

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

**Los Millennial, identidades producidas
en el streaming hispanohablante**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADAS EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

P R E S E N T A :

**MIRIAM HERNÁNDEZ OSORIO
BRITANNY VIRIDIANA HIDALGO AGUIRRE**

DIRECTORA: DRA. RUTH GUZIK GLANTZ
CODIRECTOR: MTRO. MARTÍN HERNÁNDEZ GONZÁLEZ

Ciudad de México, mayo de 2023.

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS ©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Agradecimientos:

Nuestro camino fue largo, nos perdimos y nos encontramos tantas veces en este proyecto que pensamos nunca lograrlo. Con perseverancia y la motivación que nos brindábamos mutuamente logramos que este sueño se volviera una realidad.

Gracias a nuestros directores que nunca se rindieron, principalmente a la Dra. Ruth Guzik que a pesar de nuestros tiempos no nos abandonó.

Gracias a todo aquel que estuvo presente con sus buenos deseos para encaminarnos cuando nos encontrábamos perdidos.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
JUSTIFICACIÓN	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
Pregunta general.	8
Preguntas particulares.	8
Objetivo general.	8
Objetivos particulares.	8
MARCO HISTÓRICO CONTEXTUAL	9
Millennial	9
Década de los 80's	9
Década de los 90's	10
Primera década de los 2000	11
Segunda década de los 2000	11
Streaming	13
ESTADO DEL ARTE	16
Millennials	16
Identidad	19
Streaming	20
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	21
Cultura	21
Generaciones	23
Baby Boomers:	25
Generación X:	25
Generación Y:	25
Generación Z:	25
Generación Millennial	27
Nativos Digitales	30
Identidad	31
Producción	34
Consumo	39
Prosumidor	41
La Cibercultura	43



Hipermediación	47
Hipertexto	49
Ordenadores	50
Ordenadores personales o microordenadores	51
Ordenadores Móviles	51
Smartphone y Tablet	52
Consola de Videojuegos	53
El Chromecast y TV Box	54
Televisores Smart	55
Aplicaciones/Programas	55
Streaming	57
Streaming bajo demanda.	58
Streaming en directo	59
YouNow	59
SnapChat	60
Streaming Académico	60
Google Classroom	61
Zoom	61
Google Meet	62
Skype	62
Streaming de entretenimiento	63
Redes sociales	64
Facebook	64
Instagram	65
YouTube	65
APARTADO METODOLÓGICO.	66
Metodología cualitativa.	68
Técnica de investigación.	69
De la Etnografía a la Etnografía Digital.	70
Instrumentos de investigación.	71
Observación Participante.	71
Análisis de contenido.	73
Herramientas de recolección de datos.	73



Análisis de contenido.	73
Videos a analizar	75
Matriz de Análisis	76
ANÁLISIS DE LOS VIDEOS	77
El pulso de la República	77
OCHOPLAY	81
LIRI ONNI	83
ZONA CERO	86
Nath Campos	90
Análisis en conjunto de los videos	94
CONCLUSIONES:	103
ANEXOS	108
Bibliografía	184



INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se realizará un análisis sobre los *millennials*, entendidos como identidades producidas en el streaming hispanohablante, de ahí el título de esta tesis.

Para comenzar la investigación se realizó una búsqueda de los trabajos que tocaban el tema de nuestro análisis. Así como de los conceptos clave para nuestra investigación, es decir, se hizo una búsqueda de textos académicos referentes a los *millennials*, el *streaming* y la identidad.

El siguiente apartado consta de los antecedentes y el contexto de los *millennial* y del *streaming*, donde se narra la historia de la generación y además la historia del *streaming*.

El capítulo, que abarca el marco teórico, explica cada uno de los conceptos que serán necesarios para el análisis de este trabajo. Dentro de este apartado entenderemos un poco sobre el término “Cultura” desde la visión del antropólogo Clifford Geertz, desglosaremos el concepto “Generación” “Generación millennial” “Nativos digitales”, “Identidad”, “Producción”, “Consumo”, “Prosumidor” y “Cibercultura”, todos los conceptos íntimamente ligados para comprender como es nuestro sujeto de estudio.

El siguiente apartado desarrolla el marco conceptual, en el cual entenderemos que es una hipermediación y su relación con un hipertexto, al mismo tiempo desglosaremos el significado de los ordenadores personales y los móviles para llegar a explicar los tipos de Streaming y que es una aplicación.

En el penúltimo apartado, explicaremos todo lo referente al apartado metodológico y las técnicas que utilizamos para llevar a cabo esta investigación.



Por último, entraremos de lleno a los análisis de nuestros videos y las conclusiones derivadas de este ejercicio.

JUSTIFICACIÓN

Las épocas cambian y con ellas los modos en que los medios de comunicación interactúan con nosotros. El siglo pasado la radio era un medio indispensable en la vida de cualquier ser humano y así permaneció por mucho tiempo hasta la llegada de la televisión.

Ser generación *millennial* es un fenómeno en cuanto a medios y modos de comunicación, pues vivimos desde la transformación de la señal de un aparato con el que convivimos diariamente, que es la televisión, hasta el asentamiento de una red informática mundial que permitió muchos modos de interacción con aquellos que se encontraban en el rincón más alejado del planeta, así es nos referimos al internet, todo esto conlleva una transformación constante, la cual no solo cambió nuestra forma de ver contenido, sino también modificar nuestra manera de interactuar.

Desde la llegada del internet nuestros modos de ver la vida cambiaron drásticamente, pues somos el punto medio entre lo viejo y lo nuevo, convivimos con la televisión antigua y los CD de música que contenían 12 canciones, hasta la televisión y la radio en *streaming*.

Este tema es de interés, pues vivimos la llegada de *YouTube* en nuestros años de secundaria, esa época en la que se forma gran parte de la identidad, y en nuestro caso particular fue marcada por el uso del internet, redes sociales, *streaming*, nuevas formas de hacer contenido y de compartirlo.

El *streaming* ha existido desde hace muchos años, pero tomó relevancia debido a la pandemia y a las exigencias sociales sobre contenido en plataformas digitales, por tal motivo consideramos este tema trascendente para su estudio.



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Gracias a la reflexión derivada de los conceptos *Millennial* y *streaming* siguieron las siguientes dudas:

Pregunta general.

- ¿De qué manera la producción y el consumo del *streaming en YouTube* contribuye a perfilar los atributos identitarios de los jóvenes adultos *millennials*?

Preguntas particulares.

- ¿Cómo se da la producción del *streaming en YouTube* por parte de la generación *millennial*?
- ¿Qué atributos caracterizan la identidad de la generación *millennial* en los *streaming* realizados en *YouTube*?
- ¿Cómo se reflejan los procesos identitarios de los *millennials* en la producción de *streaming en YouTube*?

Objetivo general.

- Analizar el proceso identitario de los *millennials* a través de la producción y consumo del *streaming* en México.

Objetivos particulares.

- Explicar la producción del *streaming* por hispanohablantes de la generación *millennial*.
- Describir los atributos identitarios de la generación *millennial*.
- Describir los procesos identitarios de los *millennials* en la producción del *streaming en YouTube*.



MARCO HISTÓRICO CONTEXTUAL

Basado en los textos consultados con anterioridad, comprendimos que para resolver nuestras preguntas principales debemos desglosar los siguientes conceptos.

Millennial

Las personas que nacieron entre los años 1981 y 1996 pertenecen a la generación *millennial*, existen acontecimientos que, aunque no importan donde ocurran, van a repercutir a nivel mundial, expondremos a continuación acontecimientos importantes durante estos años y posteriores, ya que ayuda a contextualizar a la generación y repercute en la identidad de los pertenecientes de dicha generación.

Para este trabajo hablaremos de los miembros de esta generación en México, los acontecimientos históricos que se dieron durante los años de nacimiento de los millennials marcaron a esta generación, a continuación, se enuncian algunos acontecimientos importantes en México de la década de los 80, 90 además de la primera década del siglo XX.

Década de los 80's

A nivel mundial podemos destacar los siguientes acontecimientos destacados por la página de internet denominada Agatar Social (2021)

La Guerra fría entre Estados Unidos y Rusia, el asesinato de John Lennon el 8 de diciembre de 1980, la boda entre la princesa Diana y el príncipe Carlos el 29 de julio de 1981, siendo uno de los eventos televisivos más vistos. En esta década se descubrió el VIH Sida, El 26 de abril de 1986 uno de los reactores nucleares en Chernóbil explotó. El 9 de noviembre de 1989 se informa que las personas



divididas por el muro de Berlín podrían volverse a reunir, ya que se les permite el acceso.

En el ámbito de entretenimiento podemos destacar la creación del *WWW* (World Wide Web, lo que quiere decir Red informática mundial), es decir, la creación del internet, las consolas de videojuegos caseras, las computadoras personales, en el cine las películas más populares son *IT*, *Star Wars*, *Indiana Jones*, *Terminator*, etc. El disco más vendido de esta década fue *Thriller* de Michael Jackson.

Uno de los acontecimientos que más marcaron a México durante la década de los 80 es sin duda el sismo que sacudió a México el 19 de septiembre, el sismo fue de magnitud 8.1° Richter ocasionando la mayor cantidad de destrozos en la Ciudad de México dada la condición pantanosa del terreno. México fue la sede del mundial de fútbol en el año 1986, a un año del terremoto que se mencionó con anterioridad, en este mundial ganó la copa argentina. (Agatar, 2021: 10)

Década de los 90's

La siguiente década en el ámbito mundial, los acontecimientos destacados son los siguientes. El 25 de diciembre de 1991 fue el último día de existencia de la Unión Soviética. El 5 de julio de 1996 Dolly fue la primera oveja clonada. En 1998 se dio el escándalo del amorío que sostiene Bill Clinton con su secretaria. La saga de Harry Potter salió en esta década siendo una de las series de libros más vendidas. Muerte de la Princesa Diana debido a un accidente de tránsito.

Por otro lado, en el ámbito nacional, en 1992 tenemos que el 12 de agosto se firma el Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLC) entre Estados Unidos, México y Canadá, este tratado en 1994 entra en vigor. Surge un levantamiento armado indígena en Chiapas, en ese mismo año el día 23 de julio de 1995 se firma un acuerdo mediante el cual se reestructura la deuda externa de México, además de eso en abril se inician las negociaciones entre el Gobierno y el Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) firmando un acuerdo al año



siguiente. En el año 1998 México y Canadá firman convenios en materia de educación, ecología, salud, telecomunicaciones y combate al narcotráfico, ese mismo año se firma un tratado comercial con Chile. (National Geographic, 2013).

Primera década de los 2000

La década del 2000 estuvo marcada por sucesos importantes en América Latina, entre los cuales destacan: El partido revolucionario institucional (PRI) pierde el poder que había tenido durante 71 años a manos del Partido Acción Nacional (PAN). El retiro político del poder cubano de Fidel Castro fue anunciado en 2006 y efectuado en 2000. En el año 2005 Evo Morales ganó la presidencia de Bolivia, siendo el primer presidente indígena y que obtuvo más del 50% de los votos.

La crisis del año 2008 se caracterizó por la quiebra en distintas empresas alrededor del mundo, afectando a los países hasta el día de hoy. En el mismo año el petróleo tuvo un incremento en su precio.

Segunda década de los 2000

“Algo que no le faltó a esta fueron eventos que han pasado a la historia como referentes obligados para comprender el mundo del presente:

- Explosión de las redes sociales.
- Viralización de las fake news o noticias falsas.
- El debate sobre los límites de lo que puede o no ser políticamente correcto.
- Asimismo, el resurgimiento del fascismo y las ideas nacionalistas, el clasismo y racismo rampantes.
- Avances tecnológicos sorprendentes.
- La nueva oleada de feminismo” (Muy interesante, 2019).



Dentro de la explosión de las redes sociales surge un fenómeno denominado “memes” el cual se vuelve un código compartido entre los usuarios de redes sociales.

En México se celebraba el bicentenario de la independencia y el centenario de la revolución, por lo cual se realizaron diversas festividades y un monumento.

La primera mitad del año 2012 se caracteriza por ser el final del mandato del presidente mexicano Felipe Calderón, quien pertenecía al Partido Acción Nacional y con su estrategia en contra del narcotráfico protagonizó un sexenio violento.

La segunda mitad del año 2012 siguió en polémica, pues al lanzarse las candidaturas del entonces aspirante del Partido Revolucionario Institucional (PRI) Enrique Peña Nieto se suscitó un percance que derivó en el descontento de los estudiantes de la Universidad Iberoamericana los cuales tomaron más fuerza en redes sociales con la utilización del hashtag #Yosoy132 que culminó con marchas hasta el día de la toma de protesta de Peña Nieto.

Donald Trump ganó las elecciones en Estados Unidos después del gobierno de Barack Obama, este suceso fue relevante, ya que según la crítica internacional, la victoria fue gracias a los escándalos y “*Fake News*” o noticias falsas que se realizaron en redes sociales a la competencia de Trump, Hillary Clinton.

En el 2017 un sismo azotó a la república mexicana con fuertes daños estructurales y humanos, tomó gran relevancia, pues tres décadas atrás en la misma fecha había sucedido una catástrofe similar.

El siguiente año estuvo marcado por la contundente victoria del candidato Andrés Manuel López Obrador representante del partido Movimiento Regeneración Nacional (Morena) quien llevaba múltiples intentos en campañas para la presidencia de la República Mexicana. (Muy interesante, 2019)



Streaming

El *streaming* tiene como antecedente las transmisiones de radio y las de televisión, ya que comparten esta característica que es el transmitir la información a un dispositivo sin necesidad de que en este se almacene en los ordenadores” “Los cambios de la televisión hacia otras formas de consumo suponen una ruptura social de algo históricamente arraigado como lo es la televisión tradicional y no tener elección para ver un contenido cómo y cuándo quieras” (López, 2018)

El *streaming* tiene esta misma función, pero con el añadido de que se transmite por medio de internet. Así que va de la mano con la cronología de la computación y el internet.

En un inicio las computadoras no tenían interfaz gráfica, era únicamente textual, con la invención del sistema operativo de *Microsoft* esta interfaz se volvió gráfica y con iconos haciendo más fácil la manipulación de una computadora, esto derivó en que la industria de la computación fuera más accesible y estuviera al alcance de aquellos que no tenían conocimiento del lenguaje de programación, la gente comenzó a adquirir computadoras y con el paso del tiempo el acceso a internet venía con una conexión telefónica.

Las transmisiones de imágenes eran muy lentas, por ende la de video y audio eran una cosa impensable, además de que no había manera de que encontrarlas en alguna página en concreto si no tenías el *link* para acceder a esto, aquí aparece *Google*, creando un algoritmo que permite encontrar páginas de internet dándole algunas palabras clave.

Gracias a esto y al crecimiento de internet, más servidores se ponían a disposición de este, las bandas anchas en los servicios telefónicos permiten más velocidad y almacenamiento en la red, era posible reproducir videos almacenados en páginas de internet, dando así el inicio al *streaming*.



Una cantidad inmensa de servidores comenzaron a almacenar video y música a la que podía accederse a través de internet, ya sea para descargarse o para poder visualizarse desde la misma plataforma, aún era una tecnología inestable, ya que se podía congelar la imagen o descargar el audio, etc. Además, no permitía mucho tiempo de visualización constante, teniendo que esperar media hora entre video y video.

Torrent, *Megaupload* y muchas otras páginas eran famosas por almacenar distintos tipos de archivos, desde textos hasta música y videos, si bien alternativas como *iTunes* eran más seguras, ya que eran legales y carecían de virus era una opción a la que pocos recurrían por el hecho de que había que pagar una cuota por el contenido, haciendo más atractivo a páginas como las antes mencionadas por qué era contenido gratuito aunque ilegal, tras el cierre de *Megaupload* por una demanda de infringir derechos de autor en internet se ha hecho más hincapié en el uso y distribución de contenido de artistas de distintas índoles y en qué el hacer esto sin su consentimiento será sancionado.

Esto facilitó a qué plataformas como *Netflix* o *Spotify* brillaran, ya que con un pago mensual se podía acceder a un catálogo extenso de contenido de manera legal y cómodo, *Spotify* no te cobraba por canción como *iTunes*, sino que al pagar al mes tienes acceso ilimitado a todo su catálogo, diversas plataformas de televisión prohibieron qué plataformas como *YouTube* subieran su contenido y optaron por tener plataformas a las que puedes acceder teniendo una suscripción a un servicio de cable y entrando a la aplicación del canal tendrás acceso a su contenido online.

Compañías como *Disney* o *Warner Brother* crearon sus plataformas para transmitir su contenido completo por un pago mensual como *Netflix*, migrando de los cines y la televisión al internet y haciendo uso del streaming.

En el año 2019 el *streaming* dejó de servir solo para transmitir audio y vídeo, pasó a transmitir videojuegos también usando la misma mecánica que tiene la



transmisión de video, almacenar toda la información en servidores externos para que cualquier dispositivo con acceso a internet pueda hacer uso de esta tecnología.

YouTube tiene una peculiaridad que ningún servicio de *streaming* tiene y eso es que el usuario que consume el contenido también puede ser el creador del contenido y es remunerado por este trabajo. Si bien ofrece contenido como series y hay que pagar una mensualidad para acceder a ellas o escuchar la música que está en sus servidores sin anuncios, también requiere de otro pago, permite que tengas acceso a muchos de sus contenidos de manera gratuita.

No solo servicios como *Hulu* o *Netflix* hacen uso del streaming, en redes sociales ya también se transmiten videos y audios, en *facebook* hay mucho contenido el cual puede ser visto por los usuarios de esta página, en especial vídeos e imágenes que es el fuerte de esta página, además de que permite hacer transmisiones en vivo que es otra forma de *streaming* no todos son contenidos ya grabados sino también contenidos que se están creando en el momento de su visualización. *Twitch* y *YouNow* son las plataformas por excelencia del *streaming* en vivo, teniendo la mayor cantidad de audiencia en cuanto a en vivos se refiere.

Instagram, *Twitter*, *Amino* y *WhatsApp* son otras redes sociales que hacen uso del *streaming*, ya sea en su formato de "historia" o con transmisiones en vivo, las redes sociales dejaron de ser *chats* donde la gente se mandaba solo texto, si no que también se transmiten notas de voz, se mandan canciones y videos.



ESTADO DEL ARTE

En este apartado anexamos los trabajos consultados durante nuestra investigación con respecto a tres palabras claves: *Millennial*, *streaming* e identidad, las cuales surgen de las preguntas y objetivos nombrados con anterioridad.

Millennials

En el trabajo de Aguilar Mier, Marisol, escrito el mes de octubre del 2016 titulado “Los *Millennials*: la generación de las redes sociales” nos da como aproximación el inicio de la generación *millennials* como la gente nacida entre 1981 y 1995 y nos habla de los comportamientos comunes que tienen los miembros de esta generación y hace un gran énfasis en la utilización de los medios digitales para sus interacciones.

Por otro lado, tenemos el texto de Varela, Héctor Gabriel, en su trabajo “Los “Y” o *Millennials*: atributos generacionales versus perfil ideal del extorsionista contemporáneo” en el cual habla sobre las brechas generacionales y los atributos profesionales de los individuos nacidos durante la generación *millennials*, dando distintas características de esta generación a comparación de las generaciones anteriores, si bien este trabajo hace énfasis al campo laboral, es un componente importante, ya que una de las características de la generación es que en este momento todos son mayores de edad y ya pueden desempeñarse en el campo laboral.

Rivera Cecilia, escribe en su investigación “*millennials*: El nuevo reto del *Marketing*” hace un estudio sobre las características que tienen los integrantes de



la generación *Millennial* con el objetivo de crear estrategias adecuadas para hacerles llegar los mensajes del *marketing* para los nuevos tiempos que corren.

El siguiente trabajo es “La fuga de los *millennials* de la televisión lineal” escrito por Guerrero Pérez E., en este trabajo se aborda la temática de tanto el perfil de la generación *millennials* y de los hábitos de consumo de los contenidos expuestos en la televisión.

Pérez Condes, Mónica, escribe un trabajo titulado “*Influencer engagement*, una estrategia de comunicación que conecta con la generación *Millennial*” en este trabajo que realizó para la obtención de su grado en publicidad, relaciones públicas habla de la utilización de la figura del *influencer* para conectar marca con el consumidor *millennials*.

Ibáñez, Elena; Cuesta, Martín; Tagliabue, Rosana y Zangaro, Marcela escribieron el texto “La generación actual en la universidad: El impacto de los *millennials*”, trabajo en el cual habla de que la generación *millennials* en primer lugar tiene valores, tipos de aprendizaje, estilos de trabajos diferentes a la generación anterior, por ende, en este estudio se hace esta relación entre el *millennial* y los estudios de nivel superior.

En el texto “Los *millennials* su forma de vida y el *streaming*” escrito por Medina Salgado Cesar abarcamos dos de nuestras categorías a analizar, los *millennials* y el *streaming*, como son estos y cómo hacen uso de los medios de *streaming*.

“El *marketing* de influencia en moda. Estudio del nuevo modelo de consumo en *Instagram* de los *millennials* universitarios” es el título del texto redactado por Concha Pérez Curiel el cual habla del consumo de moda y cómo las marcas hacen uso del *marketing* por medio de los *influencer* para poder llegar a su público objetivo qué son los *millennials*.



En el texto del congreso virtual internacional transformación e innovación en las organizaciones escrito por Saucedo Soto, María; Hernández Bonilla, Alicia; Amezcua Núñez; De la Peña León, Alicia. Titulado “*Millennials* una generación que consume y gasta diferente” se interesan en conocer el consumo y entretenimiento de los alumnos de la universidad de Coahuila y como el *streaming* puede ser el resultado de esta interesante investigación.

Por otro lado, la investigación titulada “La generación de los *millennials* frente al consumo socialmente responsable” escrito por Peñalosa Otero, Mónica Eugenia y López Celis Diana María, profundiza en el conocimiento y actitudes frente al consumo de jóvenes clase media con edades de 18 a 25 años en la ciudad de Bogotá. Esta investigación realiza una investigación exploratoria con alcance cualitativo y establece un grupo focal como técnica directa. Analiza la información con el programa Atlas. Ti.

“*Millennials*, ¿Irresponsables o incomprensidos? El caso de la unidad académica preparatoria Guasave Diurna-Uas” investigación a cargo de Duarte, Sánchez y Zapata analizan la preparatoria Guasave que forma parte de la Universidad Autónoma de Sinaloa desde la perspectiva generacional. A través de estas categorías destacan la manera en que cada grupo entiende su entorno y el porqué de sus distintas maneras de ver la vida.

La Generación de los *Millennials* Con información de la ponencia “*The Next Normal. An unprecedented look at Millennials worldwide*” presentada en el congreso de ESOMAR 2013 por Christian Kurz, Carlos García y Jo McIlvenna Nos expone a grandes rasgos las conclusiones a las que se llegaron con el término *Millennials*

“La generación *millennial* y la educación superior. Los retos de un nuevo paradigma” De los autores Zulma Cataldi y Claudio Dominighini. Este artículo describe las características más sobresalientes de la generación del milenio,



principalmente enfocados en la educación superior, pues pretende entender cómo los jóvenes aprenden en esta era de la digitalización.

Identidad

“El impacto de la Internet en la Definición de la Identidad Juvenil: Una Revisión” este trabajo fue escrito por Zegers, Beatriz y por Larraín, María Elena para la Universidad de los Andes, en este encontramos una revisión del impacto positivo y negativo que tiene el Internet en los rasgos de identidad de los jóvenes que utilizan esta herramienta.

En “Los medios de comunicación y la construcción de la identidad adolescente” escrito por Pindado Julián (2006) el aporte para nuestro trabajo es que habla de los recursos simbólicos que brindan los medios de comunicación lo cual ayuda a la creación de una identidad en el individuo, en este caso hablando de la edad adolescente la cual es una etapa de desarrollo de la identidad.

“Jóvenes: comunicación e identidad” es el trabajo de Barbero, Jesús Martín el cual busca analizar la forma de la comunicación de los jóvenes y la generación de identidad, lo que caracteriza a esta generación.

“Imaginario social, comunicación e identidades colectivas” escrito por Daniel H. Cabrera Utiliza el término imaginario como concepto clave para definir el espacio de construcción de identidades colectivas y explicar cómo desde este término se puede hacer una reflexión sobre la diversidad y la identidad cultural.

Blanca Luz Arias Arango; Omaira Torres Vásquez y Mónica Alejandra Rendón Arroyave realizan una investigación titulada “Construcción de la identidad de los adolescentes usuarios de internet en el municipio de Amalfi” Esta es una investigación que destaca las principales características de los adolescentes usuarios de internet en un municipio de Antioquia del cual obtienen el resultado de



que internet permite la construcción de identidades múltiples y a la vez un instrumento de doble filo pues tiene beneficios pero también riesgos.

Streaming

Prieto (2008) en su texto titulado “Diseño de materiales multimedia: web 2.0” da las características técnicas del por qué es el *streaming* y el cómo funciona, este texto es muy importante para el apartado del marco conceptual.

En el texto escrito por Alaminos Fernández, Antonio Francisco titulado “Estados de Ánimo y las listas de reproducción en *streaming* en *Spotify*” habla sobre no solo de la característica que tiene esta plataforma de *streaming* por sí sola, sino que de los usuarios que utilizan dicha plataforma, haciendo un análisis de los estados de ánimo con respecto al tipo de música que ponen en dicha plataforma.

“Comunicación política en Internet: La tendencia al “Infoentretenimiento” político en *YouTube*” escrito por Berrocal González, Salomé, Campos Domínguez, Eva y Redondo García, Marta hace un análisis del contenido político en la plataforma de *streaming YouTube* ya que en la actualidad se ha presentado un incremento en la visualización de este tipo de contenidos en las redes sociales.

El siguiente texto es “*YouTube* como plataforma de la sociedad del espectáculo” El Dr. Bañuelos Jacob habla sobre la representación y el consumo cultural en la plataforma de *YouTube* haciendo un estudio semántico de la construcción textual de los contenidos en la plataforma.

“Contenidos audiovisuales y televisivos para dispositivos móviles: una aproximación al mercado español” trabajo escrito por Adelantado, Eulalia y Martí José hablan del crecimiento del mundo digital, la cantidad de personas en España con un dispositivo móvil con el cual acceden a este entorno digital para la obtención de entretenimiento, navegando en este trabajo las ventajas y las



desventajas que tiene la producción de contenido audiovisual para estas plataformas.

En “El nuevo negocio mediático liderado por *Netflix*: estudio del modelo y proyección en el mercado español” de Izquierdo-Castillo, Jessica se hace un análisis de la forma en la que este medio de *streaming* hace negocios, el cual es un modelo que está siendo replicado por múltiples plataformas de *streaming*.

“Si quieres veros en acción: *Youtube.com*” Prácticas mediáticas y autoprotección en Internet” es el título del trabajo realizado por Ardevol, Elisenda y San Conelio, Gemma (2007) hablando de la plataforma *YouTube* como herramienta para que los nuevos creadores de contenido puedan exponer sus trabajos en Internet. “Navegaciones errantes. De música, jóvenes y redes: de *Facebook* a *YouTube* y viceversa” Reguillo, Rossana en este trabajo desde una perspectiva sociocultural la relación que tiene la música y la cultura de los jóvenes a partir de las redes sociales.

MARCO TEORICO / CONCEPTUAL

Cultura

Entendiendo los sucesos y el contexto en el que se desarrollan los millennial consideramos que el término “Cultura” es necesario para explicar los procesos de producción y consumo; para ello citamos al autor Geertz el cual explica que: la cultura. “denota un esquema históricamente transmitido de significaciones representadas en símbolos, un sistema de concepciones heredadas y expresadas en formas simbólicas con las cuales los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida” (Geertz:1987:383).

En esta definición de cultura hace énfasis en los símbolos, los cuales pueden ser cualquier elemento que funcione para vincular ideas o significados entre sí. “los sistemas de símbolos suministran fuentes de información, en cuyos términos



pueden estructurarse otros procesos, y a la vez representar esos procesos estructurados como tales, expresando su estructura en otro medio” (Geertz:1987:91.92).

Entendiendo que los actos culturales son una construcción aprehensión y utilización de formas simbólicas (Geertz: 1987:88) las cuales nos llevan a una serie de sistemas simbólicos que hacen referencia a cualquier objeto acto, hecho, cualidad o relación que sirve como vehículo de concepción (Geertz:1987:88)

Es decir que la cultura es un esquema de significaciones que se expresan de forma simbólica, con estos símbolos pueden estructurarse procesos y estos símbolos pueden representar tales procesos por ende al interpretarse el símbolo se interpreta el proceso que representa es por eso que Geertz estudia la cultura “más como modelo que como medio de expresión y de acción, se acentúa por su visión de la cultura como un texto a ser decodificado” (Nivón: 1991:46).

Esta serie de sistemas simbólicos crean Modelos los cuales son una serie de símbolos cuyas relaciones entre sí moldean las relaciones entre entidades, procesos o cualquier sistema físico...Estos modelos se ven clasificados en “De” que es el manejo de estructuras simbólicas para hacer que estas entren en el sistema preestablecido no simbólico, las cuales podemos interpretar como actos o hechos palpables y “Para” que son el manejo de sistemas no simbólicos, atendiendo relaciones expresadas en sistemas simbólicos (Geertz:1987:91).

Las cuales hacen referencia a la emoción que se genera al insertar un sistema simbólico para poder perpetuarse como modelo.

Lo mencionado arriba crea una cosmovisión lo cual es relato en la manera en que las cosas son en su pura efectividad lo cual depende de la persona, la sociedad y en el entorno y genera un sentimiento de realidad.



Este sentimiento de realidad nos lleva a los ethos que se pueden denominar como Forma común de vida o comportamiento que adoptan los individuos (Geertz: 1987:89) cargado y exteriorizado de símbolos.

Generaciones

Los millennials tienen este nombre por la generación a la que pertenecen, por este motivo, es preciso entender lo que es una generación. Para explicar esto, usamos el texto: *El concepto de generación en las teorías sobre las juventudes de Leccardi* el cual cita a Dilthey

Las generaciones eran definibles en términos de relaciones de contemporaneidad y consistían en grupos de gente sujetos en sus años de mayor maleabilidad a influencias históricas (intelectuales, sociales, políticas) comunes. (Leccardi, 2011:16)

En primer lugar, se debe destacar el término “relaciones de contemporaneidad” es decir, aquellas personas que tuvieron una infancia, juventud y edad adulta que coincidió total o parcialmente en una misma época lo que causó una relación colectiva más profunda puesto que compartieron de cierto modo las mismas influencias las cuales hicieron que se construyera un imaginario colectivo en común.

Este argumento trata de romper la visión cuantitativa de Comte al afirmar que las relaciones generacionales no solamente son cuestión de números, sino que dependen de otros factores como “la maleabilidad a influencias históricas” Es decir, como una figura de tal o cual prestigio es capaz de inyectar su pensamiento en sujetos que comparten el espacio-tiempo.

La cita continúa con “La conexión entre el tiempo humano y el tiempo histórico surge principalmente de la capacidad del primero de unificar el tiempo personal e interpretarlo como un todo con significado” (Leccardi, 2001:16) es decir existen dos medidas de tiempo las cuales para construir una generación deben fusionarse para crear un significado común que el cual se relaciona con la historia.



El autor prosigue: “Es la historia, de hecho, la que permite a la mente humana emanciparse tanto de la tradición como de la naturaleza” (Leccardi, 2001:16) esta emancipación resulta importante pues es la que da la pauta para cambiar el imaginario colectivo de una generación a otra.

Al respecto Leccardi habla de Mannheim:

En otras palabras, lo que configura una generación no es compartir la fecha de nacimiento—la situación de la generación, que es algo «solamente potencial» (Mannheim, 1952)— sino esa parte del proceso histórico que los jóvenes de igual edad-clase comparten (la generación en sí) (Leccardi, 2011: 17).

Esta interpretación del autor en primer lugar nos lleva a entender las generaciones más allá de compartir una fecha determinada de nacimiento, pues se hace hincapié en los “procesos históricos”.

Rescatemos el término “Vínculo generacional”, este vínculo está conformado por la historicidad la cual se conforma de sucesos que marcan un antes y un después; este vínculo a su vez se ve influenciado por la edad en la que se está construyendo la identidad de los jóvenes.

Cuando una persona llega a la vida adulta las enseñanzas de cierto modo han sido solidificadas y justo cuando esto acontece se llega al declive de la generación. La etapa juvenil es muy importante en un proceso generacional pues es donde se juntan las experiencias colectivas que abrazan las primeras impresiones y llevan a los primeros actos. A este concepto regresa la historicidad como parte fundamental del proceso generacional.

Los autores Kotler y Keller (2012) presentan una clasificación de los grupos generacionales que fue presentada en el libro “Marketing Generacional” de Grupo Acir; las cuales son: la Generación Silenciosa, los Baby Boomers (o el *boom* de los bebés), la *Generación X*, la *Generación Y* y la *Generación Z*.



Usando el listado de generaciones se describirán de manera breve algunas características de estas.

- **Baby Boomers:** Nacieron entre los años 1946 y 1964. Se denominan Baby Boomers porque luego de la Segunda Guerra Mundial y con el regreso de los soldados a sus países se experimentó un periodo de crecimiento de la economía y aumento en el número de los nacimientos en las familias. Se caracterizan por tener familias numerosas, ser conservadores y valoran el tener un trabajo de por vida.
- **Generación X:** Corresponde a las personas que nacieron en el periodo 1965-1978. Esta generación valora lo que tiene y es monotarea. El término “Generación X” fue relativamente popular entre los medios de comunicación de la década de 1990 como forma de designar a quienes eran adolescentes en ese momento (y que irónicamente son los últimos miembros de dicha generación) y asociándolos generalmente con el canal de televisión MTV.
- **Generación Y:** También llamada “del milenio” o *Millennials*, corresponde a personas nacidas entre 1981 y 1995. En la década de los 80’s, se dio el terrorismo y la crisis económica hizo que este periodo fuera denominado como “la década perdida”. Varias familias optaron por ir al extranjero para buscar mejores condiciones de vida. En los 90 se establece una economía de orientación al mercado. En esta época, las personas nacieron en un contexto de globalización y desarrollo de internet y redes sociales. Se inició un crecimiento de la economía como no se había visto antes. Los Millenials son el reflejo de los cambios de los últimos 20 años, es la primera generación que creció con computadoras, cable, Internet, email, mp3, celulares, etc. Se les ha exigido mucho y están acostumbrados a hacer mucho. Y por el momento son el mercado más atractivo, presente y futuro.
- **Generación Z:** O de los nativos digitales, corresponde a personas que nacieron a partir del año 1996 y tienen menos de 21 años. Los miembros de esta generación han nacido con el internet y el uso de las tecnologías de la



información. Son multitareas, poco pacientes, trabajan en grupo y han revalorizado la actividad empresarial. Parte de esta generación ya está en los primeros años de la universidad y en los siguientes años se incorporarán al mercado laboral. Se mueven por diversos estilos musicales, siendo el rap, el pop, el heavy metal y el pop punk, los más seguidos. Se les considera tecnológicamente muy conectados, habiendo tenido uso desde muy pequeños con tecnologías como DVD, Internet, mensajes instantáneos o SMS, comunicación por celular, reproductores de MP3 y el famoso YouTube.

Por su parte, el centro de investigaciones Pew Research publicó un estudio en el año 2018 sobre la generación *millennials* donde señalan que la generación del milenio está conformada por las personas nacidas entre 1981 y 1996.

“Con el fin de mantener la generación Millennial analíticamente significativa y comenzar a ver lo que podría ser único en la próxima cohorte, el Centro de Investigación Pew decidió hace un año usar 1996 como el último año de nacimiento de los Millennials para nuestro trabajo futuro. Cualquier persona nacida entre 1981 y 1996 (edades 23 a 38 en 2019) se considera Millennial, y cualquier persona nacida a partir de 1997 es parte de una nueva generación” (Centro de Investigación Pew,2018).

Siendo esta definición con la que nos guiaremos en este trabajo de investigación.

Las generaciones, como se mencionó antes, son un grupo de personas que nacieron en un tiempo determinado y por ende tienen ciertas características similares, si bien no todos los pertenecientes a cada una de las generaciones comparte todas las características mencionadas, si una gran parte de esta, son características que definen a la generación. Compartieron contexto y aunque no compartan el mismo espacio geográfico, hay muchas características que se comparten a pesar de eso.

Marc Prensky (2018) dice que “Cada generación aporta algo valioso y diferente. La oportunidad está en que cada una de las generaciones logre ver eso”.



Esto es una simple explicación de las características que tienen las generaciones más recientes, en el siguiente apartado se abundará en la generación que compete a este trabajo que es la generación Millennial.

Generación Millennial

Jason Dorsey en una entrevista para la *BBC* Mundo dijo sobre los *Millennial*

"Los 'millennials' son la generación de adultos más diversa. Son también la generación más conectada. Son quienes tienen un mayor nivel educativo, pero muchos se sienten frustrados porque no pudieron alcanzar sus altas expectativas laborales debido a la crisis económica y a otros eventos globales" (Dorsey:2018). Tras sus investigaciones Dorsey menciona que hay dos tipos de *millennial*; los *millennials* viejos y los *millennials* jóvenes, estos están en constante conflicto, debido a "la relación de cada tipo de "*millennial*" hacia la tecnología: unos recuerdan la época analógica; otros nacieron cuando el mundo ya era digital" (Dorsey:2018).

Es decir que lo que divide a la generación es si ellos vivieron la revolución digital y en tanto que los otros, en su momento de nacimiento, esta revolución ya se había dado.

"Toda gira en torno a las diferencias culturales: de lo predigital a lo posdigital. Lo que ha cambiado es la actitud. Si creciste en el mundo predigital, la privacidad y las comunicaciones cara a cara serán más importantes para ti que para quienes nacieron en el mundo digital" (Dorsey:2018).

Las personas predigitales o los que nacieron antes del auge tecnológico son los que más critican a la generación millennial, las críticas son hacia el uso excesivo de los aparatos electrónicos.

Una de las características importantes de la generación *millennials* o generación Y como también se conoce, es el uso de la tecnología.



“Según su rango de edad.

- Constituyen el 26% de la población mundial (alrededor de 1800 millones).
- De estos, solo 130 millones están en Estados Unidos y Europa
- En América Latina representan el 30% de la población total.
- De acuerdo con una estimación realizada en 2020 por la Organización internacional de juventud para Iberoamérica, en 2020 representan el 59% de la población del planeta y en 2025 constituirá el 75% de la fuerza laboral mundial” (Barbetti, P. A., Marturet, A., & Cardozo, D, 2017).

No solo por su edad y su relación con el cambio de milenio es conocida la generación millennial, también es la primera generación de nativos digitales que son producto de la llamada revolución digital “la cual se sostiene de la idea de que internet, especialmente, ha inaugurado otro modelo cultural caracterizado por una velocidad extrema y por nuevas formas de pensar, sentir, hacer y significar” (Barbetti, P. A., Marturet, A., & Cardozo, D. (2017). Se podría decir con esto que la generación millennial puede ser caracterizada por ser cambiante, por su poder de transformación.

A pesar de que la globalización tiene un tinte homogeneizador dadas las características de los *millennials* estos logran una diversidad entre ellos, si bien no rompen con las características de las generaciones anteriores, las cambian, las modifican a su manera para que sea nuevo. Están a mitad del camino entre lo viejo y lo nuevo, no llegaron al mundo con la tecnología, vieron el surgimiento de algunos elementos, pero estos solo eran modificaciones de los anteriores dispositivos, siendo el MP3 solo una modernización de la radio, del estéreo, del *discman*, viven un mundo de cambios tecnológicos constantes.

Carrillo, A., & Umaña, N. (2006) han definido cinco categorías para clasificar a los millennials en Centroamérica, jerarquizados según su relación con el contexto global.

- Conectados, por utilidad.



-
- Idealista, que busca cambios.
 - Techie, que participa.
 - Vieja escuela, más tradicionales.
 - Limitados, excluidos del prototipo millennial.

Para poder entender a los *millennials*, ya que están a mitad del camino, no pueden definirse como blanco ni negro, se tendría que analizarlos en sus diferentes campos para poder entenderlos, para esto la Organización internacional de juventud para Iberoamérica propone al menos cuatro dimensiones de análisis: la económica, la social, la política y la cultural.

- Dimensión económica: Aunque durante sus primeros años de existencia disfrutaron de altos niveles de tranquilidad, los millennials han vivido el recorte del estado de bienestar y la crisis económica.
- Dimensión social: Cambio en la priorización de valores, dificultades económicas se han unido para poder poner en jaque los hitos que definen el modelo tradicional de la adultez.
- Dimensión Cultural: Han mutado el lenguaje, los sentidos y las formas de comunicarse y de relacionarse.
- Dimensión Política: Habrá que tener en cuenta que la millennial es una generación heredera de las imperfecciones de la democracia que sobrevivió a las dictaduras militares; por ello, enfrentan grandes retos que tienen que ver con la desigualdad, el populismo, los estrictos límites entre derecha e izquierda y la corrupción” (Organismo Internacional para la juventud. (2016)

Sabada y Bringué (2010) citado por Area Moreira, Borrás y San Nicolás, identifican las principales características de niños, adolescentes y jóvenes en relación con su uso de las tecnologías de la información y la comunicación, lo cual nos puede ayudar a entender el contexto en el que se desarrolló la generación de milenio.

- Equipada: tiene acceso a una amplia gama de dispositivos tecnológicos.



-
- Multimodo: realizan varias tareas simultáneamente, incluso aprovechando la disponibilidad de varias pantallas a la vez.
 - Movilizada: a partir de los 12 años de edad ya disponen de teléfonos móviles.
 - Interactiva: prefieren la interactividad que les ofrece internet frente a la televisión.
 - Emancipada: en el contexto del hogar disponen de sus propias pantallas, lo que permite tener más independencia en relación con el uso de la tecnología y al consumo de información relacionada con las mismas.
 - Autonomía: en la franja de edad 10-18 años más de la mitad declara estar solo cuando ve la tele, cuando juega a la videoconsola o cuando navega por internet.
 - Que necesita relacionarse: (...) el 70 % de los usuarios de internet entre los 10 y 18 años tienen al menos un perfil en una red social.

Nativos Digitales

Para retomar este concepto es preciso señalar a los millennials, ya que ambos comparten características, como por ejemplo el uso del lenguaje digital “Puesto que todos han nacido y se han formado utilizando el particular “lenguaje digital” de juegos por ordenador, vídeo e internet” (Prensky:2001:05). Por otro lado, los que no nacieron con estos aditamentos digitales y se integraron al ciberespacio posteriormente se les denomina Inmigrantes digitales, es decir que los que son de la Generación X hacia atrás pertenecen a esta categoría.

Los rasgos que diferencian a los nativos digitales con los migrantes digitales, como lo remarca Presky, son los siguientes, por un lado, nativos digitales.

- “Quieren recibir la información de forma ágil e inmediata.
- Se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos.
- Prefieren los gráficos a los textos.
- Se inclinan por los accesos al azar (desde hipertextos).



-
- Funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en Red.
 - Tienen la conciencia de que van progresando, lo cual les reporta satisfacción y recompensa inmediata.
 - Prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional”. (Prensky: 2001:06)

Por otro lado, tenemos a los migrantes digitales, para lo cual nos dice lo siguiente: “No parecen valorar suficientemente las habilidades que los nativos digitales han adquirido y perfeccionado año tras año a través de interacción y prácticas, y prefieren moverse dentro de lo que es conocido en virtud de su forma de aprender (Prensky:2001:06)

Identidad

Todas las personas desarrollamos una manera particular de observar nuestro entorno, por lo cual, es importante explicar el término identidad. Para este término, Navarrete explica el concepto de identidad como:

Una categoría general que posibilita que tengamos un lugar de adscripción (histórico-temporal) frente a los demás a distinguirnos de los otros (sujetos, instituciones, grupos, familias, comunidades, movimientos sociales, naciones), y decir qué es lo que somos y lo que no somos. (Navarrete, 2015)

En este concepto se habla de la necesidad de incorporar por un lado un tiempo y los acontecimientos que rigen ese tiempo a partir de todo ello uno puede dictaminar lo que es y lo que no es.

Dentro de sus conceptos se cita a Sigmund Freud para discutir sobre el término identificación y nos dice “Sigmund Freud no habla propiamente de la identidad sino más bien de identificación y del proceso identificatorio, es decir, la identificación se da en el momento que sucede una ligazón afectiva con otro ser” Es decir, los lazos más profundos y el proceso más puro dentro de los procesos



identitarios dependen de un momento en el que una emoción o un sentimiento de afecto crean una aparente conexión con otra persona. Prosigue:

Cabe señalar que la identificación no es total y tal cual, sino por el contrario, es parcial, limitada y también es ambivalente, en el sentido que podemos identificarnos con una persona en un aspecto que aprobamos de ella o en uno que rechazamos, o bien como un deseo de aceptación o de eliminación que el yo puede copiar o no de la persona amada o no amada. (Navarrete: 2015: 467, 468)

Es decir, puedes sentirte identificado en las cuestiones que amas o rechazas, por tal motivo depende de la aprobación personal y no es total ni fija.

La identificación se produce en el orden simbólico cuando el sujeto asume la imagen reflejada de su exterior, la imita y se constituye como tal a través de la imagen imitada, pero resignificada, "Ese exterior simboliza la permanencia mental del yo al mismo tiempo que prefigura su destinación enajenadora" (Lacan, citado en Mazzuca, R., Bleyrat, H., Mazzuca, S., Ayerza, R., Calzado, A., Donatello, & Tendlarz, E. (2005).88).

La parte crucial de la identificación ocurre cuando aparte de asumir la realidad del otro, esta se tiende a imitar y dentro de la concepción de sí mismo se construye a través del otro que imitamos:

La identidad se constituye dentro y no fuera del espacio ideológico del que formamos parte, en dicho espacio se encuentra una serie de elementos de libre flotación que el sujeto atrapa, acepta o se identifica con varios de esos elementos, pero solo uno es el que lo acolcha o 'determina' en mayor medida o sobre el cual los otros significantes se rigen. (Cazales-Navarrete:2015)

La construcción de la identidad está conformada por el espacio ideológico lo cual añade elementos que se encuentran en nuestro contexto y lo que el individuo atrapa del mismo. Así también remarca que existe una cualidad que destaca de las demás y por la cual se rigen los demás procesos que van cambiando en los seres humanos.



El sujeto tiene no una sino varias posiciones identitarias que se apropia a partir de su ubicación espacial, desde su contexto o espacio simbólico, desde su interior-exterior. En este sentido, se asume que la identidad no está prefijada, determinada, si bien es cierto que se fija temporalmente, también es cierto que no se fija definitiva o esencialmente. (Cazales-Navarrete: 2015; 470)

Bourdieu plantea que la identidad se construye en la práctica social a partir de representaciones mentales (actos de percepción y apreciación, de conocimiento y reconocimiento) y de representaciones objétales (cosas o actos). Estas representaciones a su vez están en constante lucha por el poder, “luchas de hacer ver y de hacer creer, de hacer conocer y hacer reconocer, de imponer la definición legítima de las divisiones del mundo social” (Bourdieu, citado en Cazales-Navarrete 2015).

En este sentido, Grossberg (1996) citado en Cazales-Navarrete (2015) menciona que la centralidad del concepto identidad es un desarrollo “moderno”, tanto en el discurso teórico como en el político. Despliega el tema de la identidad desde tres lógicas:

Carolina de la Torre plantea la siguiente definición de identidad personal y colectiva:

“Cuando se habla de la identidad de un sujeto individual o colectivo hacemos referencia a procesos que nos permiten asumir que ese sujeto, en determinado momento y contexto, es y tiene conciencia de ser él mismo, y que esa conciencia de sí se expresa (con mayor o menor elaboración) en su capacidad para diferenciarse de otros, identificarse con determinadas categorías, desarrollar sentimientos de pertenencia, mirarse reflexivamente y establecer narrativamente su continuidad a través de transformaciones y cambios.[...] la identidad es la conciencia de mismidad, lo mismo se trate de una persona que de un grupo. Si se habla de la identidad personal, aunque filosóficamente se hable de la igualdad consigo mismo, el énfasis está en la diferencia con los demás; si se trata de una identidad colectiva, aunque es igualmente necesaria la diferencia con “otros”



significativos, el énfasis está en la similitud entre los que comparten el mismo espacio sociopsicológico de pertenencia.”

En este amplio concepto destaca el término “la conciencia de la mismicidad” es decir, es decir, el proceso en el que puede ser consciente de tus propias características, que posteriormente destacan de entre los demás espacios.

Producción, producción digital y producción de los mensajes.

Pero ¿Qué es la producción? La producción según Myriam Quiroa del sitio web Economipedia es “La actividad económica que se encarga de transformar los insumos para convertirlos en productos.” (Quiroa, 2020).

Es decir, esta actividad aprovecha los recursos y los materiales para elaborar bienes o servicios los cuales sufren un proceso de transformación que los lleva a cubrir una necesidad.

Posteriormente la autora continúa diciendo que:

Se podría decir que la producción es una actividad dirigida a la satisfacción de las necesidades humanas, a través del procesamiento de la materia prima, hasta generar productos o mercancías, que serán intercambiadas dentro del mercado. (Quiroa, 2020)

Así pues, el producir necesita del procesamiento de materia prima la cual genera un producto, servicio o mercancía que se oferta dentro de un mercado.

Para que esto se pueda producir se necesitan medios de producción, como son:

Instrumentos inherentes a todo proceso de producción. Su posesión y aprovechamiento está estrechamente relacionada con el concepto de propiedad privada. Es decir, se trata de factores productivos susceptibles de ser poseídos por un titular ya sea persona física o



jurídica, pública o privada. A su vez pueden ser comprados y vendidos para la realización de actividades económicas. (Sánchez, 2020). Son todas las herramientas (físicas o digitales) las cuales son posesión de una persona o institución, las cuales utiliza para realizar alguna actividad económica

Por consiguiente y entendiendo el significado de la producción y los medios de producción hablaremos de la producción digital.

La producción de medios digitales es el proceso mediante el cual los archivos digitales se crean, mejoran, codifican y distribuyen utilizando numerosos métodos de procesamiento a través de aplicaciones de software y hardware de computadora. (Spiegato,2022)

Es decir, se procesan archivos digitales que pertenecen a un individuo o institución a través de un ordenador.

Spiegato, en su artículo continúa diciendo que:

Estos archivos representan una variedad de tipos de medios, incluidos audio, video, gráficos y contenido escrito como se ve en Internet. Estos tipos de medios suelen estar codificados específicamente para funcionar en un entorno o plataforma predeterminados. (Spiegato,2022).

Aquí podemos entender que, los archivos digitales son productos, visuales, auditivos, audiovisuales y escritos los cuales, pueden observarse por medio de un ordenador (Computadora o celular/software) el cual cuenta con una plataforma (App/hardware) específica, la cual le permite su reproducción en internet.

En los años 70 surge un concepto que comienza a explicar de una mejor manera el estudio de las producciones y es denominado “Sociología de la producción de los mensajes” la cual se pregunta ¿Por qué ciertos temas son tratados con más relevancia que otros?



La sociología en el tema de las producciones, se basa en el modelo ritual que se refiere a la interacción de la ciber comunidad millennial a través de la cultura, ya que los mediáticos adquieren una visión común entre los que comparten el mismo contexto y su ciber entorno.

“Analizar una emisión va más allá de una simple identificación del medio de comunicación o de los profesionales de la comunicación que confeccionan los mensajes. Se requiere estudiar los diversos condicionantes que inciden en la producción misma de los mensajes, desde aquellos, de orden individual (Clase social, educación, actitudes políticas, valores profesionales)”. (Lozano, 1996)

Según Lozano, “En la producción de los mensajes inciden condicionantes desde el nivel más micro (los individuales) hasta lo más macro, como los del nivel ideológico”. (Lozano,1996).

Shoemaker y Reese presentan un modelo para estudiar las condicionantes que inciden en la producción y aunque esta teoría se enfoca en la producción de medios antiguos como la TV. y radio, tomaremos en cuenta algunos aspectos para nuestra investigación.

Según este enfoque las condicionantes que afectan la producción del mensaje se encuentran íntimamente relacionadas con las características individuales de los profesionales que los confeccionan. Es decir, las características individuales de nuestros *Youtubers* se encuentran íntimamente ligadas a la forma en la que producen sus videos. Así pues.

“Factores como el sexo, la edad, la clase social, la educación, los valores personales, las actitudes políticas y las orientaciones religiosas de los comunicadores, entre otros, pueden influir en el contenido final de los mensajes”. (Lozano, 1997)

Teniendo en cuenta que las condicionantes afectan el mensaje, desagregaremos las variantes que plantea este autor en nuestro tema de investigación.



Sexo

Según Lozano,

“Dadas las diferencias en la socialización de los hombres y mujeres en la mayoría de las sociedades, es lógico contrastes en los énfasis, ángulos y percepciones de los mensajes según hayan sido producidos por comunicadores de uno u otro género”. (Lozano,1996).

Por lo tanto, elegimos *Youtubers* del sexo femenino y masculino para entender cómo funcionan estas diferencias en cuanto a los videos que producen.

Edad

Dado que “La perspectiva de los acontecimientos que tenga un joven será muy distinta de la de un adulto o anciano” (Lozano, 1997). Colocamos un rango de edad y una generación para poder entender la producción que se realiza en la plataforma de *Youtube*.

Clase social

“Numerosos estudios sociológicos han demostrado la decisiva influencia de la extracción de clase tanto en las visiones del mundo y la vida”. (Lozano,1996).

Por ello, la importancia de entender la clase social a la que pertenecen nuestros *Youtubers* y la adquisición a la que ascienden de acuerdo a sus números de seguidores puesto que la plataforma se maneja en cuanto a niveles de popularidad.

Educación

Entendiendo que “La escuela como institución socializadora, es clave en la transmisión de conocimientos, destrezas y habilidades que marcan al individuo a lo largo de su vida”. (Lozano,1996).



La condicionante nos lleva a entender como los *Youtubers* utilizan el imaginario colectivo valiéndose de caricaturas y programas que compartieron en su infancia para conectar con los integrantes de su misma generación.

Ideologías políticas

“Aunque los códigos profesionales de los periodistas tienen a favorecer en ellos posturas neutrales ante los partidos políticos y las ideologías Sin duda alguna mantienen su propias posiciones y convicciones” (Lozano,1996). Por eso, es normal entender que cualquier persona que se encuentre inmersa en el mundo de la comunicación y la producción mantiene una postura ante distintos temas. En nuestro caso, la mayoría se muestra un repudio ante la autoridad debido a su contexto histórico ya mencionado con anterioridad.

Valores religiosos

Según la condicionante, “Las creencias y aficiones religiosas de los comunicadores también constituirse en influencia sobre el contenido de los medios”.(Lozano,1996) Así pues, podemos recalcar que la generación millennial de nuestro país no profesa una religión clara o no se inclinan a la religión católica.

Valores profesionales

En los valores profesionales “La objetividad sirve para generar credibilidad hacia la actividad periodística”. (Lozano,1996). Aunque la mayoría de los *Youtubers* no son periodistas, la credibilidad juega un papel muy importante en el ciber mundo y a esto se le anexa la empatía con el contenido de los canales en *YouTube*.

Rutinas de trabajo

Esta condicionante se refiere a “Los procedimientos establecidos para recopilar y procesar la información, según este enfoque, tiene consecuencias obvias en el



contenido y en la forma del mensaje” Por lo tanto, dentro de nuestro trabajo esto se ve reflejado en los elementos que se muestran a cámara, lo cual tiene que ver con las prácticas y acciones que maneja la teoría de Geertz.

Condiciones organizacionales.

Por último, entendemos que “La forma en que se ejerce la autoridad dentro de ellas, sus objetivos, sus políticas y sus mercados representan un nivel aún más importante de influencia en el contenido” Es decir, en nuestro caso, el modo en el que se gestionan los valores, creencias y objetivos del YouTuber es donde se encuentra la mayor influencia dentro de la producción de su contenido, que al mismo tiempo repercute en su identidad y en la conformación de otras identidades.

Consumo

Por la proliferación de las aplicaciones y los ordenadores los millennials han tenido acceso a estas tecnologías permitiendo el consumo de los elementos del ciberespacio y de producir otros elementos.

Páramo, este autor también enmarca características que son fundamentales para esta definición (Páramo y Díaz, 2004).

- Un consumo cada vez más basado en la emulación del comportamiento de personajes públicos y privados ligados al deporte, las, artes y las ciencias, principalmente.
- Un creciente proceso de sacralización de lo profano, haciendo que actividades y productos que en el pasado fueron considerados comunes ahora sean elevados a la categoría de sagrados.
- Paradójicamente, un continuo despliegue de secularización de actividades y productos que ahora son vistos con menor contenido sagrado y religioso.



-
- Una mayor posibilidad de mantenerse interconectado con personas de otros lugares, lo que ha influido en la adopción de distintos y a veces extraños patrones de consumo.
 - La presencia de sofisticadas tecnologías de comunicación que han servido como medios de publicidad, de ventas e incluso de distribución de productos alrededor del mundo.
 - Una mayor tolerancia y aceptación de los derechos de ciertas minorías que en el pasado fueron discriminadas y maltratadas.

El consumo como tal es consumir, gastar o usar alguna cosa, “el consumo facilita la expresión social” (Paramo:2004:229)

“El término de ritual está referido al tipo de actividad expresiva y simbólica construida de múltiples conductas que ocurren en una secuencia episódica y fija, y que tiende a ser repetidas a través del tiempo” (Paramo:2004:236)

Es decir que los rituales son una serie de pasos que se llevan a cabo de una manera específica en repetidas ocasiones, los rituales están constituidos por los siguientes elementos.

- “Artefactos rituales: En marketing son asumidos como los productos de consumo que acompañan o son consumidos durante el ritual (...) Cuando estos productos son usados en un contexto ritual a menudo ellos comunican que son parte integral del significado de la experiencia de la misma”.
- Guión (script) ritual: Indica el uso de los diferentes artefactos rituales (...) Este guión identifica no solamente aquellos artefactos a ser utilizados sino la secuencia.
- Roles de ejecución ritual: Se establece quienes son los individuos o a quienes les compete la ejecución de determinado rol (...) Estos roles pueden ser activos, pasivos, directos o indirectos.



-
- Audiencia Ritual: Se refiere al grupo social hacia el cual se dirige el ritual, más allá de aquellos individuos quienes tienen la interpretación de un rol ritual específico”. (Paramo: 2004:241-242)

Las posesiones y el consumo.

Las posesiones se convierten en una extensión del sujeto, en parte de sí mismo, es por esto que las posesiones y en específico el consumo de dichas posesiones representan al sujeto. “Esto significa que entre más grande sea el control que podamos ejercer, más cercano de uno mismo está determinado objeto” por ejemplo Mc Celland citado en Paramo (2004) nos da esta lista de “objetos” basados en la cercanía con el sujeto según el control que se tiene sobre este.

- Mi libre voluntad
- Mi cuerpo
- Mis pertenencias
- Mis amigos
- El universo físico

“Es tal el tiempo y la dedicación puesta en ciertas posesiones que algunos objetos comienzan a ser vistas como una prolongación de la personalidad de su propietario” (Paramo: 2004:243) Las cosas que le pertenecen a alguien van con el tiempo adaptando parte de la identidad del propietario de dicho objeto de alguna manera u otra.

“Los objetos comienzan a perder su sentido funcional para adquirir uno más social a tal grado que las cosas comienzan a ser no “como son” sino “como somos” (Paramo: 2004:244) El objeto pierde su función inicial para el que fue creado y se vuelve una extensión más del individuo que lo posee y lo consume.



Prosumidor

“La autoproducción y su libre circulación en Internet supone la entrada del ‘consumidor’ en el círculo de la cultura como ‘productor’ (...) Uno de los claros exponentes de esta entrada en circulación es el sitio web de YouTube, que se ofrece como plataforma para compartir contenidos audiovisuales y crear nuestro propio canal de televisión en Internet” (Ardevol, San Coronello:2007:06).

Con esto queremos dar a entender que el prosumidor es este sujeto que no solo consume los medios, sino que también es productor de contenido, esto se puede llevar a cabo gracias al internet, Ardevol y San Coronello dan el ejemplo perfecto para este trabajo, que es YouTube.

Pero para ser un prosumidor no es necesario que el contenido creado sea un video o una canción

“incluso las formas de acción más básicas de navegación implican la producción de información por parte del usuario que el sistema recupera, procesa y utiliza para enriquecer la experiencia de otros navegantes” (Scolari: 248).

Es decir que con la pura interacción con una interface de internet ya se está produciendo información y contenido en internet haciendo a las personas que navegan por internet prosumidores.

Esta investigación se sustenta de la nueva forma de ver al usuario, nos referimos al prosumidor, este nuevo individuo que

“a diferencia del usuario de los medios convencionales –cuyo acceso a la información en buena medida suele ser dosificado por las instituciones históricas y



por el sistema convencional de medios de comunicación—, acostumbran involucrarse en la búsqueda de respuestas” (Islas:2008:37).

El nuevo consumidor no solo recibe el contenido, interactúa con este y crea su propio contenido.

El prosumidor que asociaremos con el millennial nace en una sociedad que en definición de Kunio Nakamura citado en Islas (2008) se nombrara como *ubicuidad*, este término:

“Designa a una sociedad en la que cualquier persona puede disfrutar, en cualquier momento y en cualquier lugar, de una amplia gama de servicios de información a través de diversos dispositivos terminales y redes de banda ancha. La importancia de las comunicaciones digitales móviles se encuentra implícita en el lema de la sociedad de la ubicuidad: “anyone, anywhere, anytime” (cualquier persona, en cualquier lugar, en todo momento)”. ¿Es decir, el prosumidor se encuentra hiperinformado, esta característica le da la libertad de ser consumidor, pero también es capaz de producir.

Al ser Pro (productor) sumidor (consumidor) toda su esencia desea preservarla y mostrarla en el espacio más conocido y próximo para él. Este fenómeno denominado remediación forma parte de la nueva sociedad de consumo la cual “De acuerdo con Levinson, en un esfuerzo del cual no siempre somos conscientes, intentamos hacer que los medios se parezcan más al hombre” (Islas:2008:31) . Así pues, el acto de involucrarnos con la tecnología va más allá conectarse en una red pues en ella involucramos emociones, sentimientos, formas de ver la vida y de interactuar, el internet pasó a formar parte del día a día de los millennials siendo diferente a cualquier otro medio que solo servía para informar y entretener.

A grandes rasgos definiremos como prosumidor al *millennial* que crea contenido y consume contenido en la plataforma de *YouTube*.



La cibercultura

Tanto los ordenadores, las aplicaciones, y los prosumidores (los cuales se encuentran dotados de una cultura e identidad) con el paso del tiempo lograron expresar y digitalizar su entorno al adaptarse a la nueva realidad en donde convive con la tecnología. La cibercultura se convierte en la digitalización de su contexto y entorno.

Silver define el término cibercultura como “una colección de culturas y productos culturales que existen y se hacen realizables a través de internet (Silver,1996) de esta definición podemos inferir que el individuo tiene ya una cultura que se le es otorgada en el mundo en el que se desenvuelve cotidianamente de manera presencial, como se puede entender en el apartado anterior en el que se habló enteramente de cultura, este individuo entra a otra cultura (a la cibercultura) cuando accede a internet la cual mezcla tanto la cultura en el mundo físico con la que se crea en el mundo digital.

No todos pueden pertenecer a la cibercultura, hay tres elementos con los que se tienen que contar para poder acceder a ella.

- La accesibilidad al medio “internet”.
- La apropiación de este medio.
- Las capacidades simbólicas necesarias para su operación
(Canclini citado en Moya y Vázquez: 2010:78)

Esta nueva cultura tiene nuevas características que la diferencian de las culturas que se habían experimentado con anterioridad en las sociedades humanas. “La rapidez de transformación es por sí misma una constante -paradójicamente- de la cibercultura” (Levy: 2007:12).



“La cibernsiedad se está creando sobre la base de cinco pilares estructurales e indispensables para su total comprensión, la multimedia, la hipermedia, la realidad virtual, las grandes redes de computadoras, las autopistas de la información y en particular internet” (Quiñones:2005:177).

A continuación, se explicarán los elementos que componen a la cibernsiedad y a la cibercultura.

Los elementos distinguidos de la cibercultura es la inteligencia colectiva, la inteligencia colectiva no surge de la nada, la cibercultura le proporciona un contexto o un entorno para poder generarse:

“Después, cuando algunos procesos de inteligencia colectiva se desarrollan efectivamente gracias al ciberespacio, tiene notablemente por efecto acelerar de nuevo el ritmo del cambio tecno-social (...) tiende a excluir de manera aún más radical a aquellos que no han entrado en el ciclo positivo de cambio de su comprensión o de su apropiación” (Levy:2007:15).

La cibercultura tiene otra característica y es la inteligencia colectiva, es un ente presente en el ciberespacio, este ente está conformado por una colectividad la cual está presente en medios digitales, es un grupo, como ya se mencionó con anterioridad, excluyente, ya que solo permite que se integren aquellos que sigan el ritmo veloz con el que se mueve y muta.

La inteligencia artificial tiene como lugar de reunión el ciberespacio, este espacio no es un lugar físico al cual se puede ubicar en un mapa “El ciberespacio anima a un estilo de relación casi independiente de los lugares geográficos” (Levy:2007:35) el ciberespacio es el contexto de la cibercultura del cual hablaremos más adelante, para pasar elementos del mundo físico al ciberespacio es hacer una virtualización de dicho elemento por tal motivo existe una relación entre dos mundos.



“Digitalizar una información consiste en traducirla a dígitos casi todas las informaciones pueden ser codificadas de esa manera” (Levy:2007:36) por ejemplo, una imagen o fotografía al digitalizarla se convierte en un conjunto de píxeles, los píxeles son los puntos que en su conjunto forman una imagen, esto mismo se puede hacer con los videos y con la música, además de los textos, múltiples elementos del mundo físico se pueden digitalizar y pasar al terreno digital, una de las virtudes de la digitalización es que permite no solo almacene dicho elemento donde se quiera sino que este puede ser modificado, comprimido o enviado de manera indefinida. Hasta ahora hemos hablado de la velocidad, de la inteligencia artificial y de la digitalización, otro elemento característico de la cibercultura es multimedia.

“El término “multimedia” significa, en principio, que se emplean varios soportes o varios vehículos de comunicación” (Levy:2007:49). Por ejemplo, un video es un elemento multimedia, ya que emplea imágenes y también hace uso del audio, usando así dos soportes diferentes. En el caso particular del trabajo que nos concierne, el término multimedia será explicado más a profundidad en otro apartado, ya que los videos de YouTube son productos multimedia que tienen sus peculiaridades pues se trata de elementos multimedia transmitidos por streaming.

El siguiente elemento del que se hablará que caracteriza a la cibercultura es la realidad virtual, la cual “designa un tipo particular de simulación interactiva, en la cual el explorador tiene la sensación física de estar, inmerso en la situación definida por una base de datos” (Levy:2007:56-57) La realidad virtual es una simulación de la realidad física, este elemento es más entendible en el ámbito de los videojuegos donde la simulación es más evidente, pero en otros terrenos como en las redes sociales la simulación que se realiza es la de la interacción, tratando de simular características físicas en un entorno digital, al usar emojis, simular expresiones faciales para tratar de emular una conversación cara a cara.



Pasemos a describir el contexto de la cibercultura, el ciberespacio. Levy define al ciberespacio como “el espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas” (Levy: 2007:70) esto habla de que es un espacio virtual, no es un espacio físico, que se encuentra en la conexión entre ordenadores es decir el internet, las computadoras y otros dispositivos que pueden acceder a internet son el vehículo para poder llegar desde donde estemos al ciberespacio en un abrir y cerrar de ojos.

Con la nueva cultura (la cibercultura) la forma de comunicarse también cambió, el ciberespacio cuenta con nuevos elementos que ayudan a comunicar y transmitir la nueva cibercultura

MARCO CONCEPTUAL

En su desarrollo, el millennial estuvo en contacto constante con la tecnología, esta tecnología se convirtió en las herramientas de trabajo y de comunicación formando parte de su identidad.

Hipermediación

Las aplicaciones y programas son las herramientas con las cuales el usuario puede acceder de manera cómoda y fácil a las diferentes hipermediaciones que se encuentran en el ciberespacio, por ello explicaremos a continuación lo que son los hipermedios.

Para comenzar a hablar de hipermediaciones enfatizamos en esta cita:

[...] elementos de audio, vídeo, texto escrito y enlaces no lineales [...] para crear un medio no lineal de información. Esto contrasta con el multimedia donde, si bien se puede acceder de manera aleatoria al soporte físico, es esencialmente lineal. La *Word Wide Web* es un ejemplo clásico de hipermedia, mientras que una presentación cinematográfica no interactiva es un ejemplo de multimedia estándar debido a la ausencia de enlaces.” (Scolari:113)



Las hipermediaciones son espacios donde convergen archivos de audio, video, textos escritos, gifs, imágenes etc. que permiten a los usuarios tener interactividad con el contenido.

Las hipermediaciones son la suma de hipertextos, al hablar de hipermedio hablamos de “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (Scolari: 113).

Esto quiere decir que el entorno del que nos está hablando lo podemos denominar como ciberespacio, en el cual participan sujetos, que en este caso son los usuarios, prosumidores o para este caso particular millennials, los medios y lenguajes interconectados tecnológicamente hace referencia a los contenidos del ciberespacio, es decir los hipertextos.

Así pues, como lo dice la siguiente cita:

Cuando hablamos de hipermediaciones no estamos simplemente haciendo referencia a una mayor cantidad de medios y sujetos sino a la trama de reenvíos, hibridaciones, contaminaciones, que la tecnología digital, al reducir todas las textualidades a una masa de bits, permite articular dentro del ecosistema mediático. Las hipermediaciones, en otras palabras, nos llevan a indagar en la emergencia de nuevas configuraciones que van más allá por encima de los medios tradicionales (Scolari: 114).

“Tanto la hipertextualidad como la interactividad, la digitalización, el multimedia, son en mayor o menor medida rasgos pertinentes de las nuevas formas de comunicación” (Scolari: 110). *La digitalización* es un elemento ya explicado con anterioridad, este consiste en pasar a un formato digital algún elemento ya sea, imagen, texto, sonido o video, por otro lado, tenemos la interactividad.



La interactividad es un elemento que “nos orienta hacia la navegación dentro de las redes y al intercambio entre usuarios dentro de un modelo participativo” (Scolari: 110) es decir que la interacción no solo hace referencia a que el usuario hable con otros usuarios, habla de que el usuario se relacione con el entorno digital o con el ciberespacio.

El apartado multimedia “nos remite a la convergencia de medios y lenguaje” (Scolari:110) esto quiere decir que un elemento multimedia cuenta con el conjunto de distintos medios, en este caso particular, el Streaming del que queremos hablar es multimedia ya que emplea audio e imagen. Para finalizar con este apartado queremos explicar lo que es la hipertextualidad.

Hipertexto

Cuando hablamos de Hipertextos entendemos que:

Técnicamente un hipertexto es un conjunto de nudos ligados por conexiones. Los nudos pueden ser palabras, imágenes, gráficos o partes de gráficos, secuencias sonoras, documentos completos que a su vez pueden ser hipertextos...Funcionalmente, un hipertexto es un ambiente para la organización de conocimientos o de datos (Levy:40 citado en Scolari: 216).

Este elemento podemos definirlo como un texto con ramificaciones o un código que deriva a otros medios, a otros contenidos, en el mundo digital todo es texto, es código o algoritmo, esta deriva en otro y a su vez en otro, por eso se dice que es un texto que tiene ramificaciones, si una persona accede a una página web usa hipertextos para llegar a esta página web, la cual está compuesta de más hipertextos.

Es decir, los hipermedios están conformados por un entrelazamiento que traduce la comunicación a un lenguaje computacional y que crea un intercambio de producción y consumo simbólico el cual se desarrolla donde existen interacciones de muchos usuarios, medios y lenguajes.



“Las hipermediaciones se caracterizan por generar meta producciones que combinan los lenguajes y medios tradicionales dentro de un formato interactivo” (Scolari: 287) medios como la radio, la televisión o el cine se digitalizaron para formar parte del mundo digital, además de que en ese mismo entorno se han fusionado creando hipermedios.

¿Cuáles son los elementos que conforman una hipermediación?

- Tienen un soporte digital; es decir se encuentran en el mundo virtual.
- Tienen particularidades que involucran hipertextos.
- Son manejadas por un usuario el cual es consumidor y creador.
- Mucha interactividad con la interfaz.
- Su modelo de difusión es de muchos a muchos (Gracias a las plataformas interactivas que sugiere la interfaz).
- Multimedialidad.
- Tensión entre lo reticular y lo colaborativo.
- Se interesa en los nuevos lenguajes y la aparición de nuevos sistemas semióticos.
- Se interesa por la participación entre los medios y las lógicas colaborativas es decir construcción de una mirada científica a partir de nuevos espacios participativos de comunicación y de su irrupción a lo masivo.
- Su espacio político es virtual pues se desarrolla en lo global-posmoderno.

(Basado en Scolari).

Bajo estas anteriores premisas se podría decir que páginas como *YouTube* son Hipermedios y el *streaming* es el hipertexto, pero primero necesitamos aclarar lo que es el *streaming*.

Ordenadores

El momento en que la tecnología toca la puerta de nuestra generación trae consigo la palabra *ordenador* el cual según el diccionario de la Real Academia de



la Lengua Española (RAE, 2010) es una “Máquina electrónica capaz de realizar un tratamiento automático de la información y de resolver con gran rapidez problemas matemáticos y lógicos mediante programas informáticos”.

En el mundo existen cinco tipos de ordenadores principales: superordenadores, ordenadores centrales, mini ordenadores, microordenadores y finalmente ordenadores móviles.

Los superordenadores son aquellos que se catalogan como “Más capaz que en su tiempo” estos se utilizan para llevar a cabo labores científicas.

Los ordenadores centrales son aquellos utilizados principalmente por bancos o agencias gubernamentales, también poseen una gran capacidad de almacenamiento, pero no tanta como los superordenadores.

Los mini ordenadores son aquellos que tienen el tamaño de un refrigerador, un ejemplo clásico de esto son los servidores.

Ordenadores personales o microordenadores,

Para el desarrollo de este trabajo el tipo de ordenadores que nos interesa describir con mayor detalle son los ordenadores personales o microordenadores y los ordenadores móviles, los primeros son aquellos con los que nos encontramos más familiarizados en este apartado podemos destacar:

- Ordenadores de escritorio: Son aquellos que utilizamos para actividades laborales, estudiantiles o recreativas que utilizan mouse, pantallas, teclado.
- Consolas de videojuegos.
- Otros: televisores inteligentes, aparatos para transmisión de internet

Ordenadores Móviles:

Estos son aparatos pequeños y portátiles “Sus componentes están contenidos dentro de un panel que también funciona como teclado” dada su portabilidad algunos de los más destacados son:

- Tablet



-
- Consolas de videojuegos portátiles
 - Calculadoras
 - Reproductores de audio
 - Teléfonos celulares
 - Teléfonos inteligentes

Smartphone y Tablet

Los teléfonos inteligentes (o “smartphones”) no son sólo teléfonos portátiles con más funciones. Su funcionamiento y prestaciones se acercan más a ‘pequeños ordenadores’ mediante los cuales se pueden realizar y recibir llamadas además de usar otro tipo de aplicaciones como ver videos o navegar por internet. (Cazales-Navarra:2017).

Tras el auge de los teléfonos celulares, estos fueron incrementando su uso y también sus funciones, pasando de ser instrumentos para solo llamadas y recibir mensajes a también contener una cámara, un reproductor de música, permitir el acceso a internet y a las redes sociales y ser casi un ordenador que cabe en un bolsillo.

Una de las características más importantes del smartphone es que cuentan con acceso a internet y por medio de aplicaciones que cumplen con la misma función que los programas de una computadora permite acceder a distintas páginas web.

“Las tabletas (o “tablets”) son dispositivos ligeros y compactos situados entre los ordenadores portátiles y los teléfonos inteligentes” (Cazales-Navarra:2017) estos dispositivos físicamente asemejan a un teléfono celular o smartphone, pero tiene un tamaño más grande siendo las más pequeñas las de 7 pulgadas, es una pantalla touch (táctil) en la cual tiene sistemas operativos similares a los de un celular pero no cuenta con las características de hacer llamadas o recibir mensaje,



son solo para visualizar aplicaciones con mayor comodidad por el tamaño de estos dispositivos.

Ambos dispositivos cuentan con acceso a aplicaciones para poder visualizar *streaming* como *YouTube* o *Netflix* además de que pueden hacer transmisiones en estos dispositivos como en Instagram o Facebook, a diferencia de otros dispositivos como las Smart TV que son solamente para visualizar transmisiones, no hacerlas sin mencionar que estos dispositivos son ligeros y transportables con facilidad.

Consolas de Videojuegos

Las consolas de videojuego llevan muchos años teniendo acceso a internet, para esto nos podemos remontar a la consola Sega Dreamcast, 1998, la última consola de sobremesa de Sega. El dispositivo incluía la posibilidad de conectarse a Internet sin usar módems externos, ya contaba con juegos en línea, ofreciendo a los usuarios partidas con diferentes personas del mundo” (Internet paso a paso:2020).

Con las nuevas consolas de videojuegos podemos acceder a nuestro correo electrónico, jugar en línea, etc. pero al inicio solo se consideraba utilizar las consolas con internet para jugar con otros usuarios o para descargar nuevas características o actualizaciones de los juegos, consolas como el *Playstation 2*, el *XBOX* y el *Game Cube* ya poseían esta posibilidad.

Hasta después de esa generación las siguientes consolas vienen con aplicaciones para realizar otras funciones con el internet, la *Playstation 3* ya contaba con las aplicaciones de *YouTube*, *Amazon Prime*, *Netflix*, *Twitch* entre otras para poder ver contenido de *streaming*, los dispositivos de esta marca anterior sólo permitían ver contenido audiovisual por medio de CD o DVD.

Al igual que esta consola *Microsoft* con su consola *XBOX 360* de igual manera incluyeron las opciones de streaming en sus dispositivos.



Con la llegada de la generación siguiente, los dispositivos como el *PlayStation 4* y el *Xbox one* permiten no solo ver *streaming* también realizarlos con estos aparatos, mientras se juega se puede transmitir la partida por medio de *Twitch* a otros usuarios en tiempo real, permitiendo comentar la partida por uso de audífonos con micrófono integrado.

El chromecast y la TVBox

“El 24 de julio de 2013 el *dongle* de Google fue capaz de simplificar un importante paso a la hora de llevar el contenido de nuestro dispositivo móvil a la televisión”.(Hernández:2019)

Este dispositivo vino a modernizar las pantallas de televisión, las cuales son digitales, pero no cuentan con acceso propio de internet, para esto entra el *chromecast* que es un dispositivo que se conecta a la pantalla y se conecta a internet, por medio de otros dispositivos como celulares o tablets se puede mandar contenido a este dispositivo para que se visualice en la pantalla de televisión, este dispositivo originalmente fue creado por Google, tras esta salida distintas marcas han realizado un dispositivo similar empresas tales como *Amazon Stic* o *el Apple TV*.

Luego de estos dispositivos surgieron otras alternativas llamadas *TV Box* las cuales cumplen una función similar, son dispositivos que se conectan a la televisión y estos cuentan con un control remoto, con el cual pueden interactuar con la interfaz de la *TVBox*, este aparato generalmente trabaja con el sistema operativo Android, al dispositivo se le descargan las aplicaciones y con el control se acceden a éstas.



Televisiones Smart.

Para poder ver tus contenidos en internet en la pantalla de tu televisión existían las dos opciones ya mencionadas, se podía conectar la televisión a la consola de videojuegos y desde ahí poder acceder a los contenidos de preferencia o estaba también la opción de un *Chromecast* o una *TVBox*, posteriormente las televisiones ya contaron con su propio acceso a internet teniendo algunas aplicaciones ya preinstaladas para poder hacer *streaming* en este dispositivo.

“las TV también se hicieron inteligentes integrando widgets, y comenzaron a adquirir funciones muy convenientes como ofrecer información meteorológica y acceso rápido a la búsqueda de Google o YouTube” (Sabán: 2016)

Confome salen las nuevas televisiones y las aplicaciones van tomando popularidad estas televisiones van adquiriendo la posibilidad de reproducir el contenido de plataformas como *YouTube*, *Netflix*, *Amazon Prime*, *Crunchy Roll*, etc.

Pero el contenido que se puede recibir a estas televisiones es limitado ya que no cuenta con la compatibilidad para acceder a todas las aplicaciones que hay para hacer *streaming*.

En estos dispositivos se puede visualizar y en algunos casos hacer *streaming*, algunos tienen páginas en común como *YouTuber* o *Amazon Prime*, ya que estas son las aplicaciones con mayor demanda.

Aplicaciones/Programas

Los ordenadores requieren un sistema para funcionar e interconectarse con otros ordenadores, para esto es necesario programas y aplicaciones con las cuales el



internauta pueda interactuar. Actualmente en el ciberespacio la manera más rápida de interactuar se realiza a través de Aplicaciones (*Apps*) y programas los cuales son “herramientas diseñadas para desarrollar una función específica en una plataforma concreta como móvil, tablets, tv, pc, etc.” (López, 2) para acceder a ellas es primordial tener conexión a internet, un *sistema operativo* óptimo y contar con una tienda virtual, la cual brinda la posibilidad de descargar dichas *Apps*. Las más conocidas y difundidas por los ordenadores en México son: *Google Play* para dispositivos *Android*, *Apple* y *Microsoft*.

Según la Universidad Tecnológica de Pereira existen tres tipos de aplicaciones móviles o *Apps*

- **Apps nativas:** “Se desarrolla de una forma específica para un determinado sistema operativo” Es decir; son aquellas que se encuentran en nuestros dispositivos móviles desde el momento de la compra, por ejemplo, buscador de *Google*, *drive*, *Gmail*, etc.
- **Web apps:** “Es desarrollada con lenguajes muy conocidos por los programadores como *HTML* (Lenguaje de marcado de hipertextos), *Javascript* y *CCS*... Las aplicaciones web se ejecutan dentro del propio navegador del dispositivo a través de una *URL*”. En resumen, son aquellas aplicaciones que son almacenadas y modificadas por medio de la red y que se ejecutan en cualquier ordenador, por ejemplo, *Google Docs*.
- **Web app nativa:** Es un híbrido entre la primera y la segunda pues “se desarrolla con lenguajes *HTLM*, *Javascript* y *CCS* por lo que permite su uso en diferentes plataformas, pero también da la posibilidad de acceder a gran parte de las características de hardware del dispositivo” Esto quiere decir que por su configuración puede estar en las tiendas de los diferentes dispositivos y distribuirse en más de uno sin gran problema. Los ejemplos son: *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, *Tiktok* y muchas apps que utilizamos como redes sociales.



Streaming

El *streaming* es una tecnología que permite la visualización de contenido de audio o audiovisual a través del internet usando algún dispositivo que tenga acceso a éste. Una de las características que tiene el *streaming* es que no es necesario descargar el archivo que se desea reproducir en tu dispositivo, es necesario solo tener una conexión a internet. En el texto de Prieto (2008) explica la manera en la que esta tecnología funciona.

“Conexión con el servidor: El cliente se conecta con el servidor remoto y el servidor comienza a enviarle el archivo” (Prieto,2008:317) En el caso del YouTube por ejemplo, el usuario entra a la plataforma que es la página *web*, posteriormente por medio del buscador de esta página o aplicación dependiendo del dispositivo por el que se acceda a este servicio, selecciona el video o canción que quiera reproducir, al seleccionarlo el servidor comienza a mandar el contenido seleccionado al dispositivo del usuario.

El servidor es el almacenamiento físico que tiene la empresa para almacenar el contenido, estos servidores pueden equivaler a edificios enteros de discos duros dependiendo de la cantidad de contenido que almacene dicha empresa. Es por esto que el *streaming* permite que vía internet se puedan reproducir los contenidos, ya que el almacenamiento se realiza en otro espacio y el usuario ya no tiene que tener dicho contenido. Es decir, el *streaming* es el acceso a estos servidores de manera remota.

Una vez seleccionado el contenido que se desea acceder se genera un *buffer*, esto es un almacenamiento del contenido provisional que este se guarda en el dispositivo durante la reproducción, este se almacena en la memoria ram del dispositivo, el *buffer* es posible visualizarlo, ya que se presenta de manera visual en la pantalla siendo la línea del video por donde se puede adelantar o atrasar el contenido reproducido.



Ya teniendo un *buffer* considerable almacenado en el dispositivo se inicia la reproducción y mientras se va reproduciendo el contenido se va generando el *buffer* para mantener la reproducción fluida y es por esto que si el *buffer* está cargado se puede reproducir el contenido ya guardado sin internet o si el internet falla o se vuelve más lento, pero en caso de llegar hasta donde se cargó el *buffer* y no se restablece la conexión a internet o esta es débil la reproducción se detendrá hasta que el *buffer* cargue más contenido.

A grandes rasgos esta es la manera en la que el streaming funciona, esto sucede en páginas de *Netflix*, *YouTube*, *Hulu*, *Amazon Prime*, etc. además de las redes sociales como *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram* entre otros.

Streaming bajo demanda.

El streaming tiene dos tipos, el streaming bajo demanda y el streaming en directo. El primero “Se trata del contenido que ha sido producido y grabado y que luego se ha puesto en el servidor para que cualquiera pueda tener acceso a él en cualquier momento teniendo en cuenta la conexión de internet ideal” (LeadsFac: 2019) En casos como en *YouTube*, el usuario puede subir su propio contenido y este se almacena en su servidor de la plataforma en este caso los servidores de *YouTube* son los servidores de *Google* para que otros usuarios puedan reproducirlos sin problemas.

Algunos servicios de *streaming* de este tipo piden un pago para poder acceder a sus servidores, como *Netflix* o *Hulu*, en otros casos pagas por el contenido que quieres consumir solamente como en el caso de *iTunes*, la renta de películas de *YouTube* y la aplicación de *Cinépolis*.

Por otro lado hay otras plataformas que para poder acceder al contenido es necesario consumir la publicidad que tiene la plataforma almacenada en ella como *YouTube* o *Spotify*, para ya no ver la publicidad es necesario pagar como en las páginas anteriores. En las redes sociales como *Facebook*, *Instagram* y *Twitter* si



bien entre contenido y contenido no hay publicidad, en la página de la red social en general hay publicidad.

Streaming en directo

Este tipo de streaming es codificado en tiempo real, es decir en el acto, se transmiten por medio de internet hasta los dispositivos que tengan un enlace único hasta esa transmisión y de este modo poder ver en vivo el contenido que sea que vaya a compartirse, bien sea solo en audio o en video (LeadsFac: 2019).

Otras plataformas de *streaming* que se pueden mencionar serían: *YouNow* y *Twitch*, en estas páginas se hacen *streamings* en vivo, no se estás accediendo a un contenido ya almacenado con anterioridad en un servidor, sino que está creándose el contenido en ese momento, posteriormente a la transmisión en vivo se puede acceder al video producido, esto es posible en *Facebook* e *Instagram* también.

YouNow

Estas tres tienen esta característica además de que cuentan con la opción de guardar el en vivo para que usuarios que no pudieron verlo, lo vean después, el creador de contenido hace la transmisión y los que ven en vivo pueden responder por medio de un chat visible para ambas partes, las transmisiones en su mayoría son gratuitas pero los usuarios pueden hacer donaciones al creador si así lo desean o suscribirse a ellos para acceder a contenido exclusivo.

Aplicaciones como *YouTube*, *Instagram*, *Facebook* y *Tik Tok* también tienen la opción de hacer transmisiones en vivo y al igual que en las anteriores mencionadas, el usuario puede interactuar por medio de un chat.

Al crear una cuenta en alguna de estas plataformas, los usuarios pueden tanto consumir las transmisiones de otros usuarios como hacer sus propias



transmisiones a diferencia de aplicaciones como Netflix en la que solo se puede ser espectador y solo interactuar con la interfaz. Pero de estas apps se hablará más adelante ya que no solo tienen este tipo de streaming.

Snapchat.

La tendencia hacia los videos y el auge que estos parecía tener en todas las redes sociales llevó a algunas apps a encaminarse al mundo del streaming corto.

La primera vez que se vio viralizada esta estrategia fue en el año 2012 con el nacimiento de *app Vine* la cual era “una aplicación móvil que permite a sus usuarios crear y compartir en redes sociales vídeos cortos... la limitación del tiempo es de tan solo 6 segundos y su reproducción es continua, al más puro estilo de los archivos gifs animados”.

Posteriormente Snapchat en el mismo año introduce el contenido con caducidad en redes sociales pues “Su mayor característica es la mensajería efímera pues sus imágenes y mensajes pueden ser accesibles sólo durante un tiempo determinado, como 24 horas” (Cano,2017).

Mas adelante Instagram anexará a su plataforma esta nueva idea y será explotada por la mayoría de las redes sociales.

Streaming académico

El streaming no solamente se puede usar para el entretenimiento, también se puede aprender y enseñar utilizando el streaming así, durante la pandemia de Covid-19 y con el cierre de las escuelas fue necesario utilizar algún mecanismo para seguir dando clases, pero esto tenía que ser de alguna manera con la cual evitar el contagio de dicha enfermedad, esto es, se trataba de que se desarrollaran a distancia, el streaming era el medio perfecto para esto.



Existe contenido educativo en otras plataformas, pero las aplicaciones o plataformas que a continuación se describen tienen ventajas sobre estas otras plataformas, debido a que están diseñadas de manera concreta para la enseñanza a distancia:

Google Classroom

“Google Classroom es una herramienta creada por Google en 2014, y destinada exclusivamente al mundo educativo. Su misión es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, y es una plataforma para la gestión del aprendizaje o *Learning Management System*.”(Fernández: 2020).

Esta plataforma pretende emular un salón de clase, donde el profesor sirve como moderador y los alumnos ingresan a esta sala, utiliza herramientas como la cámara y el micrófono de los dispositivos con los que se accede a dicha plataforma, es decir se usa la cámara y el micrófono que tienen los celulares, computadoras y tablets.

Es una plataforma en la que se puede hacer una video llamada con una gran cantidad de personas, además de que se pueden compartir documentos y diversos recursos educativos, además de que es un servicio gratuito.

Zoom

La primera versión de Zoom se remonta al año 2011 (Ruiz, 2021) pero durante la cuarentena tomó más fama que en otros momentos, cuenta con características similares a las de Google Classroom, es una plataforma con la que podemos hacer videollamadas en grupos, una persona media toda la sesión y en esta plataforma se puede compartir distintos elementos que facilitan la enseñanza, esta plataforma no es completamente gratuita ya que cuenta con un límite de tiempo de



duración de la sesión, se tiene que pagar para que estas sesiones duren lo que el anfitrión desee.

Google Meet

Al igual que las plataformas antes mencionadas, esta también es idónea para las clases virtuales ya que permite un número más amplio de personas en contacto simultáneo para poder realizar una transmisión. Esta plataforma comenzó a utilizarse como la versión moderna de una de las aplicaciones de videollamada que tenía *Google* titulada *Hangout*, plataforma ya integrada en la mayoría de los dispositivos Android (Fernandez:2020).

Skype

El uso de esta aplicación no es meramente educativa, en esta plataforma se pueden hacer videollamadas con hasta 25 personas al mismo tiempo (García: 2011), lo que podría funcionar para dar clases en línea, con ventajas como poder grabar la llamada para su posterior visualización, sin mencionar que fue de las primeras que se usaron de forma masiva.

Algunas otras aplicaciones como *Google dúo*, *facetime*, *Messenger*, *Line* o *WhatsApp* son usadas más para la interacción casual, no cuentan con las herramientas que tienen las anteriores mencionadas, como compartir la pantalla de la persona que modera la conversación y el número de integrantes que pueden participar de una sesión es menor, son interfaces más personales que estudiantiles, pero, aun así, hacen uso del streaming, por eso su mención aquí.

Streaming de entretenimiento

En este apartado contamos con plataformas que usan el streaming para que los usuarios tengan acceso a una serie de contenidos que se crearon con anterioridad, casi todos tienen que ser pagados para tener acceso a todo este



contenido, estos servicios funcionan de la misma manera: Se accede a la plataforma, se crea una cuenta, se pone la información bancaria del nuevo usuario y se despliega el catálogo al que el suscriptor tiene acceso con el pago que realiza generalmente cada mes.

- Netflix
- Amazon Prime
- Hulu
- HBO+
- Disney +
- Apple TV

Lo que hace diferentes a estas plataformas son que en casos como Hulu solo están disponibles en algunos países, la diferencia del precio de la mensualidad a pagar, el contenido que estos tienen entre sí, además de que entre país y país el contenido también va cambiando, además de que aparatos como las Smart TV no son todas compatibles con todos los sistemas.

En este apartado también se podría poner a YouTube, ya que tiene una sección que solo es accesible para personas que pagan una mensualidad, teniendo en *YouTube Originals* películas, series y documentales.

Algunos canales de televisión tienen su contenido para ser consultado en cualquier momento en aplicaciones aparte, como *Fox*, por ejemplo, para acceder a este contenido generalmente se tiene que estar suscrito a una compañía que de televisión por cable.

Canales con estas características son los siguientes.

- Comedy Central
- Fox
- MTV



-
- HBO
 - AXN

Estos son solo algunos de los canales que tienen su propio sistema de *streaming*, pero en casos como el de *comedy central* y *cartoon network* pasarán a la aplicación de *HBO+* dejando de tener una aplicación independiente para un solo canal al igual que el contenido de *Fox* pasa a formar parte del de *Disney+*. En este apartado también se puede mencionar a *YouTube* ya que tiene una sección en su plataforma en la que se puede contratar los canales de televisión para su visualización dentro de su misma página.

Redes sociales

Conforme ha seguido su curso el avance tecnológico y las necesidades de socializar en diferentes espacios, las apps han buscado llegar a más personas por lo cual se convierten en hibridaciones y se anexan a las webs apps nativas y con ello se diversifican y entran al mundo del streaming.

Facebook

Facebook es red de “operaciones productoras de sentido que configuran de manera general o parcial los textos” (Gurevich, 2016) es decir es una red de vínculos virtuales la cual pretende reproducir y compartir contenidos. Fue lanzado en el año 2004 por Mark Zukerberg junto con otros compañeros en la universidad de Harvard. Esta red social opera de la misma manera que en su momento operaba *Hi5* o *MySpace*, se publican fotografías, se pueden comentar y reaccionar a ellas, además de que te permite subir videos e historias a tu perfil, agregar amigos y poder chatear con ellos, Facebook como compañía también ha comprado otras redes como *Instagram* y *WhatsApp*.



Instagram

Instagram es “una red social cuya función principal es poder compartir fotografías y vídeos con otros usuarios” (Adame, 2019) Fue creada por Kevin Systrom y Mike Krieger y fue lanzada en el 2010.

Entre las múltiples funciones y los distintos cambios que esta plataforma ha realizado uno de los más importantes y que tiene gran impacto en cuanto a streaming fue la introducción de Instagram *Stories* la cual se traduce en la posibilidad de subir fotos y vídeos durante 24 horas, estas historias se pueden acompañar por filtros y *stickers* (texto, música, boomerang, super zoom, focus, rewind y manos libres) (Adame, 2019).

En junio del 2017 gracias al gran impacto que tuvieron las Insta Stories permitió la transmisión en vivo de en este espacio.

En el año 2018 ya no solo se podían subir historias sino también videos con duración de más de un minuto o incluso transmitir en vivo a través de IGTV (Instagram tv) (Adame:2019).

YouTube

YouTube es un sitio web... dedicado a compartir videos” en esta plataforma podemos encontrar todo tipo de vídeos. Nació en 14 de febrero del 2005 con la finalidad de compartir videos convencionales

Un año después de su creación Google compró la página por un total de 1.650 millones de dólares y para poder crear una cuenta era necesario usar un correo de Gmail. Esta compra se realizó por la popularidad que estaba tomando la página, esta popularidad creció al punto en el que en 2020 las cifras son las siguientes.



-
- 200.000 millones de usuarios mensuales están activos en la plataforma. Esta cantidad son de usuarios que se conectan a la plataforma y que poseen una cuenta de Gmail y acceden a través de esta a Youtube, por lo que la cifra puede ser superior ya que hay personas que acceden a la plataforma sin tener una cuenta.
 - El 79% de los usuarios en internet reconoce tener una cuenta en YouTube Como se menciona arriba no todos los usuarios que ven YouTube tienen una cuenta en esta plataforma.
 - *YouTube* utiliza alrededor de 80 idiomas lo que cubre el 95% de la población ya no solo cuentan con videos en estos idiomas, sino que también cuenta con subtítulos en estos idiomas.
 - Alrededor de 90% de los usuarios en internet en Estados Unidos de entre 18 y 44 años usan YouTube

 - Para los millennials, la red social más utilizada es YouTube. Esta estadística de YouTube también muestra la preferencia por el contenido visual.
 - Cada día se visualizan 100.000 millones de horas de video eso significa alrededor de 8,4 minutos al día por persona. Mas del 70% de visualizaciones provienen de dispositivos móviles. Por dispositivos móviles se entiende teléfonos celulares inteligentes o *Smartphone*.
 - 500 horas de video se suben a YouTube cada minuto. El contenido en esta plataforma crece cada minuto.
 - El 90% de los consumidores de contenido en video utiliza YouTube.
 - Las aplicaciones que tienen mayor tráfico móvil. YouTube tiene la mayor cantidad de megabytes, lo que representa el 37% de todo el tráfico de internet móvil.

(Mohsin, 2020)

Por esto es que es una de las plataformas idóneas para poder analizar Streaming ya que es muy popular y en esta se centra nuestro objeto de estudio.



APARTADO METODOLÓGICO.

El objetivo del trabajo es explicar la identidad de la generación *Millennial* a partir del consumo del streaming en la plataforma de *YouTube*, para entender la identidad hay que entender la cultura, para entender la cultura Gertz propone que para entenderla se tienen que tomar en cuenta tres elementos Símbolos, Objetos y Acciones:

Los Símbolos son un:

“Esquema históricamente transmitido de significaciones representadas en símbolos, un sistema de concepciones heredadas y expresadas en formas simbólicas con las cuales los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida” (Geertz,1987), Aquí hablamos de los símbolos ya insertos en las plataformas digitales y los símbolos con los que se comunican las personas que usan las plataformas digitales.

Objetos;

“Entendiendo que los actos culturales son una construcción aprehensión y utilización de formas simbólicas, las cuales nos llevan a una serie de sistemas simbólicos que hacen referencia a cualquier objeto acto, hecho, cualidad o relación que sirve como vehículo de concepción” (Geertz,1987) Aquí podemos hablar de objetos físicos u objetos digitales, como objetos físicos tenemos el apartado del marco teórico dedicado a los ordenadores y como objetos digitales podemos tener hipertextos como un video de *YouTube*.

Acciones: “De” que es el manejo de estructuras simbólicas para hacer que estas entren en el sistema preestablecido no simbólico, las cuales podemos interpretar como actos o hechos palpables (Geertz,1987) Estos hechos al hablar de Millennials podemos referirnos a dos, el consumir y al producir contenido de toda índole en las redes sociales o más plataformas web.



Estos tres elementos los podemos ver reflejados en el consumo del *Streaming* de *YouTube* en específico ya que al ser los *Millennials* prosumidores consumen y producen contenido en el cual reflejan lo simbólico de su cultura mixta al ser de la cultura de su lugar de adscripción y de la cultura cibernética. El enfoque clave es el Consumo, podemos ver el cómo se realiza el consumo a través del Ritual de consumo “El término de ritual está referido al tipo de actividad expresiva y simbólica construida de múltiples conductas que ocurren en una secuencia episódica y fija, y que tiende a ser repetidas a través del tiempo” (Paramo:2004) Es decir, los rituales son una serie de pasos que se llevan a cabo de una manera específica en repetidas ocasiones.

Para esto es necesario primero entender, que con la utilización de la etnografía se pueden analizar los rituales, y este ritual que analizaremos tiene como principal característica que se hace en el ámbito digital, por lo que para acercarnos a ella, la etnografía tiene que cumplir con esta característica principal la cual es la etnografía digital, la cual es parte de la metodología cualitativa; desglosado de mejor manera a continuación se explicaran de mayor a menor estos temas, iniciando con lo que es la Metodología Cualitativa, posterior a eso se ahondará en la etnografía y en la etnografía digital las herramientas de ésta y demás.

Metodología cualitativa.

La modalidad metodológica que se utilizará en este trabajo es la cualitativa, esta tiene como característica según Fetterman (1984).

- De apropiación de la fenomenología (entendimiento del fenómeno).
- El conocimiento es holístico (todas las observaciones están dirigidas a entender las relaciones de los elementos dentro del sistema).
- El principio de contextualización requiere que todos los datos sean considerados solamente en el contexto en que fueron obtenidos.



Teniendo en cuenta los tres puntos anteriores se mira porque esta metodología se adapta mejor al propósito de esta investigación ya que estamos hablando de identidades y consumo.

La investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos explotándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto.

El enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizada en sus puntos de vista, interpretaciones y significados. (Sampieri: 358).

Es decir, esta metodología nos permite entender las relaciones de los individuos a los que queremos estudiar, no es como la metodología cuantitativa la cual pretende cuantificar o contar elementos de la realidad, la metodología cualitativa tiene en cuenta la forma en la que las personas ven la realidad, cómo experimentan el fenómeno a investigar, dados los objetivos generales y particulares de este trabajo en particular es pertinente el uso de esta metodología como ya anteriormente fue descrita.

Técnica de investigación.

En este apartado se explican las técnicas que se utilizarán en la investigación de este trabajo, como primer inciso es preciso explicar lo que es una técnica de investigación, esto lo explica Rincón en la siguiente cita.

La estrategia o técnicas se refieren a modos, maneras o estilos de recoger la información, mientras que los instrumentos, son herramientas concretas de cada técnica o estrategias que nos permiten llevar a la práctica la obtención de la información. Los instrumentos tienen una entidad propia y proporcionan poca flexibilidad al investigador (Rincón: 37:1995).



Es decir, se entiende que la técnica de investigación también llamada estrategia de investigación es la forma en la que se va a recoger la información que es necesaria para contestar las preguntas de investigación que se plantearon al inicio del trabajo.

En este caso particular la técnica a utilizar es la etnografía y ya que se trata de una investigación en ambientes digitales es la etnografía digital la que será usada en este trabajo.

De la Etnografía a la Etnografía Digital.

Antes de definir lo que es etnografía, Maus en 1967 entendía a la etnografía como “una observación profunda, lo más completa y avanzada posible sin olvidar nada de la tribu” (Maus: 1967:19). Por otro lado tenemos a Aguirre Beltrán que al analizar el término etimológicamente encontró que la etnografía es “el estudio descriptivo de una comunidad” (Aguirre: 1995:03).

Por último, se puede mencionar lo escrito por Hammerisley y Atkinson, los cuales dicen de la etnografía que “Su principal característica es que el etnógrafo participa, abiertamente o de manera encubierta, en la vida diaria de las personas durante un periodo de tiempo, observando qué sucede, escuchando todo lo que se dice” (2005:15).

Lo anterior nos ayuda a cimentar la base para poder explicar lo que es la etnografía digital.

En palabras de Hine (2004) la etnografía digital permite un estudio detallado de las relaciones en línea, de modo que internet no solo es un medio de comunicación, sino también un artefacto cotidiano en la vida de las personas y un lugar de encuentro que permite la formación de comunidades, de grupos de más o menos estables y, en definitiva, la emergencia de una nueva forma de sociabilidad.

La etnografía digital es un método para el estudio de ambientes virtuales, este método es nombrado de diversas maneras, pero tienen como objetivo el mismo,



uno de los nombres que se les da es el de etnografía de internet y con respecto a esto Hine menciona que “una etnografía de internet puede observar con detalle las formas en que se experimenta el uso de una tecnología” (Hine; 2004:13).

“Para realizar un estudio apoyado en la etnografía virtual, no solo se requiere observar el escenario virtual, también es recomendable usar varias técnicas que incluye indagar en los escenarios “reales” o bien físicos” (Ruiz, Aguirre; 2015; 75)

En esta metodología se usará como técnica la observación participante ya que durante todo el auge de la serie participé durante la búsqueda de los secretos y la creación de teorías sobre esta.

Ardevol, Bertrán, Callen y Pérez en 2003 en su texto *Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada* hacen uso de la entrevista y de la observación participante, al igual que en la etnografía tradicional es preciso tener una estancia prolongada en un lugar concreto, donde el investigador convive con los sujetos a estudiar.

Pero en el caso de los ambientes online esto no puede ser de esta manera, ya que el ciberespacio no es un lugar físico, las personas que entran y salen de él tienen contextos sociales diversos entre sí, por lo tanto podría decirse, como lo señala Hine (1998) es “asituado” es decir no tienen un sitio fijo, para poderle dar un lugar es preciso observar a los sujetos que están dentro de este ambiente para poder hacer con base en los habitantes la descripción del entorno. El entorno visual a analizar en este caso es Youtube.

Instrumentos de investigación.

Como ya fue mencionado con anterioridad los instrumentos son las herramientas que permiten obtener la información deseada en la investigación.

“Los instrumentos de la etnografía son la entrevista, la observación participante y la revisión de documentos. En la investigación en línea, las técnicas de recogida de datos se tienen que adaptar al entorno digital” (Rodríguez:2012:71).



Para este caso particular tenemos que la observación participante será la que utilizaremos, pero esta se tiene que combinar con la revisión de documentos, los entornos digitales tienen como peculiaridad que al acceder a estos así no seas participante directo del fenómeno ya eres participante al solo acceder al sitio web, por otro lado, analizaremos videos en YouTube, que ya están grabados y editados, por lo tanto son documentos.

Observación Participante.

Para poder cumplir con el objetivo de este trabajo es preciso hacer uso de múltiples métodos, en primer lugar, se usó el método de la observación participante como un parte aguas, por medio de este método se hizo análisis previo del ambiente que será investigado en el presente trabajo.

En primer lugar, se hará la explicación de lo que consiste la observación participante y lo que se realizó en esta investigación.

“Es una estrategia de investigación en la que el observador tiene un papel activo” (Denzin 1978) Consiste en investigar al mismo tiempo que se participa en las actividades propias del grupo que se está investigando. Dado que esta interacción que se va a investigar se lleva a cabo por medio de las redes sociales no podemos dejarlo en una observación participante solamente, para esto se hará el uso de la etnografía digital. Se hizo una primera observación de la plataforma de Youtube posterior a eso se hizo otra observación para buscar a los youtubers candidatos para su posterior análisis.

“La observación participante es la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado” (Marshall y Rossman: 79:1998). Dadas estas características la observación participante fue útil como acercamiento al ambiente ya que ayudó a identificar a los *Youtubers* analizados. }



Ya identificado el ambiente al que se realizará la investigación, se tiene que hacer una observación más profunda y dado que estamos hablando de un ambiente digital la etnografía a emplear tiene que ser digital también.

La observación participante es un proceso inicial en estudios etnográficos al cual es al que se dará paso a continuación.

Análisis de contenido.

La forma en la que se realizará la obtención de información mediante estos videos será con un análisis de contenido.

Se suele llamar análisis de contenido al conjunto de procedimientos interpretativos de productos comunicativos (mensajes, textos o discursos) que proceden de procesos singulares de comunicación previamente registrados y que, basados en técnicas de medida a veces cualitativa (...) a veces cuantitativa (lógicos basados en la combinación de categorías) tienen por objeto elaborar y procesar datos relevantes sobre las condiciones mismas en que se han producido aquellos textos. (Piñuel: 02:2002).

Es decir, se tiene que interpretar textos estos pueden ser escritos, grabados filmados, etc. "Todo contenido de un texto o una imagen puede ser interpretado de una forma directa y manifiesta o de una forma soterrada de su contenido latente" (Andréu:2000: 02) es decir, se pueden encontrar contenidos que el autor del texto dice directamente y lo que se dice de manera oculta.

Según los objetivos de la investigación aplicada a esos formatos y situaciones de comunicación, pueden también diferenciarse análisis de contenido de carácter exploratorio, descriptivo, verificativo y explicativo, en este caso particular se hará uso del análisis descriptivo.

Los análisis descriptivos tienen como objetivo la identificación y categorización de la realidad de los textos o documentos mediante la definición de categorías. Como uno de los análisis de contenido descriptivos más específicos puede nombrarse el análisis documental o de recuperación de información.



Generalmente el análisis de contenido tiene como metodología la cuantitativa pero a mitad del siglo XX se comprendió que el análisis numérico era insuficiente para captar significados con más de un sentido, por lo tanto también se comenzó a usar el análisis de contenido en la metodología cualitativa la cual es la usada en este trabajo de investigación, en esta metodología, el análisis de contenido hace énfasis en la “captación de significados, definición de una situación, punto de vista del emisor etc.” (Andréu:2000: 08).

Herramientas de recolección de datos.

Para realizar la observación participante es preciso hacer uso de un diario de campo y reportar lo que se presencia, pero este diario se fusiona en este caso con la matriz del análisis de contenido, haciendo ahí mismo el reporte del tiempo, como se ve en el entorno de la página web etc. Siendo la última columna de la matriz destinada a este apartado.

Análisis de contenido.

Para realizar el análisis de contenido es preciso mencionar **las unidades de muestra** las cuales son las partes del universo observado que se van a analizar. En este caso se seleccionaron los siguientes videos de la gran cantidad de los que se encuentran en la plataforma.

Videos a analizar

Para poder elegir los videos a analizar se siguieron los siguientes criterios.

- Que el video sea creado por un millennial.
- Que el video sea dirigido hacia otros millennial.
- Que los creadores de contenido sean de diferentes partes del mundo.
- Que sean de habla hispana.
- Que los temas sean distintos entre sí.
- Que el video se creara y se subiera durante el año 2020.
- Videos subidos originalmente a la plataforma de YouTube.



Siguiendo el ritual de consumo, estos elementos serían los

“Artefactos rituales: En marketing son asumidos como los productos de consumo que acompañan o son consumidos durante el ritual (...) Cuando estos productos son usados en un contexto ritual a menudo ellos comunican que son parte integral del significado de la experiencia de la misma”

Cubriendo estas características se eligieron los siguientes videos de YouTube:

1. El pulso de la república: es un canal creado por Chumel Torres (Nacido en el año 1982) el cual tiene un formato de noticieros en México. Cuenta con 2.65 millones de suscriptores. El video que se eligió se llama “Felipa y con Pemex” el cual en el momento de realizar esta investigación tiene 151.999 visualizaciones, 15.433 likes y 202 dislikes. La fecha de publicación es 7 de diciembre del 2020. Este canal sube contenido los días lunes y jueves.
2. 8choPlay (Nacido en el año 1986) es un canal que tiene casi dos millones de suscriptores, el vídeo seleccionado es el de “AMONG US #9 ¿¡KOMOOOOOOO!! ¿ME ACUSAS?” que se publicó el día 14 de noviembre del 2020 y tiene hasta ahora en que se lleva a cabo el estudio 466.310 visualizaciones teniendo 55.185 likes y 290 dislikes. Este canal es de Gameplay, video reacciones y más cosas.
3. Liri Onni (Nacida en el año 1986): Es un canal de origen argentino que narra anécdotas de la vida coreana. El canal contaba con 983.000 suscriptores en el momento en que se desarrolló esta tesis. El video que analizaremos se titula ¿Porque no me voy a vivir a Corea? ¿Te irías de Argentina? Vivir como migrante, el cual fue publicado el 8 de enero del 2020 y cuenta con 185,288 visitas.
4. Chucho Calderón (Nacido en el año 1995), es el dueño del canal La Zona Cero, este tiene más de un millón de suscriptores, de este canal seleccionamos el video titulado “10 MEJORES Caricaturas de la Década (2010 - 2019) | Top 10 | LA ZONA CERO” el cual fue publicado en enero del 2020, al desarrollar este análisis, este video cuenta con 560.514



visualizaciones además de tener 45.631 likes y 1388 de dislike. En este canal se habla de animación y cultura pop, teniendo rankings, tops y videos de opinión.

5. Nath Campos (Nacida en el año 1995): Este canal cuenta con 2,14 millones de seguidores, su contenido es vivencial, pues narra anécdotas, formas de pensar y ver el mundo. El video que se eligió se llama “Mi crisis de los 25”. La fecha de publicación de este video fue el 25 de enero del 2020 y el número de visualizaciones que alcanzó fue 308.042 millones. El número de likes con los que cuenta al desarrollar la tesis son 28.731 y el número de dislikes son 527.

Matriz de Análisis

En los videos se diseñó una la Matriz de Análisis, en la cual se vació toda la información que se recolectó de la observación y del análisis de contenido.

Continuando con el Ritual de consumo el siguiente apartado es el “Guion (script) ritual: Indica el uso de los diferentes artefactos rituales (...) Este guion identifica no solamente aquellos artefactos a ser utilizados sino la secuencia”. (Páramo:2004)

Este guion se puede entender en las columnas destinadas para la descripción textual, lo que se dijo en el video, en la descripción auditiva en la cual se habla de la música, los efectos de sonido y el tono en el cual fue leído el guion y en la descripción visual donde se analiza lo que aparece en pantalla.

Lo siguiente que compete al Ritual de Consumo son “Roles de ejecución ritual: Se establece quienes son los individuos o a quienes les compete la ejecución de determinado rol (...) Estos roles pueden ser activos, pasivos, directos o indirectos”. (Paramo:2004) En cada video se indica si hay uno o más participantes en los videos ya sea que aparecen a cuadro o no y en el momento que aparecen, se indica tanto en la descripción textual como en el visual.

Para finalizar con el Ritual de Consumo tenemos a la “Audiencia Ritual: Se refiere al grupo social hacia el cual se dirige el ritual, más allá de aquellos individuos quienes tienen la interpretación de un rol ritual específico”. (Paramo:2004). En primer lugar, ya que es una observación participante nosotras al analizar el video



somos parte de la audiencia del ritual, además de esto, en los screenshots (Capturas de pantalla) que se colocan en la descripción visual en la Matriz de Análisis se puede visualizar la cantidad de reproducciones que tiene el video, es decir la audiencia del ritual.

La Matriz de Análisis consta de seis columnas.

- **Contenido de la nota/sección:** Se describe brevemente cuál es la temática principal de la nota o sección de la que se esté hablando.
- **Duración de la nota/sección:** Se colocará el tiempo que dura la sección analizada y el tiempo en el que aparece en el video.
- **Descripción textual (guion):** Descripción textual de lo que se dice en la sección/nota que se esté analizando.
- **Descripción auditiva (sonidos/cortinillas):** Descripción de elementos auditivos relevantes en esa sección.
- **Descripción visual:** Screenshot de la escena que se está analizando.
- **Interpretación:** Se crea conforme a los elementos descritos con anterioridad

Contenido de la nota/sección	Duración de la nota/sección	Descripción textual (guion)	Descripción auditiva (sonidos/cortinillas)	Descripción visual	Interpretación/Observación

ANÁLISIS DE LOS VIDEOS

El pulso de la República

¿De qué trata?

Este canal transmitía noticias los días lunes y jueves a las 11 de la mañana y fue fundado por José Manuel Torres Morales mejor conocido como Chumel Torres.



El noticiero se caracteriza por mezclar las noticias con frases, memes y acontecimientos graciosos del momento en forma de sátira y sketches.

¿Cuál es la estructura del video?

El video al tener un formato de noticiero se divide en:

1. El video titulado “FELIPA Y CON PEMEX” comienza con los titulares en donde el presentador Chumel Torres, mezcla la noticia con anécdotas o chistes para ejemplificar o reforzar el encabezado; posteriormente aparece el logo del noticiero el cual es el mismo que el del canal de YouTube, acompañado por una canción de fondo la cual regularmente contiene música de canciones populares con letras adaptadas al humor satirizado para reforzar las noticias.
2. Primera noticia, la cual se titula “EL ADIÓS DE PONCHO” en la cual utiliza la sátira en lenguaje e imágenes para reforzar la nota sobre la salida de Alfonso Carlos Romo Garza empresario agroindustrial, exdeportista olímpico y político, miembro del partido Morena.
3. Para dar paso a la siguiente nota aparece el logo del noticiero con la imagen del presentador y música de fondo bailando.
4. Segunda nota titulada l’LL BE BACK... AGAIN... AND AGAIN... forma parte de la sección titulada “El flash” en donde se realiza un sketch para reforzar el mensaje de nota que expone a Donald Trump aceptando la pérdida de la candidatura a la presidencia de E.U.A.
5. Posteriormente el presentador da aviso al espectador sobre un corte
6. Instantáneamente aparece la tercera nota titulada “GOD SAVE THE VACUQUEEN” donde se mezcla la sátira con un sketch sobre la aceptación de la vacuna covid-19 en Reino Unido.
7. La cuarta nota titulada “CAMINITO DE LA ESCUELA” aparece después de pasar el logo del pulso, en esta nota solo utiliza la sátira y los cambios de cámara para contar la nota en donde el Gobernador de Jalisco Enrique Alfaro decide anunciar la reapertura de clases en su estado.
8. La quinta nota aparece junto con el logo del Pulso de la república “FELI PACATELAS” es el nombre que le otorgan y en ella habla sobre el salario



de la prima del presidente Andrés Manuel López Obrador. El presentador utiliza la sátira y argumenta su postura.

9. Después de esta nota vuelve a aparecer el logo del noticiero con la imagen del presentador y música de fondo bailando.
10. La última nota se titula **BYEBYE ENTERPRISE** en donde utiliza la sátira para explicar su postura ante la recuperación económica del país.
11. Al final Chumel se despide con su frase característica e invita a los que observan el video a dar *like* y suscribirse al canal.

Elementos visuales

En el video se puede observar un espacio en donde se encuentran figuras de acción, libros y demás objetos personales que dan a notar que se encuentra en un espacio cercano o su casa.

Se observa que la luz es blanca con un enfoque en el centro en donde se encuentra Chumel.

La cámara se encuentra enfrente del YouTuber. El video presenta distintos encuadres en plano medio.



El primer encuadre en plano medio nos ayuda a observar los ademanes que realiza con las manos, mientras que el segundo nos ayuda a observar los gestos gracias a que se realiza un zoom a la cara. Aparece también el logo en los cambios de secciones.

El YouTuber utiliza distintos sonidos dentro del video, el primero es el que caracteriza el noticiero. También se observan canciones a las cuales les cambia la letra para dar a notar un mensaje en específico que van acorde al noticiero y que acompaña con subtítulos.



Posteriormente divide cada sección con una frase “Esto es el flash” y aparece un sonido que emula velocidad.

Dentro de su contenido también podemos observar cambios con pelucas, los cuales ayudan a personificar los diálogos que crea en su video.



Dentro de sus diálogos también utiliza imágenes que pertenecen a noticias recientes o al imaginario colectivo y memes para ejemplificar lo que dice en sus diálogos. Principalmente utiliza imágenes de personajes famosos.





Sus videos también se encuentran acompañados con distintos fondos usando marcos para cambiar la imagen, antes de la pandemia, usaba pantalla verde para ir cambiando el fondo en cada sesión, ahora predomina su librero.



También utiliza videos extraídos de otras fuentes para ejemplificar la nota que dará o el fragmento de diálogo que dirá.



En cuanto a su uso del lenguaje se expresan palabras como “Pendejos” “Guey” “Cabrón” entre otras palabras comunes en México, además de usar groserías y palabras en inglés, dando un tono informal a pesar de ser un noticiero y lo que permite que su público se sienta más cómodo al verlo. Los videos suelen ser controversiales, ya sea por las posturas políticas o por los chistes que se usan en



el programa, el público en su mayoría cubre a la franja más grande de la generación, esto se puede notar, ya que tras la pandemia por el Covid-19 el programa se hace en vivo y se puede apreciar al público.

OCHOPLAY

¿De qué trata?

Daniel García Sánchez, mejor conocido como 8cho, es un YouTuber que sube vídeos con un humor cómico y profundo. El humor que maneja es sarcástico y muy referencial a la cultura pop. Él tiene 2 canales; su canal principal llamado 8cho, en el cual crea videos donde realiza tops. Su segundo canal el 4 de julio del 2017, 8cho subió un vídeo en su canal principal anunciando la apertura de su canal secundario llamado 8choPlay, en el cual sube distintos gameplays de juegos diferentes.

¿Cómo es la estructura del video?

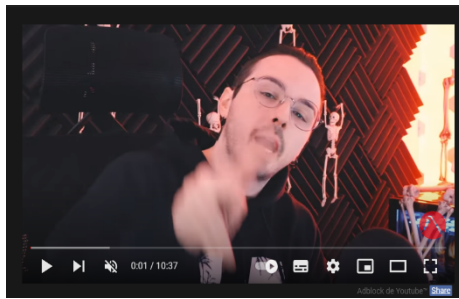
Este video es una grabación del YouTuber jugando un videojuego muy popular de la temporada llamado Amongus. Nunca dice que juega con otras personas, pero dentro de los sonidos se escuchan distintas voces. El video se estructura de la siguiente manera:

1. Presentación: Aparece el presentador diciendo el nombre de lo que jugará.
2. Comienza a jugar una serie de partidas con personas de quienes ya que se escuchan sus voces.
3. El video termina con el ganando la partida y una canción de fondo.

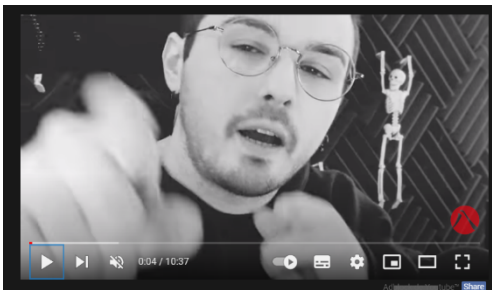
Elementos visuales:

El lugar de grabación se nota en un cuarto, se logra distinguir una PC y se encuentra decorado. Tiene paneles negros en su pared que sirven tanto de decoración como para insonorizar la habitación, ahí pone diversos adornos dependiendo de las fechas, en este caso puso esqueletos por la noche de brujas. Parece que utiliza distintas cámaras puesto que en el video se observan distintos acercamientos a la cara del YouTuber.





El tono del color de la toma también cambia solo en un momento de la toma.



Casi en todo el video se visualiza el juego del que se está hablando, el video se divide en tomas grandes y recuadro pequeño la imagen del YouTuber en la parte inferior del video.

El videojuego se titula Amongus, en este juego cada uno tiene que realizar diversas tareas para mantener una nave espacial funcionando, entre la tripulación hay uno o más infiltrados que se dedicarán a matar a los tripulantes o averiar la nave, los tripulantes tienen que averiguar quién es el impostor y expulsarlo de la nave, cada que se encuentra un cadáver se hace una reunión en la que se discute la muerte y los sospechosos, se hace una votación y el que tenga más votos es expulsado de la nave, las reuniones se pueden hacer por chat o en el caso de los jugadores del video, lo hacen por llamada usando una plataforma llamada Discord la cual es una red social que funciona como blog. Se juega siempre en grupo, si no tienes con quien jugar puedes entrar a grupos que te coloca con personas al azar, cada uno de los jugadores de esta partida de los videos son creadores de contenido, se puede ver las perspectivas de los demás jugadores viendo sus en vivos o los videos de esos en vivos.





Las tomas de los videos se realizan en planos medios y planos a detalle en lapsos muy cortos, lo cual ayuda a ver los gestos que realiza Ocho dentro de sus videos.

En el audio se logra identificar distintas voces, lo cual da a notar que se encuentra compartiendo con varias personas. Los únicos sonidos que se escuchan son los del videojuego y una música al final.

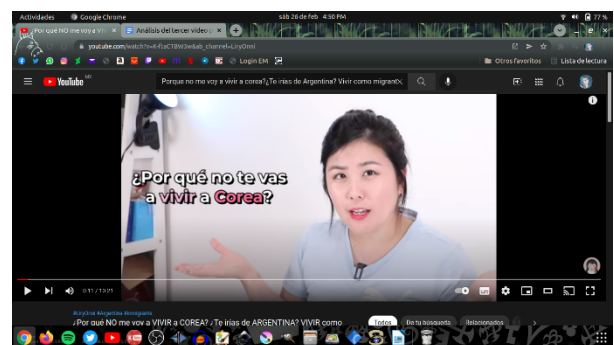
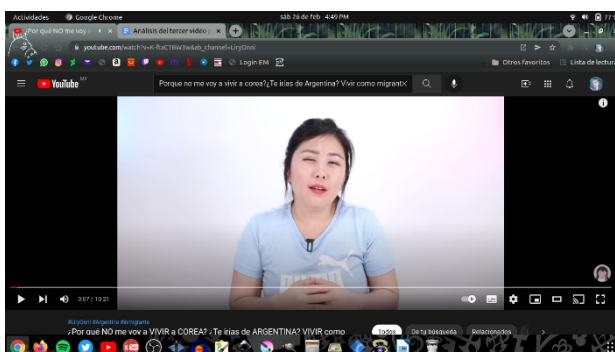
LIRI ONNI

¿De qué trata?

El canal de Liri Onni cuenta con 2.22 millones de suscriptores, en éste se habla en su mayoría sobre Corea del Sur, su cultura, entretenimiento, enseña sobre el idioma coreano, sus experiencias de vida al tener ascendencia asiática y vivir en Latinoamérica.

Estructura

La estructura del vídeo es muy sencilla, tratándose de una sola sección en la que se habla de un solo tema a lo largo del video.



Elementos visuales

La *YouTuber* realiza dos tipos de tomas, en la primera se le pueden ver los brazos y en la segunda se enfoca más la cara. Liry Onni agrega letras o subtítulos que tratan sobre algunas partes claves en las que quiere enfatizar algunas ideas como en el minuto 0:28 al notarse la frase “No hay una decisión correcta” el color de las letras son blancas y rosas las cuales no desentonan en el video ya que el fondo es de color blanco sólido.

Estas letras contienen enunciados como: “¿Por qué no te vas a vivir a Corea?”, “No hay una decisión correcta”, “Cada uno vive una realidad diferente”. “desde mi punto de vista”, “Siempre agradecí haber vivido en Argentina” “Los niños coreanos tienen una vida escolar muy exigente”, “Mucha presión y muy competitivo” entre otras, las cuales en conjunto crean el mensaje que la *YouTuber* quiere transmitir a su público, es decir, las palabras funcionan como imágenes visuales para guiar el mensaje.

A diferencia de muchos Youtubers de su generación, ella Liry Onni no usa términos en inglés, pero si en otro idioma el cual es coreano, especialmente en su saludo y despedida del video. Por su ascendencia asiática la *YouTuber* habla sobre temas relacionados con Corea y sus seguidores son personas interesadas en este tema, por lo cual pueden entender o están familiarizadas con estas palabras, la *YouTuber* usa mucho palabras de otros países y de otros idiomas para comunicarse, ya que lo hace con personas de todas partes del mundo a través de internet, siendo cotidiano que en español use palabras típicas de un chico de la Ciudad de México, se podría decir que los millennials al entrar a internet se vuelven multiculturales.

Liry Onni es una chica *millennial* debido a la edad que posee actualmente, esta chica y sus videos han tenido mucha relevancia dentro de las plataformas debido



al boom que se ha registrado recientemente con respecto a la cultura coreana entre esta generación.

El canal no es patrocinado, ya que surgió a partir del boom de la cultura del K-pop y la necesidad de la YouTuber de contar y tener registro de cómo vive una chica con padres coreanos y rasgos coreanos nacida en Argentina.

La cibercultura se crea a través de las culturas con las que ya van cargados los prosumidores, enriqueciendo la cibercultura la cual permea a los millennials dotándolos con características de culturas de otras partes del mundo gracias a las interconexiones logradas en la red. La cibercultura es un conjunto de culturas mezcladas y con elementos que fueron creados en el mismo entorno digital, palabras como doxear, streamear, ser un simp o darle like no es de una cultura de algún país, esto fue creado en el entorno digital y es compartido por los cibernautas.

ZONA CERO

Antonio de Jesús "Chucho" Calderón Álvarez (Ciudad de México, México) también conocido como La Zona Cero es un canal que se centra, principalmente, en la animación occidental, y que trata temas referentes a esta misma. A través de críticas, tops, vídeos de opinión, etc.

Dentro de su canal cuenta con diferentes secciones las cuales son:

1. Críticas: A series de estreno de diversos canales de televisión. Por lo general, usa un sistema de calificación de 1 a 10. Siendo 6.8 la calificación más baja que ha dado y 9.8 la más alta
2. Top 10 y Listas: Realiza listas de diversas cosas en la animación como "10 MEJORES Caricaturas de la Década (2010 - 2019) la cual es nuestro tema de investigación.



-
3. Homenajes Animados: habla de momentos y episodios enteros en la animación que hacen homenaje a personas importantes en los medios como en el cine, la literatura o la música.
 4. 50 frases en la animación: un compilado de algunas frases graciosas e icónicas en las caricaturas.
 5. Canciones Originales en las Caricaturas: las canciones originales de caricaturas, como aperturas y cierres, canciones dedicadas por bandas o grupos musicales para una caricatura o episodio de las mismas, canciones cantadas por los personajes. Un chiste recurrente en estos vídeos es el oír cantando a Chucho alguna canción del top.
 6. Vídeos musicales animados: Lista donde habla de vídeos musicales en los que la banda de dichos vídeos haya usado animación, ya sea de forma parcial o totalmente.
 7. Obras Maestras: Una trilogía donde se nos habla de películas, series y cortos de animación que, por sus elementos visuales, los temas y mensajes a tratar, crítica positiva por profesionales y el público, o su influencia en el mundo de la animación, son consideradas como una obra maestra.
 8. Hablemos de: Vídeos donde hablan de temas como la censura, Rule 34, fanáticoatismo y odio, leyendas urbanas, etc., y como éstas, de alguna manera, involucran, afectan, influyen en la animación y en los fanáticos.
 9. Noticias La Zona Cero: Vídeos en formato noticiero mensuales donde Chucho informa sobre: los estrenos nuevos, pilotos de series, sucesos con los estudios o el crew (el equipo de trabajadores) de alguna serie, etc. Son publicados a mediados de cada mes.
 10. Respondiendo Dudas: Chucho responde a las dudas de sus suscriptores.
 11. Retro: Habla sobre series de las cuales su emisión se concluyó ya hace mucho tiempo y son consideradas como clásicos (y no tan clásicos) en la TV. La serie es elegida por los fanáticos en el Facebook de LZC, y el comentario con más votos, se gana el reto y una mención a quien propuso la serie.



-
12. Rant: Habla sobre series que, tanto por la crítica y el público general, son consideradas como terribles. El público elige entre 2 series por medio de votos en Facebook.
 13. Reportaje: Chucho hace un reportaje para festejar el 20 Aniversario del Festival Internacional de Cine para Niños y no tan Niños, de La Matatena A.C.
 14. Cazando Mitos: Habla acerca de Fake News (Noticias falsas) que causan controversia en internet y las desmiente con pruebas.
 15. Tortura Audiovisual: En esta sección, Chucho se dedica a recopilar videos (Ya sean películas, comerciales animados, etc.) que sean de una calidad dudosa y reacciona ante ellos.

El canal cuenta con distintas secciones las cuales se transmiten en diferentes horarios y diferentes días.

¿Cuál es la estructura del video?

Los Tops 10, como se menciona arriba son videos que de acuerdo con el criterio del YouTuber se enumeran del peor al mejor. En este caso, los videos son sobre las 10 MEJORES Caricaturas de la Década (2010 - 2019).

El video se encuentra dividido en:

1. Intro: Tras una animación en donde se encuentran personajes de series animadas, películas, videojuegos, anime como Ryu street fighter, Goku de Dragon ball Z, Shaggy y Socooby doo, Terminator, Marvin el marciano, He Man, Steven universe, Jason, Dipper y Mabel de Gravity Falls y Rick and Morty y sonidos que se asemejan a los sonidos de los videojuegos.
2. Presentación: En esta parte aparece Chucho Calderón para explicar de que tratará el video.
3. Videos: Cada video cuenta con imágenes y videos de la caricatura que habla. Los videos se conforman de imagen fija, crestomatía (conexión de fragmentos de varios autores que se muestran para la enseñanza), imagen fija en ese orden.



-
4. Cierre: Vuelve a aparecer Chucho Calderón para dar cierre a los vídeos y lee algunos comentarios de sus seguidores.

Elementos visuales:

Un cuarto muy acogedor el cual parece estar dentro de una casa común donde existe un librero adornado con figuras animadas, peluches y libros, plantas y un árbol de navidad adornado con figuras animadas.

La cámara se encuentra de frente y el YouTuber habla mirando hacia la cámara ya y a lo largo del video la cámara no se mueve de esa posición. Como se mencionó arriba, para realizar los tops él utiliza imágenes y videos de las caricaturas que él está nombrando.

En el video solo se logra percibir una cámara con una luz sólida de fondo. El presentador habla todo el tiempo sobre la perspectiva que tiene con respecto a la temática que plantea en el video, en algunas ocasiones con un sonido de fondo y en otras sin sonido.

Al igual que en otros videos utiliza recursos visuales como los memes e imágenes compartidas por el colectivo consumidor o de videos muy populares en internet para ejemplificar algunas palabras y sentidos que quiere que los espectadores comprendan.



Los millennials se convierten en sujetos multiculturales al utilizar algunas palabras en inglés dentro de sus videos, pero mayormente al mostrar imágenes (memes, videos, fotos) las cuales fueron noticia en algún momento ya sea por vistas dentro de las distintas plataformas en internet o de programas que se transmitían durante su infancia en la televisión pública.



Todo esto es contado y transmitido dentro de un espacio que se percibe acogedor porque como lo notamos en otros videos el escenario se encuentra en lo que se percibe como una casa. La mayoría de los videos no son realizados en set de grabación.

Otra peculiaridad con respecto a la grabación de los videos es que estos se encuentran en planos medios.



El plano medio permite a los espectadores mostrar a un sujeto dentro de su entorno, así pues, se pueden percibir los gestos y movimientos de las manos a detalle y se posibilita que este pueda interactuar con su espacio de manera libre.



Los temas de los que habla son enteramente millennial, la cultura pop, la animación en especial los contenidos creados, por y para millennials.

Nath Campos

¿De qué trata?

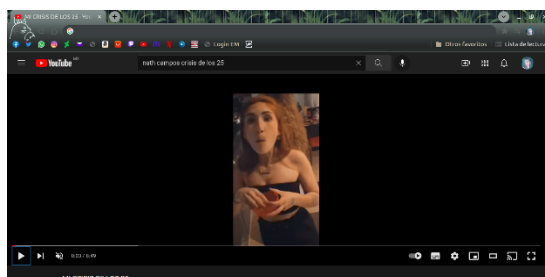
El canal de Nath Campos en su mayoría habla sobre las experiencias y pensamientos en diferentes ámbitos enfocados en los blogs.

El video de Nath Campos cuenta con tres secciones que denominamos como La introducción, Las entrevistas y La charla, ya que estas no son nombradas directamente por la YouTuber, pero si son muy notorias.

Elementos visuales y sonoros

La primera sección es la introducción

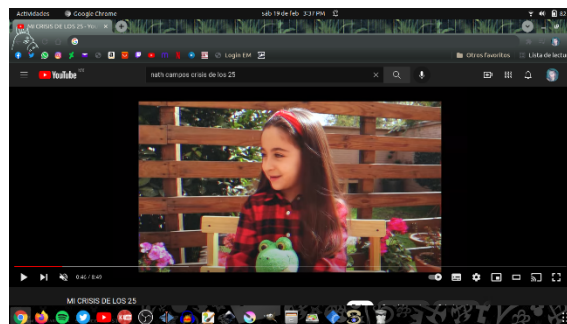
En cuanto al audio podemos notar que hay un filtro que hace que el vídeo se escuche antiguo, un efecto de distorsión que también se puede apreciar en las imágenes que acompañan al audio, todo lo narrado es en voz en off, ya que solo está mostrando imágenes o fotografías además de texto que parece escrito una tipografía de máquina de escribir, mientras aparece un efecto similar al de una cinta VHS. Esto refleja, en primer lugar, que ellos son conscientes de la época pasada, y como lo habíamos mencionado con anterioridad, refleja la transición de lo viejo a lo nuevo.



Las fotografías son de la YouTuber en diferentes etapas de su vida, para hacer referencia al tema del que hablará el video, cumplir 25 años, dándole a la introducción una vibra nostálgica de los 90's época en la que la YouTuber nació al igual que muchos millennials. Para terminar con esa sección y pasar a la siguiente, se ve la intro del canal de YouTube la cual es muy corta y llamativa.

La segunda sección o las entrevistas.

La YouTuber de nuevo como voz en off les pregunta a diferentes miembros de su familia sobre la crisis de los 25, cada integrante tiene una edad diferente entre sí y con la misma YouTuber, desde personas que ya pasaron la edad de 25 años como personas que aún no pasan por esa etapa, las entrevistas son intercaladas entre sí constantemente. Al igual que la sección pasada, se pueden apreciar filtros en el audio y las imágenes que hace que los videos se vean viejos pero no tanto como para ser un VHS, más bien como si fueran grabaciones de un DVD, la imagen es nítida pero no en HD.

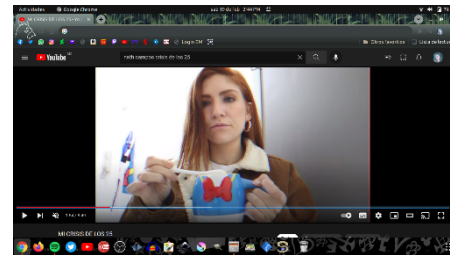
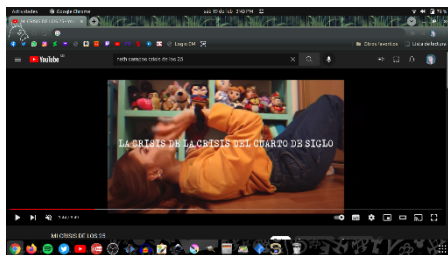


La tercera sección

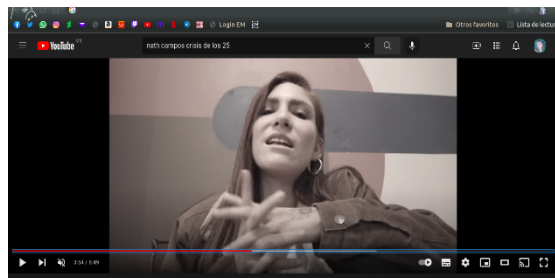
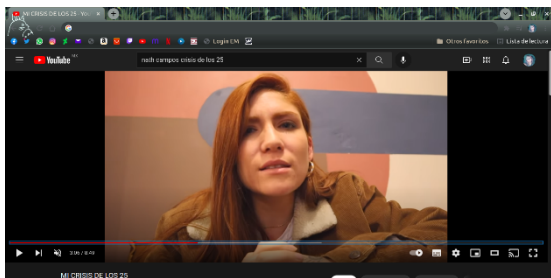
En esta ya podemos ver a la YouTuber, las primeras escenas son de ella haciendo cosas cotidianas en su casa, como jugar con una pelota o haciéndose un café, mientras hace esto último comienza a hablar con la audiencia como si estuvieran



con ella en la cocina, haciendo que el video se sienta más íntimo y personal, como si el espectador fuera un amigo que está con ella charlando.



Cambia de locación, pero siempre le habla a la cámara con familiaridad, en algunas secciones pone imágenes o texto para hacer énfasis en lo que está diciendo o para poder explicar algo. En algunas ocasiones hace zoom in o zoom out para igual enfatizar en algunas partes de su discurso, acompañados de una distorsión del audio para conseguir el mismo efecto, el video finaliza con su cortinilla de salida, como todos sus videos.



En la pantalla salen imágenes que asemejan a fotos y videos de los 90's como cuando era niña, luego pasa a un aura más moderna, pero sin ser contemporánea, hasta llegar a la época actual siendo los elementos audiovisuales los que evolucionaron a lo largo del video como la misma YouTuber.

Al entrevistar a diferentes miembros de su familia, personas que pasaron ya los 25 pero al ser de otra generación no vivieron esa edad como lo haría ella, luego entrevista a un joven y una niña los cuales de igual manera son de otra generación, una más joven los cuales tampoco han vivido esa etapa y de nuevo, al ser de otra generación la vivirán de diferente manera.



Análisis en conjunto de los videos.

La historia personal dentro de lo millennial habla de la necesidad que se tiene, como generación de expresarse de sí mismos y de encontrar personas a quienes hablarles cara a cara, pues como podemos notar en el modo en que se acomodan las tomas, la cercanía es uno de los elementos que más se busca como generación.

Los Millennials constantemente se están en un proceso de introspección sobre quienes son, a dónde van y cómo lo lograron y esto se ve reflejado en el video.

Los millennials también constantemente están viendo al pasado, es una generación nostálgica, recordando lo que escuchaban, lo que veían, leían y demás, teniendo muy presente en pasado en su presente, por ejemplo, usar playeras con estampado de las caricaturas que veían de niños.

Para formar una identidad se necesita de una cultura, en la cultura influye el contexto histórico, en el caso de los *Millennial*, su contexto abarca a partir de los años 80 hasta el 2000, décadas llenas de cambios constantes tanto en el ámbito social como en el ámbito tecnológico. En el caso de nuestra investigación esta cultura tomó elementos de la tecnología a través de las plataformas y redes sociales, y nosotras hablamos de la plataforma de *YouTube*.

La cultura de los millennials, al igual que cualquier otra, tiene los siguientes tres elementos: los signos, las prácticas y los objetos. Por medio de las prácticas en las redes sociales, los *millennials* digitalizan sus signos a través de los aparatos electrónicos los cuales podemos entender que son los objetos. La cultura de los millennials se transmite a través de internet, por tal motivo las personas de distintos lugares del mundo pueden ver lo que se hace a través de los videos e identificarse con los mismos, pues la comunicación se vuelve prácticamente instantánea.



El streaming es el método más cómodo para interactuar y compartir signos en las redes sociales. El streaming como práctica emula las interacciones en el mundo real, ya que podemos ver a la persona que está hablando, sus gestos, ademanes y en conjunto con algunos elementos como imágenes y sonidos que en rigor son signos propiamente millennial y que facilitan la transmisión del mensaje.

Como mencionamos anteriormente nuestro trabajo estuvo enfocado en los *millennial*, para ello nos basamos en la hipermedia/red social/ aplicación *YouTube* y en el *hipertexto* que se crea en esta plataforma, los videoblogs/ streaming.

Hicimos hincapié en los ordenadores (computadoras y laptops) y ordenadores móviles (teléfonos, tabletas) puesto que nuestro hipermedia se transmite principalmente en estos dispositivos.

Tocamos el tema de las apps ya que para la plataforma de *YouTube* se tiene la opción de descargar la aplicación a parte de poder visualizarla en el buscador.

Se eligieron *streaming* de baja demanda, es decir, todos los videos son pre grabados y pueden ser vistos cuando el *YouTuber* lo sube a la plataforma o posteriormente.

La categoría a la que pertenecen nuestros videos forma parte del Streaming de entretenimiento.

Para poder explicar la identidad en el *streaming* de nuestros videos, nos parece importante entender cómo se da el ciclo entre consumo/producción ya que, como lo vimos el millennial es un prosumidor y en este ciber mundo ambos conceptos se encuentran íntimamente ligados, para ello explicaremos en nuestros videos quiénes son los que integran este ritual del consumo.

Artefactos rituales: En este caso nuestros artefactos son los ordenadores, tanto para crear el hipertexto como para consumirlos. Computadoras, teléfonos inteligentes, consolas de videojuegos, televisores inteligentes etc. Pero a su vez también tenemos las cámaras/ celulares que se utilizan para grabar el video, luces y micrófonos



Guion: Las actividades para crear un video de YouTube se describieron con anterioridad, se necesita una locación y un guion, posterior a esto se graba el video, se edita y se sube a las plataformas de streaming.

En el caso del consumidor, tiene que entrar a la plataforma, seleccionar algún video y reproducirlo, algunas veces el video se califica con un “me gusta” o un “no me gusta” y se deja algún comentario, estos pasos finales pueden ser omitidos, no todos los que ven los videos cumplen con esto.

Roles de ejecución ritual: Son los papeles que ejercen los participantes, tenemos El *YouTuber* al cual consideramos un creador/espectador y al espectador que no crea contenido, pero si interactúa con el mismo (Ambos son prosumidores ya que de distintos modos interactúan con el contenido)

Audiencia del Ritual: Estos son los que observan a los que ejecutan el ritual, La audiencia del *YouTuber* son los que ven el video, en el caso de los que ven el video, su audiencia es el *YouTuber*, y por medio de las estadísticas, los like (me gusta), dislike (no me gusta), suscripciones y comentarios pueden ver quienes presenciaron su ritual.

Teniendo en cuenta como se crea un ritual de consumo entraremos de lleno a la producción. Para realizar el análisis de la producción de estos videos se tomó en cuenta que los creadores nacieran en el rango de edad que maneja los Klotler y Keller (1980-2000).

1. El pulso de la república: Chumel Torres (José Manuel Torres Morales, México; Monterrey): 7 de mayo de 1982
2. Ochoplay: Ocho (Daniel García Sánchez, España; Barcelona): 25 de abril de 1986
3. Liri Onni: Liri Onni (Lili, familia coreana nacida en Argentina): 11 de marzo de 1988
4. Zona Cero: Chucho Calderón (Antonio de Jesús Calderón Álvarez, México; CDMX.): 20 de octubre de 1995



5. Nath Campos: Nath Campos (Nathalia Campos Trigos, México, CDMX): 1 de febrero de 1995

Se consideraron estos rangos de edad para abarcar las 2 décadas que conforman la generación Millennial, para poder obtener un mejor análisis incluyendo el mayor rango posible de años.

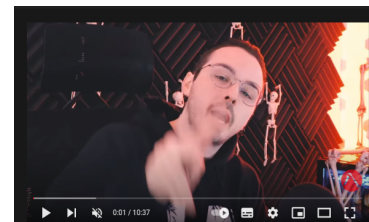
No solo se seleccionaron Youtubers famosos en México, también se anexaron 2 países de habla hispana para enfatizar relaciones de contemporaneidad que comparten los sujetos y las influencias históricas (intelectuales, sociales, políticas) comunes (Leccardi) en un ciber mundo.

Para Geertz la cultura se interpreta con base en sus tres componentes: objetos, acciones/prácticas y símbolos; para lo cual nosotras llegamos a las siguientes observaciones:

Objetos: ¿Con qué lo comunican?

Los objetos son aquellos artefactos que nos ayudan a la comunicación del mensaje, y que tiene una carga simbólica en sí mismos, en este caso, como ya habíamos mencionado, el *Millennial* al tener como característica principal la tecnología hará uso de un ordenador fijo o móvil, el cual requiere de un acceso a internet, y este a su vez dirige al prosumidor a un link que abrirá una app o un sitio web que en este caso es *YouTube*.

El *YouTuber* no solo debe contar con los elementos que lo redireccionan a una página web, sino que para realizar el contenido debe contar con un escenario, cámara (o cámaras) algún objeto que permita iluminar el espacio (La cual mayormente es cálida o blanca) y una fuente de sonido que permita la grabación del sonido.





Al juntar estos dos elementos, tanto los artefactos tecnológicos para acceder a un ciberespacio como los elementos para crear el mensaje que será mandado al ciberespacio se crean el streaming.

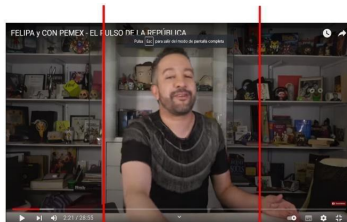
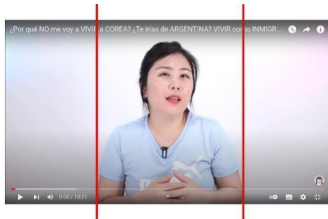
Practicas/acciones: ¿Cómo lo comunican?

Dentro de las descripciones audiovisuales (Ya que el streaming es un medio audiovisual) se pueden identificar 3 importantes formas de transmitir un mensaje, una idea, una visión o una identidad, las cuales son: imagen, texto y audio, dentro de nuestra matriz de análisis contamos con la descripción textual, sonora y visual.

Visual:

-Encuadres (Como se enfoca la cámara)

Los Youtubers que analizamos utilizaron el encuadre llamado toma media la cual nos permite observar de la cintura o del pecho hacia la cabeza. También se logra observar que este plano se encuentra justo en medio de la toma, es decir, si dividiéramos la pantalla en 3, la proporción del espacio que ocupa el centro donde se encuentra el YouTuber es casi la misma o dan la sensación de ser la misma del lado izquierdo y del lado derecho.



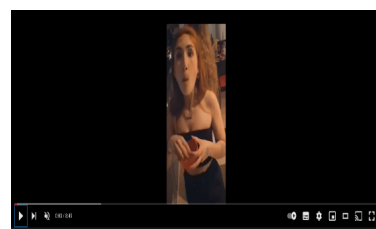
Esta división de la cámara nos ayuda a observar lo que sucede alrededor, el lugar donde se encuentran y cómo se encuentran, al mismo tiempo podemos observar los movimientos de sus manos y la cara, sin entrar a un plano más detallado. Es decir, podemos ver a los YouTuber como veríamos a nuestra madre, nuestro padre, nuestros hermanos y amigos en el ángulo que utilizamos cotidianamente al platicar.

Para lograr este tipo de encuadre se observa que se encuentran sentados en algún lugar o parados, enfocando esa parte del cuerpo frente a la cámara.



El modo en el que se encuentra la cámara nos ayuda a tener la perspectiva de estar hablando con alguien cara a cara, de tener una plática personal, en donde nos podemos mirar a los ojos.

Si no aparece la cara del YouTuber aparecen imágenes que logran ejemplificar de lo que están hablando, ya sea que dichas imágenes ocupen todo el espacio de la pantalla o ya sea que aparezca a un lado, lo mismo sucede con el texto.





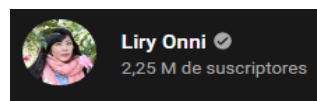
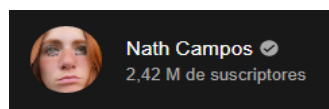
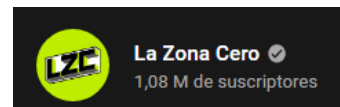
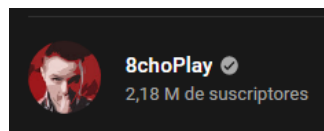
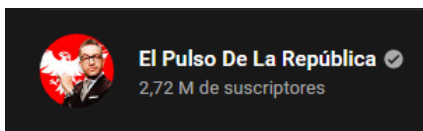
Escenario (Cómo es el lugar):

Como podemos notar en las capturas de pantalla del apartado visual, los lugares en donde se desarrolla la grabación son espacios convencionales, es decir, nos dan a notar que son espontáneos, es un espacio que todos podemos tener en nuestra casa. Se notan libreros y adornos que cada uno puede tener en sus espacios personales que reflejan sus gustos, pasatiempos y hobbies, incluso las mascotas se encuentran a cuadro.

Estos espacios reafirman la sensación de encontrarnos en confianza, hablando con alguien de nuestro círculo íntimo.

-YouTuber: La imagen visual de YouTuber forma parte del escenario en el cual se presentan frente a cámara, en ellos podemos notar una simpleza en cuanto a su caracterización, en el caso de las mujeres utilizan un maquillaje casi imperceptible. La ropa que se observa también es de índole casual en comparación de videos más elaborados como los de la televisión

-Foto de perfil del canal



En la barra inferior del video podemos notar la foto con la cual podemos identificar el canal. La mayoría utiliza su imagen corporal (cara) para que se logre identificar. Su imagen personal y como creadores de contenido.

-Logo y tipografía



En la mayoría de los logos que podemos observar, notamos la presencia de letras mayúsculas, los colores incluyen negro y blanco en todos los casos. Aunque la tipografía es distinta, las letras son legibles, dinámicas.

-Tono (se refiere a si el programa es serio o extrovertido)

Los millennials siempre tienen algo que decir, la mayoría se documenta, pero mayormente expone su opinión y sus puntos de vista con respecto a la temática que tratan en sus videos.

Gracias a la tecnología tienen la capacidad de obtener mucha información rápidamente, esto hace que los creadores de contenido generen juicios, los cuales posteriormente comparten en sus distintas redes sociales, estos juicios también son afectados por los términos y condiciones de cada plataforma, teniendo que censurar en algunas ocasiones lo que dicen o cambiarlo por otra cosa o directamente no decirlo.



-Transiciones (Como pasan de una sección a otra)

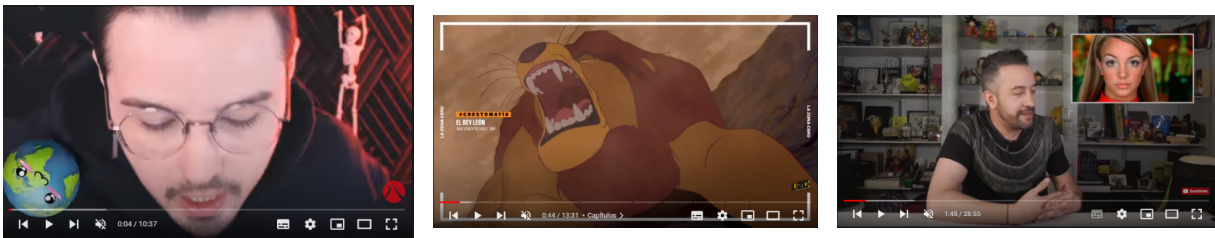
Las transiciones dentro de los videos son muy notorias, ya que en la mayoría antes de cambio de sección o de cámara se acompaña con un pequeño sonido de fondo

Esto nos permite estar alerta ante lo que se dice o se hace.

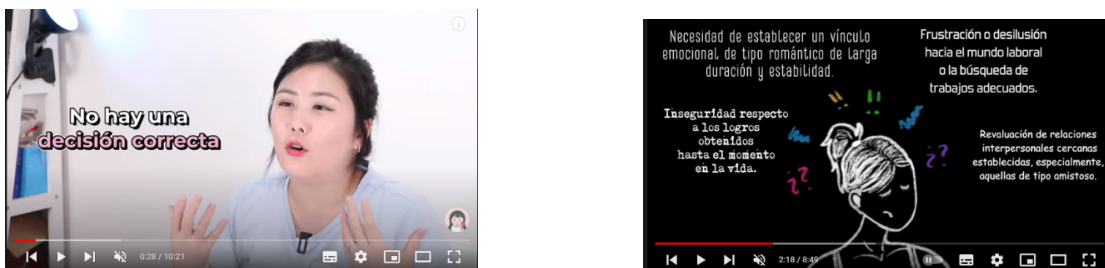
En cuanto a la cámara, los cambios son muy notorios ya que los cambios de cámara no tienen una transición, las imágenes cambian así tal cual.

-Elementos dentro de los videos

Dentro de los videos existen imágenes que acompañan la narración, la mayoría son referencia a algún programa de la infancia: artistas y caricaturas, imágenes añadidas, imágenes de videojuegos e imágenes de personajes importantes en la actualidad, también se acompañan de memes. Estas imágenes refuerzan ideas, sentimientos y pensamientos de los respectivos creadores de contenido con el fin de transmitir su cultura, esa cultura compartida con sus consumidores. Con esto vemos que son reproductores de cultura y a la vez productores de ésta.



Si no existe este componente visual en los videos se le anexan letras, esta particularidad la podemos notar más en los video realizados por mujeres.



Explicando con esto llegamos a la conclusión de que los videoblogs transmiten los símbolos desde que configuran el mensaje. Emulan una comunicación Interpersonal la cual se ve reflejada en los encuadres de la cámara, la simpleza de la edición, los vestuarios, el lugar donde se realizan las grabaciones. Los *Millenials* siempre hablan bajo su perspectiva debido a que se encuentran hiper informados gracias al internet, esto ayuda a que generen juicios y los expongan en plataformas como *YouTube*.

Sus videos están repletos de referencias históricas con respecto a la cultura pop. Sus videos inducen al imaginario colectivo de sus infancias, iconos pop, caricaturas, series, elementos históricos. Para poder comprender las referencias necesitas estar hiper informado dentro de estos ámbitos, formar parte de esta cultura.

Debido a que la cultura emula esta comunicación intrapersonal, los temas que se tocan también son de índole “Experiencias” donde los creadores comparten sus vivencias con respecto a distintos temas.

Las experiencias dentro de la tecnología se convierten en globales, ya que un streaming puede llegar a tener visualizaciones de todas partes del mundo. Si bien es cierto que las plataformas crean algoritmos con base a los gustos, un video con una temática popular puede llegar a ser compartido y a tener difusión dentro de muchas plataformas/hipermedios y con base a ello ser un modelo de aspiración para las juventudes.

CONCLUSIONES:

Como lo hemos mencionado en el trabajo, la identidad puede traducirse en un grupo de personas que comparten el modo de observar su entorno en un tiempo determinado. En el caso de los millennials, los años 80, llenos de iconos pop y el nacimiento del internet, marcaron radicalmente el espacio-tiempo y el modo de



compartir aquellas similitudes, pues la tecnología cruzó una brecha que borró la distancia y nos volvió más cercanos.

Nosotras explicamos la cultura millennial con base en los siguientes tres elementos que sugiere Geertz, los signos, las prácticas y los objetos. Con base a esta premisa podemos decir que; desde el nacimiento de las redes sociales, los millennials digitalizan, a partir de sus signos, de su forma de ver el mundo, a través de lo que denominamos prácticas, acciones, utilizando los objetos que les permiten entrar a un mundo virtual donde su cultura toma sentido.

Entendiendo que todas las culturas tiene un modo de expresarse, podemos decir que el lugar donde la generación millennial decidió representarse a sí mismo en reflejo del otro fue en la tecnología.

La tecnología en su caso y hasta las siguientes generaciones se comportó como una especie de portal, el espacio donde la generación con más capacidad de entender el nuevo mundo digital y en formación de su ¿Qué soy?, y ¿Quién Soy?, pudo compartir con personas de un rango aproximado a su edad sus vivencias, pero a diferencia de otras generaciones pudo hacerlo con personas de otros países e incluso de otras nacionalidades de manera más rápida y teniendo un grado de cercanía nunca antes obtenido, enriqueciendo pero a la vez unificando los símbolos. Así pues, un chavo del ocho aquí y en otros países de habla hispana puede ser identificado.

Pero no solamente los símbolos gráficos se incorporaron a la cultura millennial, la nueva manera en que la generación entendió el mundo fue explicada en forma de videos más cercanos, videos donde la producción era más rudimentaria y podías expresar desde un chiste, un humor ácido, tus gustos y tus procesos lo que al mismo tiempo segmentaba y te hacía conectar con personas que pensaban como tú.



La generación millennial por primera vez habló con el otro desde un lugar donde el espacio era más equitativo, puesto que, mirar televisión era muy diferente. En la TV había un conductor único que dictaba todo el proceso de comunicación, pues, se vestía formal, daba un mensaje y si tú tenías una idea distinta, quizá podías enviar un mensaje, el cual llegaba días después sin una garantía de ser respondido o en el caso de la radio, podías escuchar a la persona, hablarle, pero no había un contacto visual.

El internet, y en el caso particular de la plataforma YouTube, permitió a la cultura de los millennials transmitir, a través de internet, una imagen, un audio, un espacio y una retroalimentación casi inmediata.

También, en la plataforma otras personas podían ver un video y si el contenido les agradaba, entendemos que se identifica con esta cultura, ya que comparten múltiples elementos, debido a que en internet una persona podía subir una imagen, la cual podía ser consultada por muchas personas y conocida por un grupo amplio, es decir se volvía “viral”.

Lo “viral” o “Popular” es un término que continúa vigente en la actualidad y significa que un video o una imagen, un texto es conocido por una amplia gama de personas.

“Lo viral” crea un contexto similar, un contexto en donde los nuevos creadores debían renovar su contenido, haciendo que esta generación se tuviera que adaptar rápido a las nuevas circunstancias, creciendo y evolucionando junto con la tecnología, madurando a la par de las nuevas circunstancias, por esto mismo el streaming es el método más cómodo para interactuar y compartir signos, símbolos y significados, en las redes sociales, es una forma que emula las interacciones en el mundo real, pudiendo ver a la persona que está hablando, sus gestos, ademanes y se le agregan algunos elementos que facilitan la transmisión del



mensaje como elementos visuales y sonoros que analizamos y explicamos durante todo este proyecto.

En resumen, los símbolos ayudan a transmitir aquello que ya, conocemos y nos ayudan a comprender cosas nuevas.

Con respecto a las prácticas, el crear videos, subirlos a las hipermedias y visualizarlos convierte a los millennials en prosumidores, ya que consumen las redes sociales al usarlas para subir los elementos y de otra manera son productores, creadores de contenido.

No solo se produce contenido en redes sociales haciendo videos, el hecho de ver dichos videos ya te hace interactuar con la plataforma, generas información e incrementas en el número de reproducciones. No crear videos, pero observarlos te convierte en una persona que interactúa con los contenidos, la cual expresa un gusto o una afinidad dependiendo de cuanto tiempo te quedes observando el video.

Los objetos, por otra parte, ya fueron explicados con anterioridad, siendo estos los ordenadores, computadoras, cámaras, micrófonos, elementos que permiten digitalizar la realidad para poder transmitirla por medio del streaming, conforme el tiempo pasa, cada vez más aparatos cuentan con conexión a internet, en la actualidad los refrigeradores cuentan con pantallas que nos permite navegar por algunas páginas.

Una vez grabado y editado el video se vuelve un conjunto de textos, haciéndolo un hipertexto, ya que se sube a una plataforma o hipermedia que es un conjunto de hipertextos, en la cual otros prosumidores pueden ver este video, interactuar con este e incluso subir sus propios contenidos.

Así que se podría decir que para poder ver la identidad de un *Millennial* se puede observar una producción de su autoría, esto nos perfila qué es y qué no es un



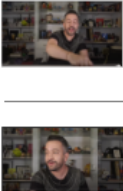

millennial, qué características tienen estos videos, las generaciones más nuevas hacer videos de corta duración y con la información más condensada, las generaciones anteriores tienen a imitar un formato de medios más tradicionales, por lo tanto, un video producido y subido a internet por alguien perteneciente a alguna generación en particular nos da el perfil identitario de dicho individuo, ya sea el formato, las referencias, el tema del que se habla incluso hasta las palabras que se usan en el mismo, dando como resultado una muestra de su identidad con cada segundo del video subido a alguna página, de hecho dependiendo de que plataforma sea la elegida para subir dicho contenido también nos habla del perfil identitario del usuario.



Sabemos que queda mucho que estudiar sobre el streaming, pero esperamos haber contribuido con esta tesis a entender un poco más este fenómeno que ahora se despliega bajo nuevos formatos y plataformas.






ANEXOS:


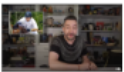
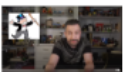
El Pulso de la República

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
<p>Notas de apertura</p> <p>Para iniciar el programa se ofrecen una serie de notas cortas con un comentario o algún chiste.</p> <p>Gatell habla señalando que México es de los países que más usa el cubrebocas.</p> <p>La secretaria de cultura niega tener un grupo de desactivación de colectivos artísticos.</p> <p>Caso de</p>	<p>Hoy, <u>Gatell</u> presume que México es uno de los países que usa cubrebocas voluntariamente. Debería ser obligatoriamente, pero no te pones las pilas <u>papasito</u>, tiene uno que hacer tu chamba.</p> <p>Secretaria de cultura se deslinda de tener un grupo de desactivación de colectivos artísticos. Mijos, los cacharon en video, EN VIDEO. Es como si Kim Kardashian se deslindara del <u>negrote</u> ese, no <u>mija</u>, ya la atoraron. Literal.</p> <p>Defienden a la maestra despedida porque le filtraron fotos íntimas. Maestra, si se siente sola o algo, yo sé lo que es que te <u>buleen</u> en redes, arroba <u>chumeltorres</u>, escribame.</p>	<p>Inicia el programa con un tono animado. Procede a dar las notas en un tono sereno, pero cuando pasa a su comentario o a una broma cambia a un tono más sarcástico o irónico, hace este cambio de un tono a otro con todas las pequeñas notas que da en esta sección.</p> <p>Al finalizar con las notas pone una instrumental de una canción famosa del <u>TRT</u> cambiándole la letra, cantando él con sus compañeros, se escuchan algunas risas y desentonaciones.</p>	<p>00:01</p> <p>00:14</p> <p>00:44</p>	 <p>Las siguientes dos imágenes son la representación de los dos planos que tienen en esa sección, la primera es de cuando da la nota, la segunda cuando hace alguna broma o comentario sobre la noticia.</p> 	<p>El inicio del programa nos da la pauta de cómo va a ser el programa y el tono que esta va a tener, inició como un noticiero comentado en forma formal a manera de un noticiero tradicional, cuando termina la primera nota cambia la toma y hace un chiste, repitiendo esto a lo largo de la sección, haciendo la presentación de manera dinámica y humorística, cambiando los tonos de su voz dependiendo de si da la nota o un chiste y como se mencionó con anterioridad esto se complementa con la toma que se da del conductor, ¿con la toma del conductor o a qué se</p>

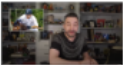
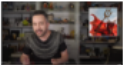

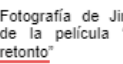
CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
<p>profesora a la cual se le filtraron fotos íntimas.</p> <p>Aumento del uso de la fuerza letal en el sexenio de Andrés Manuel López Obrador.</p> <p>Nota 00:00-00:43</p> <p><u>Intro</u> o canción de inicio. 00:44-01:40</p>	<p>Aumenta en el sexenio de AMLO el uso de fuerza letal. Vaya, AMLO salió mejor Calderón que Calderón.</p> <p><u>Intro</u></p> <p>Llegamos saludando, al <u>Chapo</u> y a su mamá y en delicias matando banda la guardia nacional. Yo quería abrazos no balazos, y ahora soy militar, más cabrón que en sexenios pasados, se usa fuerza letal.</p>		<p>00:55</p> <p>01:39</p>	 <p>En estas imágenes se muestra el logotipo del programa el cual se presenta en una animación</p>  <p>Mostrando el logo completo se da transición a la siguiente nota.</p>	<p><u>refieren?</u></p> <p>Durante la introducción de inicio cantan una canción famosa cambiando la letra, cosa que hace en algunos programas, esta letra tanto funciona como narración de una nota como de chiste al hacerlo cantado y en la letra también podemos encontrar crítica a lo que se refiere la noticia.</p> <p>En la canción solo se muestra la animación del logo del <u>noticiero</u> lo que le da un carácter más serio <u>pero</u> que contrasta con la canción, el contenido y la forma de ser</p>



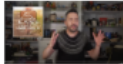


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>Presidencia, si nos preocupa un poco porque era uno de los miembros del <u>gabinete</u> que no es un anciano senil tarado, al contrario: es un anciano lúcido y preparado.</p> <p>Su labor principal siempre fue ser el puente entre el gobierno de Andrés Manuel y el sector empresarial, y posiblemente a él le debemos que los empresarios mexicanos aún no hayan organizado el día de la purga en nuestro país luego de que la política de la <u>4T</u> hasta el momento haya sido "mira mij <u>huaraches, fosfo fosfo</u>".</p> <p>Su carrera, hay que decirlo, está cabrona. Es uno de los empresarios más exitosos del país, llegó a ser uno de los hombres más ricos del mundo en el sexenio de Salinas, es la imagen oficial del <u>Monopoly</u>. Vaya, hasta representó a</p>		<p>02:28</p> <p>02:47</p> <p>02:58</p>	<p>Imagen ilustrativa de una persona mayor.</p>  <p>Imagen ilustrativa de la persona de la que se <u>esta</u> hablando en la nota.</p>  <p>Imagen de broma o meme.</p>  <p>Imagen para ilustrar de lo</p>	




CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>México en las Olimpiadas (no es <u>mame</u>, representó a México en la Olimpiadas, o sea, <u>si</u>, en <u>equitación</u> que básicamente el caballo hace todo el trabajo ahí, pero eso también pasa en los shows de Tijuana y a la que le pagan es a la bailarina).</p> <p>Y de alguna manera, a pesar de haber sido cercano a Salinas, de haber impulsado la campaña de Vicente Fox, de ser un perfecto neoliberal, acabó como uno de los consejeros de más confianza de Andrés Manuel. Este señor tiene tanto colmillo que no puede ir a un acuario sin que todas las morsas se lo quieran coger. Y justo esa capacidad de negociación y conciliación es la que le ha sido <u>útil</u> no nada más a él: también a mi cabecita de algodón.</p>		<p>03:21</p> <p>03:25</p> <p>03:41</p>	<p>que se está hablando pero siendo una ilustración encontrada en internet.</p> <p>Imagen de corredores en una competencia para ilustrar lo mencionado.</p>  <p>Imagen ilustrativa de alguien jugando <u>Baseball</u>.</p>  	

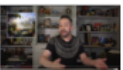
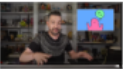



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>Luego de anunciar que renunciaba, el presidente también dijo que no iba a nombrar un sustituto, que en su mente no había lugar para nadie más y que su cama ahora tenía un hueco con la forma exacta de Poncho que nadie más iba a ser capaz de llenar, por lo que la oficina de la presidencia, como su corazón, quedaría vacante.</p> <p>Pero <u>afortunadamente</u> para todos nosotros, también dijo que iba a seguir siendo el enlace entre su administración y los empresarios, nomás no iba a tener el título. Es como si, pon tú, hipotéticamente terminarás con tu novia, pero hipotéticamente llega una cuarentena y <u>ps</u> de vez en cuando se siguen viendo para quitarse el frío. Hasta que hipotéticamente se consigue a otro que es igualito a <u>tí</u>. Bueno,</p>		<p>03:43</p> <p>03:49</p> <p>04:03</p>	<p>Imagen del millonario del <u>Monopoly</u>.</p>  <p>Imagen de referencia de un jugador de <u>Baise Ball</u></p>  <p>Sale del lado derecho una imagen de un demonio rojo con un tridente.</p>  <p>Fotografía de Jim <u>Carrie</u> de la película "Tonto y <u>retonto</u>"</p> 	


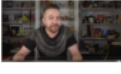

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>esa última parte no porque no va a haber uno nuevo en ese puesto.</p> <p>Según Andrés Manuel, esto lo va a hacer para ahorrar, aunque también según Andrés <u>Manuel</u> ni Romo ni la mayoría de su equipo cobraban y todo lo hacían de manera voluntaria, <u>tons</u> así como que ahorrar, ahorrar... Gasta más la Secretaría de Gobierno en crema para <u>las reumas</u> de <u>Olguita</u> de lo que vamos a dejar de gastar con esto.</p> <p>Otra de las cosas que declaró <u>Amlibebé</u> fue que este siempre fue el plan, que desde el principio se pusieron de acuerdo con que dos años y ya, que para nada tiene que ver con que el país esté más inestable que <u>Paty</u> Navidad fumando foco a las tres de la mañana: obviamente se va</p>		<p>04:09</p> <p>04:32</p> <p>05:04</p>	<p>Imagen editada del presidente de la <u>república</u> Andrés Manuel López Obrador que se asemeja a una imagen religiosa.</p>  <p>Imagen de Andrés Manuel López Obrador con un miembro de su gabinete.</p>  <p>Imagen en la que sale una frase romántica con letras</p> 	






CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>porque todo está de maravilla y el país está tan bien que es imposible mejorarlo más.</p> <p>O sea que básicamente el presidente más <u>pedero</u> de la historia reciente, se va a quedar sin alguien que oficialmente le ayude a dialogar con la gente que podría echarle la mano para evitar que todos se enojen. Y su plan es esperar que le siga ayudando en cuanto regrese de comprar cigarros.</p> <p>Desde El Pulso de la República queremos desearle a Romo una feliz jubilación y una feliz navidad en compañía de sus seres queridos, cámara, gracias por dejarnos solos, no hay pedo, aquí nos las arreglamos. Eres la mamá que se divorcia del papá golpeador</p>		<p>05:09</p> <p>05:22</p> <p>05:32</p>	<p>color blanco.</p>  <p>Imagen con dos personas, un hombre y una mujer y en la parte inferior sale la palabra "Hipotéticamente" en letras blancas.</p>  <p>Fotografía de Olga Sánchez Cordero</p>  <p>Gif o imagen en</p>	



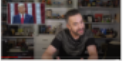

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>pero le deja la custodia de los niños... regresa por favor.</p>		<p>06:16</p> <p>6:24</p>	<p>movimiento de Katy Perry guiñando el ojo izquierdo.</p>  <p>Ilustración del paraíso.</p>  <p>Dibujo de una forma humanoide rosa que tiene un globo de diálogo que dice "Oh No" en un fondo azul.</p>	
<p>I'll be <u>back...</u> <u>again...</u> <u>and</u> <u>again...</u></p> <p>Donald Trump tras la pérdida de la <u>presidencia</u> asegura</p>	<p>Charalitos... Los Aferrados. Esos pinches necios que a veces te caen bien...</p> <p>En serio compadre... Está usted bien guapo... Dame un</p>	<p>Como siempre inicia la nota con energía, en esta ocasión para hacer una broma cambió su acento a uno más del norte, además de que en algunos momentos eleva la voz, esto se representa en el guion con mayúsculas.</p>	<p>Nota</p> <p>06:26</p>	 <p>Apunta con el dedo dando inicio la sección del Flash.</p>	<p>Aquí inicia el Flash, la cual es una sección recurrente en el programa, en la que se dan noticias de corta duración y tienen <u>tinén</u> más cómicos que</p>



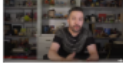


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
regresar para las siguientes elecciones en Estados Unidos Nota 06:25-09:42	<p>beso, ¿o qué? ¿Por qué no quiere? Ni modo que le cuente yo ahí a la comadre... Ándele... Así de <u>rapidito</u>... De <u>piquito</u>... Pero que la mayoría de los casos, te caen mal.</p> <p>¡QUE NO SOY GAY, MUJER! Le di un beso al compadre porque ahí me estuvo insistiendo. Y me rompe ver a mi compadre triste... Con esos ojos que pone... Tan bonitos... Tan tiernos... ¡NO SOY, NO SOY Y NO SOY!... El gay es él.</p> <p>Pero el necio más necio de la semana fue el presidente de la <u>nación</u> ya no tan pendeja del mundo y <u>muffin</u> de naranja con <u>pasitas</u>: Donald Trump. Y es que Trump no termina por aceptar del todo que este romance con Estados Unidos (y sus becarias), ya terminó, ya fue, ya <u>kaput</u>. Le voy a decir</p>	<p>Tras este sketch regresa a tu tono cotidiano para contar las noticias. <u>bajando</u> el tono de voz en el texto que está entre paréntesis.</p> <p>Al finalizar la introducción de la nota, suena la introducción de la canción "Bebé Presidente" con la cual presentan las notas sobre <u>Donlad Trump</u>.</p> <p>Continúa la nota haciendo énfasis con pausas de vez en <u>cuando cuando</u> hace referencias entre Trump y López Obrador, pausas representadas en el guion con puntos <u>suspensivos</u> no solo comas.</p>	<p>06:27</p> <p>06:29</p> <p>06:31</p>	 <p>Pasa el logotipo del programa de izquierda a derecha para hacer de cortinilla.</p>  <p>Volvemos a la toma del conductor, esta toma será recurrente.</p>  <p>Sale la plaqueta con el título de la nota.</p>	<p><u>los</u> anteriores.</p> <p>Contamos con nuevos elementos visuales, como lo son las cortinillas de transición, la plaqueta de título e imágenes como en la noticia anterior</p> <p>Pasamos a la canción del "bebé presidente", vemos un video que cambia la dinámica por un momento, posterior a esto hay otro sketch en el cual cambian la toma para demostrar que no es el locutor, <u>sino</u> que se trata de un personaje.</p> <p>Se repiten <u>despues</u> las secuencias de <u>imagenes</u> que</p>

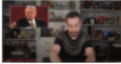


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>que lo amo para que termine de irse a la chingada y ni adiós diga sin mirar atrás</p> <p>Así es muñequitos. Conforme se acerca el glorioso día en que Trump entregue las llaves de la Casa Blanca, todos a su alrededor le van dando la espalda poco a poco. Pero él: altanera, graciosa y <u>orgullosa</u> no quiere saber nada al respecto y se la pasa vagando triste por los pasillos de la <u>Juait Jaus</u>:</p> <p>Tanto está aferrado al poder... Trump, no mi viejito... Bueno, también... pero tanto se aferra Trump que en un <u>lonchecito</u> a puerta cerrada que hicieron los del Partido Republicano, Trump dio un discurso en el que seguía alegando fraude electoral, pidiendo voto por voto y amenazando con</p>		<p>06:40</p> <p>06:42</p> <p>07:10</p>	 <p>Da inicio a la introducción de "Bebé Presidente" con recopilación de videos de Donald Trump</p>  <p>Se hace una edición quitando el fondo de los videos para poner un fondo diferente.</p>  <p>El locutor cambia de posición para simular ser un personaje en un <u>sketch</u> no el conductor del programa.</p>	<p><u>aparecen</u> acompañando al locutor en la toma hasta que <u>Chumel</u> usa peluca blanca simulando ser AMLO, usando su acento característico, posterior a esto pasamos a la tradicional forma de narrar la noticia hasta que pasamos a <u>Chumel</u> con peluca amarilla simulando ser Donald Trump, hablando en <u>ingles</u> y aparecen <u>subtitulos</u> explicando lo que está diciendo.</p> <p>Se retoma la <u>formula</u> cotidiana cerrando la nota.</p>






CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>regresar en el 2024, Dios mediante.</p> <p>Pues ahí lo tienen, <u>charalitos</u>. Con <u>esto</u> virtualmente Trump está aceptando su derrota en 2020. Y aunque no hacía falta porque ya para todos es el ex tóxico, algunos güeyes — no voy a decir nombres (AMLO)— aún se niegan a reconocer el cambio de poder. La ironía. Así la política internacional, <u>charalines</u>.</p>		<p>07:33</p> <p>07:38</p> <p>07:45</p>	 Retoma su posición cotidiana para seguir dando la noticia.  Sale imagen ilustrativa de Donald Trump  Otra imagen de Donald Trump. 	



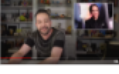
CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
			<p>08:00</p> <p>08:05</p> <p>08:11</p> <p>08:49</p>	<p>Imagen ilustrativa de la Casa blanca de estados unidos.</p>  Imagen de Donald Trump  El conductor se pone una peluca y usa un teléfono para simular que es Andrés Manuel llamando a Donald Trump.  Tras el pequeño sketch vuelve a su lugar cotidiano sin accesorios.	






CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
			08:50	 <p>Imagen ilustrativa de Andrés Manuel López Obrador.</p>	
			08:59	 <p>Sale una nota periodística sobre Donald Trump en la esquina superior derecha.</p>	
			09:06	 <p>El conductor se pone una peluca rubia para simular ser Donald Trump, en la imagen salen <u>subtítulos</u></p>	




CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
			09:24	<p>color amarillo para traducir sus <u>dialogos</u>.</p>  <p>Imagen de Donald Trump para ilustrar.</p>	
			09:31	 <p>Imagen de AMLO para ilustrar.</p>	
			09:41	 <p>Vuelve a salir el logotipo del programa para dar paso a la siguiente nota.</p>	






CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
<p><u>God save the vacuqueen</u></p> <p>La empresa Pfizer asegura tener lista la vacuna contra la COVID 19</p> <p>Nota</p> <p>09:42-12:00</p> <p>sketch</p> <p>12:00-15:41</p>	<p>Amigos "salir", irse de viaje a Europa, a un museo, llevar a tu novia a cenar y otras cosas que de por sí nunca hacías por codo y aburrido, ahora lo añoras porque no puedes ir ni por un elote al parque.</p> <p>Todos estamos de acuerdo que este año no contó, básicamente el 2020 fue más inservible que un <u>vato</u> invitando a salir a <u>Ellen Page</u>, esto gracias al Covid 19, también conocido como el coronavirus también conocido como "El bicho".</p> <p>Si, la verdad ya no recordamos muchas cosas del exterior, y como no podemos quedarnos quietos todos al mismo tiempo, algunos por necesidad y otros por pura necesidad, pues ahí seguimos pasándonos la enfermedad como si fuera un</p>	<p>Usa el tono cotidiano para la nota sin ninguna novedad, hasta que pasamos al sketch de la carta de <u>Karime</u> a <u>Javier Duarte</u>, en dicho sketch se escucha la voz de <u>Víctor</u> con un tono agudo para simular la voz de una mujer, <u>Victor</u> lee lo que supuestamente está escribiendo <u>Chumel</u>, se escuchan muchas risas de parte del equipo de producción y del mismo <u>Chumel</u>.</p>	<p>09:43</p> <p>09:45</p> <p>10:00</p>	 <p>Cuando habla <u>sobre salir</u> de viaje sale una imagen de la playa en la parte superior izquierda</p>  <p>A continuación sale la plaqueta con el nombre de la nota que está por comenzar</p>  <p>Otra imagen para ejemplificar</p>	<p>De igual manera esta nota repite la estructura de la anterior, es decir, dan la nota con algunos chistes, ya sea en el guion o con las imágenes que acompañan al conductor en la toma, esto se mantiene así hasta la parte de su sketch que es <u>Chumel</u> torres simulando que es <u>Karime</u> esposa de <u>Javier Duarte</u>, finge que le escribe una carta desde Londres a su esposo, <u>chumel</u> solo sale escribiendo en una hija y <u>aguantandose</u> la risa mientras <u>Victor</u> que es miembro del equipo de producción lee lo que supuestamente está escribiendo <u>Chumel</u></p>


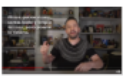
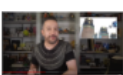
CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>chisme de la secundaria, solo que este chisme mata a tu abuelito, como cuando casi matan al mío por andar diciéndole que soy gay.</p> <p>Pero aunque no lo crean, se empieza a ver la luz, la oportunidad para volver, de alguna manera, a nuestra vida normal, con cubrebocas y con lo que quieran, pero para salir a la calle por fin, pero para eso nos falta lo mismo que pasa en una noche de boda, una enterrada de piquete.</p> <p>Y hay un país que ya huele a horchata, que ya se siente la verdadera amenaza del mensaje <u>picosón</u>, un lugar donde dejarán de ser <u>covidiotas</u> para ser idiotas regulares, así es, el primer país en aprobar la vacuna contra el covid, <u>Inglaterra</u>.</p>		<p>10:08</p> <p>10:13</p> <p>10:17</p>	 <p>Un meme de un chico</p>  <p>Posterior a eso salen múltiples imágenes para ejemplificar con memes o imágenes de referencia de lo que se está hablando en ese momento</p>  <p>Imagen para ejemplificar</p>	

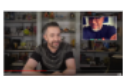

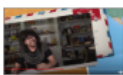


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>Así es <u>el</u> hogar de <u>shakespeare</u>, de los <u>beatles</u>, de la reina Isabel, de la salsa inglesa y de la semana inglesa ya están desempolvando sus pantalones y limpiando sus zapatos para poder salir al mundo exterior.</p> <p>Así lo anunció su primer ministro y hermano lelo, güero Boris Johnson, quien autorizó que a partir de la próxima semana comenzará la vacunación a su población a cargo de la farmacéutica Pfizer. Pfizer, patrocíname, canto, bailo y limpio tu casa, pero ponme la vacuna.</p> <p>El Reino Unido ya compró 40 millones de vacunas por adelantado y comenzarán colocando 800,000 que serán para personal médico y personas de la tercera edad, sin embargo, por ahí uno que</p>		<p>10:36</p> <hr/> <p>10:39</p> <hr/> <p>10:50</p>	 <p>Se utiliza la imagen en la cual se hace un chiste de como la televisión se quedaba sin señal, pasando a dar la nota de nuevo como si volviera la señal, continuando como si nada hubiera pasado</p> <hr/>  <p>Imagen para ejemplificar de forma <u>grafica</u> lo que dice,</p> <hr/> 	


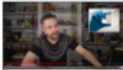

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>otro paisano que dio la casualidad que lo agarró la pandemia en Londres y ahí se quedó.</p> <p>Sketch</p> <p><u>Dear Javidu</u>, jaguar... jaguar <u>you</u>. Yo, <u>to full give</u>, o sea a todo dar. Soy yo, <u>Karime</u>, yo sé que es imposible de reconocermé, pero aunque parezca un <u>muffin</u> inglés, sigo oliendo a <u>pambazo</u> de chorizo.</p> <p>Con la novedad que ya tenía planeado con los <u>childrens</u> viajar por todo el país de Europa cuando <u>este</u> estúpido virus nos atrapó y ahora te entendemos bien que se siente estar encerrados, con la diferencia de que yo tengo una perra llamada Bryan y <u>tu</u> eres la perra de un tal Bryan, ya me contaron, <u>pa</u> que veas que <u>se</u></p>		<p>11:05</p> <hr/> <p>11:12</p> <hr/> <p>11:26</p>	<p>Otra imagen ilustrativa</p> <hr/>  <p>Imagen que ejemplifica lo que narra</p> <hr/>  <hr/>  <p>Imagen del entonces Primer Ministro de Reino Unido</p>	







CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>siente que te monte algo asqueroso.</p> <p>La verdadera noticia es que aquí en el <u>United Kingdom</u>, ya pronto tendremos la vacuna y dicen que esta si funciona, no como la que me puse antes de casarnos por aquella infección rara que me dio en mi despedida en Cancún, esa todavía me sigue picando.</p> <p>Yo ya hablé directamente con la reina Isabel para que nos ponga en primera fila para la vacuna y chance, robarme una cajita de vacunas para venderlas en México y luego rellenarlas con agua, ya sabes, <u>for the good old times</u>.</p> <p>Aunque la reina dice que si la sigo llamando me va a mandar <u>juntito</u> con la princesa Diana, yo no sé a qué se refería, yo la única Diana que conozco es</p>		<p>11:31</p> <p>11:36</p> <p>11:42</p>	<p>Se siguen presentando imágenes y memes para poder ejemplificar lo que se <u>esta</u> diciendo</p>   <p>Esta ahora en vez de hacer el chiste con <u>imagenes</u> lo hace con <u>texto</u></p> 	





CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>Diana Bracho y la verdad si es una princesa, eso <u>que</u> ni qué.</p> <p>Así que, <u>to be or not to be</u>, volverme la dama inglesa que siempre he sido o regresar a ser <u>Karime Macías</u>, ser un peón más en esta ciudad o ser la reina jarocho en este tablero de ajedrez, <u>ay perdón</u>, es que andaba viendo Gambito de Dama y me inspiró a escribirte esta carta. <u>See you later, alligator</u>, se despide de <u>tí</u>, tu duquesa, <u>Karime</u>.</p> <p>Sinceramente no debemos emocionarnos tan rápido con tener la vacuna en México, pero una alegría en el mundo también es una alegría para nosotros, ya si vemos que no les sale un tercer pezón ni los controlan mentalmente como cree la meca de <u>Paty Navidad</u>, pues ya vamos poniéndonos en fila para</p>		<p>11:49</p> <p>11:57</p> <p>12:15</p>	<p>Imagen de ilustración</p>  <p>Al pasar a un <u>Sketch</u> la nota y el fondo de esta cambia mostrando cartas, ya que se está escribiendo una, además de que el conductor usa una peluca negra para hacer a un personaje.</p>  	






CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	recibirla, mientras tanto, seguiremos esperando en este lugar, que no tendrá la torre de Londres, pero sabemos muy bien qué es estar en la torre.		15:11	Al terminar esta sección se regresa a la forma original del noticiero, tanto el fondo como el conductor.  Regresamos al formato habitual del video	
			15:14	 Imagen ilustrativa 	



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
			15:25		
<u>Caminito</u> a la escuela	Amigos: Jalisco. El estado del tequila, la charrería, los mariachis, el <u>birote</u> y los mariachis que les encanta el <u>birote</u> . Pero <u>Charalitos</u> bebés, la semana pasada Jalisco hizo al perro oso en el meme del acontecer nacional.	Efecto sonoro de entrada para la nota. Luego de eso no se utiliza <u>ningun</u> otro sonido ni recurso sonoro.	15:41	 Fotografía de 2 vasos de tequila	La nota comienza narrarse con adjetivos e imágenes visuales (tequila, caballos, mariachis, una foto de un pan en forma de pene y al gobernador de <u>Chiapas</u> Manuel Velasco con traje de charro) las cuales el conductor atribuye para describir al estado de Jalisco.
El gobernador de Jalisco, Enrique Alfaro, anuncia el plan de regreso a clases en Jalisco.	Todo porque el gobernador de Jalisco y la respuesta a qué pasaría si Lex Luthor fuera mexicano y comiera mucho <u>birote</u> , Enrique Alfaro, presentó el plan para el regreso a clases presenciales en Jalisco.		15:41	 Fotografía de personas montando a caballo	Posteriormente aparece la imagen de Enrique Alfaro, al cual compara con un supervillano ficticio que aparece en los cómics americanos publicados por DC Comics llamado <u>Lex Luthor</u> pero le anexa adjetivos calificativos despectivos para causar burla
15: 39-19:12	Ya les habíamos contado que Alfaro tomó la decisión de abrir el estadio de las chivas y como según él fue todo un éxito, se envalentonó para ir por más votos, digo, más		15:42	 Fotografía de Mariachis	
			15:43		



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>acciones para una reapertura gradual de todas las actividades.</p> <p>A ver, si abren el estadio <u>pues</u>, no pasa a mayores, nadie los obliga a ir, y de los 30 mil que podían ir nomás fueron 15 mil pinches irresponsables y pues si se moría alguno pues... <u>mñe..</u> la vida sigue igual y cobran sus 11 mil pesos del gobierno y hasta la nueva playera de las chivas se podían comprar los familiares que quedaron vivos.</p> <p><u>Peeeeeeero</u> otra cosa muy diferente es abrir las escuelas para que los niños puedan ir, porque ahí expones no sólo a los niños, que si les puede dar COVID, repito, SI LES PUEDE DAR COVID, no anden creyendo noticias sin fundamentos de Facebook; también expones a los</p>		<p>15:44</p> <p>15:53</p> <p>16:17</p>	<p>Fotografía de un <u>hotcake</u> en forma de pene.</p>  <p>Fotografía de Manuel Velasco</p>  <p>Fotografía de Enrique Alfaro Ramírez.</p>  <p>Fotografía del estadio Azteca siendo <u>sanitizado</u></p> 	<p>a su apariencia y da la nota.</p> <p>Argumenta que el hecho de tomar la decisión de abrir las escuelas es para conseguir <u>mas</u> votos, anexa una imagen de una persona <u>sanitizando</u> un estadio y reafirma su postura sobre que la irresponsabilidad de los adultos (utilizando adjetivos calificativos específicos) no afecta más que a ellos.</p> <p>Continúa diciendo que no solo los niños se pueden contagiar de COVID, sino que también los padres, el personal administrativo y los profesores.</p>

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>maestros porque tienen que ir a los centros educativos, a todo el personal administrativo de las escuelas y obviamente a los papás ya <u>que</u>, aunque digan que somos Dinamarca, los <u>chavalos</u> no se pueden ir solos a la escuela, hay que llevarlos.</p> <p>Los argumentos que presentó Alfaro es que los jaliscienses se tienen que ir adaptando a esta nueva normalidad y que si alguien no quería llevar a sus hijos, tenía todo el derecho de no hacerlo sin que eso afectará su calificación escolar. A esto, Alfaro agregó que también se tomó en cuenta el daño emocional que ha significado en los niños y jóvenes el dejar de asistir a las aulas y no convivir con sus amiguitos.</p>		<p>16:31</p> <p>16:41</p> <p>17:35</p>	<p>Fotografía del futbolista Héctor Herrera.</p>  <p>Fotografía de niños contra el covid</p>  <p>Fotografía de una niña viento a través de una ventana</p> 	<p>Utiliza frases como "No anden creyendo todo lo que ven en Facebook, no sean mecos"</p> <p>Se burla de la comparación que los políticos realizan de nuestro país con Dinamarca.</p> <p>Presenta el argumento del presidente Alfaro, lo aprueba con algunos gestos que denotan desagrado y utiliza argumentos sobre los aspectos que <u>el</u> considera desagradables de mantener a los hijos en la casa y anexa un imaginario colectivo sobre la casa chica y los otros hijos.</p>


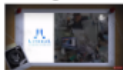


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>¿Buenos puntos? Sí ¿tiene razón?... <u>mñeéééé</u>. A ver, por un <u>lado</u> la pandemia no acaricia y sabemos que todos los papás ya estamos hartos de tener a nuestros hijos en la casa, se dice y no pasa nada, los papás también se hartan de sus hijos, de su esposa, de no ver a la novia y a los otros hijos, así es, ni me vean así, es la verdad.</p> <p>El que un gobernador quiera abrir las escuelas pues... <u>se oye muy tentador</u>, tener la oportunidad de dejar de ver a esos hijos de la chingada que ni al baño te dejan ir, aunque sea por unas horas, es algo que haría dudar hasta a la propia Virgen María.</p>		<p>18:03</p> <hr/> <p>18:22</p>	 <p>Fotografía de Enrique Peña Nieto.</p> <hr/>  <p>Fotografía de un ataúd de la caricatura <u>Los minions</u></p>	<p>También presenta imágenes de niños sosteniendo carteles sobre COVID y niños mirando a través de una ventana para causar sentimentalismo a las palabras que acompañan la imagen, tales como "Otra cosa muy diferente es abrir las escuelas para que los niños puedan ir, porque ahí expones <u>no sólo</u> a los niños, que si les puede dar COVID, repito, SI LES PUEDE DAR COVID" y "<u>Sabemos</u> que todos los papás ya estamos hartos de tener a nuestros hijos en la casa"</p> <p>Para romper el curso de las imágenes melancólicas anexa una imagen de Enrique Peña</p>



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>Luego te llegan por el <u>cora</u> y te dicen que los niños han sufrido mucho, pues también es verdad, pobres chamacos de repente se sueltan llorando sin saber que lo que tienen es ansiedad de estar encerrados, de no poder ver a sus amigos y de estar sentado por horas frente a una pantalla.</p> <p>La verdad es que todo hace sentido. Tal vez si deberíamos abrir las escuelas, aunque sea unos días, aunque sea unas horas. Pero por el otro lado, ¿saben que es lo que más le causa dolor a una madre o a un padre? No poder estar con su hijo nunca <u>más</u> ¿saben <u>cual</u> es el dolor que un niño nunca debería sentir? El perder a su padre o a su madre.</p>				<p>Nieto realizando un corazón con las manos.</p> <p>Al final y para cerrar su argumento tocando un tema emocional donde presenta una imagen de un ataúd con un estampado de una caricatura animada llamada los <u>Minions</u>, diciendo que un padre no debería perder a sus hijos y los hijos no deberían perder a sus padres.</p>



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>El coronavirus no contagia un día sí y otro no, el covid-19 no tiene horario, ataca parejo. Tan solo en la CDMX han quedado huérfanos de padre o madre más de 8 mil niños, y eso que no han abierto las escuelas.</p> <p>Si, la pandemia hace estragos, estamos todos hartos, pero al menos hemos intentado que estemos los más posibles; BUENO EL GOBIERNO TAL VEZ NO, pero nosotros los ciudadanos si lo hemos intentado. El caminito a la escuela puede esperar Jalisco, déjense de mamadas. No hay grado escolar ni elecciones del 2021 que valgan más que sobrevivir juntos a esta pandemia.</p>				

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>Todos estamos igual, estamos desesperados, ya nos queremos ir, aguantemos un ratito ya que por lo menos estamos vivos.</p> <p>continuamos.</p>				
<p>Felipacatelas</p> <p>La prima hermana del presidente Andrés Manuel López Obrador, Felipa Guadalupe Obrador</p>	<p>Amigos, si algo le rompe los huevos a Andrés Manuel es Carlos Loret de Mola y "CENSURADO". En sentidos diferentes, pero sí. Y la semana pasada el turno fue de Carlos Loret porque sacó esto:</p>	<p>Efecto sonoro de entrada para la nota (Corinilla).</p> <p>Sonido de censura</p>	<p>19:17</p> <p>19:24</p> <p>_____</p>	 <p>Sale en pantalla el titulo de la siguiente nota.</p>  <p>Salen imágenes de apoyo para explicar la nota</p> <p>_____</p>	<p>La sección comienza con el modismo "Si algo le rompe los huevos a Andrés Manuel" el cual se traduce como "Si algo le molesta a Andrés Manuel. En el cuadro podemos ver que aparece una palabra censurada. Este video se compone de 3</p>



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
participa en contratos de 365 millones de pesos los cuales son entregados por el gobierno. 19:13-23:28	<p>"Video complementario"</p> <p><u>Litoral Laboratorios</u> industriales, propiedad de Felipa Guadalupe Obrador <u>Olán</u>, participa en contratos por mas de 365 millones de pesos, entregados por el gobierno que encabeza su primo hermano, el presidente Andrés Manuel López Obrador</p> <p>365 millones de pesos TAN SOLO en esta administración. La prima del presidente gana medio millón de pesos diarios en ESTA ADMINISTRACIÓN Y tú dirás, ¿y cómo de le hace uno para ganar tanta pinche lana <u>chumillonario</u> en amor? Muy fácil, <u>monstritos</u>, sean</p>		20:05 21:27	 <p>Usa un video de La mañanera del presidente Andrés Manuel López Obrador</p>  <p>Imágenes del presidente durante su conferencia matutina</p>	<p><u>videos</u> complementarios. Es decir, abarcan toda la pantalla y son fragmentos de otros videos que contienen información relevante para la nota.</p> <p>El primero, <u>se</u> recopila de una investigación de Carlos <u>Lort</u> de Mol, sobre la empresa "<u>Litoral Laboratorios Industriales</u>"</p> <p>Aquí el conductor afirma que para ganar medio millón se necesita ser familiar del presidente Andrés Manuel López Obrador.</p> <p>El segundo video, corresponde a un fragmento de la mañanera En donde posteriormente</p>

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>familiares del presidente. <u>porque</u> si los cachan, además, no pasa absolutamente nada, ¿no me creen? <u>vean</u> la reacción del presidente cuando le preguntaron esto en la mañanera.</p> <p>"Video complementario"</p> <p>¿Y en <u>donde</u> salió esta información? No será que fue en <u>el Reforma</u>, el universal ¿En dónde?</p> <p>Fue una investigación de Carlos <u>Loret</u>. -¡Ah! (Risas), Muy objetivo, muy profesional.</p> <p>Y pues no será <u>objetivo</u> pero sí muy profesional, señor. Porque</p>				<p><u>aparece</u> <u>Chumel</u> torres haciendo hincapié en la información confiable, verificable y científica.</p> <p>Con modismos como "Valer verga" Afirma su postura de que el presidente Descalifica (20:54) la información cierta y verificable cuando los argumentos no están a su favor.</p> <p>También utiliza e imaginario colectivo al comparar al personaje Kiko de la serie "El chavo del Ocho" con el presidente o cuando dice que Litoral Laboratorios tiene contratos por adjudicación</p>




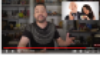


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>esto está en el PORTAL DE TRANSPARENCIA no es que se le ocurrió a Loren esa chiffladez, es que estos son datos, información, verificable y demostrada. Sabemos que Loret le caga más que regresarse de Nayarit a chamber, pero esta madre es más cierta que el crush que tiene Estefanía Veloz conmigo. (I know baby *wink*).</p> <p>Y es que esto es lo que verdaderamente nos molesta, que con un comentario UN comentario, descalifica todo, manda a la madre información, insisto, cierta y verificable. El anciano es alguien a quien no</p>				<p>directa y ejemplifica con "Así como cuando Yahir ganó en la academia sin competencia"</p> <p>El tercer y último video es de igual manera un fragmento de la mañana.</p> <p>La imagen tiene anexos unas formas que dan a notar una pizarra de escuela y el logo del pulso en la parte inferior izquierda.</p> <p>Termina con una reflexión del presentador haciendo alusión al modismo "Vivorear"</p>



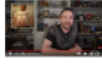
CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>solo no le molesta la verdad, le vale verga.</p> <p>Cuando le conviene usa la información y cuando no la descalifica. Todos nos acordamos que saca las cifras de su aceptación de los mismos periódicos que les dice vendidos cuando le publican algo en contra. No tenemos un presidente, tenemos un niñito llorón que no acepta cuando pierde, esto no es Andrés Manuel, es kiko del chavo del 8.</p> <p>Y no solo eso, bombones de amor. Además de los contratos otorgados por Pemex, de acuerdo con el medio, Litoral</p>				

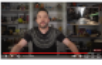
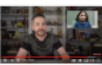



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>Laboratorios ha recibido en este gobierno adjudicaciones directas de menor monto, sin concurso ni licitaciones, del Instituto Mexicano del Petróleo, de Aeropuertos y Servicios Auxiliares, del IMSS y del <u>ISSSTE</u>.</p> <p>Adjudicación directa, así, como ganó <u>Yahir</u> en la academia, sin competencia. <u>¿quedó</u> en cuarto? <u>no</u>, mames, campeón sin corona, Es que entre Nadia y Miguel <u>Angel</u> estaba dura la competencia, porque Víctor definitivamente iba a la final <u>we</u></p> <p><u>Victor</u>: y tú por qué sabes tanto de la Academia, meco</p>				


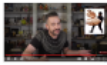
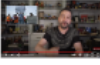

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
<p><u>Enterprise</u></p> <p>La nota hace referencia a la recuperación financiera del país y los negocios que quebraron durante la pandemia. <u>Se</u> recalca que el gobierno no ha dado cifras exactas sobre este acontecimiento.</p> <p>(23:40-</p>	<p>económica que prometió el presidente, es como la novia de Oswaldo... mejor siéntense, la verdad, no creemos que llegue. Y sí, ya sabemos que <u>que</u> pasamos de la excusa del Neoliberalismo a la Excusa de la Guerra de Calderón a la Excusa de la Pandemia. Sabemos que todo lo bueno que pasa es por AMLO y todo lo malo es por culpa de alguien más, se sabe, no necesitan ponerlo en los comentarios.</p> <p>El problema es que desde el 2018, lo que sucede en la administración ya es responsabilidad del nuevo gerente y el <u>wey</u>, al frente sigue</p>	<p>música del programa y un corto donde se observa el logo del noticiero.</p>	<p>23:43</p> <hr/> <p>23:49</p> <hr/> <p>23:57</p> <hr/> <p>24:16</p>	<p> Fotografía de un hombre con traje en una iglesia</p> <hr/> <p> Gif de una mujer sacando la lengua</p> <hr/> <p> Fotografía de Felipe Calderón Hinojosa</p> <hr/> <p> Fotografía de un señor</p>	<p><u>con un sobrenombre</u> para el público al que se dirige, con esto causa un ambiente de <u>cercanía</u>.</p> <p>Vuelve a utilizar referencias comunes como " <u>La</u> recuperación <u>economica</u> que <u>prometio</u> el presidente <u>e</u> como la novia de Oswaldo, mejor <u>sientense</u>, la verdad <u>no</u>creo que llegue.</p> <p>Lenguaje <u>comun</u> como "Nos valen verga"</p> <p>"Tengamos menos esperanza que <u>Gibrán</u> de Cabrera en <u>Stephani</u>"</p>

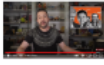



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>echándole la culpa hasta a la <u>doñita</u> de la limpieza nada más para conservar eso que al señor más le importa, o sea sí, también, pero nos referimos a su popularidad. Porque el siguiente año es electoral y hay que mantener la sonrisa para la <u>cámara</u> aunque por dentro tengamos menos esperanza que <u>Gibrán</u> de caber en Estefanía.</p> <p>Pues resulta que por culpa de la <u>Pandemia</u> algunas empresas, como la talla L en las playeras de <u>Victor</u> no pudieron estirarse más y pasaron a mejor vida. Lo</p>		<p>24:18</p> <p>24:27</p> <p>24:33</p> <p>24:49</p>	<p>con una mujer más joven</p>  <p>Imagen de Andrés Manuel López Obrador</p>  <p>Fotografía de <u>Gibrán</u> Ramírez Reyes</p>  <p>Fotografía de una persona con una playera que <u>no</u> le queda.</p>	<p>Queriendo decir que no existe esperanza</p> <p>" <u>Algunas</u> empresas como la talla L en las camisas de <u>Victor</u> no pudieron estirarse <u>mas</u>"</p> <p>Queriendo decir que las empresas no pudieron soportar <u>mas</u> y <u>tubieron</u> que cerrar.</p> <p>Utiliza noticias actuales para crear similitudes que puedan hacer digerir la noticia a las personas que miran su canal.</p>

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>curioso es que acabamos de cumplir dos años de transformación, como 20 informes de gobierno y <u>pinchemil</u> mañaneras y pues yo creo que ese memo no llegó porque el Presidente nunca dijo que más de un millón de negocios en nuestro país habían cerrado.</p> <p>Así mismo, más de un millón de empresas tuvieron sus últimos días estos últimos días. Y no, esta información no es del <u>REFORMA</u>, del UNIVERSAL o de Ventaneando, es información del Instituto Nacional de Estadística y <u>Geografía</u> o sea</p>		<p>25:12</p> <p>25:20</p> <p>25:31</p>	 <p>Fotografía de la calle 16 de septiembre en el centro histórico</p>  <p>Imagen de <u>Isabelle</u> Giovanna <u>Fuhrman</u> en la película "La huérfana"</p>  <p>Captura de pantalla</p> <p>Fotografía del personaje: <u>Guereja</u></p>	



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>el INEGI, que sí, de momento es autónomo, pero como tener menos de 10 años y estar cerca de Memo <u>Aponte</u>, yo que ustedes no bajaría la guardia.</p> <p>Mientras el presidente dice que la pandemia nos vino como anillo al dedo, que en abril se iba a terminar, que no nos afecta porque tenemos finanzas fuertes, pues la realidad es que en 2019, teníamos 4.9 millones de <u>micro</u>, pequeñas y medianas empresas, o como les conoce la <u>quereia</u>. Empresas de Tamaño Normal, de las cuales sobrevivieron únicamente 3.85 millones.</p>		<p>25:45</p> <p>26:04</p> <p>26:24</p> <p>26:35</p>	  Imagen de una persona con manos grandes  Foto de personas en huelga  Fotografía de una persona con unas letras en el inferior	

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>Más del 20 por ciento cerraron sus puertas definitivamente, se acabó, caput, a la verga. Y bueno, la cifra, como un proctólogo con dedos grandes, <u>incomoda</u> más, porque <u>éstas</u> empresas daban empleo a casi 3 millones de personas. Pero si le sumamos los más de un millón de empleos que se perdieron en empresas que no cerraron <u>pues</u> tenemos 4.12 millones de empleos perdidos debido a la pandemia. Más de cuatro millones de personas perdieron su empleo debido a la pandemia que al presidente le vino como anillo al dedo.</p>		<p>26:43</p>	 Collage de la familia del presidente Andrés Manuel López Obrador  Posterior a esto sale el mismo logo que al iniciar el <u>video</u> dando así el final del video.	



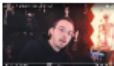


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>Pero no se sientan mal, mis muñequitos de <u>sololoi</u>, porque también hay cifras positivas, durante este mismo periodo casi 620 mil empresas nuevas vieron la luz, o sea, <u>si</u>, fueron más las que cerraron, pero algo es algo, el problema es que esto si o sí afectará en la actividad económica de México y los que le saben estiman que será hasta el 2022 cuando se empiece a ver una recuperación... eso si no nos cae un meteorito antes o algún familiar de Andrés Manuel nos sale con que le dieron otro contrato millonario.</p> <p>También, según datos del</p>				

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>mismo INEGI, poco más del 94 por ciento de las empresas no recibieron ningún tipo de ayuda por parte del gobierno. ¿Recuerdan que presumieron sus apoyos? ¿Sus créditos a la palabra? <u>Bueno</u> pues, como yo diciendo que reviso el <u>guión</u> del <u>pulso</u> todo fue puro pedo... Ora, pendejo. Si lo revisé, pero lo dejé para que la gente se riera porque no tiene ni un chiste.</p> <p>Nosotros desde <u>EPDLR</u> de nuevo sabemos que estos datos no le gustan a nadie en el gobierno porque no ganan votos, pero existen, ellos mismos los tienen y deciden no</p>				

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN-SONORA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN GRÁFICA	INTERPRETACIÓN:
	<p>mencionarlos esperando que nadie se <u>de</u> cuenta, pero, tristemente, aunque todos los días el merolico predicador salga a decir que vamos muy bien, el señor tiene, por lo menos, más de 4 millones de personas sin empleo, para decir que está pendejo, que ellos tienen otros datos.</p>				









8cho Play





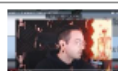
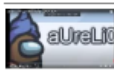

<p>AMONG US #9 <u>¿¡KOMOOOOOOO!!</u> <u>¿ME ACUSAS?</u></p> <p>El youtuber realiza un video con las reacciones que tiene al jugar el videojuego de moda <u>amongus</u></p> <p>10:37</p>	<p><u>¡Heyyyyy</u>, está grabando video, está grabando!</p> <p>Vale, está grabando video, del mundo</p> <p>Yo que quieres que te diga, hay muchas cosas ya. Me voy de culo.</p> <p><u>Looooo amongus</u>, les traigo un video, bueno, bueno, bueno, bueno, <u>amongus</u>, vamos.</p> <p><u>Vamooooo</u> <u>amigos¡AMIGOOOS!</u></p> <p>Te toca el pastor, aquí no quise matar a nadie, aquí no toca nunca matar porque cuando matas te pillan todo. ¿No sé si me he movido muy rápido ahí o no, pero...?</p> <p><u>¡QUÉ HACES, QUE HACES MAMON!</u> <u>¡QUE CASI ME VENDE</u></p>	<p>Gritos Repetición de palabras Palabras altisonantes</p> <p>Sonidos del videojuego</p>	<p>0:00</p> <p>0:00</p> <p>0:04</p>	<p>Las tomas son del youtuber al inicio, posteriormente se ve su cámara a un costado de la pantalla y en el resto de la toma sale el videojuego que está transmitiendo.</p>   	<p>El Youtuber se encuentra en un espacio que parece ser su casa. El lugar <u>esta</u> decorado con calaveras, una <u>lampara</u> y un fondo negro.</p> <p>Al comienzo del video Ocho realiza muchos <u>alejamientos</u> y acercamientos de la cámara, en el momento en el que <u>grita</u> más fuerte la cámara se mueve como si estuviera temblando.</p> <p>En un momento la pantalla se vuelve blanco y negro (0:04) posteriormente aparece un <u>mundito</u> que cruza la pantalla (0:05) y continúan los <u>alejamientos</u> y acercamientos hasta el segundo (0:13)</p> <p>Culmina con otro movimiento de cámara como si estuviera temblando para dar paso a <u>el video del videojuego</u> donde también se puede observar sus reacciones debajo.</p> <p>A lo largo del video se puede observar que realiza acercamientos de cámara cuando quiere enfocar los nombres de las personas con las</p>
--	--	--	-------------------------------------	--	--

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
-------------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	---------------------	-----------------





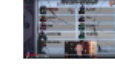
	<p>(hijo de su madre)</p> <p>Me ha tocado en la zona de oxígeno pero no sé</p> <p>Pajarito: ¿Lo ha matado?, en la zona de oxígeno, <u>jajaja</u>, lo ha matado, si lo ha <u>matao</u></p> <p>Yo lo he matado, <u>autolike</u>, auto like , <u>autolike</u>, ¿Auto like? <u>¿AUTOLIKE?</u></p> <p>OCHO:: Tiene una</p> <p>Murmillos: quiero <u>Ocho</u> yo he visto a pajarito y a ocho bajando por la zona esa del oxígeno.</p> <p><u>Perxas</u>: Yo vi a pato</p> <p>Ocho: <u>¡Vamooooo!</u> ¡Vamos! No soy de hablar esto, no soy de hablar.</p> <p>(se escuchan murmullos)</p> <p>Voz: una pregunta ¿Estáis calentitos?</p>		<p>0:05</p> <p>0:15</p> <p>0:17</p> <p>0:18</p> <p>0:26</p> <p>0:27</p>	     	<p>que se encuentra jugando en línea, también para enfocar un acontecimiento importante o para grabar una reacción peculiar que <u>el</u> tenga durante el juego.</p> <p>También utiliza el recurso auditivo (grita o repite una palabra) cuando quiere resaltar una acción.</p> <p>Este juego entre la cámara en muchas ocasiones es demasiado rápido para denotar impresión o ansiedad sobre lo que se está jugando.</p> <p>En algunas partes del video no se entiende o que dice. Su voz es acelerada e intensa.</p>
--	--	--	---	---	---


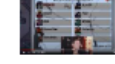

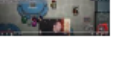
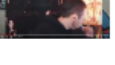
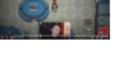
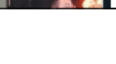


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	Amigos, me refiero a las ganas de votar y <u>funar</u> o concebido (murmullos) Ocho: el dedo ardiendo, es Anónimo que cada uno vota quien quiera (murmullos) Voz: todo lo que quiera (risas) Ocho: Hijos de puta, <u>pos</u> jodan (risas) VOZ: <u>¡tomalaaaaa!</u> <u>Carre</u> , looo, looo (risas) Voz: <u>¡Vamooooos!</u> Ocho: ¡perchas, cabrón! Voz: es <u>Perchita</u> , <u>Perchita</u>		0:31 0:33 0:36 0:37 0:45 0:46 0:52	     	




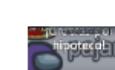

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<u>Perchitaaaa</u> (Risas) Ocho: ¡ <u>Valla</u> pena de partida! ¡Vamos! ¡Vamos! ¡Vamos! <u>Colaborin</u> , que tiene más neuronas, el puto <u>Perchas</u> hijo de puta. Puto cabrón de perchas, me voy a vengar por lo de antes, por venderme Mira el guarro como va ¡Es que se ve el tutorial! (Murmullos de jugadores) Voz: Donde la tarjeta, no sé cómo se llama, yo venía de mandos, creo que sí, yo venía por abajo, he subido y no he visto nada Voz: perchita estaban momo, Sara		0:53 0:55 0:56 0:56 0:56 1:01	      	









CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>Ocho: Y yo</p> <p>Voz: Ahora mismo que he dado camino a la electricidad</p> <p>Porque le he ido a dar al reactor cosa que al llegar, ya la había</p> <p>Voz 1: yo lo que si puedo añadir es que cuando estaba yendo a buscar arriba a la izquierda cerraron las puertas</p> <p>Ocho: bueno, ¿Dónde estás? <u>Mamon</u> ¿Vamos? ¿Cerraron de repente?</p> <p>¿Por qué me votáis? Vamos por foto. Me han bota'o y yo no he hecho nada, estaba en mi posición, estaba todo correcto ¡NO HE HECHO NADA!</p> <p>aquí me voy a quedar, aquí en medio, aquí tengo margen <u>pa'</u> cargarme a alguien ¡Por favor, <u>por</u></p>		<p>1:05</p> <p>1:10</p> <p>1:11</p> <p>1:18</p> <p>1:18</p> <p>1:19</p>	    	



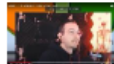



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p><u>favor!</u> ¡Quiero matar!</p> <p>Voz: En la administración estaba Sara</p> <p>Sara: ¿Qué te pasa conmigo? ¡Madre mía!</p> <p>Voz: La han, matar a Sara</p> <p>Ocho: ¿Cómo?</p> <p>Sara: ¡Yo he salido, yo no estaba!</p> <p>Ocho: Necesito más</p> <p>Voz: Si no puedes decir, no puedo defenderla. He visto un cuerpo rosa meterse en la alcantarilla.</p> <p>Sara: Valla, ya estamos con los colores, que <u>Mon</u>, pero no <u>Cerre</u> las puertas yo</p> <p>Todos: ¡OH!</p> <p>Ocho: ha estado mal la cosa, se nos ha Liado la cosa. Nos va a pillar rápido. Si no nos hace algo</p>		<p>1:20</p> <p>1:21</p> <p>1:26</p> <p>1:27</p> <p>1:27</p> <p>1:28</p>	      	

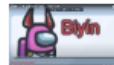







CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>por favor que entre alguien. No quiero matar a lo loco, entonces, ¿Tú qué dices? ¿Te quieres morir? ¡Voz, muerto! Habla como entre <u>Perchita</u>, porque <u>Perchita</u> hace eso, entra de vuelta y te pilla el cabrón, a ver, por favor quiero salir, no puedo salir por ningún lado.</p> <p>Aquí ahí uno en cámara aquí está Aurelio</p> <p>Voz: Electricidad me he encontrado el cuerpo de <u>Rebon</u>.</p> <p>Ocho: Estás parado en medio de un pasillo.</p> <p>A ver yo he visto a perchita en electricidad, dentro, no, pero fuera, pero en la parte de fuera</p> <p>¿Queda uno verdad?</p> <p>Ve que son 30 pedazos de segundos de mierda que tengo que esperar antes</p>		<p>1:31</p> <hr/> <p>1:32</p> <hr/> <p>1:37</p> <hr/> <p>1:38</p> <hr/> <p>1:40</p> <hr/> <p>1:42</p>	    	

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>de matar, mira, vamos a matar a perchita y acusaremos a Aurelio, a quien sea, a Aurelio, porque cabe decir que aún está vivo y ahí muy poca gente, ya sabes cuando Aurelio, eso huele.</p> <p>Yo quiero a perchita, no quiero a nadie más.</p> <p>A mira, mira, ahí está, está terminando tareas, creo, se te ha terminado</p> <p>¡Noooooo!, vale, vale, vale, venga, va, se puede hacer, se puede hacer, yo digo que se puede hacer, me voy para el otro lado que siempre nos hemos ido hacia la derecha.</p> <p>Huele todo mal en la derecha, yo voy a decir, ¡No, me he ido hacia la izquierda! <u>Gilipollas</u> no vez porque yo no estaba ahí, nos va a matar de verdad, pero a lo loco peo van a venir 2 por aquí, sigue aquí</p>		<p>1:50</p> <hr/> <p>1:52</p> <hr/> <p>2:03</p> <hr/> <p>2:04</p> <hr/> <p>2:06</p> <hr/> <p>2:07</p> <hr/> <p>2:10</p>	     	

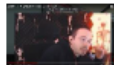
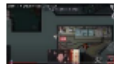






CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>y yo ahora voy donde tienen que estar ellos, ¿abra gente por aquí? ¿Les conviene? Mato al último de ellos, me vendría entonces por aquí, ¿Quién era el último de ellos? ¿Como en el último?</p> <p>¡Ah! Tú el que te cortaste aquí ¿Se lo cuento? Se lo cuento, si se lo cuento, se lo cuento, se lo cuento, porque nadie me ha visto hace rato.</p> <p><u>¡Vovovovovó!</u></p> <p>Nadie me ha visto desde hace rato</p> <p>Voz, está duro, voy por los asesinos</p> <p>Murmullos</p> <p>Ocho: ¡si esta!</p> <p>Voz: Sara, Sara</p> <p>Sara: Ha sido culo, ya me fastidié ¿Cómo puede ser</p>		<p>2:10</p> <p>2:15</p> <p>2:16</p> <p>2:16</p> <p>2:17</p> <p>2:20</p>	     	



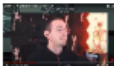


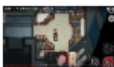
CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p><u>tan fake?</u></p> <p>Murmullos</p> <p><u>Ei</u>, me percha, Sara en mi cara</p> <p><u>Ocho</u>; ya está, no me digas nada más</p> <p>Sara: solo vi <u>a pechas</u> con él</p> <p>Voz: Yo he intentado comprender</p> <p>Murmullos</p> <p>Ocho: te <u>está</u> observando Aurelio</p> <p>¡Vale, vale, vale, estoy cuestionando a Aurelio, que Aurelio tiene que vivir, Aurelio que viva, <u>!</u></p> <p>Vale, vale, vale, vale, vale</p> <p>Perfecto, nadie me ha visto, estaba en electricidad, con pajarito,</p>		<p>2:21</p> <p>2:22</p> <p>2:22</p> <p>2:23</p> <p>2:24</p> <p>2:36</p>	     	






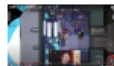


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>vale, estaba en electricidad, estaba en electricidad, con pajarito, no mentira, estaba en cámaras, estaba en cámaras, no has visto nada en cámaras, tengo todas las tareas</p> <p>Voz: a ver, pegar a <u>perchita</u>, Aurelio, perchas, pato y pajarito, estábamos los 3 juntos, pajarito si no es 50/50 ocho.</p> <p>Ocho: Claro y tú no eres nunca, yo estaba en cámaras, estaba en cámaras controlando a todos</p> <p>Voz: ¿No has visto nada?</p> <p>Ocho: la cámara no se ve dentro.</p> <p>Voz: No has pillado a vosotros Ganamos, no preocupéis</p> <p><u>Aced</u> tareas</p>		<p>2:37</p> <hr/> <p>2:38</p> <hr/> <p>2:39</p> <hr/> <p>2:45</p> <hr/> <p>2:46</p> <hr/> <p>2:47</p> <hr/> <p>2:48</p>	     	




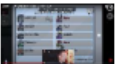
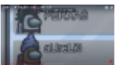

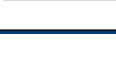
CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>Ocho: es que irse juntos no podría ser, debería estar penalizado, de irse juntos no, estar juntos debería ser penalización, han bajado tanto las tareas que no puedes ganar con el impostor, tienes que ir matando los 2 a saco, te queda uno solo, pato no porque, no tiene que ser Aurelio, <u>percha</u> <u>percha</u> Aurelio o percha, cualquiera que me cruce de los 2,</p> <p>¡Oye! Es que estáis todos juntos, no se puede, ya vez que es lo suyo, es terminar de poner juntos, es que no te da tiempo</p> <p>No te da tiempo.</p> <p>Voz: Es que puso algo que te da miedo</p> <p>Voz: Es que es algo muy raro pato, es del centro o de la electricidad</p> <p>Parece que quiere</p>		<p>2:56</p> <hr/> <p>2:58</p> <hr/> <p>3:00</p> <hr/> <p>3:01</p> <hr/> <p>3:05</p> <hr/> <p>3:05</p>	     	



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>seguirme muy adentro, muy por <u>mi</u></p> <p>Voz: <u>Policarpi</u>, estamos lo 3 juntos, es decir, si alguien viene y lo mata, lo vamos a pillar si o si, así que yo hago esta hipótesis</p> <p>Que no ahí ningún problema</p> <p>Ocho: sale, va, está controlada, está controlado</p> <p>Vamos, animó equipo</p> <p>¿Cómo? ¿Pero qué coños? ¿Qué estáis jugando?</p> <p>Todos: ¿Qué coños? <u>Pero</u> que estáis jugando?</p> <p>Ocho: No, pero solo lo estáis liando</p> <p>Vale, vale, vale, pero ¿Cómo sería?</p> <p>Pasarte que ya van juntos, que ya van a estar ahí y</p>		<p>3:08</p> <p>3:09</p> <p>3:10</p> <p>3:10</p> <p>3:12</p> <p>3:14</p> <p>3:17</p>	     	

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>ahora en la mesita, no se van a <u>separar</u> se quedan quietos, ¡O coño se han separado! Pero ¿En dónde está? ¿Dónde está? ¿Dónde está? ¿Dónde está?</p> <p>¡Perchaaaaa! Todo lo he explicado, vale, vale, vale</p> <p>Vale, vale, vale, se separa, se separa, se separa, ¿Qué se separa puedo hacer? ¿Qué se separa puedo?</p> <p>Están aquí, están aquí 3, a ver, lo único que podemos hacer, es intentar matarlo, vamos a matarlo y ya está</p> <p>(Risas)</p> <p>Voz: Es ocho, confirmado</p> <p>(risas)</p> <p>(Murmullos)</p> <p>Ocho: Obvio que sí, porque no el mundo, Gilipollas,</p>		<p>3:18</p> <p>3:20</p> <p>3:21</p> <p>3:24</p> <p>3:25</p> <p>3:28</p>	     	



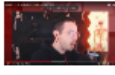


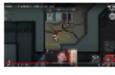


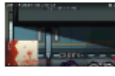



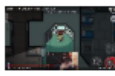

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>que sois un tonto que sí.</p> <p>Ocho: ¿Oye puedo matar a alguien? Puede haber gente que esté jugando cuando juego de impostor o hacen al f4 ¿Puedo encontrarme a alguien y matarlo? Le estoy dando vuelta, mira, a este, este, este, este, este</p> <p><u>Alaaaaa</u>, mira, acúsame, acúsame, ahora, a que no puedes porque te he matado.</p> <p>Vale, salimos por aquí. Tranquilo, tengo un asco a todos hoy que los quiero matar a todos.</p> <p>A ver reactor, tengo que tocar el reactor, los huevos</p> <p>Llevo 3 abajo en la manija y puedo tener en el reactor</p> <p>Voz: viene arreglado el reactor</p> <p>Ocho: No estaba el reactor</p>		<p>3:58</p> <hr/> <p>4:02</p> <hr/> <p>4:03</p> <hr/> <p>4:07</p> <hr/> <p>4:07</p> <hr/> <p>4:13</p> <hr/> <p>4:14</p>	 <hr/>  <hr/>  <hr/>  <hr/>  <hr/>  <hr/> 	

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
-------------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	---------------------	-----------------





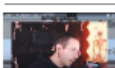

	<p>Murmullos</p> <p>Voz: Oye, todos están muy nervioso ¿He?</p> <p>Ocho: yo estaba en el reactor 3 horas</p> <p>Voz: Ocho y yo, Ocho y yo, chofer, <u>Momon</u>, Ocho, somos 3</p> <p>Voz: ¿<u>Pol</u>, tú dónde estabas?</p> <p><u>Pol</u>: Estaba en especímenes, de tras de Joaquín todo el rato.</p> <p>Voz: cierto</p> <p>Voz: Ocho segundos, ocho segundos.</p> <p>Ocho: Ahí que llegar hasta ahí</p> <p>Voz: Yo <u>skipeo</u></p> <p>Ocho: vale, yo voy a salvar al reactor, yo lo salvo</p>		<p>4:20</p> <hr/> <p>4:21</p> <hr/> <p>4:25</p> <hr/> <p>4:26</p> <hr/> <p>4:28</p>	 <hr/>  <hr/>  <hr/>  <hr/>  <hr/> 	
--	---	--	---	---	--

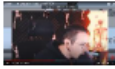



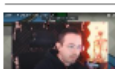



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	Porque <u>no</u> no quiero ganar, porque ¡Ahí es que el reactor! Porque me los quiero apuñalar a todos		4:29 ----- 4:30 ----- 4:31 ----- 4:31 ----- 4:31 ----- 4:32 ----- 4:35	 -----  -----  -----  -----  ----- 	

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			4:36 ----- 4:37 ----- 4:39 ----- 4:40 ----- 4:41 ----- 4:45	 -----  -----  -----  -----  ----- 	









CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			4:46		
			4:47		
			4:49		
			4:50		
			4:51		
			4:52		




CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			4:59		
			5:01		
			5:05		
			5:06		
			5:07		
			5:08		
			5:13		






CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			5:14		
			5:32		
			5:33		
			5:38		
			5:37		
			5:41		







CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			5:43		
			5:44		
			5:45		
			5:53		
			5:54		
			5:55		
			5:58		

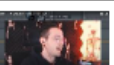


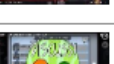
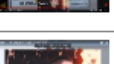


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
					
			5:57		
			5:58		
			6:12		
			6:13		
			6:16		
			6:17		


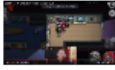



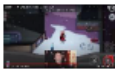
CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			6:18		
			6:19	 5:58	
			6:25		
			6:26		
			6:29		
			8:30		




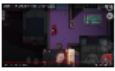




CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			6:31		
			6:32		
			6:39		
			6:42		
			6:52		
			6:53		
			6:57		


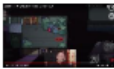
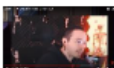
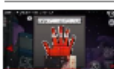
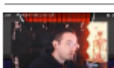

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			6:58		
			7:01		
			7:02		
			7:05		
			7:06		
			7:10		



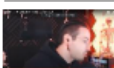

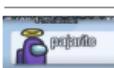



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			7:11		
			7:15		
			7:16		
			7:17		
			7:18		
			7:19		




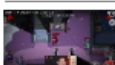
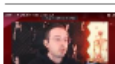

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			7:21		
			7:22		
			7:22		
			7:23		
			7:24		
			7:26		
			7:31		


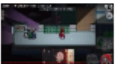
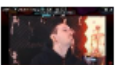
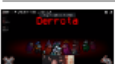
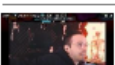



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			7:32		
			7:33		
			7:35		
			7:44		
			7:44		
			7:44		
			7:47		

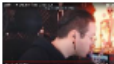





CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			7:48		
			7:49		
			7:50		
			7:54		
			7:55		
			8:05		
			8:08		









CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			8:17		
			8:18		
			8:20		
			8:21		
			8:22		
			8:23		

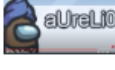

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			8:32		
			8:33		
			8:34		
			8:35		
			8:38		
			8:39		






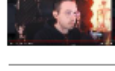


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			8:40		
			8:41		
			8:43		
			8:46		
			8:47		
			8:52		
			8:53		

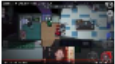

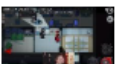

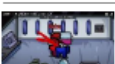
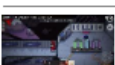
CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			9:01		
			9:02		
			9:03		
			9:04		
			9:11		
			9:12		









CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			9:14		
			9:15		
			9:19		
			9:20		
			9:23		
			9:24		







CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			9:26		
			9:27		
			9:28		
			9:33		
			9:34		
			9:37		
			9:37		


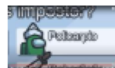

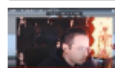

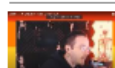


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			9:41		
			9:42		
			9:45		
			9:46		
			9:47		
			9:48		

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			9:49		
			9:54		
			9:59		
			9:57		
			9:58		
			9:59		









CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			10:00		
			10:03		
			10:04		
			10:07		
			10:07		
			10:08		
			10:10		







CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			10:12		
			10:13		
			10:14		
			10:15		
			10:16		
			10:17		




CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
-------------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	---------------------	-----------------

				     	
--	--	--	--	---	--


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
-------------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	---------------------	-----------------

				     	
--	--	--	--	---	--




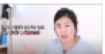







CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
					

Liry Onni

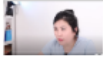

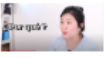

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
<p><u>Liry Onni</u> ¿Por qué NO me voy a VIVIR a COREA? ¿Te irías de ARGENTINA? VIVIR como INMIGRANTE 😊</p> <p>Todo el video es una sola sesión, ya que toca el mismo tema a lo largo del video sin hacer alguna subsección.</p>	<p>Hola <u>Kiomis</u>, Soy <u>Liry Onni</u> preparé este <u>video</u> para responderles, otra de las preguntas que más me hacen que es ¿Por qué no te vas a vivir a <u>corea</u>? ¿No consideraste la opción de <u>irte</u> a vivir a corea?</p> <p>No porque sea malo que me quieran echar sino que me lo preguntan porque bueno en la Argentina está atravesando una situación económica un poco difícil, entonces muchos me hacen esa pregunta</p> <p>Con este video no busco fomentar <u>irte</u> del país o quedarse en el país porque no hay una decisión correcta, todo depende, somos todos diferentes y cada uno tenemos una realidad diferente.</p> <p>Simplemente, quiero compartir cómo percibo yo las cosas y quiero compartirles mis reflexiones acerca de este tema porque nunca les voy a negar que considere y hasta</p>	<p>A diferencia de los <u>youtubers</u> anteriores, ella pone una música de fondo la cual suena de manera tenue, que va acorde con su <u>voz</u> la cual es tranquila y no tiene cambios significativos de todos o de volumen.</p> <p>Al final del video comienza a despedir en coreano.</p>	00:00	<p>La <u>youtuber</u> tuvo un fondo al <u>video</u> color blanco, casi todo el video se mantuvo en la misma toma, pero en algunas secciones cambiaba de cámara y pasaba de estar la toma de frente estaba <u>aun</u> <u>costado</u>, también en algunas partes <u>hacia</u> un <u>close up</u> a su rostro, solo estas tres tomas se repitieron a lo largo del video.</p> <p>Además de la imagen de la <u>youtuber</u> había una especie de sustitutos que la acompañaron a lo largo del video, ya fuera que en estos dijera lo que había dicho o el tema central de lo que estaba comentando en ese momento, las letras eran blancas con rosa y aparecían en diversas áreas de la pantalla <u>pero</u> las más comunes eran al final de la pantalla o a su costado izquierdo, cambiaban de tamaño y de posición según la toma que se estaba usando.</p> 	<p>El video contó con música de fondo y una voz calmada, el énfasis lo daba con los subtítulos que agregaba a la imagen <u>pero</u> esta iba a <u>corde</u> con el estilo auditivo, predominaba el color blanco, lo cual daba una atmósfera tranquila además de que resaltaba más a la <u>youtuber</u>, la <u>chica</u> al inicio y al final usó palabras en coreano a diferencia de otros <u>youtubers</u> de habla hispana que tiene a usar palabras en</p>






CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>hubo un momento que lo pensé seriamente.</p> <p>Desde chica siempre agradecí de haber nacido en la argentina por que siempre veía en los programas coreanos de que los chicos se re esforzaban en estudiar, iban desde muy temprano al colegio y después iban a un montón de institutos seguían estudiando y llegaban como a las 11 de la noche ahora no pero cuando yo era mas chica bueno Alex me contó que hasta los sábados iban al colegio y también escuchaba de parientes o de conocidos ¿no?</p> <p>Sobre corea de la realidad de esos chicos entonces siempre decía uff menos mal que no vivir en corea porque estaría como re sufriendo también como ellos hay una presión impresionante, una competencia impresionante, me pareció siempre una sociedad muy eficiente la gente es muy capacitada pero hay poco trabajo, el nivel de</p>		<p>00:01</p> <hr/> <p>00:02</p> <hr/> <p>00:24</p> <hr/> <p>00:38</p> <hr/> <p>00:45</p>	 <hr/>  <hr/>  <hr/>  <hr/> 	<p>Inglés debido a el origen de sus padres además de la temática de su canal.</p>

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>exigencia es muy alta y la verdad no me imaginaba vivir en un país así</p> <p>Obvio que tiene un montón de aspectos positivos es un país que todo funciona bien vivir en corea es fantástico si tenes plata porque tenes todas las comodidades, y la verdad de la argentina es un país muy lindo para vivir, yo creo que la única razón que te hace irte de este país son las va y viene de la economía, la inestabilidad que no puedes planificar nada por que cambian las reglas de juego todo el tiempo, la corrupción laburo es a veces algo que me mata todo tarda un monton, cuando quieres hacer algo hay un montón de obstáculos innecesarios cuando haces trámite ríos y en algunos aspectos siento que no se valora el esfuerzo, no puede ser que médicos y profesores les cueste llegar a fin de mes.</p> <p>Si yo me fuese del país, la razón número uno es el tema de la inseguridad. Y no me</p>		<p>00:51</p> <hr/> <p>01:16</p> <hr/> <p>02:10</p> <hr/> <p>03:06</p>	 <hr/>  <hr/>  <hr/> 	



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>digas que es una sensación por que a mi me intentaron robar una vez y también me asaltaron una vez en la calle y también me robaron en la calle no te digo que pasa todos los días pero cada dos meses escucho alguna noticias de que a fulanito le paso esto, el tema de la inseguridad es algo que creo que el peor aspecto de país especialmente porque yo vivo en la capital federal que es muy ciudad quizá las gente que vive en otras partes de argentina es un poco más segura</p> <p>Y hablando del tema de la economía de la argentina la primer crisis económica fue en el 2001 pero en ese entonces yo era chica yo me acuerdo de que mis papás tenían un local de ropa que andaba muy bien ¿no?</p> <p>En los 90 y me acuerdo patente que fue lo que pasó del escándalo ir al negocio de mis papas ¿no? Y no había nadie, teníamos un montón de empleados y creo que tenía un</p>		<p>04:04</p> <hr/> <p>05:06</p> <hr/> <p>06:25</p> <hr/> <p>07:00</p>	 <hr/>  <hr/>  <hr/> 	

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>empleado nada más porque no había nadie en la calle no había ventas para muchos seguro fue una época muy muy difícil pero después de todo bueno las cosas empezaron a mejorar ¿No?</p> <p>Y vinieron épocas mejores no se si algunos ni siquiera nacieron en esa época pero es como que yo me recuerdo de lo que pasó en el 2001, yo creo que uno en la vida hace una carrera, estudia para tener un futuro mejor ¿no?</p> <p>Trabaja para tener un futuro mejor y ahora que soy adulta que llevo trabajando varios años la crisis económica de estos últimos años no se si compararlas con el 2001 pero me llega mucho mas por que no depende de mis papas soy yo la responsable de todo la verdad yo si choca, choca muy de cerca, sí que sí puede ser natural pensar irte del país como una solución del problema yo creo que muchos tomaron esa decisión y hasta ya se fueron lo cual me parece</p>		<p>09:52</p> <hr/> <p>09:58</p> <hr/> <p>10:02</p>	 <hr/>  <hr/> 	



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>bien y hasta me parece muy valiente, en algunos casos se les había presentado una oportunidad, y se fueron y algunos simplemente fueron a probar suerte pero en mi caso luego de pensarlo y de racional un montón, la verdad que decidí quedarme en el país justamente en este video les quiero explicar por <u>que</u>.</p> <p>La razón principal de <u>por que</u> no me copa la idea de irme a vivir a otro país es por ver la experiencia de mis papás, la primera generación siempre se sufre mucho, hay muchos países para migrar ¿no?</p> <p>Pero justamente en el caso de mis papas siento que fue algo drástico, yo considero que los dos países tienen una cultura <u>super opuesta</u>, y además aprender español para alguien <u>asiático es super difícil</u> la verdad que <u>se como es sufrir adaptandote en otro país en donde no entiendes su cultura quizá su idioma, no conoces a nadie ni las reglas del juego, no se si algunos algún día</u></p>				

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>vamos a llegar a entender la impotencia de no poder defenderte de algo porque no <u>podes</u> hablar el idioma, <u>por que</u> no te <u>podes</u> comunicar bien, <u>ademas</u> bueno trabajar de cualquier cosa <u>pero</u> de cualquier cosa <u>por que</u> todo te viene bien <u>por que</u> cuando te vas a vivir a otro país gracias si <u>tenes</u> trabajo, cuando te vas a vivir a otro lado no <u>empezas</u> de 0, <u>empezas</u> de -10 hay un derecho de <u>piso</u> de aprendizaje y no crean que yo si me voy, a otro país puedo ir libremente, no <u>osea</u> <u>tenes</u> que tener unos papeles, quizá no <u>empresas</u> con los papeles <u>pero</u> <u>apuntas</u> a eso si te <u>quieres</u> quedar mucho tiempo <u>alla</u> <u>tenes</u> que tener los papeles, o esta bueno tener los papeles porque sin papeles te limita un montón de cosas a <u>mas</u> si el país es un país que <u>viven</u> muy bien, son más exigentes para <u>darte</u> los papeles, y si <u>pensas</u> que la gente de ese país te va a recibir con los brazos abiertos, y todo va a salir mágicamente bien, puede ser que si no <u>se</u></p>				



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>depende de cada uno la experiencia pero la verdad por la experiencia que escuche de otras personas al principio no conocer a nadie es <u>super frustrante</u> y te <u>sentis super</u> solamente estoy re triste que no saben <u>eso</u> creo que es lo peor de todo, no tener a tu familia cerca, no tener amigos, empezar todo de 0 cuando <u>sos</u> más grande cuesta un montón, tener nuevos amigos, no tener con quien pasar las fiestas, ¿no?</p> <p>Es difícil, los primeros años las primeras <u>generaciones</u> yo estoy segura <u>que</u> todos lo sufren, como les dije, empezar de -10 y llegaras no <u>se</u>, con suerte al año, ojala, dos años, cinco, diez años, quién sabe y llegas recién a 0, en donde <u>ahí</u> recién empezas a reconstruir tu vida en ese país, yo, creo que vale la pena, ¿No?</p> <p>Pues yo <u>pues</u> si veo a mis papas, gracias por todo ese sacrificio yo no sufrí todo eso como ellos, la verdad los que disfrutan de <u>eso</u> son la</p>				

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>segunda generación ¿no? Los hijos que nacen naturalmente absorben toda la mochila cultural de ese país naturalmente, yo siento que todo ese sacrificio yo lo hicieron mis papas, aparte me da como me siento mal irme a otro país a <u>sufrir</u> eso a sufrir lo que es la primera generación lo podré hacer por mis hijos ¿no? ¿quizás?</p> <p>Porque yo creo que en ese país la <u>segunda generación</u> mis hijos quizá no quizás si la pasen <u>bien</u> ¿no? Osea por lo menos el mismo esfuerzo que hice <u>yo</u> ¿no?</p> <p>Como primera generación quizá vale la pena ir a otro país, yo creo que a pesar de los años cuando te estableces en ese país y decís uh que bien que bueno por mas que allá sufrido mucho y que haya costado adaptarte como que lo toman como una inversión ¿no?</p> <p>Todo ese tiempo, después de unos años cuando te adaptes</p>				



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>y todo seguramente agradezcan o no, y si no vas a agradecer y no vas a estar contento también tomen en cuenta que mucha gente que no vuelve por la simple razón que les da pena todo lo que invirtieron y se esforzaron en adaptarse en ese país pero también hay un montón de gente que bueno, <u>están super agradecidos</u> de haberse ido están muy contentos de una nueva vida de vivir en un nuevo país bien que tome ese desafío ¿no?</p> <p>Por eso siento que son personas que son muy valientes, a lo que yo quiero ir es a que hay muchos que piensan que ir a otro país es como una fantasía como que ah todo va a ir bien, ¿no?</p> <p>Pero la verdad es que yo creo que tienen que ir con esa idea de que en realidad la van a sufrir unos años, pero que después va a valer la pena, creo que es mejor sin ir sin saber que vas a sufrir porque si sabes que vas a sufrir ni vas</p>				

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>¿no?</p> <p>Como yo, entonces por eso yo no me voy como que visualizo muy bien cómo va a ser la <u>situación</u> yo tengo la idea de que es medio difícil irte y adaptarte a un nuevo país.</p> <p>Pero bueno mi mensaje en realidad para aquellos que piensan que cuando me preguntan <u>fácilmente</u> ¿no? ¿por qué no te vas a vivir a corea?</p> <p>Si acá la situación es difícil como si mañana me voy a corea y voy a tener todo <u>resuelto</u> ¿no?</p> <p>Osea no tengo ni casa, no tengo ni donde quedarme, no conozco a nadie, tengo que hacerme amigos de 0, es una experiencia que quizá vale la pena ¿no? Pero ya lo pienso y no quiero, yo estoy, trabajo <u>aca</u>, construí una vida <u>aca</u> y siento que me estoy llenando de todo eso, quizá si realmente se ponen mal las cosas, obvio creo que todos consideramos</p>				

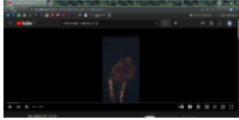
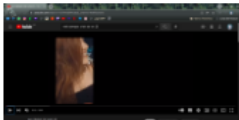
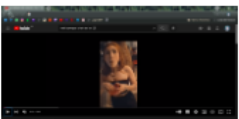
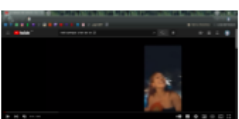




CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>un poco mas y despues si sos muy joven y no <u>tenes</u> nada que perder está muy bien ir a probar suerte afuera piensa que no se, corea está bueno no digo que no <u>pero</u> también tiene aspectos negativos que en otros países extranjeros no los tienen obvio acá también hay aspectos negativos que allá no tienen ¿no?</p> <p>Todos tienen como relativo y subjetivo, no se si hay un <u>pasi perfecto</u> si no tienen este defecto tienen otro, por que si no es esto es lo otro creo, lo que sí que me encantaría hacer es vivir un par de años afuera <u>pero</u> un par de años para <u>después</u> volver aunque <u>después</u> <u>pero</u> no se <u>quizas</u> <u>tambien</u> vas con la idea de quedarte un par de años y al final te quedas a vivir ¿no?</p> <p>Pero por el momento yo estoy como construyendo mi <u>aca</u>, tengo planes <u>aca</u>, por el momento <u>2020</u> mi pensamiento es este, así que esta es mi <u>reflexión</u> yo se que hay gente que se fue a vivir a</p>				

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>otro país ya gente que se fue que se queda, ¿no?</p> <p><u>Comentenme</u> en los comentarios que piensan ustedes ¿no?</p> <p>Como les dije para mi no hay una respuesta <u>correcta</u> está bien irse o está mal irse todos tenemos situaciones <u>diferentes</u> ¿no?</p> <p>Realidades diferentes por algo le tenemos fe al país de que va a mejorar, y bueno espero que así sea, vamos argentina, fuerzas, bueno espero que les haya gustado el video y si te gusto danos un like y si suscribirte en el canal, yo</p>				





Nat Campos

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
Introducción al video	Como muchos de ustedes saben al dar las 12 en año nuevo se celebra la cuenta regresiva más importante del año.	Durante esta sección el audio suena distorsionado como si de una cinta VHS se tratase, un una parte suena un eco o mas grave su voz para enfatizar la frase "El cuarto de Siglo"	00:01	Las imágenes eran intermitentes cambiaban de una a otra, eran videos cortos en formato vertical como los que se usan en las redes sociales, como estos videos no cubrían toda la pantalla cambiaban de posición en el monitor.  	Cuando se agrega algún efecto sonoro para distorsionar el audio de igual manera se hace con las imágenes las cuales pasan a tener un filtro que hace parecer al video algo antiguo como el audio.
	Exactamente un mes para mi cumpleaños taran tan tan tan tan tan, pero este año no es cualquier cumpleaños es mi cumpleaños 25, el cuarto de siglo. Suena imponente ¿No? El Cuarto de siglo, ¿Que opinas? Se preguntarán, ¿qué tiene de especial cumplir 25? Absolutamente nada, no es como cumplir 15 o 18 o 21 todo lo contrario incluso tiene una crisis, la crisis del cuarto de siglo, una crisis que creía no entender hasta ahora.	Cuando termina esta sección sale el intro del canal con un sonido de fondo mientras sale el logo.	00:02		
			00:03		
			00:04		
			00:06		
			00:09		



			00:13		
			00:15		
			00:16		
			00:18		


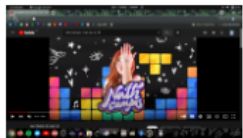
			00:20		
			00:22		
			00:26		
			00:29		



			00:30		
			00:31		
			00:33		
			00:33		

			00:34		
			00:35		
			00:38		
			00:41		



			00:42		
			00:43		
Entrevistas a diferentes miembros de su familia	<p>¿Sabes que es la crisis del cuarto de siglo?</p> <p>Hermana de Nath: No pero suena muy grave</p> <p>Madre de Nath: Yo creo que la tuve</p> <p>Nath: ¿Del cuarto de siglo?</p> <p>Madre de Nath: Por supuesto</p> <p>¿Sabes que es una crisis?</p> <p>Hermana de Nath: mmmh no muy bien</p>	Durante estas personas la Youtuber suena en voz en off ya que no sale en las tomas, el audio se escucha mejor que en la sección pasada pero aun suena antigua como si lo hubieran sacado de una grabación vieja, múltiples personas intervienen en esta parte.		En esta parte en ningún momento salió la Youtuber, solo aparecían miembros de su familia a los cuales les hacía una entrevista, intercalar estas entrevistas y así los iba mostrando, todas las imágenes salen distorsionadas por un filtro que hacía ver las imágenes, viejas.	En estas entrevistas solo se escucha de fondo a la yotuber la cual le pregunta sobre el tema del video a distintos miembros de su familia de distintas edades entre ellos y que ella, el video y el audio suenan distorsionados con filtros pero aún es audible y visible.


	<p>Nath: ¿Sabes que es un siglo?</p> <p>Hermana de Nath: Mmh un siglo, no</p> <p>Nath: Es la crisis que se presenta a los 25</p> <p>Padre de Nath: Pero no oí hablar de que a los 25 hay una crisis</p> <p>Hermano de Nath: Yo osea se que es, que cuando la gente ya se está volviendo viejita ¿No? y cumple sus 25 así, yo no loe vivido, porque tengo 15 pero se que algunas personas ya empiezan a sufrir</p> <p>Padre de Nath: Yo he tenido una crisis medio permanente ¿Sabes?</p> <p>Madre de Nath: Cuando cumples 25 años ya tienes una edad que no puedes ser suficientemente responsable, como que necesitas obligadamente hacerse</p>		00:46		
			00:50		
			00:53		
			00:58		



	<p>cargo de tu vida pero al mismo tiempo no tienes ni idea. Se espera adultez y hay muy poca madurez.</p> <p>Padre de Nath: Que no eres adulto del todo aún,</p> <p>Nath: Exacto</p> <p>Padre de Nath: Ah Mira, eso me acaba de pasar a mí, de hecho me está pasando en este momento.</p>		<p>01:03</p> <p>01:07</p> <p>01:13</p> <p>01:16</p>		
--	---	--	---	--	--

			<p>01:29</p> <p>01:38</p>		
Charla sobre la Crisis de los 25	<p>¿Saben cual fue mi verdadero problema con la crisis del cuarto de siglo? que no pensé que me fuera a llegar, me gustaría intentar explicar como fue mi crisis ¿Cuáles son los verdaderos síntomas de una crisis del cuarto de siglo? Según nuestro amigo el internet, Necesidad de establecer un vínculo emocional de tipo romántico de larga duración y estabilidad. Frustración o desilusión hacia el mundo</p>	<p>Cuando pasamos a esta sección, suena una pelota rebotando, posterior suena como se presionan los botones de un microondas seguido del sonido del aparato funcionando, sobre este mismo sonido escuchamos la voz de Nath hablando.</p> <p>Sonaban ruidos ambientales como el de los golpes a la taza</p>		<p>Al inicio de esta sección hay un constante cambio de ángulo, de iluminación y también se veía con ciertos filtros que distorsionan la escena, ya que la Youtuber acomoda la cámara frente a ella estos ángulos se normalizan quedando fijas el resto del video.</p> <p>La imagen en ocasiones se veía sustituida por gráficos que tapaban la imagen de la chica.</p> <p>Para enfatizar en algunas</p>	<p>Con acercamientos a la cámara o distorsión de audio la Youtuber enfatiza en algunas secciones con la imagen o el audio.</p>



	<p>laboral o la búsqueda de trabajos adecuados. Inseguridad respecto a los logros obtenidos hasta el momento en la vida. Revaluación de relaciones interpersonales cercanas establecidas, especialmente, aquellas de tipo amistoso. Deseo de formar una familia y tener hijos. <u>confusión</u> de identidad.</p> <p>Ahora que se acercaba mi cumpleaños me puse a pensar en que videos quería hacer y lo primero que se me vino a la mente fue que hace unos años hice un video sobre 25 cosas que hacer antes de los 25 años.</p> <p>-Cuando cumpla 25 años prometo hacer un <u>recap</u> de este video y platicarles si he cumplido las cosas que me prometí hacer a los 25 años-</p> <p>Con una vez de escuchar la lista, ahora a mis 25 años me</p>	<p>que acompañaban a la música, Cuando nos habla sobre la definición de la "crisis del cuarto de siglo" la voz regresa al tono inicial, distorsionada y con eco.</p> <p>Cuando inserta un clip de un video antiguo también el audio suena distorsionado <u>pero aún es entendible.</u></p> <p>Para enfatizar en algunas frases usa efectos para distorsionar su voz y hacerla más grave y con eco, además de que ella al hablar de manera cotidiana enfatiza en ciertas frases o palabras para denotar sarcasmo o que habla desde la perspectiva de alguien <u>mas</u> etc.</p>	<p>01:39</p> <p>01:44</p> <p>01:46</p>	<p>partes de su discurso hacía zoom a su rostro o alejaba la toma o encogía está tomando solo una porción de la pantalla, además de que era acompañada durante esta parte por elementos ajenos a ella como su gato.</p> 	
--	--	---	--	--	--

	<p>doy cuenta que nunca había escuchado una lista de cosas <u>mas</u> pendeja de cosas que hacer antes de los 25 años, yo <u>se</u> que obviamente y afortunadamente, he cambiado mucho desde que tenía 21 <u>pero</u> amigos es que les quiero expresar mi odio hacia estas listas tanto <u>pero</u> tampoco quiero ser tan <u>hater</u>, pero bueno aquí viene lo rebuscado, voy a intentar explicarles un poco mi tren de pensamiento.</p> <p>Primero me puse a pensar en cómo esas listas son sumamente superficiales, un poco clasistas y también razones por las cuales las personas podrían sentirse mal por no haber logrado ciertas cosas al cumplir los 25 años, luego me puse a pensar que quizá estaba siendo muy <u>hater</u> con estas listas <u>por que</u> su razón de ser es entretener y que una persona en su casa puede</p>	<p>Al final suena una flauta a modo de <u>musica</u> de fondo para la cortinilla de salida.</p>	<p>01:54</p> <p>01:55</p> <p>01:57</p> <p>02:01</p>		
--	---	---	---	---	--

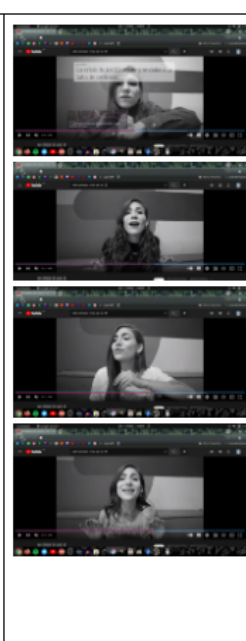


	<p>hacer un <u>check list</u> de cosas que hizo a sus 25 años, pero también me enojaba mucho que una de las cosas que hacer antes de los 25 años fuera conocer otro continente como si fuera un requisito no un lujo, como si todos tuvieran la posibilidad de conocer <u>europa</u>, mi mama no salió del continente hasta como los 40 años y <u>por que</u> estuvo trabajando toda su vida para poder conocer <u>europa</u>, por otro <u>lado</u> me puse a pensar en el <u>síndrome de instagram</u>, como compararte con otras personas simplemente te hace sentir mal, y si es exactamente lo que están haciendo estas listas.</p> <p>Después de tomarme una pausa para darme cuenta <u>que</u> en efecto estaba siendo muy intensa con el tema de las listas y que probablemente soy a la única persona a la que se las toma</p>		<p>02:03</p> <p>02:19</p> <p>01:24</p> <p>01:30</p>		
--	--	--	---	--	--

	<p>tan en serio, me puse a pensar en la crisis del cuarto de siglo y en cómo la crisis del cuarto de siglo también viene ligada un poco de hecho de compararte con otras personas, que están haciendo los demás, que están logrando los demás, y sobre todo que ya hay muchas personas pensando en que estaban haciendo sus papás cuando tenían su edad, <u>no se</u> si tenían casa, hijos proyectos de vida, probablemente que cuando éramos niños pensábamos que a esta edad íbamos a tener una casa e hijos o lo que sea, el punto es que <u>tambien pense</u>, va ser un video de como este tipo de cosas afectan a las personas y por eso existe este tipo de crisis existenciales, <u>cuando realmente uno no se debería</u> de comparar con nadie ni siquiera con sus propios padres, mi <u>papa</u> a mi edad <u>tenia</u> un hijo de 6 años, mi</p>		<p>02:35</p> <p>02:42</p> <p>02:58</p> <p>03:04</p>		
--	---	--	---	---	--



	<p>mama a mi edad me tenía a mi, y yo si de algo no estoy segura es de estar lista para tener hijos, ni siquiera <u>se</u> si estoy lista para tener un tercer gato, así que me había decidido, a hacer un video de la crisis del cuarto de siglo. <u>pero</u> investigando un poco más sobre la crisis del cuarto de siglo me di cuenta <u>que</u> abarca muchas cosas más, algunas ya las mencione previamente <u>pero</u> si algo aprendí es que si la crisis del cuarto del siglo realmente se llama crisis del cuarto de siglo <u>por que</u> alguien la nombró así realmente abarca todas las crisis existenciales que se tienen a los 20.</p> <p>Entonces entendí que ya había tenido mi crisis del cuarto de siglo hace mucho tiempo, <u>por que</u> como algunos de ustedes sabrán, otros tal vez no, yo ya llevo casi seis años viviendo sola,</p>		<p>03:06</p> <p>03:54</p> <p>04:25</p> <p>04:27</p>		
--	--	--	---	--	--

	<p>pagando renta, impuestos y lidiando un poco con <u>esta</u> situaciones que vienen junto con crecer, afortunadamente ahora que mi cuarto de siglo siento que estoy bastante estable en una relación económicamente, en mi trabajo, con mis amigos, entonces decidí que mi video iba a ser, sobre eso sobre como no tengo una crisis de cuarto de siglo y <u>grabe</u> el video, una y otra vez, <u>y</u> simplemente no me gustaron, <u>así que decidí</u> regresar a la idea inicial, sobre la lista de cosas que hacer antes de los 25 años, y dije voy a ser mi propia lista de cosas que hacer antes de los 25 años. Cosas que de verdad crea que debes hacer antes de los 25 años, y luego me conflictuó el hecho de Quién soy yo para decidir que si y que no se debe de hacer antes de los 25 años, a la mejor estaba siendo muy intensa, pero fue ahí donde</p>		<p>04:36</p> <p>05:21</p> <p>05:21</p> <p>05:22</p>		
--	--	--	---	---	--



	<p>me di cuenta <u>que tenía</u> una crisis, una crisis creativa, en mi caso una crisis creativa va ligada con una crisis de identidad, que al final de cuentas, lo que les comparto a ustedes, es quien soy yo, y al darme cuenta <u>que</u> estaba rebuscando mucho el mensaje como tratando de encontrar una línea de un video, una idea "Suspiro" me di cuenta de que necesitaba hablarles, y ya, así que como pueden ver estoy viviendo una crisis de la crisis del cuarto de siglo.</p> <p>Descubrí que me llegó de una u otra manera, todo por querer buscar la crisis del cuarto de siglo, curioso <u>por que</u> cuando me <u>había</u> cuestionado si es que a muchas personas les da exactamente a los 25 por puro marketing como comenzó a sonar "La crisis del cuarto de siglo" y muchas personas como yo llegaron a</p>		<p>05:45</p> <p>05:46</p> <p>06:20</p> <p>08:11</p> <p>08:40</p>		
--	---	--	--	--	--

	<p>los 25 <u>hacían</u> lo mismo que yo y se empezaron a preguntar sobre la crisis del cuarto de siglo, pero una parte de <u>mi</u> pensaba que iba más por el camino de la nada todos mis amigos se están casando y teniendo hijos, me parece tan extraño <u>aun</u>, no que ellos, lo hagan, ellos pueden hacer lo que quieran con su vida <u>pero</u> me parece extraño estar justo en la edad en la que eso ya es normal y en otro momento <u>pense</u> que iba a venir por el camino que ya no soy tan joven para entender tiktok, aunque <u>se</u> que me dicen que es como vine y entiendo <u>por que</u> lo dicen veo tiktok, y es como simplemente, no <u>se</u>, no me siento, en <u>mood</u> tiktok, me da risa <u>por que</u> muchas personas me dice "como no le entiendes es <u>super fácil</u> de usar" y yo como de <u>si</u>, si entiendo como se usa, simplemente no entiendo el <u>Trip</u> TikTok, y puede ser una</p>				
--	--	--	--	--	--




	<p>estupidez amigos, pero cuando fue la última vez que se sintieron muy viejos para usar una red social, si lo han sentido saber por lo que estoy pasando y si no espérense unos 5 años, pero bueno igual voy a intentar usar tiktok. ¿Por que de la nada este video se convirtió sobre tik tok?</p> <p>El punto es que este video tiene muchos propósitos, uno destrabarse de esta crisis creativa, hablando con ustedes, sacando un video y dos, informarles mis planes cumpleañoses.</p> <p>Por que estamos exactamente a una semana que sea mi cumpleaños, y oh amigos vaya que voy a celebrar estos 25 años, resulta ser que mi mamá está muy conflictuada de que ella no tuvo fiesta de sus 50 y que yo no tuve fiesta de 15 y que nadie ha tenido una</p>				
--	--	--	--	--	--

	<p>celebración digna al parecer, así que por primera vez en muchos muchos años voy a tener una fiesta de cumpleaños, yo estaba teniendo mi crisis creativa en el momento en el que mi mamá sugirió la fiesta así que me negué, varias veces, y me convenció así que mi mamá es quien realmente está organizando mi fiesta, hasta muy feliz de que haya una fiesta. entonces vamos a dejarla, y la verdad es que entre mas se acerca mas emocionada estoy, de ver a todos mis amigos reunidos en un gran lugar y tener una piñata, por que va a haber una piñata, así que ahí les va la tercera razón de ser de este video.</p> <p>informarles que a partir de hoy va a haber videos diarios de mi camino a los 25 y ahí está la cola de don cecilio, le quitaste emoción a la noticia don cecilio, yo sé lo que</p>				
--	---	--	--	--	--




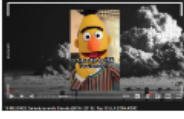






	están pensando amigos, a penas va un mes de navidad y otra vez me voy a comprometer a subir videos diarios, a no dormir durante todo este tiempo, pues sí, porque en verdad <u>amigos</u> disfruto mucho compartir mi vida con ustedes, y siento que no hay mejor manera de pasar una crisis que haciendo lo que uno más ama, ah qué cursi, pero <u>bueno amigos</u> sin mas por el momento, me despido, los amo con todo mi <u>corazon</u> , nos vemos mañana, y les mando un beso.				
--	--	--	--	--	--

La Zona Cero




CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
<p>10 MEJORES Caricaturas de la Década (2010 - 2019) _ Top 10 _ LA ZONA CERO</p> <p>En este episodio el presentador realiza un conteo de las mejores caricaturas de la década, desde su punto de vista.</p>	Se acabó. No hay más. Esta década está a punto de terminar y nos ha dejado con una sensación de que pudo ser mucho mejor. Pero ¡Hey! Las risas no faltaron	<p>Canción del <u>intro</u> con influencia en los videojuegos</p> <p>Voz con sonido de fondo que también tiene referencia a los videojuegos</p> <p>Música distinta para presentar cada top</p>	0:00		Este video <u>está conformados</u> por las caricaturas que bajo la perspectiva del creador conforman las mejores caricaturas del 2010 al 2019.
	¡Ay!, la década del 2010, una década en la que tuvimos una interesante evolución musical y tecnológica, líderes políticos nefastos y el constante presagio de que el fin del mundo estaría cerca, porque lo que dijo la ONU es aterrador. Una década en la que los medios tradicionales murieron y en la que tu infancia fue pisoteada, aplastada, ninguneada y olvidada por estudios		0:10		El <u>intro</u> del video es muy dinámico, el cual asemeja el sonido de videojuegos. Cada video cuenta con imágenes y videos de la caricatura que habla.
			0:23		Los videos se conforman de imagen fija, crestomatía, imagen fija en ese orden. El presentador aparece al principio del video y cuando comienza el top desaparece, vuelve a parecer hasta que el top se termina.
			0:25		Para ejemplificar lo que dice se vale de recursos como memes y videos que no tienen que ver con la temática del


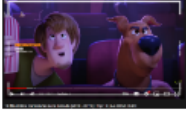




CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	corporativos grandes. Pero por alguna extraña razón, ahí sigues haciendo que sean las películas animadas más taquilleras de todos los tiempos. Y te estoy viendo a ti, el Rey León. Esta década estará marcada por el impresionante despegue y establecimiento del Internet en nuestra vida cotidiana, del cambio en nuestras formas de consumir series y películas, de la devoción casi religiosa que le tenemos a los memes y de la ridícula forma que cualquier persona puede humillarse por ser relevante. 15 minutos en Internet. Y por estas razones y muchas más de esta década, se ha convertido en una de		0:27		video
			0:32		
			0:34		
			0:37		

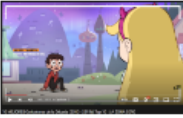



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	mis favoritas, porque es tan buena y tan mala a la vez que es impresionante.		0:39		
	Pero basta ya de hablar de cosas raras de la época. El punto es que la década del 2020 está a punto de empezar y no podemos iniciarla, sin mencionar como la década pasada impactó y marcó la industria de la animación. Tuvimos el renacimiento de varios canales de televisión, series de culto y una segunda época de oro enfocada a la animación para adultos.		0:42		
			0:47		
	A continuación, les presento las 10 mejores series animadas de la década. Algunas ya finalizadas, otras en		0:51		







CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>procesos de producción, pero todas estrenadas entre 2010 y 2019. Así que sin más que comentar, vamos a verlo.</p>		0:52		
	<p>En el mundo de los superhéroes tiene un gran número de equipos conformados por secuaces. Robín por lo general está en todos o casi todos dentro del universo, DC considerando esto, si una serie animada de los Jóvenes Titanes marcó la década del 2000, no sería buena. Una serie animada de otro famoso grupo de adolescentes con poderes que también incluye a Robín Justicia Joven apareció y revolucionó este tipo de series con un</p>		0:57		
		1:16			
		1:20			





CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>impresionante desarrollo de personajes, una trama compleja que iba evolucionando poco a poco y, sobre todo, una sensación de adrenalina y vértigo que atrapaba los fans. Y cuando fue cancelada por una decisión estúpida sobre ventas de juguetes, el mismo culto que generó la trajo de vuelta con una nueva temporada. Si la serie sacrificó ventas y ganancias para entregar televisión animada, pura y cruda, enfocada a adolescentes y eso se respeta por completo.</p> <p>La franquicia de Scooby d tiene 50 años de vida, sorprendentemente, y durante todo este tiempo solo una quinta</p>		1:29		
		1:32			
		1:35			
		1:41			



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>parte descubre fue relevante. Fue tanta la repetitividad de los personajes y de los misterios que dejó de importarle a muchas personas y de pronto llegó Misterios S.A. Esta nueva versión es la mejor versión existente que tiene la franquicia. Los personajes fueron reconstruidos con diseños modernos y llamativos y se les dieron personalidades tridimensionales. Además, se escribió una trama lineal con un misterio principal dividido en dos temporadas, algo nunca antes visto en cualquier versión existente. <u>Scoby doo</u> Misterios S.A. le dio una nueva vida a la franquicia, construyó nuevos fans y se consolidó como serie de</p>		1:43		
			1:45		
			1:48		
			1:51		

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>culto. Su corta vida dio hincapié a que existiese más versiones alternativas y nuevas formas de experimentar con <u>Scoby</u>. Como ese episodio de Supernatural o el cómic del <u>Scoby</u> apocalipsis. La nueva década también le inyectará nueva vida a <u>Scoby doo</u></p> <p>En los últimos diez años. Presenciamos una guerra increíble entre dos enemigos de antaño, Marvel y DC. Esta guerra estuvo presente en las salas de cine, en los cómics y en las series de televisión. Pero antes de que iniciara esta guerra con tantos universos cinematográficos y televisivos, Marvel ya había dado un paso</p>		2:02		
			2:04		
			2:09		
			2:13		








CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>hacia el futuro. Los héroes más poderosos del planeta nos entregaron <u>sorpresa</u> tras <u>sorpresa</u> tras <u>sorpresa</u>. Introdujo a los personajes más queridos del Universo Marvel y les dio relevancia antes de Marvel. Lo <u>hiciera</u> en el cine en <u>solo</u> dos temporadas. Respetó el canon de los cómics y considerando lo complejo que es el universo editorial, entregó una serie que hizo las delicias de todo fan y no tan fan. Es una lástima que una versión inferior la sustituyera por meras razones ejecutivas, pero los <u>Vengadores</u> aún se mantienen unidos en nuestros corazones.</p>		2:17		
			2:23		
			2:29		
			2:34		

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
-------------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	---------------------	-----------------




	<p>Antes de 2013 <u>Adult Swim</u> la casa productora experimental, con humor hecho para <u>mariguano</u> y personas con un humor retorcido. Sí, tenía muchas <u>joyitas</u> escondidas, pero nadie tomaba en serio a este bloque para adultos. Pero cuando una de sus nuevas series se convirtió en el estandarte de la animación moderna para adultos de una forma tan abrupta en muy poco tiempo, <u>Adult Swim</u>, tuvo que cambiar toda su estrategia de contenidos, manteniendo su esencia. Y vaya que lo han hecho de maravilla hasta ahora. <u>Rick y Morty</u>, con todo y su ridícula narrativa, crearon un universo</p>		2:41		
			2:42		
			2:46		
			2:50		


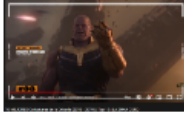
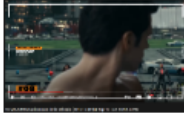



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>complejo e infinito en el que todo puede pasar. Entre tantas series animadas, lineales y con historias, se atrevieron a volver a las raíces. Y ahora la serie prefiere mostrar surrealismo y absurdo por encima de lo que sea que quieran los fans. La serie no será perfecta, pero destruyó la comedia actual e incluso se atreve a decir A la mierda. Los fans <u>Ricky Morty</u> solo trabajan para <u>Ricky Morty</u>.</p> <p>Esta es una opinión impopular, pero las series animadas de Disney de la década del 2000 no son tan buenas. Y durante los inicios del 2010 parecía que se repetiría esa</p>		2:59		
		3:01			
		3:06			
		3:10			



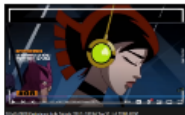

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>tendencia hasta que se le dio una oportunidad a los hermanos Pines. El resultado es una serie que se atrevió a desafiar a Disney y le ofreció éxito a cambio de ciertos sacrificios. Muy pocas personas han logrado desafiar a Disney como lo hizo <u>Alex Hirsch</u> y a pesar de tenerlo todo en contra, <u>Hirsch</u> puso sus objetivos por encima de los de Disney. Con dos temporadas, las aventuras de Mabel y <u>Dipper</u> nos engancharon, aterrorizaron y confundieron, y estas dos temporadas bastaron solamente para que el público se enamorara de los personajes y para que la animación tuviera a dos nuevos favoritos.</p>		3:15		
		3:21			
		3:37			
		3:44			



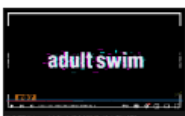


CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	Dos temporadas fueron suficientes para que Gravity Falls ayudara a renovar la generación de animación de Disney y para que elevara el estatus de <u>Hirsch</u> .		3:47		
	Endécada del 2010 también fue una década que logró que muchos directores y creadores de series animadas fuesen tratados como <u>rockstars</u> y probablemente no exista persona que entre más en esa definición que <u>Rebecca Sugar</u> . <u>Sugar</u> no solo desarrolló un universo intergaláctico con un montón de protagonistas poco convencionales y fuera de los estándares habituales, sino que también, junto con un		3:56		
			3:59		
			4:04		




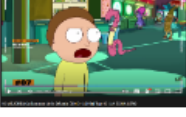
CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	montón de creadores, entregó una historia de aceptación, tolerancia y amor que aún sigue vigente.		4:06		
	Además de la impresionante construcción de números musicales que han sido los favoritos de muchas personas. Aunque no te guste <u>Steven Universe</u> , tienes que admitir que la música es maravillosa. <u>Steven Universe</u> mantiene una <u>fanboys</u> constante y fuerte, pero a pesar de eso, la serie ha podido sorprender más de una vez. Primero con las gemas, después con <u>Rose</u> cuarzo o diamante rosa y ahora con un <u>spin off</u> ubicado en el futuro. ¿Pero <u>Steven</u> tendrá		4:10		
			4:15		
			4:21		




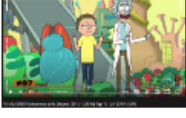

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>futuro en el 2020? O estamos presenciando su final definitivo</p> <p>Es imposible hablar de lo mejor de la década, sin mencionar hora de aventura, <u>Finn</u> y <u>Jake</u> revolucionaron la animación, impusieron un estilo visual, trajeron de regreso el complejo surrealismo en 2D por encima del barato sigue. Y aparte fueron los que marcaron tendencia con las historias lineales al inicio de la década. Admitámoslo, momentos como la revelación de la relación paternal entre el rey helado y Marcelino fueron de los momentos más increíbles en toda la historia de Cartoon Network. Momentos como ese y otros más</p>		4:25		
			4:29		
			4:34		
			4:51		

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>pusieron a hora de aventura en un estigma cultural altísimo, mucho más alto que el de otras series animadas, exitosas de igual o mayor forma. Quizás para muchos este puesto sea sorpresivo y hora de aventura debería estar más arriba, pero a pesar de que hora de aventura marcó el primer lustro de la década de forma brutal en todos los aspectos posibles y resucitó a un canal que se creía muerto, la realidad es que las aventuras de <u>Fin</u> y <u>Jake</u> que no podrán mantenerse relevantes de igual forma a partir de dos mil dieciséis, sin embargo, su legado cultural <u>continúa</u>.</p> <p>La salud mental las</p>		4:55		
			5:00		
			5:01		
			5:06		







CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>adiciones y la dependencia emocional son temas que no suelen tocarse en la animación a pesar de tener la etiqueta para adultos en el nombre de muchas series animadas deciden recargarse en el sexo, la violencia y la sátira social para funcionar, simplemente había muchas cosas que nos estaban tocando y seguían siendo temas para adultos y de pronto entro <u>BoJack</u> la depresión la infidelidad el dolor el alcoholismo y el trauma infantil son sólo un <u>pequeño</u> <u>pequeño</u> pincelazo de todo lo que ha hablado <u>BoJack</u> En seis temporadas <u>:Ricky morty</u> eran los estandartes de la animación para adultos</p>		5:13		
			5:18		
			5:25		
			5:33		

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
-------------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	---------------------	-----------------

	<p>pero <u>BoJack horseman</u> es la serie animada que se visibilizó temas realmente fuertes y se los presentó a un público entre bromas y chistes sin que nos diéramos cuenta, la fuerza mental de todos, nosotros se puso a prueba el ver a todos los personajes de caer sin poder salir adelante, pero al mismo tiempo gracias a eso nos enteramos de que la mejor forma de mejorar emocionalmente es a través del humor y del apoyo psicológico también.</p> <p>Cuando <u>Cartoon Network</u> nuncio que estrenaría una miniserie, la gente simplemente no lo puedo creer, era algo hasta risible las</p>		5:51		
			5:56		
			6:00		
			6:07		



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>miniseries a inicios de esta década eran algo impensable en más y se componían de animación y ahora cinco años después los papeles cambiaron <u>Wirt</u> y <u>Grek</u> llegaron a iluminar el bosque de los desconocidos y al mismo tiempo iluminaron una industria con arte en su máxima expresión más allá del jardín fue un evento único en su especie como un brutal y misterioso con una bestia digna de aparecer en nuestras más profundas pesadillas lo dije en su tiempo y lo vuelvo a recalcar más allá del jardín es algo que no se volverá a repetir en mucho mucho tiempo y espero honestamente que no se repita y que</p>		6:13		
			6:19		
			6:21		
			6:38		

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>se quedé como algo único de esta década.</p> <p>Cada década está marcada por una serie de actitudes y modas específicas y las caricaturas que marcan sus respectivas décadas saben expresar a la perfección eso, la regla de la temporalidad no encaja con ellas debido a que se ha moldeado por y para ese tiempo específico, para dar ejemplos en los ochenta pasó con las tortugas ninjas y en los noventa pasó con <u>Rend</u> y <u>Stimpy</u>.</p> <p>La serie que ha marcado el dos mil diez</p>		6:44		
			6:52		
			7:01		
			7:04		



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>tienen nombre y se llama el increíble mundo de <u>Gumball</u> de toda la serie en este top diez <u>Gumball</u> única que ha experimentado con los diferentes estilos de animación desde un inicio y si algo marcó a la década es que el arte fue más experimental que en otros tiempos con <u>Gumball</u> además entendió las audiencias sabía cómo era cómo actuaba y como solía comportarse y se adaptó a sus gustos y comportamientos con esto la serie le dio voz a las quejas habituales de los niños con un cínico personaje los niños son más inteligentes y críticos de lo que se cree conocer muy bien</p>		7:07		
			7:15		
			7:20		
			7:45		

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUION)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	<p>el mundo porque saben todo lo que pasa a su alrededor no son ciegos, <u>Gumball</u> se atrevió a tratarlos como personas pensantes e inteligentes, se atrevió darles algo hecho para ellos influenciado por ellos y por eso la considero como la mejor serie animada de la década.</p> <p>Y esto fue todo por mi parte, yo soy <u>Chucho Calderon</u> y nos vemos en el siguiente video aquí en la zona cero porque en poco visitaremos lo peor de la década, así que espero que estén muy bien preparados.</p>		7:53		
			8:05		
			8:07		
			8:11		



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
	Bueno, los dejo con los mejores comentarios. Chao		8:16		
	Pato araña siempre habrá un antes y un después de <u>Bojack</u> es una maldita joya de la animación casi con Chucho Guillermo sierra Cuéllar qué es más probable que <u>Bojack</u> pueda vivir una vida sin adicciones y con alguien que lo ame o en contra el <u>One Pice</u> obviamente el <u>One Pice</u> el intelectual vivimos en una sociedad en la que el <u>perreo</u> no lo hacen los perros.		8::24		
			8:29		
			8:44		

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			8:50		
			8:54		
			9:02		
			9:11		



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			9:13		
			9:18		
			9:25		
			9:34		





CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
			9:41		
			9:53		
			10:01		
			10:14		



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
-------------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	---------------------	-----------------

			10:21		
			10:25		
			10:28		
			10:35		

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
-------------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	---------------------	-----------------

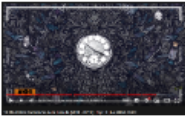
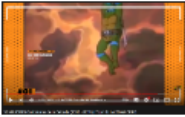
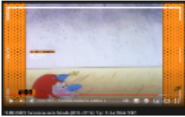

			10:43		
			10:55		
			11:00		
			11:07		



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
-------------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	---------------------	-----------------

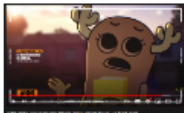
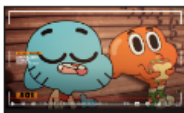


			11:13		
			11:15		
			11:20		
			11:24		

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
-------------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	---------------------	-----------------

			11:29		
			11:36		
			11:39		
			11:44		



CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
-------------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	---------------------	-----------------

			11:49		
			11:51		
			12:24		
			12:36		

CONTENIDO DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN TEXTUAL (GUIÓN)	DESCRIPCIÓN AUDITIVA	DURACIÓN DE LA NOTA/ SECCIÓN	DESCRIPCIÓN VISUAL:	INTERPRETACIÓN:
-------------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	---------------------	-----------------

			12:50		
			13:04		
			13:06		
			13:13 hasta el del video 13:31		



Bibliografía

- Adame, A. (5 de febrero del 2019). Todo lo que siempre quisiste saber acerca de las Instagram Stories. [Ya sea que estés buscando ganar seguidores, generar ventas, o mejorar tu interacción, las Instagram Stories te permitirán potenciar tu presencia social]. Recuperado de <https://blog.hootsuite.com/es/instagram-stories/>
- Adelantado Mateu, M. E., & Martí, J. (2011). Contenidos audiovisuales y televisivos para dispositivos móviles: una aproximación al mercado español. *AdComunica: Revista científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación*, (1), 99-113.
- Agatar Social. (5 de octubre). La maravillosa década de los 80's. 21 de octubre del 2021, de Agatar comunicación y marketing Sitio web: <https://agatar.es/la-maravillosa-decada-los-80s/>
- Agencia de psicionamiento web. (17 de noviembre del 2019). ¿Qué es streaming, qué significa y cómo funciona?. 07 de abril del 2021, de Agencia de psicionamiento web Sitio web: <https://leadsfac.com/marketing/que-es-streaming-que-significa-y-como-funciona/>
- Aguilar, M. (2016). Los millennials: la generación de las redes sociales. Universidad Iberoamericana Puebla. Repositorio Institucional. Recuperado de [http://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777\(2524\),3](http://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777(2524),3).
- Alaminos-Fernández, A. F. (2016). Estados de ánimo y las listas de reproducción en streaming en Spotify.
- Andréu, J. (2000). Las técnicas de análisis de contenido: Una revisión actualizada [en línea].
- Ardevol, E; Bertran, M; Callen, B & Perez, C (2003) "Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada".
- Ardèvol, E., & San Cornelio, G. (2007). Si quieres vernos en acción: YouTube. com. Prácticas mediáticas y autoproducción en Internet. *Revista Chilena de Antropología Visual*, 10(3), 1-29.



-
- Ardèvol, E., Bertrán, M., Callén, B., & Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (3)
 - Arias Arango, B. L., Torres Vásquez, O., & Rendón Arroyave, M. A. (2015). Construcción de la identidad de los adolescentes usuarios de internet en el Municipio de Amalfi.
 - Autor. (13 mar 2019). Youtube, responsable de casi el 40% del tráfico móvi. 25de abril del 2020, de satatistas Sitio web:
<https://es.statista.com/grafico/17338/composicion-del-trafico-mundial-de-des-carga/>
 - Bañuelos, J. (2009). YouTube como plataforma de la sociedad del espectáculo. *Razón y palabra*, 14(66).
 - Barbero, J. M. (2002). Jóvenes: comunicación e identidad. *Pensar Iberoamérica*, 6.
 - Barbetti, P. A., Marturet, A., & Cardozo, D. (2017). La juventud desde los marcos jurídicos. Análisis del Proyecto de la Ley Nacional de Promoción de las Juventudes y de la Ley Provincial de Juventud del Chaco.
 - BBC (2014) “La primera década del siglo XXI” en:
https://www.bbc.com/mundo/a_fondo/cluster_decada.shtml (consultado el 20-07-20)
 - Berrocal Gonzalo, S., Campos Domínguez, E. M., & Redondo García, M. M. (2012). Comunicación política en internet: La tendencia al “infoentretenimiento” político en “YouTube”. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 18(18, 2), 643-659.
 - Blasco Lucia, (2018) “¿Qué significa realmente ser un “Millennial” y cuáles son los mitos y las verdades sobre esta “generación perdida” En la página web del canal de BBC News, publicado el 19 de Enero del 2018, pudiéndose consultar en el siguiente enlace
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-42722807>
 - Bohórquez López, C. y Rodríguez Cárdenas, D. E. (2014). Percepción de Amistad en Adolescentes: el Papel de las Redes Sociales. *Revista Colombiana de Psicología*, 23 (2), 325-338. Recuperado de
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80434236007>



- Bolán, E. N., & Mantecón, A. M. R. (1991). Para interpretar a Clifford Geertz. Símbolos y metáforas en el análisis de la cultura. *Alteridades*, (1), 40-49.
- Cabrera, D. (2004). Imaginario social, comunicación e identidad colectiva. Recuperado el, 28 de Febrero del 2021
- Cano, Rosa Jiménez (23 de mayo de 2017). "Historias a medida en Snapchat", EL PAÍS. Consultado el 20 de octubre del 2020.
- Carlos Ruiz Gonzalez. (2021). Eric Yuan y la impresionante historia de Zoom. *El Financiero*, 1.
- Carrillo, A., & Umaña, N. (2021). 3 Modalidades organizativas de las unidades generacionales en dos momentos históricos. Jóvenes como agentes políticos en El Salvador., 51.
- Castells, M. (1999). Globalización, identidad y estado en América
- Castells, M. (2005). Globalización e identidad. *Cuadernos del mediterráneo*, 5, 11-20.
- Cataldi, Z., & Dominighini, C.. (2015). La generación millennial y la educación superior. Los retos de un nuevo paradigma. *Informática Educativa y medios audiovisuales*, 12, 7.
- Chirinos, N. (2009). Características generacionales y los valores. Su impacto en lo laboral. *Observatorio Laboral Revista Venezolana*, 2(4), 6.
- De la Torre, C. (1995). Conciencia de mismidad: identidad y cultura cubana. *Antología del pensamiento crítico cubano contemporáneo*, 227. Española, R. A. (1999). *Real academia española*. <https://www.rae.es/dpd/computador>
- Dimock, M. (2018). Definición de generaciones: dónde terminan los Millennials y comienzan los post-Millennials. *Centro de Investigación Pew*, 1, 87-102. En <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>
- Duarte, P., Sánchez, A., & Zapata, L.. (2017, Noviembre). MILLENNIALS, ¿IRRESPONSABLES O INCOMPREDIDOS? EL CASO DE LA UNIDAD ACADÉMICA PREPARATORIA GUASAVE DIURNA-UAS. *Universidad Autónoma de Sinaloa*, 5, 7.
- Fanjul, E. (2017). Qué es la internacionalización. *Escuela de comercio exterior*, 5.



-
- Fetterman, D. (1984). *Ethnography in Educational evaluation*. Beverly Hills: Sage.
 - Geertz, C. (2000). *La interpretación de las culturas* (Vol. 13). Barcelona: Gedisa.
 - GILBURG, DEBORAH. .2007. Brecha de Liderazgo.
Fuente:www.sun.com/emrkt/boardroom/newsletter/latam/0407expertinsight.html29k. (Consultado el 17-02-2009).
 - Giménez, G. (2005). *La cultura como identidad y la identidad como cultura*. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. México.
 - Gómez, D. R., & Roquet, J. V. (2009). *Metodología de la investigación*. Universitat Oberta de Catalunya.
 - Gonzalo, S. B., Domínguez, E. C., & García, M. R. (2012). Comunicación Política en Internet: La tendencia al "infoentretenimiento" político en YouTube/Political Communication on the Net: The trend to political "infotainment" in YouTube. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 18(2), 643.
 - GOOGLE; Millennials en YouTube: el valor para las marcas.(2017) .En <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/es-419/estrategias-de-marketing/video/millennials-en-youtube-el-valor-para-las-marcas/> (Consultado el 17 octubre del 2020)
 - Gurevich, A. (2016). El tiempo todo en Facebook. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, (69), 217-238.
 - Hall, Stuart; Gay, Paul du (comp.) (1996) *Cuestiones de identidad cultural*, Amorrortu, Buneos Aires, 2003. Latina. Santiago de Chile: PNUD, 1-18.
 - Hernández David "El curioso origen de Chromecast que sorprendió a la propia Google "en Computer Hoy Publicado el 01/08/2019 En la sección Tecnología en el siguiente enlace, <https://computerhoy.com/noticias/tecnologia/curioso-origen-chromecast-467167>
 - Hine, C. (2004) "Etnografía virtual" Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad Editorial.
<https://economipedia.com/definiciones/medios-de-produccion.html>



-
- Ibáñez, E., Cuesta, M., Tagliabue, R., & Zangaro, M. (2008). La generación actual en la universidad: el impacto de los millennials. In V Jornadas de Sociología de la UNLP 10, 11 y 12 de diciembre de 2008 La Plata, Argentina. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología.
 - Izquierdo-Castillo, J. (2015). El nuevo negocio mediático liderado por Netflix: estudio del modelo y proyección en el mercado español. El profesional de la información, 24(6), 819-826.
 - J.M. Sanchez (2013). Vine ¿La nueva moda en redes sociales? En: (Consultado el 20 de octubre del 2020)
<https://www.abc.es/tecnologia/moviles-aplicaciones/20130505/abci-vine-videos-aplicacion-moda-201305031338.html>
 - Javier Sánchez Galán. (20 de mayo del 2020). Medios de producción. 22 de abril del 2022, de Economipedia.
 - Keller, K. L., & Kotler, P. (2012). Dirección de marketing.
 - Kurs, C., García, C., & McIlvenna, J. . (2013). IA GENERACIÓ DE LOS MILLENNIALS . “The Next Normal. An unprecedented look at Millennials worldwide”, 1, 2.
https://www.100research.com/boletines/10_la_generacion_de_los_millenials_pdf.pdf De ESOMAR Base de datos.
 - Larraín, M. E., & Zegers, B. (2002). El Impacto de la Internet en la Definición de la Identidad Juvenil: Una Revisión. Psykhe, 11(1).
 - Leccardi, C., & Feixa, C. (2011). El concepto de generación en las teorías sobre la juventud. Última década, 19(34), 11-32.
 - Lévy, P. (2007). Cibercultura: informe al Consejo de Europa. Cibercultura, 1-254.
 - Liliana García Ruvalcaba. (2011). Skype en la docencia. 21 de septiembre del 2021, de Observatorio de Tecnologías para el Aprendizaje Centro de Aprendizaje en Red Sitio web:
<https://blogs.iteso.mx/ote/2011/09/08/skype-en-la-docencia/>
 - López Catañeda Maryuri “Qué son las apps y tipos de apps”. Universidad Tecnológica Pereira en



<http://univirtual.utp.edu.co/pandora/recursos/2000/2591/2591.pdf>

(Consultado el 5 de octubre del 2020).

- López Delgado, D. (2018). Estudio de las plataformas de streaming.
- López, L. P. D., López, B. A. S., & Rivera, I. L. Z. (2017). Millennials, ¿irresponsables o incomprendidos? El caso de la Unidad Académica Preparatoria Guasave diurna-UAS. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 5(10), 36-42.
- Lozano, J. C. (1996). La sociología de la producción de mensajes. *Teoría e investigación de/a comunicación de masas. México: Alhambra Mexicana*.
- M Koury Juan;Hirschhaut Miguel, (2020) “Reseña Histórica del COVID-19 ¿Cómo y por qué llegamos a esta pandemia?” En Acta Odontológica Venezolana en el siguiente link
<https://www.actaodontologica.com/ediciones/2020/especial/art-2/> consultado el 24 de Julio del 2020
- Martin, M. (2008). La teoría de las generaciones de Ortega y Gasset: una lectura del siglo XXI. *Tiempo y espacio*, (20), 98-110.
- Maryam Moshi .(2020). Estadísticas YouTube 2020 [Infografía] – 10 Datos fascinantes de YouTube. En
<https://www.oberlo.com.mx/blog/estadisticas-youtube> (Consultado el 16 de octubre del 2020).
- Maryuri López Castañeda. (2015). Maryuri López Castañeda. 23 de junio del 2021, de Universidad Tecnológica de Pereira Sitio web:
<http://univirtual.utp.edu.co/pandora/recursos/2000/2591/2591.pdf>
- MATUTE, MARTHA .2007. La revolución laboral de la” generación Y”.
Fuente:
<http://www.cincodias.com/articulo/Sentidos/revolucionla-boralgeneración/20070521casdcicst.//cde5sel>. (Consultada el 18-02-2020)
- Mazzuca, R., Bleynt, H., Mazzuca, S., Ayerza, R., Calzado, A., Donatello, I., ... & Tendlarz, E. (2005). La identificación en el primer Lacan. In *XII Jornadas de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur*. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires.
- Medina Salgado, C. (2016). Los millennials su forma de vida y el streaming.



- Morales, D. P. (2004). El fenómeno de consumo y el consumo en marketing. Convergencia. Revista de Ciencias Sociales, 11(34), 221-250.
- Moya, M., & Vázquez, J. (2010). De la Cultura a la Cibercultura: la mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad. Cuadernos de antropología social, (31), 75-96
- Muy interesante (2019). "2010-2019: Los sucesos más importantes de la década".
En:<https://www.muyinteresante.com.mx/ciencia-y-tecnologia/2010-2019-los-sucesos-mas-importantes-de-la-decada/> (Consultado 20-07-2020)
- Myriam Quiroa. (12 de enero del 2020). Producción. 22 de abril del 2022, de Economipedia Sitio web:
<https://economipedia.com/definiciones/produccion.html>
- National Geographic. (2013). Sobre los 90, la década que nos conectó. 15 de febrero del 2021, de National Geographic Sitio web:
<https://web.archive.org/web/20151223050653/http://natgeotv.nationalgeographic.es/es/los-90-la-decada-que-nos-conecto-documental/sobre>
- Navarra, A., & Pinotti, C. M. (2017). Online knapsack of unknown capacity: how to optimize energy consumption in smartphones. Theoretical Computer Science, 697, 98-109.
- Navarrete-Cazares, Z. (2015) ¿Otra vez la identidad?: Un concepto necesario pero imposible. Revista mexicana de investigación educativa, 20(65), 461-479.
- Navia, A. S. (2008). Realidad aumentada sobre web y vídeo en tiempo real: Plataforma de trabajo colaborativo para asistir al diseño arquitectónico. In Congreso SIGraDI (Vol. 14).
- Nivon Bolán, E., & Rosas, A. M. (1991). Para interpretar a Clifford Geertz. Símbolos y metáforas en el análisis de la cultura.
- Organismo Internacional para la juventud. (2016). MILLENNIALS ¿UNA CATEGORÍA ÚTIL PARA IDENTIFICAR A LAS JUVENTUDES IBEROAMERICANAS?. Octubre, 2019, de Organismo Internacional Para las Juventudes Sitio web:
<https://oij.org/wp-content/uploads/2017/08/Sobre-la-categori%C3%A1-Millennials-Versi%C3%B3n-web.pdf>.



-
- Páramo, D., & Díaz, D. (2004). Cultura de consumo. Caso: Licores en Barranquilla. Ediciones Uninorte.
 - Peñalosa, M., & Lopez, A. . (2016 julio-diciembre). La generación de los millenials frente al consumo socialmente responsable. 23, XII, 73-81.
 - Pérez Condes, M. (2016). Influencer engagement, una estrategia de comunicación que conecta con la generación millennial.
 - Pérez Curiel, C., & Luque Ortiz, S. (2018). El marketing de influencia en moda. Estudio del nuevo modelo de consumo en Instagram de los millennials universitarios.
 - Pérez, E. G. (2018). La fuga de los millennials de la televisión lineal. Revista latina de comunicación social, (73),1231-1246.
 - Pindado, J. (2006). Los medios de comunicación y la construcción de la identidad adolescente. Zer: Revista de estudios de comunicación= Komunikazio ikasketen aldizkaria, 11(21).
 - Piñuel Raigada, J. L., & Gaitán Moya, J. A. (1995). Metodología general. Conocimiento científico e investigación en la comunicación social. *Madrid: Síntesis*.
 - Prensky, M., & Calatayud, V. G. (2018). Entrevista a Marc Prensky. RIITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, 12-21.
 - Prieto, F. P. (2008). Diseño de materiales multimedia: web 2.0. Instituto Superior de Formación y Recursos en Red para el Profesorado.
 - Quiñones-Bonilla, F. (2005). De la cultura a la cibercultura. Hallazgos, 4, 174-190.
 - Quiroa Myriam (2020). Producción. Economipedia.com. Subido el 12 de Enero del 2020 en el siguiente enlace.
<https://economipedia.com/definiciones/produccion.html#:~:text=La%20producci%C3%B3n%20es%20la%20actividad,utilizados%20para%20satisfacer%20una%20necesidad>
 - Reguillo, R. (2012). Navegaciones errantes: de músicas, jóvenes y redes: de Facebook a Youtube y viceversa. Comunicación y sociedad, (18), 135-171.
 - Rivera, C., Canacas, I. B., Jovel, D. E., & Romero, J. A. (2017). Millennials: El nuevo reto del Marketing. Realidad Empresarial, (3), 7-13.



- Ruiz J. (2017). Millenials y redes sociales: estrategias para una comunicación de Marca efectiva. Miguel Henández Comunicación Journal, 8, 34-367.
- Ruiz, M. R. y Aguirre, A. G. (2015) "Texto Estudios sobre las culturas contemporáneas" Época III Volumen XXI Número 41, Colima pp 67-96.
- Sabán Antonio "De la televisión tradicional a la Smart TV: historia evolutiva" Publicado el 2 de febrero de 2016 en el siguiente enlace <https://hipertextual.com/2016/02/smart-tv-suhd>
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., & Pérez, M. D. L. L. C. (1998). Metodología de la investigación (Vol. 1). México: Mcgraw-hill.
- Sánchez Galán Javier (2020), *Medios de producción*. Economipedia.com. Subido el 02 de Mayo, 2020 en el siguiente enlace: <https://economipedia.com/definiciones/medios-de-produccion.html#:~:text=Desde%20un%20punto%20de%20vista.el%20concepto%20de%20propiedad%20privada>.
- Saucedo, M., Hernández, A., Amazcua, B., & De la Peña, A. (Noviembre 2018). Millenials una generación que consume y gasta diferente. VI Congreso Virtual Internacional Transformación e Innovación en las Organizaciones, 1, 10. 2019, octubre 12, De <https://www.eumed.net/actas/18/trans-organizaciones/29-millennials-una-generacion-que-consume-y-gasta-diferente.pdf> Base de datos.
- Scolari, C. (2008). Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Editorial Gedisa.
- Silva Silva, Alicia LA GLOBALIZACIÓN CULTURAL Y LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN COMUNICACIÓN EN LA CIBERSOCIEDAD Razón y Palabra, núm. 64, septiembre-octubre, 2008 Universidad de los hemisferios Quito, Ecuador
- Silver, D.(1996) Introducción a la cibercultura: mirando hacia atrás, mirando hacia adelante: estudios de cibercultura. Web. estudios: Reconectando los estudios de medios para la era digital , 19-30.
- Snapchateando, ¿Cómo funciona Snapchat?(2016). En:<https://web.archive.org/web/20160815071913/http://www.snapchateando.com/como-funciona-snapchat/> (Consultado el 20 de octubre del 2020)



-
- Spiegato. (2022). ¿Qué es la producción de medios digitales? 24 de abril del 2022, de Spiegato Sitio web:
<https://spiegato.com/es/que-es-la-produccion-de-medios-digitales>
 - Statista, Youtube, responsable de casi el 40% del tráfico móvil.(2019). En <https://es.statista.com/grafico/17338/composicion-del-trafico-mundial-de-des-carga/>
 - VARELA, A. (2012). Los “Y” ó millennials: atributos generacionales versus perfil ideal del extensionista contemporáneo. Jornadas Nacionales Extensión Rural, 18, 07-09.
 - Villa, D., Dorsey, J., & Denison, E. (2018). The state of Gen Z 2018. The Center for Generational Kinetics.
 - Yúbal Fernandez. (18 Marzo 2020). Google Hangouts Meet: qué es y en qué se diferencia con el Hangouts clásico. 23 de junio del 2021, de Xataka Basics Sitio web:
<https://www.xataka.com/basics/google-hangouts-meet-que-que-se-diferencia-a-hangouts-clasico>
 - Zegers, B., & Larraín, M. E. (2011). El impacto de la Internet en la definición de la identidad juvenil: Una revisión. Psykhe, 11(1).

