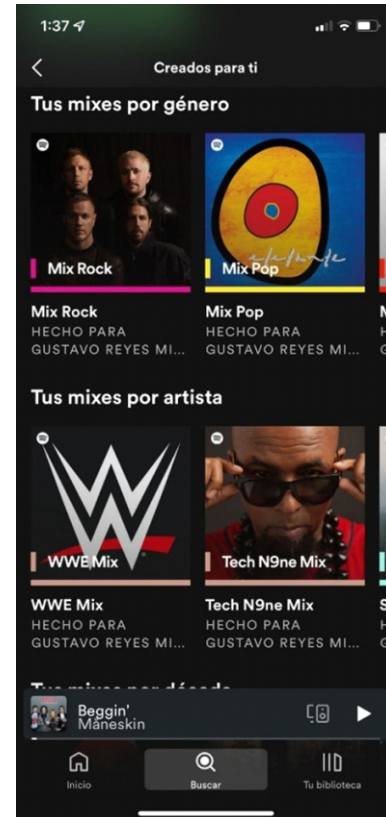


Imagen 1.3 "mix" de para el usuario

Además, *Spotify* cuenta con diferentes "mix" creados para que el oyente pueda disfrutar horas y horas de reproducción sin tener que preocuparse de *¿qué será lo siguiente que escuchará?*, muchos de estos "mixes" son creados de igual manera con base a los gustos del usuario guardados específicamente en un espacio titulado "creado para ti".

Pero *¿Cómo sabe Spotify qué gustos musicales tengo?*

Esto es simple de responder, la aplicación tiene como base dos principales, las descargas de canciones y el tiempo de reproducción. Si el consumidor tiene un gusto variado, es decir,



## ALGORITMOS DE SPOTIFY

cuenta con canciones del género: *urbano, rock, pop, metal etc*, la *app* medirá por tiempo de reproducción, aproximadamente 1 minuto y 30 segundos es el tiempo base que se toma como referencia de una reproducción, el número de veces que se reproducen las canciones es la primera parte para empezar a formar un algoritmo en la *app* y así tener al alcance mucho más relacionado con los gustos del usuario.

Las descargas entran en una parte más general, cada una de las canciones que se encuentran en la *app* se registran con base a su género, similar a lo anterior mencionado pero éstas entran en un entorno más “*general*”, por ejemplo, si el usuario tiene 10 discos de Ariana Grande entonces la *app*

le recomendará más contenido de esta artista o de otros pertenecientes al género en el que se desarrolla Ariana Grande (*pop*).

Pero lo principal y fundamental es el tiempo de reproducción, no es lo mismo tener 10 discos de algún artista guardados y solo escuchar 2 canciones de un solo disco, que tener 10 canciones de diferentes artistas pero del mismo género, pero siempre escuchar las mismas 10 canciones, a pesar de ser repetitivo y entrar en el mismo ciclo de canciones, *Spotify* mantendrá “*refrescado*” al usuario con las diferentes opciones que le puede ofrecer para escuchar.

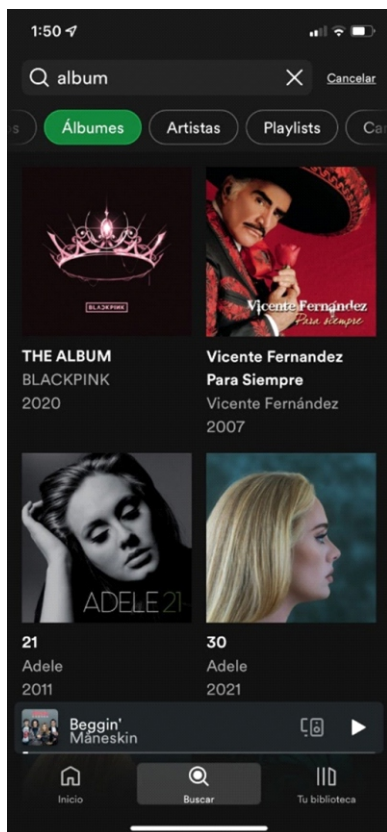


Imagen 1.4 álbum de referencia.

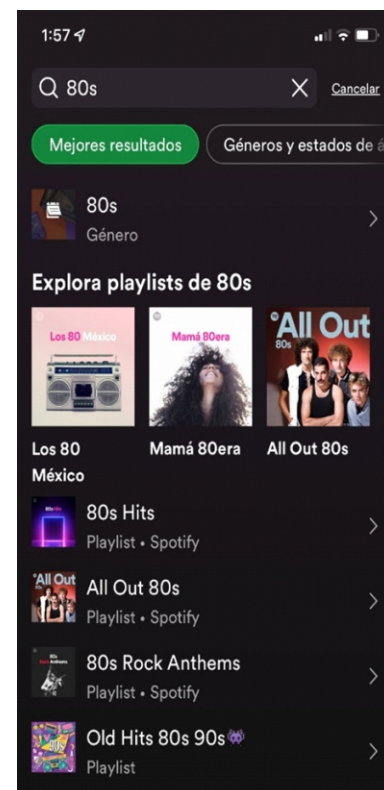


Imagen 1.5 playlist creadas por spotify



## ALGORITMOS DE SPOTIFY

Retomando el concepto de búsqueda manual por parte del usuario, como bien se mencionó con anterioridad, de no encontrarse una búsqueda en específico, la *app* muestra alternativas para "saciar" la búsqueda del usuario, pero con respecto a las diferentes *playlists* que se le muestran, aproximadamente el 70% de lo que se muestra es creado por *Spotify*, es decir, se tiene una preferencia hacia el material de la *app*, esto no quiere decir que no se muestren diferentes *playlists* que crean los demás usuarios.

Esto es importante mencionar debido a que se genera aún más el remarque con el algoritmo, es decir, seguir una línea ya establecida por la *app* para llegar al contenido que la *app* quiere que escuches o descargues ya sea por cuestión económica (*arreglos con artistas*) o social (*agrado de algún grupo social*).

Existen diferentes acuerdos legales que la *app* sostiene con diferentes artistas del medio, acuerdos los cuales colocan sus nuevos lanzamientos musicales en las *playlists* más escuchadas, puede ser en *Top Global*, *Top México*, etc. El detalle con estos acuerdos legales es que muchas veces pasan desapercibidos, debido a que el artista del cual se escucha su música es alguien sumamente famoso y es mundialmente reconocido como un artista de renombre.

Pero también puede ser algún artista que no cuente con mucho talento musical, pero sí que se encuentre muy seguido en tendencias en las diferentes redes sociales y eso le genere nuevos usuarios a *Spotify*, ya que estos artistas promocionarían su música solo en *Spotify* como plataforma para escuchar y descargar su nuevo lanzamiento.

Estas *playlists* tienen un importante impacto en los usuarios y *app* en general, debido a que más allá de los acuerdos legales que se puedan tener, la *app* siempre maneja en primera plana aquella música que está en tendencia, creando más descargas de dichas listas, puede que ésta solo tenga una o dos canciones del agrado del usuario, pero siempre tienden a ser descargadas debido a una principal razón, las listas de *Top global* o *Top México*, siempre están en constante actualización para ser novedosas y del agrado de los usuarios.

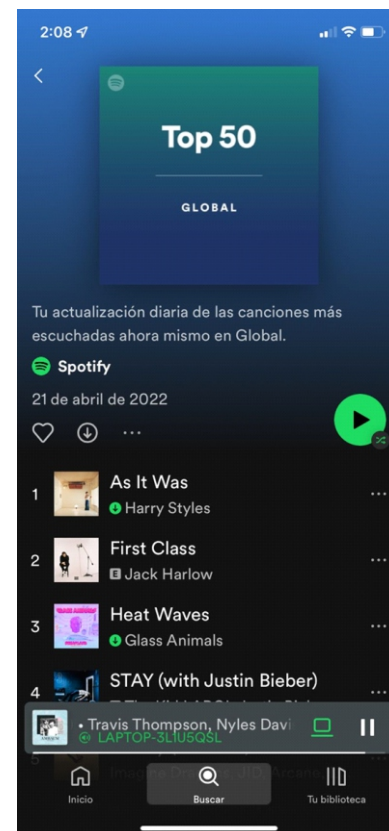
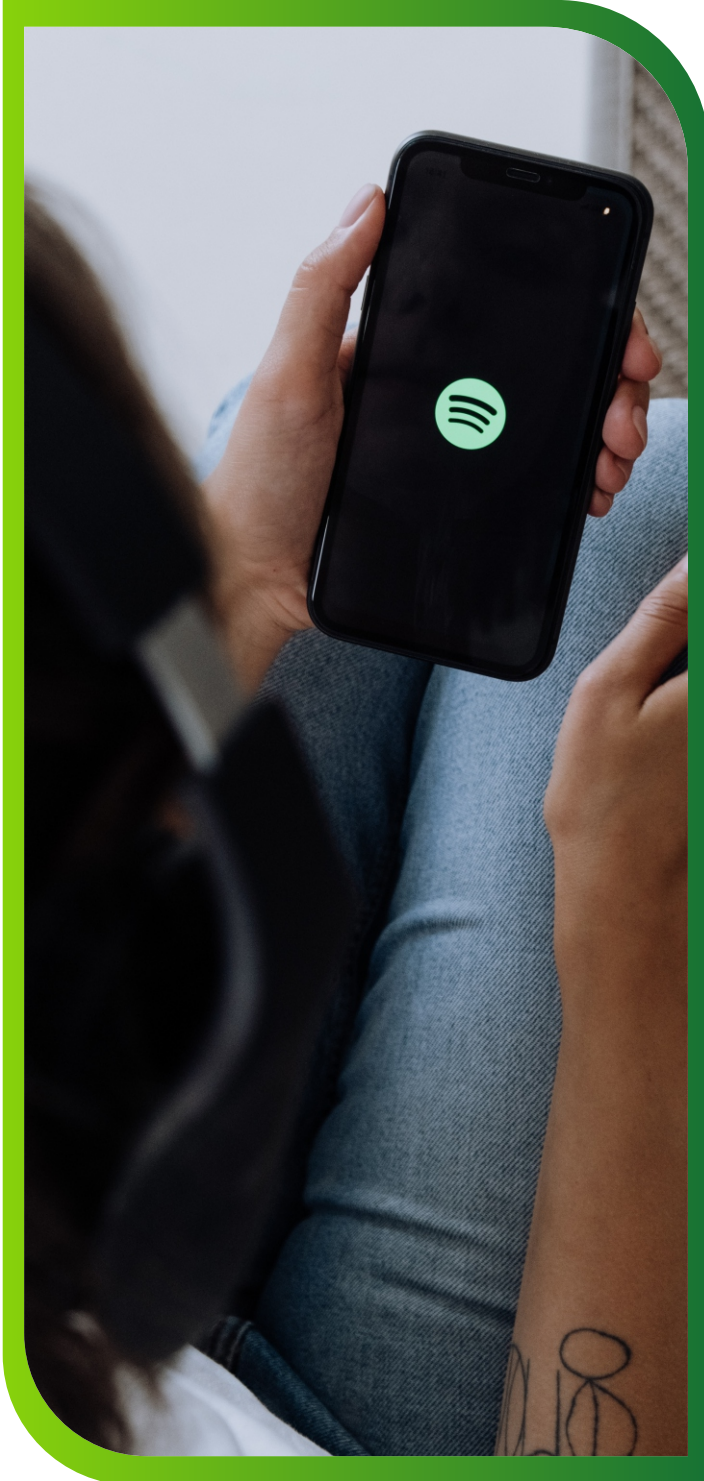


Imagen 1.5 *playlists* de tops atractivas al usuario



## ALGORITMOS DE SPOTIFY



Resulta increíble la alta calidad que *Spotify* maneja para tener siempre satisfechos a sus clientes, dando diferentes opciones a búsquedas fallidas, creando perfiles únicos al usuario con respecto a sus gustos y además dándoles el acceso a lo que se encuentra en tendencia y asegurar la continuidad de la permanencia de sus seguidores.

Los algoritmos antes mostrados son un claro ejemplo de una *app* que conoce perfectamente a su público meta, pero sobre todo que sabe cómo mantenerlos en ella, considerando un ganar - ganar, aunque muchas veces resulten invasivos los diferentes anuncios o sugerencias de la aplicación. Un ejemplo de ello son las *playlists* o *mixes* antes mencionados, tal vez el usuario solo quiera escuchar sus canciones descargadas y no adentrarse tanto en las diversas versiones que puedan tener, el usuario dejará éstas de lado y solo se enfocará en lo que él quiera.



# **SOBRE STREAMING, TELEVISIÓN Y CINE**

**Jorge Alberto Ramírez Valencia**  
Plantel Paraísos  
Comunicación



**Investigación**



**STREAMING**

## SOBRE STREAMING, TELEVISIÓN Y CINE

En la era moderna la tecnología del entretenimiento ha sido un factor importante para el ser humano, convirtiéndose en una necesidad que ha existido siempre, pero desde los grandes avances tecnológicos, la han proporcionado varias industrias como la televisión y la radio, aunque en la actualidad esos servicios que teníamos hace muchos años ya no es tan común verlos como un medio de entretenimiento primordial, ahora elegimos otras opciones gracias a la llegada del internet.

Con esta herramienta tecnológica han surgido varias plataformas que nos proporcionan entretenimiento ilimitado, hoy en día es muy difícil encontrar a alguien en lugar urbano que no tenga acceso a internet y aquí es donde surge la problemática del porqué los servicios que ofrece cualquier dispositivo inteligente están acabando con los entretenimientos que usualmente veíamos antes de su llegada, pero *¿qué es lo malo de servicios e industrias de entretenimiento?*

Las empresas del entretenimiento están hechas para crear contenido que atraiga a audiencias y generar aglomeraciones para sacar beneficio de ello, y *¿qué pasó con la televisión? ¿qué ocasionó su "muerte"?* Actualmente todos somos consumidores principales de servicios de *streaming*, conozco poca gente que todavía vea televisión ya sea de paga o pública y me arriesgo a decir que toda persona que tenga posesión de un celular inteligente en su mano pertenece al porcentaje de los que no ven televisión, ¿por qué? Porque ahora toda está literalmente al alcance de nuestras manos, con tener un teléfono que se pueda conectar a internet puedes realizar una inmensidad de cosas que antes se creían imposibles y ahora con esa posibilidad al alcance de cualquier persona, fue lo que detonó la evolución del esparcimiento, ahora las industrias

tienen que llegar de alguna manera a tu dispositivo, algo que la televisión no podría lograr, solo lograban obtenerlo las compañías de *streaming* ofreciéndote la elección de elegir qué quieres ver y cuándo lo quieres ver.

La evolución del entretenimiento era inevitable, pero eso no significa que la televisión ahora sea obsoleta, solo modificó el contenido que ofrece, tuvieron que igualar el juego para ganar muchos espectadores que puedan interactuar con este servicio y no quedar en el olvido, lo que hicieron fue recrear y dirigir sus programas para convertirlos totalmente interactivos y en vivo.

Esta acción consistió en atraer al espectador hacia algo que solo puede pasar en una emisión, tenían que motivar al público para que se quedara en el programa y consumir sus anuncios y lo lograron con sus emisiones exclusivas como son los partidos de fútbol o eventos que solo puedan pasar en vivo y en directo, pero no es suficiente, también se hicieron notar en las redes sociales con *hashtags* sobre la emisión o publicidad para que la gente fuera a su programa y consumiera lo que ellos promovían, una jugada inteligente porque no solo los atraían, hacían una interacción activa con su audiencia, algo que plataformas de *streaming* no pueden conseguir. Así que como respuesta a la pregunta; No, la televisión no murió, solo modificó su contenido para vender su entretenimiento.

Sin embargo, el servicio de *streaming* es y seguirá siendo por bastantes años la mejor opción para cualquier audiencia que le guste tener el control sobre lo que quiera ver, pero ¿qué hace especial a estas plataformas?

Hay una función en estas aplicaciones que muchos creen que es nueva y probablemente controladora a tal punto que a varias personas le



## ***SOBRE STREAMING, TELEVISIÓN Y CINE***

da escalofríos de solo pensarlo y me refiero al sistema de medición de audiencias. Tal vez te ha pasado que has hablado o investigado de algún tema y de pronto te aparece lo relacionado con lo que hablaste recientemente, ya sea una película, género o cualquier tema. A esto se le conoce como medición de audiencia, ya que estas plataformas tienen algoritmos que te estudian y predicen cosas que probablemente te interesen, esto es un

avance tecnológico en donde al consumidor inconscientemente le agrada y es por eso que es un espectador habitual en estos servicios, la plataforma te enseña cosas que te gustan y hace querer más de éstas, es por eso que los servicios de *streaming* son tan especiales y difícilmente bajarán su popularidad, lo único que puede pasar es que otra plataforma supere a su competencia, ya sea por sus precios o un mejor servicio.



# EL STREAMING AL ALCANCE DE TUS MANOS

**Adrián Domínguez Muñoz**  
Plantel Paraísos  
Comunicación



**Investigación**



## EL STREAMING AL ALCANCE DE TUS MANOS

En el pasado, la televisión abierta implementó en sus contenidos una lógica basada en las actividades de los espectadores, había canales y horarios específicos para niños con programaciones matutinas, para las madres que en su mayoría eran amas de casa y disfrutaban de telenovelas, los fines de semana eran dedicados a los deportes pensando en los padres de familia, mientras que las noches estaban dedicadas para el contenido de adultos y noticieros.

Sin embargo, la televisión ya sea abierta o de paga, ha ido sufriendo muchos cambios y no del todo para bien; por ejemplo, el triunfo de *YouTube* desde hace más de una década es también triunfo del *streaming*, la nueva manera de sintonizar el contenido de las plataformas a tu conveniencia.

El tiempo en televisión antes se gestionaba por la televisora, a partir del contrato con los anunciantes, mediante el cual decidían en qué momento y con qué intención favorecer cada uno. En plataformas de *streaming*, al asumir el costo del contenido, el usuario tiene la posibilidad de decidir cuándo y con qué frecuencia accede a él, así como repetir una escena cuantas veces quiera, sin necesidad de ver los comerciales.

El *streaming* es la denominación dada a la tecnología que transmite datos de archivos tales como música, texto y video a través de internet, en tiempo real, sin necesidad de descargar el contenido a un dispositivo. Los ejemplos más populares de *streaming* en la actualidad son *Netflix*, *Spotify*, *Tik Tok*, *Tinder*, *Instagram*, *Amazon Prime* y *YouTube*.

Con el aislamiento social que hemos vivido, provocado por la pandemia de 2020, los números de minutos semanales de navegación vía *streaming*, se dispararon. Un gran ejemplo fue el

caso de la aplicación *Tinder*, la cual fue de suma importancia para sobrellevar la ausencia de relaciones sociales, así como en algunos casos, la soledad y depresión durante este hecho.

*Tinder* es la aplicación que triunfa como pocas, es líder de su segmento en todo el mundo y con bastante diferencia en comparación a otras, fue lanzada en 2012, ha pasado por muchos cambios y se han añadido varias opciones con el tiempo, aunque las herramientas básicas se han mantenido, poco a poco ha ido creciendo hasta posicionarse como la aplicación de citas número uno del mundo, especialmente entre los usuarios más jóvenes ya que el funcionamiento es muy simple y eso explica su éxito, tanto en número de usuarios como en ingresos.

Ya sea por timidez o porque hoy existe una forma distinta de conocer a las personas en comparación a cómo lo hacíamos hace unos años, cada vez se suman más consumidores al uso de productos de citas como *Tinder*. Sin embargo, un contra que le veo es que muchos de los usuarios que utilizan esta *app*, no se detienen a pensar en la información que exponen en ella ni en las posibles consecuencias de publicar información personal.

Sabemos que generar un perfil en *Tinder* es muy sencillo, solo basta vincular nuestra cuenta con nuestro perfil de *Instagram* o *Facebook*, pero también debemos pensar que tanto en *Facebook* como en *Instagram* se almacenan fotos e información personal relacionada a nuestros gustos e intereses que quizás no queremos compartir, sobre todo si tenemos en cuenta que mucha de esta información queda expuesta públicamente y puede ser utilizada por personas u organizaciones para diversos fines, muchos de los cuales seguramente no conozcamos.



## EL STREAMING AL ALCANCE DE TUS MANOS

Por lo tanto, debemos considerar que el streaming vino a revolucionar la vida del ser humano, ya que tienes al instante el contenido de tu preferencia a un costo que estamos dispuestos a pagar y así ya no tenemos que preocuparnos por los aburridos comerciales de la televisión, sin embargo, en el

caso de Tinder no debemos de confiarnos totalmente en que la aplicación es una maravilla y encontraremos pareja al instante, ya que así como en la vida real, también en el ciberespacio nos pueden romper el corazón, los sueños y hasta nuestra economía.



## RESEÑAS

# STRANGER THINGS: LA HISTORIA DETRÁS DEL FENÓMENO DE NETFLIX

Luz Andrea Martínez López  
Plantel Paraísos  
Comunicación



Investigación



## STRANGER THINGS: LA HISTORIA DETRÁS DEL FENÓMENO DE NETFLIX

*Stranger Things* en el ojo del huracán, todos hablan de ella, la serie del momento, tras el estreno de su tan esperada cuarta temporada, que fue lanzada el pasado viernes 24 de mayo, después de casi 3 años de espera, han valido la pena. Pero, ¿Sabías que la serie está basada en un hecho de la vida real? ¿Alguna vez habías escuchado algo sobre el “Proyecto Montauk”?

*Stranger Things* era uno de los estrenos más esperados del 2022, el último viernes de mayo fue estrenada la primera parte del volumen 1, que consta solamente de 7 episodios, mientras que la segunda parte, el volumen 2, será estrenada hasta el 1 de julio del presente año, por lo que los fans de la serie tendrán que esperar un poco más para obtener respuestas sobre la misma. Ya está confirmado que esta segunda parte solo tendrá dos episodios pero con la duración de una película, a pesar de los pocos capítulos que tendremos, la expectación es máxima tras el increíble desenlace del primer round. Una recta final que nos ha dejado con muchas dudas pero que también ha arrojado muchas respuestas al aire, finalmente sabemos más sobre los orígenes de los poderes de nuestra protagonista, Once y el comienzo de los experimentos en el laboratorio de Hawkins, pero también nos dejaron con la boca abierta al descubrir más sobre el *Mundo del Revés* y la razón por la que este pueblo de Indiana se ha visto atormentado por tantas amenazas.

Desde su tan ansiado estreno en *Netflix* hace poco más de 2 semanas, *Stranger Things* ha permanecido en el top 10 de las series más populares de la plataforma de streaming. La nueva temporada ha superado ya sus propias marcas anteriores y ha acumulado millones de visualizaciones en tan solo 17 días, con la novedad de que la serie ha popularizado el tema musical de la cantante Kate Bush “*Running Up That Hill*” de

1985, llevándola a la cima de las listas musicales a nivel global, sobre todo en la plataforma de streaming “*Spotify*” donde lidera en el puesto número 1, el Top 50 mundial, superando a artistas del momento, tales como Harry Styles y Bad Bunny.

Nos ha quedado ya claro el fenómeno que *Stranger Things* representa y es que desde su estreno, la serie jamás ha dejado de ser buena, mucho menos popular; y es que desde su salida al público en 2016 la serie es ahora uno de los pilares de *Netflix*, agradezcámosle a su tan magnífica pero terrorífica historia, que siempre te deja con más y más preguntas, la intriga y el misterio nunca faltan y son un elemento esencial de la serie, además de sus carismáticos personajes, a quienes hemos visto crecer a lo largo de la trama. Su historia se ha ido construyendo poco a poco, pero la cuarta temporada ha empezado directamente hacia su final, que ya se ha confirmado que terminará con su quinta entrega.

Y especialmente cautivadora resulta también la historia real que se oculta tras la creación de la serie, que sirvió como fuente de inspiración a nuestros queridos *hermanos Duffer*, los creadores de *Stranger Things*.

Como lo mencionamos en el título de la serie, tiene una historia detrás, una fuente de inspiración y es un experimento llamado “*El Proyecto Montauk*”, un ensayo secreto llevado a cabo por el gobierno de los Estados Unidos y de hecho “*Montauk*” era el primer título que se tenía pensado para la serie, pero más tarde fue descartado cuando los productores tomaron la decisión de cambiar de ubicación y centrar la acción de la serie en Hawkins, Indiana, en lugar de East End de Long Island, donde se encuentra la Estación de la Fuerza Aérea de Montauk.





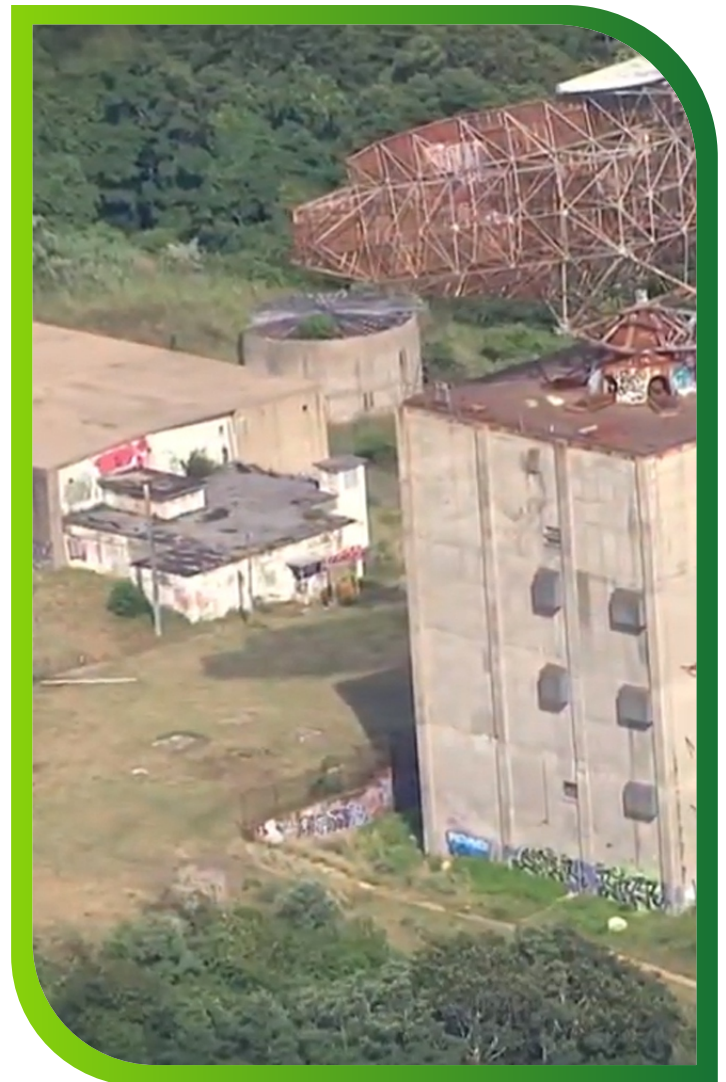
## **STRANGER THINGS: LA HISTORIA DETRÁS DEL FENÓMENO DE NETFLIX**

La mayor parte de la información que los *hermanos Duffer* obtuvieron sobre el mencionado experimento, les llegó por medio de libros escritos por personas que afirman haber sido partícipes del experimento en Nueva York. Los rumores dicen que allí se realizaban experimentos humanos para combatir a los soviéticos en la Guerra Fría y es que si lo vemos así, el laboratorio del pueblo ficticio de Hawkins, que guarda una extraña relación con el Departamento de Energía de EEUU, está basado en Camp Hero, una misteriosa base que contaba con una red de túneles subterráneos e innumerables hectáreas cerradas al público. Según lo han dado a entender los productores y actores, la serie sí está inspirada en el relato *“The Montauk Project: Experiments in Time”*, publicado en 1992 por *Preston B. Nichols* y *Peter Moon*.

El punto de partida de la historia de la base, data de 1942. La sede fue utilizada como centro de vigilancia durante la Guerra Fría y después de casi 40 años finalmente, la instalación se cerró en 1981. Fue entonces cuando, tras años de estar supuestamente reprimiendo sus recuerdos, *Nichols* se atrevió a contar su historia, él hombre aseguró que el gobierno estadounidense estaba desarrollando en la central, técnicas de guerra psicológica e investigaciones científicas, como los viajes en el tiempo.

Otra teoría notoria apunta que en ese tiempo miles de niños de las ciudades aledañas habrían sido secuestrados para realizar experimentos con ellos, como se muestra en la serie en el laboratorio de *Hawkins* pero en Indiana. Hasta la fecha *Nichols* y *Moon* siguen defendiendo la existencia de aquel proyecto, difundiendo así sus hipótesis con tan poca credibilidad, ya que solo se basan en recuerdos y experiencias personales supuestamente vividas.

Gracias al éxito de la serie, *el proyecto Montauk* tiene de todo para unirse a las teorías de conspiración y lo sobrenatural favoritas de todo el mundo. Por esta producción, la teoría se ha puesto nuevamente en el centro o quizá la ha vuelto conocida. Hay muchas personas que afirman que aún hoy suceden este tipo de experimentos por parte del gobierno y que son desconocidos para todo el mundo.



## RESEÑAS

# Spider-Man: No Way Home

José Ojeda Flores  
Plantel Celaya  
Comunicación



## Spider-Man: No Way Home

Para mí, esta película es una de las mejores que he visto, no solo de *Marvel*, sino de *superhéroes* porque es de verdad muy buena, bastante larga pero vale la pena.

Grandísimas actuaciones de los *Spiderman* de distintas generaciones, la parte cuando se juntan los tres me trae buenos recuerdos, y es que tan solo *Marvel* muy pocas veces suele decepcionar y a mi parecer, el mejor hombre araña siempre será *Toby Maguire*, y el poder verlo en esta nueva cinta es increíble después de tanto tiempo. El guion me parece increíble porque se lo tomaron muy en serio y me fascinó de principio a fin la historia. Está muy bien contada, te atrapa en todo momento, es imposible aburrirse o enfadarse por durar más de dos horas, pero realmente si vale la pena.

El director *Jon Watts*, hizo un trabajo increíble, por algo tuvo tanto éxito y es la película más taquillera de la historia en México al recaudar \$1,478.8 millones de pesos, superando a la película mexicana *Coco* y *Avengers*.

Otra cosa para destacar del director *Jon Watts* es que pudo agregarle ese toque cómico a varias escenas de la película, sin duda que cumplió con mis expectativas, las actuaciones me encantaron, cada uno aportó lo suyo. Magnífica idea eso de reunir a los villanos más queridos y populares como el *duende verde*, *doctor Octopus*, *el hombre*

*de arena*, *el lagarto* y *electro*.

La idea de juntar a los anteriores *Spiderman* me pareció una jugada muy arriesgada que podía salir mal, pero todo lo contrario la hizo más atractiva de ver, de hecho fue para mí la mejor parte de la película que disfruté y sí pensé: “*va a ganar muchos premios y reconocimientos por ser de las mejores del año sin duda alguna*”.



El final me encantó, por lo general las películas suelen tener un cierre malo pero nada que ver con esta joya de film, que contó con actores de gran nivel y de un prometedor reparto como *Zendaya*, una actriz estupenda, *Tom Holland* otro pedazo de actor que le falta mucho camino por recorrer, y por supuesto ver nuevamente a actores muy queridos como *William Dafoe*, *Alfred Molina*, *Thomas Haiden Church*, *Toby Maguire*, *Jaime Foxx*, *Rhys Ifans*, etc.

## *Spider-Man: No Way Home*

Lo único que puedo decir es: gracias *Marvel* por existir, por darnos este tipo de momentos grandiosos que a cualquiera que sea fan o no de los *superhéroes*, por lo menos te divierte mucho y genera una gran

felicidad en el público y claro, que no dejen de crear historias hermosas como esta obra de arte que hicieron con *Spiderman*, gracias y a seguir creando más.



## **RESEÑAS**

# **ETERNO RESPLANDOR DE UNA MENTE SIN RECUERDOS**

**Ana Karen Martínez Jiménez  
Viridiana Cerroblanco López  
Plantel Celaya  
Comunicación**



## **ETERNO RESPLANDOR DE UNA MENTE SIN RECUERDOS**

### **Introducción**

Un análisis del porqué consideramos que “*Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*” es una película única y con un gran potencial. Se plantea como objetivo lograr convencer al lector de adentrarse en esta hermosa y a su vez desgarradora historia de un romance sin remedio.

### **Palabras clave**

Película, director, actores, guion, romance, drama.

### **Desarrollo**

Cuando nos rompen el corazón parece ser el fin del mundo, simplemente desearías que las cosas fueran diferentes a como lo son en ese amargo momento, incluso desearías nunca haberte enamorado, nunca haber conocido a esa persona, borrarla.

En esta película acompañamos a Joel y Clementine, una pareja de enamorados que tras varias discusiones se dan por vencidos con su relación. Para sobrevivir la amargura de su separación, Clementine toma una decisión apresurada y muy arriesgada, pues se somete a un tratamiento en el que borran a cierta persona de tu vida, quitando cada recuerdo que tengas con ella y desapareciendo para siempre.

Sin embargo, Joel no se da por vencido y aunque al principio él decide someterse al mismo tratamiento y olvidarse de Clementine, en el proceso y vagando por sus recuerdos con ella se da cuenta que pueden tener otra oportunidad y que no quiere dejarla ir.

Esta película fue dirigida por *Michel Gondry*, un director francés poco conocido en la industria, pues su único trabajo había sido el largometraje “*Human Nature*” en 2001. Fue hasta que trabajó de la mano

de Charlie Kaufman como guionista, que logró su mayor éxito “*Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*”. Película que le otorgó varias nominaciones importantes a su carrera como “Mejor guion original” en los Oscar, “Mejor director” en los BAFTA y los Empire awards, y también “Mejor película” en los Globos de Oro.

Sin duda hizo un trabajo impecable considerando que no tenía mucha experiencia y que estaba trabajando con actores de primera como lo son Jim Carrey (Joel Barish) y Kate Winslet (Clementine Kruzynski) en los papeles protagónicos. Mismos que nos regalaron interpretaciones formidables que sin duda pasaron a la historia de sus carreras. Que además te sorprenden por completo, pues estamos acostumbrados a ver un Jim Carrey comediante, sin embargo, en esta película logras ver una nueva imagen de él totalmente seria y sentimental, pues transmite las emociones de su personaje a la vida real.

Por otro lado tenemos a la increíble Kate Winslet, una ganadora al Oscar como “Mejor actriz”, además que la conocemos por sus entrañables papeles como “Rose” en “*Titanic*”. A pesar de que este tipo de películas es más del estilo de Kate, de igual forma logra atraparte con su interpretación y hace que le tomes un cariño especial a su personaje. Y también de que fue nuevamente nominada a “Mejor Actriz” por este papel, tanto en los Oscar y en los BAFTA, entre otros.

Sin embargo los protagonistas no son las únicas actuaciones impresionantes dentro de esta historia, pues podrás encontrar caras familiares con la participación de la recientemente nominada a “mejor actriz”; Kirsten Dunst, junto a Mark Ruffalo y Elijah Wood, los tres actores bastante conocidos e importantes en la cultura geek.



## ETERNO RESPLANDOR DE UNA MENTE SIN RECUERDOS

Dentro de las maravillas que lograron una excelente ejecución al llevar esta historia a la pantalla grande debemos mencionar la genialidad de su guionista: Charlie Kaufman, que ya había tenido una carrera corta pero favorable antes de encontrarse con Gondry y su propuesta de realizar esta película; no tardaron en comprenderse y hacer una gran dupla, pues los objetivos fueron claros sobre cuánto querían demostrar el proceso de la mente al razonar el amor y sus desdichas.

Nuestra memoria es compleja y puede jugar con nuestra cordura sin piedad, en muchas ocasiones lo que recordamos quizás no sea verdad, tal vez sólo tengamos una noción retorcida de lo que ocurrió según nuestra perspectiva y situación personal; conociendo esto el guionista tenía la tarea complicada de reflejar la nostalgia que se crea en los humanos al tener que desprenderse de alguien que amas, mientras que cumplía con los mandatos de continuar la narrativa no lineal que Gondry quería representar en cada detalle de la película.

Empatizar con los recuerdos y los sentimientos que generan, mientras que se analizan los traumas de los protagonistas que viajan en esta complejidad de establecerse en un mundo que parece salvaje y solitario, para después intentar plasmarlo en una historia que intenta combinar el realismo de las parejas, suena como un trabajo complicado a pesar de que todos lo hemos experimentado por lo menos una vez en la vida, por lo que Kaufman mezcló un lenguaje sutil, amigable e informal con expresiones poéticas de cuando en cuando para demostrar la introspección en la pérdida de un ser cercano.

Durante esas líneas que cada vez reflejaban un poco más la sensación humana y la química que les daba a nuestros protagonistas, la música y la

fotografía jugaron un rol de suma importancia para lograr el objetivo propuesto. Por el lado de la música, la banda sonora fue orquestada por Jon Brion, el cantautor, músico y productor que era igualmente “nuevo” en el mundo musical del séptimo arte, pues antes de entrar en el equipo de Gondry, solo había dirigido la banda sonora de “Sidney” (1996) y “Magnolia” (1999).

La misión de Brion era complementar las sensaciones que iba dejando cada escena, metiéndonos en esta psique de tristeza y añoranza, dando así vida a 15 piezas musicales originales para el film; no tardó en posicionarse “collecting things” como la más memorable, pues aparece en puntos cruciales donde Joel está reviviendo los recuerdos en su relación con Clementine. Generando así la nostalgia y ambientes necesarios para satisfacer lo que Gondry había imaginado.

La película no contó únicamente con un soundtrack original, sino que se tomó la decisión de utilizar otras 8 canciones para dar énfasis a escenas importantes.

Entre “Electric Light Orchestra”, “The Polyphonic Spree”, “Lata Mangeshkar”, “Don Nelson”, “The Willowz” y “Beck” la banda sonora terminó por ser la cereza del pastel para que el espectador se adentrara en la historia. Como dato curioso, del artista Beck solo se utilizó una canción a la cual muchos le conceden la idea de que terminó de formar e hizo un éxito esta película de culto; “Everybody's gotta learn sometime” encajó como pieza clave por su composición y letra, parecía estar justo hecha a la medida para la narrativa, y dejó a Beck con muchos más seguidores a partir de que el film se estrenó.



## ETERNO RESPLANDOR DE UNA MENTE SIN RECUERDOS

Por el lado de la fotografía Gondry decidió que si ya existían diálogos poéticos, lograr un toque artístico con los colores de las escenas haría el escenario perfecto para atrapar el sentimentalismo de los personajes. Jugó con las tonalidades cálidas y frías, dependiendo de lo que se narraba, dando así un deleite visual exquisito. Fue precisamente este experimento de las tonalidades lo que llevó a las personas que disfrutaron de este largometraje a comprender los personajes de manera más rápida; Joel siempre en tonos fríos en su vestimenta, nos demostraba su personalidad tímida y apagada, junto con su frustración ante la vida. Clementine, en el otro extremo, se representó con colores vivos, ropa llamativa debido a su personalidad extrovertida y su singular característica: el color de su pelo.

Gondry decidió que en términos de vestuario y fotografía, el pelo de Clementine tenía que representar cada etapa de la relación. Se utilizaron 4 colores, y dejando a un lado la psicología preestablecida de estos en el mundo del cine, el director concluyó que representarían las estaciones del año: primavera, verano, otoño e invierno. Todo esto como parte de identificar que tanto daño existía en la conexión de los protagonistas.

*Verde-Primavera:* cuando se conocen, el amor empieza a florecer, todo parece tranquilo e increíble, se trata de algo en su inicio.

*Rojo-Verano:* la pasión está viva, el amor es tan potente justo como el color, y se sienten intensos ante la sensación que les transmite su etapa de "luna de miel". Es de hecho a la Clementine de pelo rojo que Joel no quiere dejar ir y por la que ruega que el procedimiento de borrado de memoria se detenga, pues aquí estaba la mejor época de su relación donde fueron felices.

*Naranja-Otoño:* el amor se va marchitando, hay peleas, poca comprensión y comunicación, comienzan realmente a conocerse pues la idealización queda de lado, incluso la vestimenta de Clementine cambia. Aquí Gondry si respeto un poco la psicología del color pues el naranja se utiliza para advertir "peligro".

*Azul-Invierno:* todo ha muerto, no queda nada de los buenos momentos de su relación, está tan solo el frío que deja en el corazón haber fracasado pues la separación parece no tener vuelta atrás. Incluso las expresiones de los actores se vuelven más cansadas, decepcionadas.

Como dato curioso, cuando Joel y Clementine se reencuentran para escuchar sus recuerdos al final de la película, se puede ver que las raíces del pelo de ella están ligeramente verdes, mientras que el azul de su pelo está saliendo, parece ya no ser entonces que el invierno y la melancolía predominen, sino que la primavera está llegando, la relación desea renacer junto con los sentimientos.

### CONCLUSIÓN:

*"Cuán feliz es el hombre inocente y sin delito; el mundo que se olvida del mundo olvidado. El eterno resplandor de una mente sin recuerdos, se cumplen oraciones y se rechazan los deseos"* fragmento de un poema escrito por Alexander Pope y recitado durante el film así, con una selección de escenas magníficas, el cuestionamiento central: *¿serías capaz de borrar alguien que amas completamente de tu memoria solo para evitar el sufrimiento?*

Tu respuesta sea afirmativa o no, Gondry se encarga de demostrarnos con diferentes elementos artísticos y psicológicos el resultado





## **ETERNO RESPLANDOR DE UNA MENTE SIN RECUERDOS**

más parecido que obtendríamos si esta situación fuera posible. Sin duda es una película que te ayuda a reflexionar sobre cómo es que concebimos el amor, la pérdida y la dependencia emocional en nuestra vida diaria, así que si necesitas un momento de introspección para comprender que está saliendo mal en tu vida individual y amorosa, definitivamente te recomendamos “*El eterno resplandor de una mente sin recuerdos*”, pues entre tanta magnificencia podríamos asegurar que se convertirá en una de tus favoritas.

### **Bibliografía**

<https://www.sensacine.com/actores/actor-52463/>

<https://www.sensacine.com/actores/actor-53429/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Premios\\_y\\_no\\_minaciones\\_de\\_Eternal\\_Sunshine\\_of\\_the\\_Spotle](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Premios_y_no_minaciones_de_Eternal_Sunshine_of_the_Spotle)

ss\_Mind

<https://www.sensacine.com/actores/actor-12973/>

<https://www.filmaffinity.com/es/film982810.html>

<https://www.culturagenial.com/es/eterno-resplandor-de-una-mente-sin-recuerdos/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Jon\\_Brion](https://es.wikipedia.org/wiki/Jon_Brion)

<https://cassettepirata.blogspot.com/2007/10/eterno-resplandor-de-una-mentesin.>

<https://youtu.be/-zqzBB1tqF8>

<https://youtu.be/mxF9ijii5nY>

<https://youtu.be/IQmNjdQXRyl>

<https://youtu.be/rJt2v2Ac9Fc>



## **RESEÑAS**

# **DESDE MI CIELO: UNA HISTORIA QUE TE HARÁ DESEAR JUSTICIA**

**Karla Yajseel Álvarez Gutiérrez  
Alexa Montserrat Tavares Rodríguez  
Plantel Celaya  
Comunicación**



**DESDE  
MI CIELO**

The Little Books



**Investigación**

## **DESDE MI CIELO: UNA HISTORIA QUE TE HARÁ DESEAR JUSTICIA**

Muchas veces nos hemos preguntado: *¿Qué hay después de la muerte?* y es de esperarse, es algo que siempre ha sido un misterio, pero, *¿Qué pasaría si alguien te arrebatara la vida injustamente?* seguramente querríamos que se hiciera justicia.

De esto nos habla esta película, donde un sentimiento de inconformidad se convierte en un deseo de querer encarar la verdad, incluso desde el más allá. Si te gustan las películas nostálgicas, pero a la vez acompañadas de intriga, entonces esta película es para ti.

*“Desde mi cielo”*, un filme inspirado en el libro: *“The lovely bones”*, escrito por *Alice Sebold*. El cual nos cuenta la historia de *Sussie Salmon*, una chica de 14 años que nos narra su vida desde el comienzo, hasta lo que sucede más allá de su muerte. Ya que después de ser asesinada cruelmente por un pedófilo, se queda con asuntos sin resolver, los cuales le impiden su llegada al cielo..

Esta película está situada alrededor del año 1970, tiempo en donde nos dejan en claro, no era muy sonado el tema de asesinatos y abusos en niños. Por lo tanto, el asunto de su muerte era completamente un misterio, convirtiendo su caso en uno más sin resolver.

*Sussie* inconforme con esto, se da cuenta que el causante de su muerte no solo está libre, sino que vive una vida plena, en donde nadie sospecha de él e incluso sus planes para continuar aumentando sus víctimas siguen en pie, pues se ha encargado de actuar cautelosamente, para no dejar ningún rastro.

Esto causa que *Sussie* decida interferir en el descubrimiento de su propia tragedia, intentando comunicarse mediante señales con las personas

cercanas a ella, las cuales se encontraban sufriendo intensamente por su pérdida.

Y así es como se desarrolla la trama de esta película, en donde te encontrarás con todo tipo de emociones, desde nostalgia, ira, hasta intriga, pues cada escena se encarga de dejarnos esa chispa de misterio y tensión, que nos mantendrá atentos toda la película. Agregando que la buena calidad del guion, la producción y la fotografía, hacen que verla se convierta en una buena experiencia.

A su vez, también es una historia que te hace reflexionar, pues nos enseña una parte cruel que hay en el mundo, aprendiendo que no debemos de confiar en cualquier persona que se nos atraviese en el camino.

Mientras que por otra parte, nos muestra que debemos de valorar a las personas que tenemos en nuestro día a día, ya que no sabemos lo que pueda pasar en nuestras vidas y la posibilidad de perderlas es más cercana de lo que estamos conscientes. Por ello, *“Desde mi cielo”* es una gran película, pues nos da reflexiones, que aunque son tristes, nos ayudan a abrir los ojos, acompañándonos de una buena producción para apreciar. Recomendada para todas esas personas a las cuales les gusta el drama e historias con enigmas que intentan cambiar el mundo.

**RESEÑAS**

**YOUR NAME**

**Ricardo García H.  
Plantel Celaya  
Comunicación**



**Investigación**



## YOUR NAME

Es una película bastante entretenida, que relata la historia de dos jóvenes de preparatoria, está basada en la leyenda japonesa del hilo rojo del destino, la cual nos habla que en el dedo meñique de cada persona tenemos atado un pequeño hilo rojo y que al otro extremo de ese hilo se encuentra una persona que está destinada a estar con nosotros para toda la vida.

Todo comienza cuando Taki despierta de un extraño sueño, pero no en su cuerpo, sino en el de una chica, él actúa normal, tiene dudas pero prefiere no contárselo a nadie, mientras que por otro lado Mitsuha despierta en el cuerpo de un chico, se siente extraño pero igual que Taki decide no mencionar nada.

Cada uno de ellos afecta la vida del cuerpo en el que están, de forma en que benefician a cada uno, pero pronto se dan cuenta que el cuerpo en el que están es en el de ellos mismos, comienzan a darse señales de quienes son, después dejan mensajes de qué es lo que pasó cuando estuvieron cambiados de cuerpo, todo va bien hasta que un día, deciden encontrarse en Japón, pero Taki no reconoce a Mitsuha, después de esto deciden ya no cambiar de cuerpo, Taki presiente que algo mal está pasando, así que decide emprender un viaje al pueblo de Mitsuha; al hacer su recorrido está a punto de rendirse, pero en ese momento, cuando Taki menciona el nombre del lugar, un señor escucha y le habla sobre ese sitio, y le dice que lo llevará hasta ahí. El problema más grande estaba por llegar, cuando Taki está en el pueblo se da cuenta que está destruido, al parecer hace años, un cometa pasó por la Tierra y parte de éste se desprendió y chocó contra el pueblo.

Taki comienza a investigar sobre este sitio y el cometa, al parecer estaba en lo correcto, pero él recordó una cueva que había visitado cuando

cambiaba de cuerpo, y va de nuevo, ahí encontró sake (una bebida originaria de Japón) al tomarlo se desmaya y despierta nuevamente en el cuerpo de Mitsuha, al hacerlo se da cuenta que tiene que hacer algo para evitar que la gente sufra con el choque del cometa, realiza todo por salvar el pueblo pero nadie le cree, así que lo que lee, es explotar la compañía de luz para que la gente evacue, lo cual logra hacer pero regresa a la cueva y ahí empieza a buscar a Mitsuha.

Él gritaba su nombre y cuando menos lo esperó, Mitsuha en el cuerpo de Taki apareció, en ese momento se dieron cuenta de todo, hace 2 años, Mitsuha se encontraría con Taki, pero no como se suponía, al aparecer en ese cambio de cuerpo viajó en el tiempo, Taki retrocedía 2 años y Mitsuha avanzaba 2, es entonces cuando Taki recuerda que la había visto en algún lugar, se despiden con un beso y al desaparecer prometen encontrarse de nuevo sea como sea.

Pasan los años y Taki recuerda un poco ese momento, al subirse al tren directo hacia su trabajo, va mirando hacia la ventana y se lleva una gran sorpresa, él ve una cara conocida y tuvo el presentimiento que debía de alcanzarla, al igual que esa persona tenía el mismo sentir, los dos empezaron a buscarse, tenían que saber quiénes eran, pero después de buscar por tanto tiempo, los dos se rinden, y sin querer se encuentran en unas escaleras, no se fijan quien va pasando a su lado, pero esa conexión les dice que volteen y al mirarse, Taki recuerda de nuevo ese rostro, era Mitsuha quien también buscaba a Taki y al verse, Taki pregunta: "¡disculpa!, ¿Nos hemos visto en algún lugar?" a lo que Mitsuha responde "Eso mismo me pregunto yo".

La recomiendo ampliamente, esperando la disfruten tanto como yo.



# RESEÑAS

## EL MURCIÉLAGO DE HOLLYWOOD

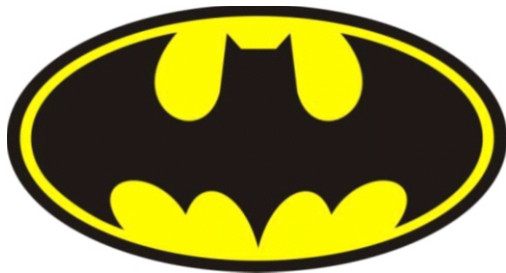
**Heriberto Guapo Mendoza**  
Plantel Celaya  
Comunicación



## EL MURCIÉLAGO DE HOLLYWOOD

Hablar respecto a todo aquello que conforma el mundo cinematográfico se ha convertido en una actividad recurrente y de gran importancia en algunos sectores de la sociedad; al mismo tiempo que evoluciona el contenido proporcionado por las industrias cinematográficas y a la par la exigencia del consumidor, tal es el caso de uno de los personajes más conocidos y sagrados de la industria del cine: *"Batman"*

Fue en 1939 cuando *"El murciélago de Gótica"*, hizo su primera aparición en los comics, idea del escritor y dibujante norteamericano *Bob Kane*, quien sin pensarlo había creado a uno de los personajes más relevantes, queridos y tendenciosos del cine; considerando que no solo se volvió un producto rentable para la industria cinematográfica sino para otras más.



Sin embargo el cargar con el peso del personaje, no ha sido sencillo para ninguna industria que toma como producto a *"Batman"*, ya que toda la mercancía en torno al protagonista siempre es cuestionada; hablamos de comics, figuras de acción y colección, ropa y principalmente las películas que ponen en duda cada elemento que conforma la cinta; actores, directores, guion, vestuario y caracterización, manejo de personajes, etc.

Recientemente llegó a las salas de cine una nueva entrega *"The Batman"*, entregándonos la décima

versión en la pantalla grande, dicha cinta traería polémicas, la principal: cuestionar al actor elegido para interpretar el murciélago, y cargar con el manto de sus antecesores.



*Robert Pattinson* iba ser el encargado de darle vida por décima ocasión a *Batman*, y aunque en un principio la decisión fue rechazada por el fandom; debido a que el actor de 36 años había protagonizado películas con demasiadas críticas negativas como lo fue *"Crepúsculo"*, en donde *Pattinson* protagonizó al vampiro *"Edward Cullen"*, mismo que lo tenía encasillado como actor. Pero de manera impresionante *Robert Pattinson* realizó un gran desempeño en su personificación de un nuevo *"murciélago"*.

En consecuencia del gran papel de *Robert Pattinson*, la película fue un éxito rotundo, ya que tanto el actor como los directores nos entregaron más que a un *superhéroe*; además de lo que ya es sabido del personaje en esta producción, se nota un *Batman* desarrollando habilidades de investigación, siguiendo cada pista que lo orillaba a otra, pistas que simultáneamente se convertían en dudas para los espectadores convirtiéndonos en detectives con solo ver la película.

Además de mostrarnos un *Batman* diferente ocurre lo mismo con la cara del personaje que es *"Bruce Wayne"*, el huérfano millonario, hijo de personajes

## EL MURCIÉLAGO DE HOLLYWOOD

socialmente importantes de la trama y quienes le entregaron un legado, dicha faceta del personaje se manejó de una forma peculiar y no vista antes, pues se nota un joven *Bruce Wayne* solitario y apartado de la ciudad y todo lo que sus padres le dejaron como patrimonio.



Otro de los componentes importantes para que la película fuera tan buena, más allá del protagonista y su manejo en la cinta fue el desarrollo de cada personaje, que tienen una evolución increíble conforme avanza la historia, vemos como "*Selina Kyle*", interpretada por *Zoë Kravitz* poco a poco se convierte en una aliada de *Batman* y su relación va creciendo.

"*James Gordon*", interpretado por *Jeffrey Wright* nos muestran un acompañante de *Batman* con más participación en los misterios que van surgiendo, que es el mismo caso de "*Alfred*", interpretado por *Andy Serkis*, que no solamente se queda en el mayordomo y encargado de *Bruce Wayne* sino que se involucra más en la trama y funge como un colaborador de *Batman*.



Respecto a los antagonistas o villanos, se observaron grandes papeles ninguno desentonó con la temática, el propósito de la historia y el personaje principal, "*el Acertijo*", como el mayor opositor a *Batman* en esta entrega fue muy agradable pero en lo personal "*el Pingüino*", fue más impresionante no solo por la caracterización y manejo de un personaje icónico sino que con un futuro más amplio en este proyecto y evidentemente no podía faltar el mencionar la pequeña y esporádica aparición del "*Joker*", del cual no hay muchos detalles pero con una sola escena ya nos dejó grandes expectativas.

Cabe resaltar que otro elemento que fue bastante llamativo fue el tono en que pintaron "*Ciudad Gótica*", que se nota oscura y completamente nublada por las problemáticas sociales y políticas, lo cual ya da un panorama desde el comienzo de la película hasta la conclusión, dicha acción dentro de la cinta fue bien acompañada de la música que se utilizó; "*Nirvana - Something in the way*", que encaja a la perfección con la temática de la ciudad y la historia de *Batman*.

Finalmente, con lo planteado obtenemos una gran película en todos los aspectos y aunque puedan existir controversias respecto a *¿Cuál es la mejor*



## EL MURCIÉLAGO DE HOLLYWOOD

versión de “Batman”? o ¿Quién ha interpretado al mejor “Batman”? polémicas que van existir siempre al igual que en la política o el deporte, así que crear discusiones sobre si esta versión ha sido superior a las anteriores es innecesario; y quedándonos con la satisfacción de una gran obra y con las expectativas que tendrá este proyecto del “Señor Venganza” ¿A ti que te pareció “The Batman”? ¿Eres parte de “La venganza”?



### Referencias fotográficas

Img. 1: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.>

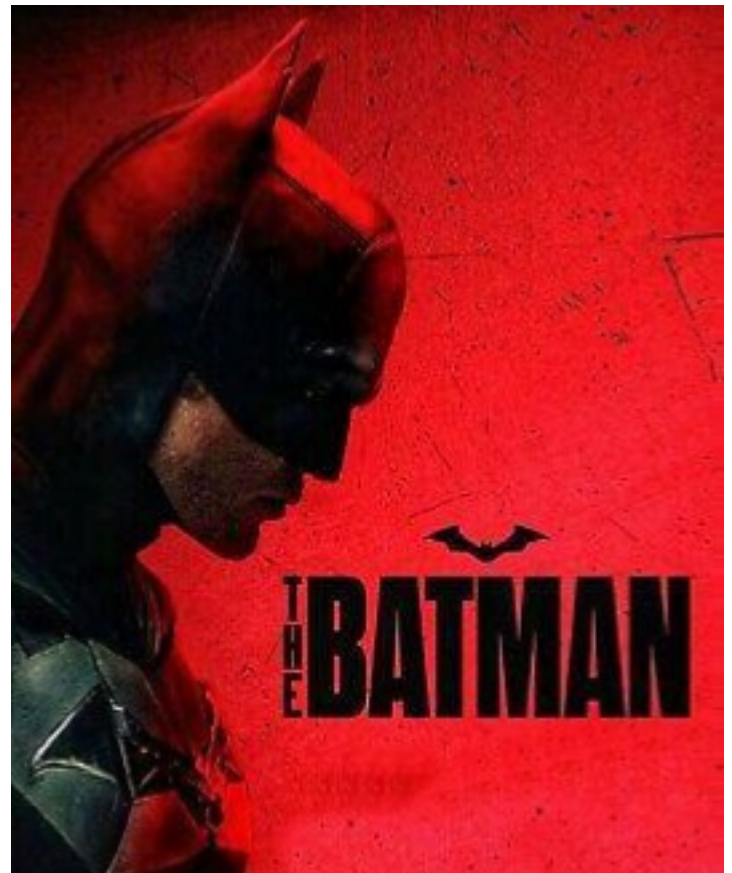
Img. 2: <https://img.aullidos.com/imagenes/noticias/tw-37011.jpg>

Img. 3: <https://www.cinemascomics.com/wpcontent/uploads/2020/10/the-batman-se-retrasa-2022-960x720.jpg?mrf-size=m>

Img. 4: [https://e.rpp-noticias.io/normal/2022/04/11/210821\\_1245169.jpg](https://e.rpp-noticias.io/normal/2022/04/11/210821_1245169.jpg)

Img. 5: [https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fsoundcloud.com%2Ffelype-ferro%2Fsomething-in-the-way-nirvana-cover&psig=AOvVaw2lwsI3iOvyAzvY\\_3bgGrxG&ust=1654396642533000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCOih1IDikvgCFQAAAAAdAAAAABAD](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fsoundcloud.com%2Ffelype-ferro%2Fsomething-in-the-way-nirvana-cover&psig=AOvVaw2lwsI3iOvyAzvY_3bgGrxG&ust=1654396642533000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCOih1IDikvgCFQAAAAAdAAAAABAD)

Img. 6: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.ebay.es%2Fitm%2F353384449026&psig=AOvVaw2AYnY7sDTjhrhbMjau5C9s&ust=1654395497025000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCODu29LikvgCFQAAAAAdAAAAABAW>



# CONVOCATORIA



La Universidad de León por medio del Departamento de Investigación convoca a nuestros alumnos, interesados en publicar en la revista semestral MENTES.

- \* El escrito debe ser inédito
- \* Nombre completo, grado que cursa, facultad y plantel
- \* Fotografía personal (opcional)
- \* Letra Arial 12 pts. Con un interlineado de 1.5
- \* Se sugiere dividir el texto en apartados o secciones con subtítulos en negrita
- \* Archivo en procesador de textos de extensión .doc
- \* Citas textuales y referencias en estilo APA
- \* Las imágenes serán de uso permitido y dando referencia de ellas (gráficos, esquemas, fotografías) se integran en el texto para conocer su ubicación y de igual forma se envían por separado en archivo formato PNG para su procesamiento y diseño editorial
- \* Incluir bibliografía consultada en sistema de citación APA

[pplascenciac@universidaddeleon.edu.mx](mailto:pplascenciac@universidaddeleon.edu.mx)

