



**PROPUESTA DE NARRATIVA AUDIOVISUAL PARA REELS DE VIAJES
EN INSTAGRAM**

Kevin Salazar Rios

Trabajo de grado presentado para optar al título de Comunicador Audiovisual y Multimedial

Asesores

Nicolás Mejía Jaramillo, Magíster (MSc) en Antropología Visual

Ana Victoria Ochoa Bohórquez, Magíster (MSc) en Historia

Universidad de Antioquia
Facultad de Comunicaciones y Filología
Comunicador Audiovisual y Multimedial
Medellín, Antioquia, Colombia
2022

Cita

(Salazar Rios, 2022)

Referencia

Salazar Rios, K., (2022). *Propuesta de narrativa audiovisual para Reels de viaje en Instagram* [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Estilo APA 7 (2020)



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes.

Decano/Director: Edwin Alberto Carvajal Córdoba.

Jefe departamento: Juan David Rodas.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Dedicatoria

Dedicado a mi madre y a todas las personas que encuentran en los viajes posibilidades para contar la vida, a quienes están dispuestos a conocer y dejarse sorprender, a quienes viajan con su cámara e inmortalizan cada momento.

Agradecimientos

A mi familia, a mis amigos, a todos aquellos que me han acompañado en cada uno de los viajes para la construcción de nuevas aventuras, a quienes han estado presentes en la construcción de este trabajo de grado, a mis profesores, y a mí por confiar en mis capacidades y en el proceso.

Tabla de contenido

Abstract	8
Resumen	8
Tema	9
Objetivos	10
Objetivo general	10
Objetivos específicos	10
Resultado y productos esperados	10
Introducción	10
Planteamiento del problema	12
Estado del Arte	15
Acercamiento a la narrativa	15
Narrativa y entornos digitales	18
Nuevos formatos narrativos en Instagram	20
Marco Teórico	24
Narratología	25
Narrativa audiovisual	26
Entornos digitales	30
Videos en nuevas plataformas digitales	31
Narrativa audiovisual en videos de viajes	32
Análisis de entornos digitales	33
Narrativa audiovisual de videos de viajes en Instagram	34
Metodología	34
Hablemos de Instagram como interfaz	35
Reels	37

Proceso de creación:	38
Elementos del lenguaje audiovisual en los referentes:	38
Filmmakers	41
Explorando la realización de reels de viajes	44
Es momento de viajar y crear	53
Propuestas de fotografía y Sonido	54
Paleta de colores y looks	54
Luz	54
Memorias del momento de creación:	58
Reflexiones finales	59
Conclusiones:	60
Referencias	61
Anexos	63

Lista de figuras

Figura 1	Clasificación de Reels	40
Figura 2	Captura de pantalla del perfil de Instagram de @Luchosierram	41
Figura 3	Captura de pantalla del perfil de Instagram de @anarcgyatsea	42
Figura 4	Captura de pantalla del perfil de Instagram de @matiasderada	43
Figura 5	Captura de pantalla del perfil de Instagram de @jaiderrios	44
Figura 6	Captura de pantalla de Reel publicado en el perfil de @Luchosierram	45
Figura 7	Captura de pantalla de prototipo de Reel.	48
Figura 8	Captura de pantalla de Reel publicado en el perfil de Instagram de @anarcgyatsea	48
Figura 9	Captura de pantalla de prototipo de Reel.	49
Figura 10	Captura de Pantalla de Reel publicado en el perfil de Instagram de @matiasderada	50
Figura 11	Captura de pantalla de prototipo de Reel	51
Figura 12	Captura de pantalla de Reel publicado en el perfil de Instagram de @Jaiderrios	52
Figura 13	Captura de pantalla prototipo de Reel de Ritmo	53
Figura 14	Propuesta de paleta de colores	54
Figura 15	Referentes de iluminación.	54
Figura 16	Referentes de planos.	55
Figura 17	Guion técnico/Storyboard	56
Figura 18	Fotografía tomada en rodaje	58
Figura 19	Fotografía tomada en rodaje	58

Figura 20 Fotografía tomada en rodaje

58

Figura 21 Fotografía tomada en rodaje

58

Abstract

The different updates of Instagram since its birth, the possibility of building an audience and the new advantages it offers for users, make different audiovisual filmmakers interested in this application. In other words, Instagram is beginning to be perceived as a space where filmmakers can explore new processes of audiovisual creation and narrative. In addition, it is perceived as a platform that allows to put into circulation these creative processes, resulting from the use of elements of the audiovisual language, which were originally intended for other platforms and devices.

Thus, taking into account the relevance of audiovisual pieces on different platforms as a means of dissemination, this project aims to propose an audiovisual narrative for the creation of travel Reels for Instagram.

Resumen

A lo largo de los últimos años las redes sociales han ganado protagonismo en las sociedades contemporáneas. Según el reporte de 2020 de We Are Social. Instagram es una de las redes sociales más usadas en Colombia, con más de 12 millones de usuarios activos. Esta red social nació como una plataforma para compartir únicamente imágenes desde dispositivos móviles inteligentes, con la posibilidad de usar filtros con estética vintage, propias de las cámaras instantáneas como Polaroid. En el año 2013, según la publicación digital Hypertextual, Instagram incluyó por primera vez la opción de publicar video en su plataforma.

Después de diferentes actualizaciones, según a lo largo de su trayectoria, la plataforma de Instagram admite nuevos formatos para la publicación de videos, a saber: en Vivo, Stories, publicaciones en feed e IGTV (Osma, 2019). Además, permite la integración de diferentes tipos de contenido audiovisual realizados con herramientas externas a la plataforma, como equipos profesionales de registro visual y sonoro.

Las diferentes actualizaciones de Instagram desde su nacimiento, la posibilidad de construir un público y las nuevas ventajas que ofrece para los usuarios, hacen que diferentes realizadores

audiovisuales se interesen por esta aplicación. Es decir, Instagram empieza a ser percibida como un espacio en el que los realizadores pueden explorar nuevos procesos de creación y narrativa audiovisual. Además, es percibida como una plataforma que permite poner en circulación estos procesos creativos, resultado de un uso de elementos propios del lenguaje audiovisual, los cuales estaban pensados en un principio para otras plataformas y dispositivos.

Así, teniendo en cuenta la relevancia de las piezas audiovisuales en diferentes plataformas como medio de difusión, este proyecto tiene como objetivo proponer una narrativa audiovisual para la creación de Reels de viaje para Instagram.

Para lograr dicho objetivo, se pretende identificar los elementos constituyentes de la narrativa audiovisual que componen las piezas visuales de cuatro perfiles de filmmakers de viaje difundidos en la plataforma de Instagram, los cuales son: @luchosierram, @jaiderios, @matiasderada y @anarcgyatsea. Esta identificación permitirá analizar la narrativa audiovisual presente en algunas creaciones visuales de los perfiles mencionados, y reconocer a su vez las características comunicativas que poseen las piezas de video de Instagram, además de sus posibles afectaciones a la narrativa audiovisual. Con todo esto, se busca responder a la pregunta respecto a la forma en la que estos usuarios filmmaker logran adaptar sus creaciones a los parámetros de estas plataformas.

Cabe resaltar que este proyecto resulta importante en la medida en que su desarrollo permitiría reconocer las nuevas posibilidades creativas que surgen a partir de la implementación de elementos de la narrativa audiovisual, en procesos de creación audiovisual concebidos para una red social como Instagram.

Tema

Narrativas audiovisuales de video de viajes para Instagram.

Objetivos

Objetivo general

Realizar un Reel de viaje a partir de las narrativas audiovisuales que se pueden hallar en Instagram.

Objetivos específicos

- Reconocer las características comunicativas y de difusión de video que posee Instagram y sus posibles afectaciones a la narrativa audiovisual.
- Indagar en las narrativas audiovisuales presentes en los perfiles de Instagram de cuatro filmmakers de viajes: @luchosierram, @jaiderios, @matiasderada, @anarcgyatsea y cómo se crea la estructura narrativa para la creación de Reels de viajes.
- Diseñar una propuesta estética y de producción para la realización de Reels de viajes para Instagram.

Resultado y productos esperados

Se espera que este proyecto dé como resultado un de Reel de viaje aplicable a Instagram.

Introducción

La posibilidad de desarrollar un potencial creativo es una de las razones por las que elegí estudiar Comunicación Audiovisual, ya que este campo permite la exploración de diferentes maneras de expresión y estimula la capacidad de adaptación frente a diferentes lenguajes y formatos. Me he visto interesado especialmente por la imagen en movimiento como forma de expresión. Es por esto que a la hora de ver una película o un video, mi atención se enfoca en el tratamiento de la imagen y en elementos técnicos narrativos de la fotografía.

Desde hace un tiempo, he estado interesado en explorar piezas de video en plataformas digitales, ya que estas cuentan con características que me resultan relevantes, como la duración, menor que la de una película, y la calidad, similar a la que se puede encontrar en el cine. Me he visto

impulsado a realizar un rastreo de estos videos, pues de esta forma estoy permanentemente enterado de propuestas de narrativas y formatos. Gracias a esto, he podido identificar a distintos realizadores audiovisuales que han optado por crear contenido para Internet, cuyas creaciones se convierten, eventualmente, en un referente para la realización de mis piezas.

Estos referentes me motivan a crear desde la experiencia. Por esta razón, estoy constantemente pensando en la mejor manera de contar mis vivencias a través de mi cámara. Así, cuando viajo, mi objetivo se constituye en lograr una pieza de video de calidad para compartir en Instagram, a través de la cual pueda evidenciar la construcción de una mirada estética propia.

Instagram es precisamente la red social que me interesa, ya que es en esta plataforma en la que he identificado perfiles de personas que se denominan a sí mismas como ‘filmmakers’. Sumado a esto, he identificado en sus seguidores, ‘Megustas’ y comentarios de usuarios que comparten intereses por las situaciones o elementos grabados, en este caso los viajes. Por consiguiente, se puede reconocer a una comunidad que se caracteriza por los videos de viajes que se comparten. Por último, estas piezas visuales parecen dar cuenta de una apropiación y de un manejo de elementos de la narrativa audiovisual, lo que hace que luzcan como producciones de alta calidad.

Entonces, he decidido centrar este proyecto en el análisis de los videos publicados por cuatro filmmakers en Instagram. Me interesa conocer las herramientas narrativas que se conjugan en el proceso creativo de los autores, las posibilidades que la plataforma de Instagram brinda para personas apasionadas y profesionales en video. Posteriormente, quisiera usar las herramientas que he adquirido a lo largo de mi formación y los resultados de esta investigación, para emprender procesos de realización de videos aplicables a Instagram.

Para finalizar, considero que este proyecto es pertinente para el medio ya que, con base en mi experiencia en el entorno académico y laboral, no hay muchos realizadores audiovisuales que estén aprovechando los beneficios de esta red social. En esta misma vía, el presente trabajo puede constituirse en un aporte a la comunidad audiovisual, ya que permitiría identificar elementos de la narrativa audiovisual en las plataformas digitales. Dichos elementos podrían ser explorados

posteriormente desde múltiples perspectivas e incluso contribuir a la construcción de comunidades digitales en Instagram que se interesen por este tipo de videos.

Planteamiento del problema

El desarrollo de Internet y las redes sociales, junto a la fácil adquisición de dispositivos electrónicos inteligentes, ha permitido que la publicación de piezas de video esté al alcance de los usuarios de las redes sociales. Actualmente, aplicaciones como Instagram permiten compartir contenido creado a partir de cámaras y demás herramientas profesionales de imagen y sonido. La creación de contenido al alcance de los usuarios evidencia que el Internet, “se ha convertido en un escenario de intercambio, donde el usuario comparte, produce, crea y desafía los formatos convencionales con el objetivo de instaurar relaciones más abiertas y dinámicas” (*Casas et al, 2018, p.42*). De tal manera que cualquier usuario es un productor de contenido en potencia.

Así, elementos propios del lenguaje narrativo audiovisual como: planos, secuencias, escenas, ritmo, entre otros, son utilizados por los usuarios para generar contenido en el que comparten, cuentan y promueven experiencias. Así, León (2018), en lo referente a los usuarios creativos, dice que se valen de estos elementos del lenguaje audiovisual “otorgándole una mayor calidad audiovisual al contenido” (p.26), además, menciona que normalmente estos usuarios “utilizan programas de edición de vídeo profesionales como puede ser Adobe Premiere o Final Cut Pro X.” (p,26). Como ejemplo de esto, aparece el realizador audiovisual @luchosierra, quien ha visto en Instagram la plataforma perfecta para experimentar nuevos formatos y narrativas, ya que esta le permite compartir sus experiencias de viajes en lugares naturales y de recreo a partir de una visión estética propia.

Instagram parece constituirse como un punto de encuentro digital entre distintas comunidades que comparten dentro de ellas productos visuales, ya sean realizados por terceros o por los usuarios mismos. La aplicación representa entonces lo que Nuria Lloret, en su texto *Nuevos*

escenarios, nuevas formas de expresión narrativa: La Web 2.0 y el lenguaje audiovisual, afirma respecto a la movilización de grupos sociales a través de Internet:

Con el surgimiento del llamado movimiento Web 2.0, se ha evidenciado la capacidad de Internet para movilizar colectivos. De un lado porque las nuevas aplicaciones permiten al usuario convertirse en creador y consumidor de contenidos según sus propias y particulares necesidades, pero, por otro lado, porque le permite integrar e integrarse en comunidades que comparten gustos, necesidades, sueños, sentimientos y experiencias (2008)

La posibilidad de consumir productos audiovisuales, al tiempo que se brindan las herramientas para producir contenido, aparece como una característica importante para que algunas plataformas se constituyan en un lugar de integración. Instagram parece ser una de estas aplicaciones que permiten la construcción de comunidades, pues según los datos expuestos en el sitio web We Are Social, Instagram ocupa el puesto número 4 entre las aplicaciones más utilizadas por los colombianos, ocupando a su vez Colombia el número 17 entre los países con mayor cantidad de usuarios activos en Instagram del mundo.

Este gran número de usuarios consumidores y productores de contenido constituye la materia prima de múltiples estudios. Diferentes autores han establecido tipos de usuarios y de material interactivo. Entre todos estas clasificaciones, a la presente investigación le interesa en particular el concepto de ‘filmmaker’. Por esta razón, y con el propósito de precisar la definición del término, que será utilizada para este trabajo, se consultaron diferentes diccionarios. Así, en el Diccionario de la Lengua Española el término ‘cineasta’ es definido como: “persona que trabaja en la industria artística del cine, en función destacada” (2020). Por su parte, WordReference.com da dos definiciones del término ‘filmmaker’; la primera definición es: “productor o director de imágenes en movimiento, especialmente aquel que trabaja en todas las fases de producción”; y la segunda, como “una persona que hace películas” (WordReference,2020). Así, en este proyecto, el término ‘filmmaker’ hará alusión a aquella persona que realiza videos para diferentes

plataformas, y emplea los elementos de la narrativa audiovisual para construir una propuesta estética propia.

Es precisamente dentro de esta categoría donde se hallan las cuatro cuentas de filmmakers de viaje para Instagram que constituirán el objeto de estudio del presente trabajo. Estos usuarios, a saber: @matiasderada, @luchosierra, @jaiderios y @anarcgyatsea, realizan videos de viaje concebidos para un medio de difusión específico, cuyos consumidores potenciales comparten algunos intereses, razón por la que se encuentran generalmente agrupados en una comunidad virtual.

No obstante, hay diferentes cuestiones que complejizan, desde el quehacer audiovisual, la percepción que se tiene de las realizaciones de video de viaje en Instagram. Por ejemplo, las estadísticas de esta plataforma buscan dar al usuario información relevante respecto al alcance y a la interacción de su publicación, más este resultado no corresponde necesariamente con una pieza audiovisual que dé cuenta de un saber audiovisual. No hay una descripción de los elementos propios de la narrativa audiovisual que logren darle un sustento técnico-objetivo al juicio estético-subjetivo de los usuarios.

El acercamiento a la descripción de los elementos de la narrativa y de la técnica audiovisual podría aportar cuestionamientos interesantes para este campo de estudio. Se puede pensar que no es lo mismo producir contenido para cine que para redes sociales con unas características técnicas y un comportamiento de usuarios disímiles. De ahí que, conocer las formas en las que estos quehaceres propios de la narrativa audiovisual han tenido que adaptarse, propiciaría el reconocimiento de técnicas narrativas novedosas que den cuenta de los nuevos formatos, como el vídeo vertical de Instagram. Además, todo esto nutriría la reflexión sobre el futuro del lenguaje audiovisual.

Por esta razón, la identificación de los elementos serviría para reconocer piezas audiovisuales creadas con una intención estética clara, planificada y no producto únicamente de una interacción inmediata. De tal forma, la propuesta de una narrativa específica para crear videos sobre viajes implica conocer las relaciones que se establecen entre elementos de la narrativa audiovisual y las

redes sociales como Instagram en su plano técnico, y en su papel como lugar de interacción social (consumo y producción de contenido).

Además del conocimiento de las relaciones mencionadas arriba, la propuesta de una narrativa audiovisual plantea la necesidad de hacer dialogar a los elementos de la narrativa audiovisual comunes a muchas creaciones con la marca de un estilo propio; sin dejar de lado la buena recepción que se espera de un modelo que se propone como el ideal.

La presente investigación parte de la problemática que supone identificar elementos de la narrativa audiovisual que permitan la construcción de un modelo narrativo ideal para un tipo determinado de contenido en una red social con sus propias dinámicas interactivas, basadas en lo audiovisual, como lo es Instagram.

En la plataforma confluye diferente contenido, el cual funciona como medio de expresión audiovisual en el que el usuario da cuenta del resultado de la experimentación con nuevos formatos y narrativas. Para la comunicación audiovisual es importante estudiar esto, ya que se trata de una posibilidad creativa para diferentes realizadores audiovisuales que estén buscando nuevas narrativas para ser utilizadas en redes sociales. De allí la necesidad de responder a la pregunta sobre la naturaleza y los tipos de elementos presentes en la narrativa de los videos de viaje en Instagram.

Estado del Arte

Acercamiento a la narrativa

Las nuevas plataformas digitales cuentan con unos parámetros establecidos para los diferentes tipos de publicaciones que los usuarios deseen realizar. Por mencionar solo algunos ejemplos, Twitter establece un número límite de caracteres por trino, Facebook estipula una cantidad máxima de amigos por usuario, e Instagram que dentro de sus posibilidades admite diferentes formatos de video, cada uno con tiempos y diferentes dinámicas de interacción preestablecidos. Así, en un principio parece que los usuarios deben acomodarse estrictamente a las posibilidades que brinda cada una de las plataformas. Sin embargo, el uso constante y en aumento de estas,

junto con la necesidad de explorar al máximo las posibilidades narrativas de los aplicativos, parecen dar como resultado una serie de casos en los que el relato adquiere nuevas formas, en las cuales se logra apreciar una pieza estéticamente lograda cuyo fondo resulta de interés para una comunidad digital específica.

A partir de esta situación en la que se pueden identificar diferentes tipos de contenido y formatos, la presente investigación se interesa por el uso de narrativas audiovisuales utilizadas en videos de viajes para Instagram, específicamente en el formato Reel, que son videos de reproducidos en vertical y con una duración de máximo 60 segundos. Con el ánimo de proponer una narrativa audiovisual para la creación de este tipo de videos para esta plataforma, la búsqueda de antecedentes debe brindar elementos que permitan el reconocimiento y el análisis de las estructuras que componen el relato en un aplicativo digital como Instagram.

Además, el rastreo de la información pretende hallar investigaciones que permitan aproximarse al estudio de la narrativa desde la segunda mitad del siglo XX hasta el presente. Estos acercamientos teóricos darán cuenta de una serie de elementos que se van integrando a la creación narrativa, a partir de las innovaciones tecnológicas y las formas de socialización que se derivan de ellas.

Aristóteles intentó crear un mapa de elementos para la narración en su obra *La poética*. Tiempo después, Gérard Genette (1930-2018) lo retomó en sus trabajos *Figuras I, Figuras II, Figuras III*, con el propósito de crear una gramática que prescribiera un método para la enseñanza de la narración como una ciencia.

A propósito de Genette, Paula Ortiz nos dice, en su artículo *Gérard Genette y la ciencia del relato* (2018), que “fue uno de esos pensadores del siglo XX que se dieron cuenta de la importancia que tiene el relato en nuestra identidad individual y colectiva” (13). Esto se debe a que Genette estableció las bases de la narratología, dotando de herramientas el estudio y la creación de las construcciones narrativas. Su enfoque estructuralista permitió que se reconocieran elementos comunes a todos los textos narrativos, para posteriormente identificar sus relaciones y comprender la manera en las que estas se establecen.

Genette dejó importantes propuestas en sus tres obras *Figuras*, publicadas entre los años 1966-1972, en las que exploró distintos aspectos de una ciencia de la narrativa que él denominó: narratología. En la obra *Figuras III*, Genette articuló ideas sobre el lenguaje literario y realizó un análisis narratológico, el discurso del relato. Propone tres planos en el proceso de la comunicación narrativa, a saber: la historia: significado o contenido narrativo; el relato: discurso o texto narrativo (el significante); narración: acto narrativo productor, conjunto de la situación real o ficticia en la que se produce. Es así como el análisis narrativo permite estudiar las relaciones que existen entre estos tres planos mencionados.

Bernat Castany Prado (2008) realizó una Síntesis de la obra *Figuras III* de Gérard Genette en la que pretendió recopilar las ideas de esta obra en un texto menos extenso y poco confuso. Según Prado, Genette articula el término relato en tres planos: Historia, Relato y Narración:

Quando utilizamos dicho término solemos pensar básicamente en tres cosas. La primera, que el autor llamará propiamente “relato” o “discurso narrativo”, es el enunciado narrativo (oral o escrito) que relata un acontecimiento o serie de acontecimientos; la segunda, que llamará “historia” o “diégesis”, es la sucesión de acontecimientos que el “relato” narra; y la tercera, que llamará “narración” o “enunciación”, es el acto de narrar tomado en sí mismo. (Prado, p.1)

Así, un estudio narratológico trata de identificar en qué medida y de qué formas los elementos que componen la narración configuran el discurso del relato. El análisis de estas configuraciones estructurales se funda sobre conceptos tomados de la gramática verbal, ya que se concibe a todo relato como un desarrollo de una forma mínima, como lo es la verbal. El análisis se centra en características como el tiempo, el modo y el aspecto - la voz, para este caso. Todo esto permite que se reconozcan dinámicas como subordinación, cooperación y coordinación dentro de unas estructuras que aparecen jerarquizadas dentro de la sintaxis narrativa que compone el relato.

Tiempo después de la publicación del texto fundador de Genette, *Figuras III*, exactamente en 1979, Francis Vanoye, un destacado teórico en la narratología francesa, se adentró en el mundo de la narratología cinematográfica y constituyó un intento de análisis de diferentes aspectos del relato del cine, partiendo de las obras de narratología literaria planteadas por Genette.

Vayone intentó definir en su obra *Écrit, Récit filmique* (1979) los elementos que componen los relatos cinematográficos, con el fin de analizar la diversidad de filmes que se encuentran en la historia del cine. A partir de esta identificación de los elementos, el autor llegó a proponer diferencias entre ellos según la especificidad del usos del lenguaje y su contexto dentro del relato. Es así como llegó a proponer una diferenciación entre la palabra escrita y la literatura, al centrarse en la manera en que los medios de expresión configuran aspectos importantes de la narrativa como el carácter, la temporalidad, el punto de vista, la descripción y el diálogo.

En 1990, después de diferentes investigaciones sobre el relato desarrolladas a lo largo del tiempo y desde una perspectiva teórica, Andre Gaudreault y Francois Jos proponen en su obra, *El relato cinematográfico: Cine y Narratología*, una síntesis innovadora de los conceptos fundamentales que constituyen la base de la narratología cinematográfica.

En el mismo año de 1990, Francesco Casetti y Federico di Chio proponen en su obra *Cómo analizar un film*, un método de base para el análisis de los films o textos audiovisuales. En este texto Casetti y di Chio (1990) reconocen cuatro grandes áreas de investigación: el análisis de los símbolos y códigos de un film; el análisis del universo representado (espacio y tiempo); el análisis de la narración; y por último, el análisis de las estrategias comunicativas. Los autores con este libro pretenden proponer un manual sobre procedimientos para el análisis del film como objeto de lenguaje.

En su metodología Casetti y di Chio utilizan los análisis realizados por otros autores hasta esa fecha por fuera del filmico con el fin de reconocer distintos procedimientos o métodos sobre lo que caracteriza al film en cuanto a texto, desde cuatro aspectos típicos de cada texto: los códigos, las modalidades representativas y las formas narrativas.

Narrativa y entornos digitales

Hasta aquí se han rastreado estudios que han abordado la narrativa en formatos como el texto escrito y las producciones cinematográficas fuera del medio digital. Para la presente investigación resulta importante abordar la narrativa, la composición de su estructura y la interrelación de los elementos que la componen en un ámbito digital.

Jaime Alejandro Rodríguez, pionero en Colombia de la literatura digital, hace referencia al término de ‘narrativa digital’ en su obra *El relato digital* (2006), con el cual pretende contribuir a la comprensión y al análisis de lo que se podría definir como narrativa interactiva. El autor entiende esta narrativa como “una nueva forma de narrar que se estaría configurando gracias al aprovechamiento estético de las tecnologías digitales de la comunicación” (Rodríguez, 2006, p. 22). Para referirse a lo que significan los cambios que se generan en la escritura del relato dentro de los sistemas electrónicos y multimedia, los cuales brindan nuevas capacidades al ‘contenido literario’, Rodríguez continúa citando a Vouillamoz en la obra *Literatura e hipermedia* (2000): “significa enfrentarse a un nuevo paradigma discursivo: el hipertexto, un sistema de escritura electrónica que organiza información de modo no lineal, con base en estructuras “red”, esto es, estructuras constituidas por nodos y enlaces”. (p. 22)

Así, la narrativa digital como concepto podría hacer alusión a formas de expresión y de comunicación que pretenden extraer beneficios de los medios digitales y de las convergencias de estos en aplicaciones, plataformas y demás redes digitales, independientemente de que estas formas expresivas tengan o no una intención estética manifiesta. No obstante, Rodríguez (2006) propone para los relatos artísticos, aquellos construidos con una intención estética, la clasificación de ‘relato digital’.

En la misma vía de identificar el impacto que han tenido los desarrollos tecnológicos en todo lo relacionado con el proceso creativo de las piezas visuales, se encuentra la ponencia de Eva Laura Poncet titulada *Impacto tecnológico en el lenguaje audiovisual* (2006). Poncet parte de una pregunta: “¿Qué influencia tiene la tecnología en el desarrollo del lenguaje cinematográfico?”, y como resultado final de su indagación señala que los desarrollos tecnológicos han beneficiado al

proceso de creación de las películas, ya que facilitan aspectos de la producción, como reducción de costos, utilización de cámaras y luces novedosas (Poncet, 2018). Como consecuencia de estas modificaciones que se dan a partir de la implementación tecnológica, según la autora, la producción de películas en celuloide es desplazada a formatos digitales.

Además, Poncet asegura que las nuevas tecnologías facilitan las nuevas producciones y estimula a los creadores, al no ser necesario el patrocinio de grandes productoras. Así, para la autora inicia un nuevo paradigma, pues ya un director no debe contar necesariamente con una larga trayectoria en el medio audiovisual ni ser reconocido por sus producciones. Todo lo anterior, según la autora, implica una mayor cantidad de producciones.

Nuevos formatos narrativos en Instagram

Después de abordar las facilidades que las nuevas tecnologías traen para la creación audiovisual, es preciso indagar sobre los modelos narrativos y nuevos formatos que se están desarrollando actualmente en redes sociales como Instagram, con el propósito de conocer el estado de los contenidos audiovisuales y nuevas propuestas de los usuarios en esta red social.

A este respecto, el trabajo de grado de la Universidad de Sevilla, realizado por Daniel León Fuentes, titulado *Nuevos Formatos Artísticos y Comunicativos en Instagram* (2018), tiene como enfoque los modelos narrativos encontrados en los videos publicados por diferentes cuentas de filmmakers de viajes en Instagram.

León Fuentes parte exponiendo las posibilidades creativas de los usuarios en Instagram, centrándose en el usuario creador-comunicador. Este usuario, según el autor, es aquel que busca una línea estética y creativa a la hora de realizar su contenido, pensado para ser compartido en redes sociales, especialmente Instagram. Es decir, los usuarios creadores-comunicadores son personas que buscan comunicar algo a través de su contenido en redes. Por otro lado, en este trabajo León destaca los nuevos formatos artísticos y comunicativos que comienzan a aparecer a partir de las creaciones de los usuarios creadores-comunicadores. Estas novedosas creaciones se dan, además, gracias a todas las posibilidades creativas y visuales que proporciona Instagram. En su investigación, León se centra en lo que él define como videos cinematográficos en formato

vertical para Stories. No obstante, también abarca otras creaciones como los mosaicos a gran escala, los feeds y su estética, creaciones híbridas entre fotografía y video.

Según León para los usuarios creadores-comunicadores no son suficientes las herramientas y facilidades que proporciona la plataforma, como tomar una fotografía, grabar un video, y la posibilidad de agregarles un filtro que los haría quizá más interesantes. Los usuarios creadores-comunicadores buscan una mejor calidad visual de la que puede ofrecer un celular inteligente a la hora de crear y compartir contenido (León, 2018). Por ende, los usuarios creadores comunicadores han dejado de lado las cámaras de los teléfonos inteligentes actuales, según el autor, para comenzar a usar herramientas más profesionales como cámaras con mayores capacidades y programas de edición y diseño profesionales. Así, logran producir fotografías o videos de mayor calidad que dan cuenta de una intención estética, para luego compartir este contenido desde la app de los smartphones, y alcanzar una mayor interacción (León, 2018).

Para León, los usuarios creadores-comunicadores empiezan a proponer efectos de montaje y uso de dispositivos de grabación que específicamente son elementos estructurales de la narración, que cumplan con la misma función de contar historias (León, 2018). El autor menciona dentro de este grupo de usuarios creadores comunicadores a los filmmaker. Estos dos tipos de usuario comparten características similares, por tal motivo es importante tener en cuenta la descripción que hace León en su investigación sobre los usuarios creadores-comunicadores.

Respecto a la aplicación de la creatividad en las producciones audiovisuales para un medio digital, se halló la investigación *Creatividad y Producción Audiovisual en la red: el caso de la serie andaluza Niña Repelente* (2012), desarrollada por Robles, Zambrano y Marín. El objetivo de este trabajo consistió en comprobar cómo la creatividad se adapta a los nuevos medios y los nuevos sistemas de producción audiovisuales. Así, los autores buscaron dar cuenta de los elementos que posibilitan evidenciar el desarrollo creativo en el audiovisual andaluz y la serie *Niña repelente* (2009).

La investigación evidenció que las transformaciones tecnológicas, culturales, económicas y sociales logran que la estructura que constituye la producción audiovisual experimente a su vez cambios. Estos desarrollos, según los autores, se va a poder evidenciar en el surgimiento de nuevos modelos de difusión y en las maneras en que los usuarios experimentan el consumo audiovisual en estas plataformas (Robles, et al., 2012). Así, los investigadores afirman ver en esto una oportunidad creativa para profesionales del mundo audiovisual al permitir la producción de piezas audiovisuales a bajo costo, consecuencia de formatos innovadores: “Los productores se plantean contenidos para su explotación multimedia, y estos contenidos se deben adaptar a los nuevos terminales: ordenadores, tablets, móviles, PDAs, lo que trae consigo una economización de costes y su consiguiente rentabilidad.” (p. 20)

Los autores concluyen con que los nuevos formatos audiovisuales que aparecen en las plataformas digitales actuales deben estar determinados por la innovación y la interactividad con el público. Conciben el internet como ese lugar de consumo en el que los contenidos llegan a un público concreto; público que, según los autores, termina siendo exigente y activo con los diferentes contenidos. Finalizan por mencionar que, gracias a todo este panorama, aparecen nuevas formas de producir e incluso nuevas empresas dedicadas a producciones enfocadas en plataformas digitales, como redes sociales, que a su vez funcionan como nuevas vías de distribución.

Rafael Díaz Arias, en su artículo *El vídeo en el ciberespacio: usos y lenguaje (2009)*, investiga cómo el video encuentra un ecosistema audiovisual en el ciberespacio. Respecto a esto, el autor menciona que después del año 2008, un 77% de los cibernautas norteamericanos tuvieron la oportunidad de visualizar videos (Díaz Arias, 2009). Es decir, un alto porcentaje de los usuarios de Internet establecen algún tipo de relación con narrativas audiovisuales. Por esta razón, Díaz enfoca su estudio en identificar los cambios que el lenguaje audiovisual puede experimentar en el ciberespacio y de qué formas las interacciones que los usuarios tienen en los sitios digitales hacen

que la información audiovisual evolucione. Para Díaz: “El vídeo conforma un ecosistema audiovisual con pilares en el espacio mediático y el ciberespacio. Este ecosistema incluye el cine, la televisión, el cibercine, la cibertelevisión y el cibervideo. El vídeo interrelaciona fluidamente el espacio mediático y el ciberespacio.” (Díaz, p.66). Las creaciones audiovisuales son entonces unas estructuras discursivas que favorecen la relación entre los relatos mediáticos y la construcción de los mismos en los espacios digitales.

La metodología implementada por Díaz en su trabajo consistió en la exploración de diferentes plataformas de video en el ciberespacio, entre ellos videos en canales de televisión, sitios web informativos, blogs y redes sociales. Esta metodología le permite al autor cuantificar la cantidad de videos según sus especificidades y posteriormente descubrir tendencias.

Así, Díaz hace un breve recorrido por la historia del video, pasando por los hermanos Lumière, la ficción, el teatro y la novela, hasta llegar a la televisión como un soporte electrónico para el video. El autor asegura que las herramientas o los dispositivos de registro como las cámaras, se universalizan y se hacen portátiles para un uso cotidiano (Díaz Arias, 2009). Ahora una cámara de buena calidad se puede encontrar incorporada a un teléfono celular que cabe en un bolsillo, apareciendo así nuevas propuestas de video como el videoclip.

A propósito del papel de los videoclips en lo que él mismo define ‘revolución digital’, Díaz afirma lo siguiente:

De manera que, aunque navegando por el ciberespacio podemos acceder a las grandes narrativas extendidas (películas, programas de televisión, programaciones completas), el producto más característico es el videoclip, un relato concentrado, que requiere una atención fugaz, apto para un consumo banal y compulsivo y fácilmente compartido mediante la difusión viral. (Díaz, p. 65)

Díaz llega entonces a diferentes conclusiones. La principal para el autor es que el video “conforma un ecosistema audiovisual con pilares en el espacio mediático y ciberespacio”. No

obstante, asegura que el video se encuentra en la etapa de formación de un lenguaje propio dentro del ciberespacio.

Hasta acá se ha hecho un recorrido por investigaciones realizadas alrededor del tema de la narrativa a partir de los años 60 del siglo pasado hasta la actualidad. Los estudios encontrados resultan relevantes en la medida en que se constituyen como herramientas para realizar el análisis que se propone este trabajo.

Se identificaron investigaciones como las realizadas por Genette, las cuales han posibilitado abordar el concepto de narrativa desde una perspectiva teórica. Reconocer planos como historia, relato y narración permite establecer la jerarquía entre elementos del relato. Así, otros estudios que han partido de los postulados de Genette, como el de Paula Ortiz (año), resaltan el valor que tiene el relato en la construcción de identidad individual y colectiva. Esto permite concebir una comunidad dinámica que se congrega alrededor de productos culturales que tienen como propósito comunicar un mensaje. Por otro lado, estudios como los de Vayone llevan los postulados sobre el texto narrativo al estudio de creaciones cinematográficas, lo que permite entender los productos audiovisuales como textos y reconocer a su vez en ellos las estructuras del relato.

Así, las demás investigaciones tendrán como uno de sus puntos centrales la manera en que los diferentes elementos de expresión configuran aspectos propios de la narrativa. Esto permitirá que se puedan percibir algunos cambios en la manera en que los desarrollos tecnológicos y las posibilidades creativas que poseen los aplicativos como Instagram influyen en el lenguaje audiovisual. Trabajos como los de Casseti y di Chio brindan las bases metodológicas para abordar el film, o el videoclip para seguir a Díaz, desde las diferentes áreas de investigación desde las que se pretenda abordarlo, ya sea análisis de símbolos y códigos; estrategias comunicativas, entre otros.

Las investigaciones reconocen el relato audiovisual como una creación permeada por las transformaciones comunicativas generadas a partir de los desarrollos tecnológicos. De esta forma, aparecen conceptos como el de ‘narrativa digital’, que aporta Rodríguez, que se refiere a la forma

de narrar que aprovecha las ventajas de las tecnologías digitales. Por lo tanto, también es posible reconocer, como lo hace León, diferentes tipos de usuarios, cada uno con diferentes intenciones interactivas que actúan como elemento determinante a la hora de crear contenido para una red social.

El fenómeno de la narrativa audiovisual ha sido explorado de manera amplia. No solo las nuevas tecnologías, sino también la forma en que se hace uso de los elementos del relato actualizan y complejizan el abordaje de los estudios narrativos. Sin embargo, no se hallaron estudios que aborden específicamente el estudio sobre narrativas en videos de viajes en formato Reel compartidos en Instagram, lo que constituye uno de los objetivos de la presente investigación.

Marco Teórico

Los antecedentes ratifican la pertinencia de la presente investigación, ya que se han estudiado las estructuras del relato en diferentes medios. Así, resulta importante estudiar estas estructuras en los espacios digitales de socialización que exigen de la construcción discursiva unas particularidades específicas. En este sentido, el apartado que se desarrolla a continuación tiene como propósito precisar las bases conceptuales que permitirán abordar el análisis y la propuesta de una narrativa audiovisual para la creación de videos sobre viajes para Instagram.

Narratología

El término de ‘narratología’ es definido por José Ángel García Landa, en su obra *Acción, Relato, Discurso. Estructura de la ficción narrativa* (1998), como la disciplina semiótica que se encarga de estudiar los relatos y su proceso de comunicación y recepción (García.1998). La narratología entonces, ofrece herramientas importantes para analizar los elementos del texto narrativo e identificar cómo las relaciones entre ellos generan significados.

El término narratología ya había sido utilizado antes en los años setenta en diferentes estudios, entre los que destacan los realizados por Gérard Genette, *Discurso del relato* (1972), dentro del libro *Figuras III*, a partir de los cuales se comienzan a realizar estudios narratológicos en la literatura. Genette plantea dentro de sus estudios de narratología cinco categorías de análisis para el relato: orden, duración, frecuencia, distancia y perspectiva. El orden en el cual se abordan estos

elementos corresponde a la manera en la que estos operan dentro de la estructura del relato. Así, la duración responde al tiempo que el narrador decide para la extensión del relato; la frecuencia responde a los ritmos, las veces que un símbolo se repite; la distancia a la manera de representar la historia; y la perspectiva es donde se analiza la mirada del narrador. En cuanto al punto de vista, Genette dice que hay tres ‘nuevos narradores’: el heterodiegético, el homodiegético y el autodiegético (Genette, 1972).

Por la misma línea del estudio del relato, Torodov Tzevetan, en su obra *Las categorías del relato literario (1991)*, distingue entre ‘relato’ e ‘historia’. Esta distinción le permite al autor llegar a la conclusión de que la historia se centra en las acciones y su lógica, y en los personajes; por su parte, el relato se centra en los modos de ser narrado, desde el tiempo y los espacios. (Tzvetan. 1991).

Genette brinda además más herramientas que permiten constituir un ámbito metodológico de los estudios narratológicos. Esto es gracias al reconocimiento de tres elementos importantes dentro de la estructura literaria: historia, relato y narración. Así, según el autor, la historia es entendida como los acontecimientos que se cuentan; el relato, como resultado final de un proceso narrativo; y la narración, como el proceso que enuncia los contenidos de la historia del relato. (Genette, 1972)

Los trabajos de Genette cobran importancia al brindar las herramientas que permiten analizar los diferentes procesos que se dan en la construcción del discurso, la forma en que estos interactúan entre ellos y con el medio en el que son producidos. Así, para la presente investigación resultan de gran utilidad los niveles de análisis propuestos por Genette y su aplicación en los diferentes elementos como narración, relato o historia. La ciencia del relato puede convertirse entonces en la base para el análisis de los relatos que confluyen en diferentes formatos y plataformas digitales, como Instagram.

Narrativa audiovisual

Hasta el momento, se ha hablado únicamente del relato en el ámbito de la literatura, en el cual la palabra escrita es la única herramienta que permite al autor generar una narrativa, cuyo fin es

posibilitar la comunicación con un receptor. No obstante, en el ámbito audiovisual sucede algo diferente. El lenguaje audiovisual pone a disposición del autor diferentes elementos que hacen las veces de la palabra escrita, para lograr una narrativa que llegue a comunicar un mensaje con un receptor.

Por ende, el análisis narratológico literario debe convertirse en un análisis narratológico con enfoque audiovisual. En esta línea destacan las *Lecciones* de André Gaudreault y François Jost, autores que asumen a Gérard Genette como punto de partida, y quienes realizan diversas propuestas de traslación del análisis narratológico literario al ámbito audiovisual.

La narratología audiovisual es la disciplina que estudia las leyes generales de la narración, o que apunta a comprender lo que significa e implica el hecho de narrar desde lo audiovisual. Jesús García Jimenez, en su libro *Narrativa Audiovisual (1994)*, define a la narrativa audiovisual como:

La facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias, es decir, para articularse a otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias. (p12)

García afirma que la narratología audiovisual adopta la terminología básica de la semiótica y propone concebir la narrativa audiovisual por partes, desde cinco grandes perspectivas como lo son: la morfología narrativa, la analítica narrativa, la taxonomía narrativa, la poética narrativa y la pragmática narrativa. (García, 1994)

Siguiendo por la corriente estructuralista y semiótica de los años 60 y 70 aparece Efrén Cuevas Álvarez con su libro *Las aportaciones de la narratología al análisis filmico (2007)*, en el que su objeto de estudio es el análisis de las estructuras narrativas de las películas de ficción. Cuevas realiza en su libro un repaso al planteamiento metodológico propuesto por Genette, centrándose principalmente en la transición teórica del ámbito literario, al ámbito filmico. El autor parte desde la estructura planteada por Genette y afirma que “todo relato puede ser considerado como la

expansión de una forma verbal” (p.322), por lo que propone su estudio siguiendo las categorías de tiempo, modo y voz.

Genette en sus textos propone el término ‘velocidad’ como la relación entre la duración de la historia y la longitud del relato (Genette, 1972). Cuevas, por su parte, hace una traducción al medio cinematográfico proponiendo la velocidad como lo que resulta entre la duración de la historia y la duración del relato, pues según él, en el relato cinematográfico sí que existe una duración temporal; además, afirma que dicha relación (duración y longitud) no es una constante en el relato, lo que posibilita que Cuevas encuentre y proponga otros movimientos narrativos como el sumario, la pausa, la elipsis y la escena. (Cuevas, 2007)

En la ‘escena’ coinciden entre sí el tiempo de la historia y el tiempo del relato, algo que, según Cuevas, se produce siempre que nos encontramos dentro de los límites del plano cinematográfico (Cuevas, 2007) en cuanto a los términos de elipsis y sumario, el autor afirma:

En la “elipsis” el tiempo de la historia es variable y el del relato es cero. En el “sumario” se produce una aceleración narrativa del relato, con una compresión de los acontecimientos de la historia, que adquiere en el cine habitualmente la forma de una secuencia de montaje. (p.324)

Cuevas define entonces todos los elementos que configuran la creación cinematográfica. Esto permite que en el momento de realizar un estudio se pueda tener una mayor conciencia de todas las variables que puede presentar un elemento según su complejidad el lugar que ocupe en la estructura del relato. No obstante, la definición de algunos elementos y los métodos a partir de los cuales estos se construyen varían según el lenguaje en el que se produzcan. Una muestra de esto, es la complejidad que adquiere un elemento como la pausa.

En su propuesta de análisis Genette define la pausa en la literatura como momentos descriptivos dentro de la narración por parte del narrador (Genette, 1972). Por su parte, Cuevas advierte precisamente sobre la dificultad del término al estar encontrado en un ambiente cinematográfico (Cuevas, 2007). A este respecto, el autor Brian Henderson (1983) identifica la problemática en la aplicación de la pausa en el cine:

La descripción plantea especiales problemas para el análisis filmico porque todo plano tiene una función descriptiva [...]. Al mismo tiempo, ningún plano es enteramente descriptivo, por lo que no puede haber una pausa descriptiva auténtica, porque el tiempo fijo de visionado del filme le da también una dimensión dramática. (p.10)

Es cierto que el cine, así como la literatura, también posee momentos en los que la función descriptiva toma protagonismo, sobre todo si se trata de los inicios del film. En este sentido, y siguiendo la definición de Genette a esta descripción, en el film se daría en los momentos en los que el narrador entra a describir imágenes en las que aparentemente no pasa nada, como ciertos ambientes, por ejemplo. Esto hace referencia al uso de otro movimiento narrativo, como lo es la ‘dilatación’, reconocido por André Gaudreault (1995), como aquel “en el que el tiempo de la historia sería menor al del relato, al contrario de lo que ocurría en el sumario” (p.128-129).

Al definir el último de los movimientos propuestos, la ‘frecuencia’, Cuevas dice que este corresponde a la cantidad de apariciones de un acontecimiento (Cuevas, 2007).. El relato filmico por su parte puede acercarse a esto, según el autor, a través de una puesta en escena. Este estudio de Cuevas resulta importante para la presente investigación, ya que presenta un repaso sobre el paso del análisis narratológico de Genette, hacia el estudio de los relatos cinematográficos. Esto permite otro panorama en cuanto a fortalezas y debilidades de la aplicación de la propuesta de Genette a lo audiovisual, y a su vez aporta para la comprensión de la actual investigación, en cuanto a mecanismos de relatos para una mejor comprensión de las historias.

Dentro de la narrativa audiovisual aparece una nueva vertiente denominada ‘las narrativas digitales’. Para Jaime Alejandro Rodríguez, en su obra *El relato digital* (2006), la narrativa digital es entendida como “una nueva forma de narrar que se estaría configurando gracias al aprovechamiento estético de las tecnologías digitales de la comunicación” (p.22). Por otro lado, Rodríguez afirma que, en el caso de las narrativas digitales, la narración ya no puede ser la misma que realiza el escritor, sino que: “La narrativa digital al estar constituida básicamente por un conjunto de ‘señales’ se expone, más bien, al ‘lector’ para que este participe, actúe y se involucre con la obra y hasta pueda hacerlo él mismo” (p.78)

Así, la narrativa digital debe empezar a desplazar el centro hacia la figura de ‘lector’ capaz de interactuar activamente con el contenido que consume e, incluso, construir a partir de él. De esta forma, la narrativa digital, según Rodríguez, crea piezas que se convierten en

un objeto virtual capaz de poner en dinámica no sólo una dimensión técnica (la utilización de recursos audiovisuales y de las nuevas tecnologías de la comunicación), sino una dimensión estética; esto es, la posibilidad de afectar la experiencia sensible a partir del uso artístico de esas técnicas, con lo que emerge un tipo peculiar de relato: el relato digital. (p. 79)

Si bien en la narrativa audiovisual convergen elementos comunes con otros tipos de narrativas, estos tienen unas particularidades específicas dada por los entornos digitales y por los tipos de usuarios que influyen en la configuración de su estructura narrativa, además de los medios técnicos que permite cada una de las plataformas digitales en la que se difunden las creaciones. Así, Instagram constituye una aplicación, un entorno digital que le da unas particularidades específicas a las producciones, estimulando cambios técnicos y funcionales en los procesos creativos audiovisuales pensados para ser publicados en su plataforma.

Entornos digitales

La llegada de las nuevas tecnologías, el crecimiento tecnológico y su instauración en la cultura actual, desarrollan una nueva etapa marcada por lo digital que posibilita diferentes herramientas para la comunicación humana. Esto, modifica las diferentes formas de interactuar en sociedad y permite la construcción de relatos, los cuales constituyen las bases de las comunidades digitales, en cuyos espacios virtuales confluyen usuarios que no están limitados por factores como la temporalidad o la geografía.

Juan Ángel Jódar Marín, en su texto *La era digital: Nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales* (2010), discute las posibilidades que trae consigo los avances tecnológicos y habla incluso de una revolución tecnológica:

La influencia ejercida por los medios informáticos en todos los procesos y fases de la comunicación de los medios actuales abarca el registro, la manipulación, el

almacenamiento y la distribución de la información, ya sea en forma de textos, imágenes fijas o en movimiento, sonido o construcciones espaciales. Por consiguiente, igual que la energía fue el motor de la Revolución Industrial, la información es el eje sobre el que gira esta revolución tecnológica. (p.60)

Jódar asume que las nuevas tecnologías no desplazan ni hacen desaparecer a los antiguos medios de comunicación (Jódar, 2010). Sin embargo, advierte que para sobrevivir a todos los adelantos tecnológicos, los medios antiguos deben tener la capacidad de adaptarse o transformarse. Jódar cita a Manovich para precisar su idea. Para Manovich, la informatización de la cultura no sólo lleva a la creación o a la aparición de nuevas formas culturales, “sino que redefine las que ya existían, como la fotografía y el cine” (Manovich, 2005, p52).

De cierta manera, la televisión, como ese viejo medio de comunicación, y la computadora, como representante de los nuevos avances tecnológicos, ya no se conciben por separado. Ahora, según Jódar, los consumidores son multiplataforma y multitarea, es decir, son usuarios que tienen capacidades para ver programas de televisión online mientras participan de otras actividades:

Cada vez más hay espectadores que mientras ven un programa de televisión se conectan al mismo tiempo a su página web. Esta confluencia entre PC y TV consolida la implementación del lenguaje audiovisual como lengua franca de la cultura digital. (p.68)

Por ende, en la actualidad, los nuevos medios desdibujan las divisiones entre formatos, abriendo así un abanico de nuevas realidades que encuentran sentido en los entornos digitales. En este contexto, los medios y los profesionales de la comunicación deben procurar suplir todas las necesidades de los consumidores, ya que, si existe un nuevo perfil de usuario más activo, debe aparecer un nuevo profesional que se valga de los nuevos medios y la creatividad para suplir las nuevas necesidades de consumo.

Videos en nuevas plataformas digitales

En el presente, el contenido en video se expande hacia otros canales de difusión tradicionales o emergentes, así, los usuarios tienen la posibilidad de acceder a grandes narrativas como películas o programas de televisión. Nuevas plataformas de distribución como Instagram, sirven de lugar

digital de almacenamiento y distribución para los videos online, soportes de contenido audiovisual; a pesar de que las especificaciones que la plataforma establece para estos contenidos pueden aparecer en un primer momento como limitante. Sin embargo, los profesionales se adaptan a las plataformas, logrando innovar a partir de la fusión entre las herramientas facilitadas por los aplicativos y herramientas externas a la propia interfaz de estos.

Francisco Javier Montemayor Ruiz en su texto *El vídeo como soporte en la narrativa digital del Branded Content y los productos audiovisuales en las plataformas online* (2016), centra su enfoque en el vídeo online como soporte de las producciones audiovisuales de contenido de marca distribuidos en Internet y en los nuevos formatos que aparecen gracias a la popularidad de una plataforma específica de contenido de video. Montemayor (2016) afirma que los videos en plataformas, como Instagram, tienden a tener una menor duración: “El producto más característico es el vídeo de corta duración (short format), un relato condensado que requiere una atención fugaz, apto para un consumo banal, compulsivo y fácilmente compartido mediante la difusión viral”. (p.90)

Las creaciones audiovisuales son producto de las distintas disposiciones tanto técnicas, según las disposiciones de las plataformas, como las modalidades de consumo: banal y compulsivo según Montemayor (2016) ya que estos son factores que influyen en las diferentes estructuras que constituyen la narrativa.

Narrativa audiovisual en videos de viajes

Francesco Casetti y Federico di Chio proponen, en su obra *Cómo analizar un film* (1990), un método de base para el análisis de los films o textos audiovisuales. Para aplicar este método, los autores reconocen cuatro grandes áreas de investigación: el análisis de los símbolos y códigos de un film; el análisis del universo representado (espacio y tiempo); el análisis de la narración; y por último, el análisis de las estrategias comunicativas.

Así mismo, los autores reconocen unos elementos que denominan ‘ya existentes’ dentro de la pieza audiovisual que permiten direccionar la manera de abordar el análisis. Esta categoría de lo ‘ya existente’ la denominan como aquella que “comprende todo aquello que se da y se presenta

en el interior de la historia: seres humanos, animales, paisajes naturales, construcciones, objetos.” (p.173). A su vez, dentro de esta categoría, reconocen dos subcategorías que se articulan, las cuales son “la de los personajes y la de los ambientes. la existencia de un nombre.” (p.173)

Los criterios de distinción de estas dos subcategorías de los elementos existentes, sirven para el propósito de este trabajo, ya que en los videos de viajes son predominantes estos dos elementos, al ser el ambiente un factor principal en la construcción del relato y quien produce, generalmente, su personaje principal. Ambos elementos contribuyen a la construcción de una narrativa audiovisual que a través del relato busque hacer partícipe al usuario consumidor de la experiencia registrada.

Para los autores, la existencia de un nombre es lo que distingue al personaje del ambiente. El protagonista, ya sea una persona o un objeto inanimado, tiene un nombre en la mayoría de los casos, mientras que el entorno con el que interactúa no se identifica con un nombre (Casetti, di Chio, 1990)

Casetti y di Chio identifican la manera en la que el ambiente se define, la cual se realiza

mediante el conjunto de todos los elementos que pueblan la trama y que actúan como su trasfondo: en otras palabras, es lo que diseña y llena la escena, más allá de la presencia identificada, relevante, activa y focalizada de los personajes. (p.177)

De esta forma, terminan por decir que el ambiente se puede remitir, por un lado, al entorno en el que actúan los personajes, y por otro, a la situación. Es decir, el ambiente ayuda a definir e incluso determina la situación para el personaje.

Estas propuestas de análisis del film hechas por Casetti y Chio constituyen un conjunto de herramientas a tener en cuenta en el momento de analizar un film, como los videos de viajes compartidos en Reels de Instagram, cuyo análisis constituye uno de los objetivos de este trabajo.

Análisis de entornos digitales

Carlos A. Scolari, a partir de sus trabajos enfocados en el ámbito del diseño y análisis de las interfaces, recopilados en su libro *Las leyes de la interfaz* (2018), propone “llevar el concepto de

/interfaz/ mucho más allá de la “interfaz de usuario” y utilizarlo para explorar todo tipo de procesos tecnológicos y sociales.” (p.2) y se interesa por señalar las características que emergen de la de la aplicabilidad de los cambios tecnológicos en distintos ámbitos de lo social, lo político y lo educativo.

Scolari entiende el concepto de interfaz como una “red de actores humanos y tecnológicos que interactúan y mantienen diferentes tipos de relaciones entre sí.” (p.5). A partir de esta definición surge la pregunta sobre la forma en la que estos elementos efectivamente se interrelacionan, cuya respuesta el autor intenta dar a través de su texto *¿Cómo analizar una interfaz?* (2019). En este libro, el autor propone que para un correcto análisis se deben separar las piezas que conforman un conjunto; en el caso de las interfaces se debe iniciar por las unidades más pequeñas, como los actores.

Para acercarse a estos elementos denominados ‘actores’, el autor se basa en la definición que le dan Bruno Latour y Muchel Callon, en la teoría del Actor-Red (1980): “Un actor-red es, simultáneamente, un actor cuya actividad consiste en entrelazar elementos heterogéneos y una red que es capaz de redefinir y transformar aquello de lo que está hecha”. (p.156).

El actor es entonces quien dinamiza las relaciones que se dan dentro de la interfaz al ser él quien entrelaza y transforma los elementos constituyentes del entorno digital. Se establecen unas relaciones dentro de la interfaz; las cuales son denominadas por el autor como ‘conexiones’. Así, se llega a la categoría de ‘proceso’, entendida como eventos que se desarrollan a lo largo del tiempo a partir de las conexiones establecidas por los actores. Scolari precisa a este respecto que “si las relaciones se expresan en un plano sincrónico (espacial), los procesos se expresan en el plano diacrónico (temporal)”. (p.04).

Es decir, el análisis de interfaces propuesto por Scolari (2019) debe pasar por tres etapas que son: la identificación de actores, la identificación de relaciones y la identificación de procesos.

Así, el texto de Scolari no se constituye en términos de ‘usabilidad’, sino más bien, como un instrumento metodológico para comprender el funcionamiento de los diferentes tipos de interfaces, como lo pueden ser interfaces educativas, políticas, económicas y las urbanas que

cuentan con sus respectivos entornos en las diferentes plataformas digitales, como lo es Instagram.

Narrativa audiovisual de videos de viajes en Instagram

Se realizó una búsqueda teórica sobre narrativas audiovisuales de videos de viajes en Instagram con el propósito de hallar, desde el planteamiento teórico, una propuesta que ayudará a construir una metodología para la investigación actual. Sin embargo, se encontraron únicamente aproximaciones de narrativas audiovisuales enfocadas en ficción, como series web, que se alejan del objetivo de este proyecto, el cual pretende acercarse a narrativas de diferente tipo, como lo son los videos de viajes en la plataforma Instagram.

Metodología

La metodología propuesta para este proyecto no pretende cuantificar datos precisos que permitan realizar un análisis estadístico, sino que se centra en el reconocimiento de elementos que posibiliten la realización de un análisis cualitativo de los objetivos de estudio, con miras a una posterior aplicación en el planteamiento de un modelo de narrativa audiovisual para videos de viajes en entornos digitales como Instagram.

Teniendo en cuenta el texto de Scolari, quien propone un método de análisis de interfaz, se pretende reconocer las características comunicativas y de difusión de video que posee Instagram y sus posibles afectaciones a la narrativa audiovisual.

En cuanto a la indagación de la narrativa audiovisual presente en los perfiles de Instagram, se tendrá en cuenta algunos ítems del método de análisis audiovisual propuesto por Casseti, quien en sus trabajos detalla diferentes tipos de metodologías, herramientas e instrumentos para el desarrollo de un trabajo de investigación. Su metodología rescata variables de análisis, como la fotografía, para después organizar los datos en un cuadro de información que permita un mejor procesamiento de la misma.

Al finalizar la recolección de datos de los métodos propuestos anteriormente se procede a desarrollar un ejercicio de triangulación de información, para identificar los los puntos de intersección entre las informaciones recolectadas.

Son importantes para la presente investigación las herramientas metodológicas propuestas por Genette para el estudio narratológico, en las que reconoce tres elementos importantes dentro de las estructuras literarias, como lo son la historia, el relato y la narración. Además, se tendrá en cuenta para esta el trabajo de Cuevas, quien traduce los elementos identificados por Genette para la literatura al medio cinematográfico. Así, Cuevas propone elementos como la velocidad, escena, pausa, ritmo.

Hablemos de Instagram como interfaz

Para este proyecto es importante reconocer a Instagram como una interfaz, por eso se tiene en cuenta a Scolari, quien se ha preocupado a lo largo del tiempo por el estudio de las interfaces, ha pasado de estudiar los ordenadores y las pantallas a pensar en un concepto de paraguas como menciona Francisco Albarello en su reseña *Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología (2018)* cita a Scolari afirmando que este concepto permite rediseñar el contacto entre los usuarios y los sistemas (Albarello, 2018).

En su libro *Análisis de la interfaz* Scolari propone 10 leyes de interfaz que desarrolla en 10 capítulos con ejemplos, conceptos y teorías.

Dentro de las leyes que desarrolla Scolari, la segunda ley pretende comprender la dinámica de la relación con la tecnología, en el sentido de que no estamos determinados por lo que la tecnología diga, sino que se establecen conversaciones con ella, Francisco Albarello además menciona que las interfaces cuentan con su propia gramática de interacción, esta a su vez regula los intercambios con los usuarios (Albarello, 2018).

En el caso de Instagram como interfaz, contiene su propia gramática establecida en acciones, que dan cuenta de la interacción entre los usuarios y la interfaz, estas acciones se traducen como: likes, comentarios, guardados y compartidos. Estas acciones dan cuenta de la interacción que tienen los usuarios con el contenido compartido en Instagram y establece una comunicación entre dos usuarios, sin embargo, la narrativa y los recursos audiovisuales utilizados para este tipo de contenido, no se pueden evaluar únicamente por las interacciones, pues de estas dependen otros factores.

Albarello (2018) dice que en la tercera ley de la interfaz Scolari menciona que las interfaces, mantienen un intercambio entre ellas “aquí se centra en los macroprocesos de interacción, en los que se analiza la dimensión sociotécnica de las interfaces, donde confluyen actores humanos y tecnológicos” (p.245) una red de relaciones, formando así un ecosistema y en ese ecosistema las interfaces se adaptan para sobrevivir.

Es importante mencionar la 5 ley de la interfaz propuesta por Scolari en la que sostiene que las interfaces coevolucionan con los usuarios. Albarello, citando a Scolari menciona que la coevolución se puede entender como la adaptación evolutiva mutua entre dos especies, es decir la relación entre las partes es de igual a igual (Albarello, 2018). Usuarios y tecnología evolucionan a la par y establecen diálogos, que incluso pueden ser la adaptación de un usuario a un nuevo medio.

En este sentido, Instagram como interfaz ha experimentado diferentes cambios desde su creación, y los usuarios han tenido que adaptarse a estos, hoy es una plataforma que permite la publicación de contenido en video en diferentes formatos como post, Instagram stories y Reels. Esta investigación, se centra en la realización de videos de viaje para Reels.

Reels

Instagram presentó esta nueva opción a los creadores de contenido en agosto del año 2020 como una nueva alternativa para crear videos cortos y entretenidos. Inicialmente, permitía videos de 15 segundos que se podían grabar, editar, usar efectos y música en la misma interfaz, sin necesidad de usar un programa de edición externo. La publicación del contenido está conformada por el

video, una imagen de portada que será la que aparecerá en el perfil, copy y ubicación. (Instagram, 2020)

En la actualidad Instagram permite publicar Reels de 60 segundos, ha mejorado diferentes herramientas y ha implementado otras, como la posibilidad de etiquetar a una persona colaboradora, esto hace que el contenido aparezca publicado en el perfil del creador y de la persona que aparece como colaboradora.

La gran ventaja que representa este tipo de formatos, es que los Reels se publican en la sección “explorar” de Instagram, es decir es un contenido que llega a los usuarios que no necesariamente sean seguidores, esto significa una gran posibilidad de aumentar una comunidad digital en Instagram y de poder llegar a usuarios que se vean interesados por el contenido de viajes.

Es por esta razón que diferentes creadores de contenido se han enfocado en la creación de contenido para Reels, se pueden encontrar comunidades digitales con gustos en viajes y temas afines en esta red social. Este proyecto de investigación creación pretende proponer una narrativa audiovisual a partir de la creación de videos Reels de viajes.

Proceso de creación:

Elementos del lenguaje audiovisual en los referentes: Respondiendo al primer objetivo específico de este proyecto, que plantea indagar sobre las propuestas de narrativa audiovisual desarrolladas para videos de viajes en Instagram, se usará el método de observación para identificar en diferentes perfiles los videos de viajes producidos por diferentes filmmakers y los componentes audiovisuales que implementan para los reels que comparten en esta red social. La clasificación final se realiza con base en un interés subjetivo por algunas cuentas en particular.

Francesco Casetti y Federico Di Chio (1998) aporta conceptos interesantes a este proyecto en su libro *Cómo analizar un film* define el concepto de análisis como: “Un conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado consistente en su descomposición y en su sucesiva

recomposición, con el fin de identificar mejor los componentes, la arquitectura, los movimientos, la dinámica etc.” (p.17).

Para estudiar los Reels se tendrá en cuenta este modelo de análisis, partiendo del hecho de que son productos audiovisuales, es importante además descomponer los elementos del mismo, entendidos como recursos narrativos audiovisuales, para comprender mejor los componentes fotográficos o sonoros que utilizan en los videos de viajes.

Los autores, además dicen que el proceso de análisis primero debe enfrentarse a reconocer y comprender (Casetti & Di Chio, 1998). El reconocimiento Casetti y Di Chio lo definen como la capacidad de poder reconocer fácilmente todo lo que aparezca en la pantalla, la comprensión, según los autores, es la capacidad de incluir todos esos elementos que aparecen en la pantalla en un conjunto más amplio. (Casetti & Di Chio, 1998).

Más allá de eso Casetti & Di Chio proponen que el reconocimiento debe hacerse a través de la descomposición y reconocimiento de cada uno de los elementos que integran a un texto y esto hará que la comprensión sea aún mayor, para después interpretar, que según el autor es una reinterpretación propia y personal, sin dejar de ser fiel al texto o film original. (Casetti & Di Chio, 1998). En ese sentido, se realiza un reconocimiento del contenido tipo Reel descomponiendo los elementos audiovisuales que implementan los filmmakers, para posteriormente realizar una reinterpretación a partir de la creación de un Reel.

Casetti & Di Chio, como primer paso para su método de análisis hablan de la segmentación, ósea dividir el objeto en diferentes partes y de la estratificación, que la define básicamente como el hecho de indagar, ahora en los componentes internos (Casetti & Di Chio, 1998). El siguiente paso propuesto por los autores, es Enumerar y ordenar, que según ellos es hacer un mapa descriptivo de los pasos anteriores (Casetti & Di Chio, 1998). Reconocer y modelizar es el último de los pasos propuestos por Casetti & Di Chio para el análisis de un film, en esta etapa hay una recomposición del fenómeno, así entonces Casetti & Di Chio (1998) concluyen con :

En resumen, se segmenta y se estratifica, se enumeran y se reordenan los elementos, se reúnen, en un complejo unitario y se les da una clave de lectura, confiando en haber

comprendido mejor la estructura y la dinámica del objeto investigado. Esto quiere decir para nosotros analizar, cualquiera que sea el objeto de la investigación. (p.35).

En este sentido, a partir de la búsqueda de referentes de contenido realizada en Instagram y bajo un ejercicio de observación por los diferentes perfiles de filmmakers, se identificaron diferentes tipos de Reels de viaje compartidos por usuarios en esta red social que se segmentan en 4 categorías: Reel fragmentado, Reel único plano, Reel vlog y Reel de ritmo. Estas categorías fueron creadas para reconocer diferentes formas de narración que se quieren explorar para desarrollar el proceso de creación del contenido, permiten recopilar información para una posterior reinterpretación.

Figura 1
Clasificación de Reels

Tipo de Reel	Descripción	Referente	Fotograma
Reel fragmentado	Se puede encontrar en este tipo de Reel la fragmentación de la pantalla como recurso narrativo, permite utilizar tres tipos de videos horizontales en una pantalla vertical al mismo tiempo y contar una historia.	https://www.instagram.com/reel/CevbSvvDUPp/?igshid=YmMyMTA2M2Y=	

<p>Reel único plano</p>	<p>Una de sus principales características es que se desarrolla en un solo plano, secuencia o estático. Los planos suelen ser visualmente llamativos, con tomas estabilizadas. En algunos casos hay coreografías con acciones específicas que se desarrollan dentro del plano.</p>	<p>https://www.instagram.com/reel/CY1OeBilexH/?igshid=YmMyMTA2M2Y=</p>	
<p>Reel Vlog</p>	<p>En este Reel los filmmakers suelen contar una historia por medio de imágenes o video, en ocasiones se utiliza la voz en off como recurso narrativo que va contando lo que va pasando en una experiencia de viaje. En estos Reels se utilizan transiciones que funcionan para pasar de un espacio a otro o para acortar tiempos en modo de elipsis.</p>	<p>https://www.instagram.com/reel/Ce1QZGRPe3k/?igshid=YmMyMTA2M2Y=</p>	
<p>Reel Ritmo</p>	<p>Este tipo de reel se caracteriza por hacer cortes entre imágenes o videos al ritmo de una canción. El audio es parte fundamental de este tipo de Reels, de este depende el ritmo y la intención que vaya a tener el Reel al momento de ser publicado. En algunos casos este tipo de reel cuentan una historia utilizando narrativas lineales, sin embargo hay otros que utilizan contenido aleatorio que va cambiando según el beat de la canción.</p>	<p>https://www.instagram.com/reel/Cete5vEj1y6/?igshid=YmMyMTA2M2Y=</p>	

A partir de esta clasificación, se inicia una búsqueda de los Reels compartidos en los perfiles de los 4 filmmakers referentes para este proyecto, para ordenarlos e identificar si alguno de ellos puede adaptarse a una de las 4 categorías anteriores.

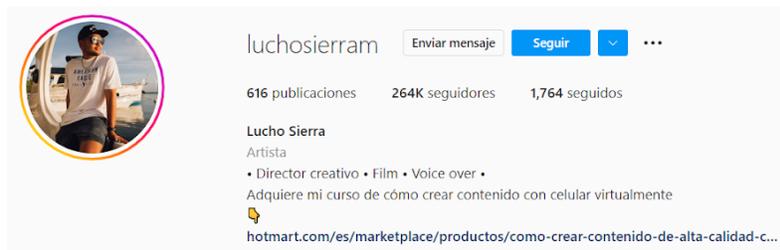
Filmmakers

Se seleccionaron cuatro perfiles de Instagram con características similares entre sí: filmmakers hombres (25-38 años) que usan sus perfiles para promocionar destinos turísticos a partir de la narrativa audiovisual que implementan para los Reels de viajes que comparten en sus cuentas.

Los perfiles que escogí son @matiasderada (referente internacional) @luchosierram, @jaiderrios @anarchyatsea (contexto nacional) . A continuación, una pequeña reseña sobre quiénes son estos filmmakers y cómo han creado su identidad virtual a partir de la creación de Reels de viajes.

Figura 2

Captura de pantalla del perfil de Instagram de @Luchosierram



@luchosierram tiene 31 años, nació en Montelíbano, Córdoba. Tuvo una formación en el mundo audiovisual al estudiar 6 semestres de dirección y producción de radio y Televisión en la universidad autónoma del caribe, se enfocó en mejorar su técnica vocal y empezó a prestar su voz a diferentes marcas con fines publicitarios

Tiempo después inició a trabajar en una emisora en dónde pudo experimentar de nuevo la realización de contenido en video al realizar cubrimientos de eventos importantes con su cámara. Poco a poco, después de renunciar y decidir emprender un camino solo, fue ganando reconocimiento como creador de contenido, trabajando con personajes como Greeicy Rendón, y Mike Bahía y en campañas para grandes marcas como Postobón.

Lucho inició en Instagram en abril del 2015 cuando hizo su primera publicación la cual era un video, desde ese momento comparte en su cuenta de Instagram contenido sobre sus viajes y los proyectos publicitarios que tiene con diferentes marcas e influencers, convirtiéndose, según Diego Santos (2021) en el creador de contenido del 2021 título que le otorga en su Columna escrita para el diario El tiempo *El creador de contenido de 2021 es... Lucho Sierra, En un país que necesita referentes inspiradores y personas hechas a pulso, él es precisamente eso.* publicada

el 12 de diciembre del 2021 en la que además define a Lucho Sierra como un referente inspirador para otros creadores de contenido.

La información la extraje de estas páginas [.\(https://www.eltiempo.com/opinion/columnistas/diego-santos/el-creador-de-contenido-de-2021-e-s-lucho-sierra-columna-de-diego-santos-638552\)](https://www.eltiempo.com/opinion/columnistas/diego-santos/el-creador-de-contenido-de-2021-e-s-lucho-sierra-columna-de-diego-santos-638552)

Figura 3

Captura de pantalla del perfil de Instagram de @anarcgyatsea



@anarcgyatsea es un creador de contenido de viajes colombiano con más de 9.700 seguidores en Instagram. De este creador de contenido no hay mucha información que permita alimentar esta biografía, sin embargo, bajo un ejercicio de observación de su cuenta, se puede decir que tiene un perfil en esta plataforma desde el año 2015, cuando hizo su primera publicación el día 23 de agosto, con la que obtuvo 64 likes y un comentario, en la actualidad sus publicaciones cuentan con más de 700 likes y más de 20 comentarios, lo que aparentemente significa un crecimiento en las interacciones con su cuenta. Por otro lado, es evidente la evolución y el recorrido estético que ha tenido con el manejo de la imagen en sus publicaciones, además ha incorporado en su contenido Reels de viajes que cuentan con una alta producción y narrativa audiovisual. Así ha logrado convertirse en embajador de diferentes marcas como @coronacolombia_ @och8mde @caponesproducts recorriendo diferentes lugares del país y otros países como México, viajes que comparte en formato de Reel para su perfil de Instagram.

Este proyecto se ve interesado en el manejo del color que utiliza este filmmaker y el tratamiento que agrega a en sus Reels, en los que los colores cálidos y altos contrastes son protagonistas, en

su propuesta estética conserva el grano en la imagen, asemejándose a un look de cámara análoga a sus videos.

Figura 4

Captura de pantalla del perfil de Instagram de @matiasderada



@matiasderada es un creador de contenido boliviano, en su cuenta de Instagram comparte contenido de viajes, baile y motivacionales. Ha visitado diferentes países que registra con su cámara, en los que muestra diferentes opciones de turismo en lugares paradisíacos. A través de sus aventuras y experiencia como filmmaker ha desarrollado una estética cinematográfica en sus reels, que se evidencia en aspectos fotográficos como los planos, los movimientos de cámara y el sonido, la voz en off como recurso narrativo, es protagonista en varios de sus videos. Su primera publicación en Instagram la hizo el 4 de febrero del 2013, hoy cuenta con 177.000 seguidores en esta red social que interactúan con su contenido. En su trayectoria como filmmaker de viajes ha trabajado con grandes marcas como Corona y Beautifull Destinations.

Figura 5

Captura de pantalla del perfil de Instagram de @jaiderrios



@jaiderrios es un realizador audiovisual colombiano de 31 años. Estudió cine y audiovisuales en la Universidad del Magdalena, es creador de contenidos para diferentes plataformas como Instagram, trabaja con grandes marcas y ha sido ganador de festivales como el festival de cortos 7 Crown Festival en el 2016 obteniendo 7.000 dólares como premio y gran reconocimiento en el mundo audiovisual.

Jaidier comparte contenido en Instagram desde el año 2014 cuando realizó su primera publicación el 3 de agosto de ese año, desde entonces no ha parado de hacer publicaciones en las que muestra su visión estética propia. En sus reels comparte contenido de viajes con planos y movimientos de cámara que lo acercan a una estética cinematográfica, gracias a su trayectoria hoy tiene 18.900 seguidores en Instagram y es embajador de Fujifilm en Colombia y México.

La información fue extraída de <https://www.semana.com/gente/articulo/jaidier-rios-gana-el-7-crown-festival/481111/>

Explorando la realización de reels de viajes

De @luchosierra me interesan los recursos audiovisuales que utiliza para narrar los viajes que realiza por Colombia y otros países, la propuesta fotográfica que implementa en los Reels que comparte en su cuenta de Instagram, aporta una identidad visual y una calidad que hace que su contenido resalte entre los demás.

En su propuesta de diseño sonoro, utiliza recursos como sonidos ambiente música, silencios y voz en off, estos se combinan para aportar gran sentido al video, fortaleciendo la historia del viaje. También es usual ver en sus videos transiciones que funcionan como elipsis de tiempo para cambiar de un espacio o situación a otro.

En uno de sus Reels utiliza diferentes videos o fotografías, emplea una fragmentación de la pantalla dividiéndola en 5 partes, este reel en particular del eje cafetero, especialmente el valle del cocora, fue seleccionado para ser analizado como reel fragmentado, ya que cumple con las características de esta categoría que se ha desarrollado anteriormente, para posteriormente ser el principal referente para la realización de los primeros prototipos.

<p>Apartados fotográficos:</p> <p>Plano: 5 planos generales en una pantalla fragmentada en 5</p> <p>Iluminación: Natural</p> <p>Color: Tratamiento de color.</p>	<p>Figura 6 <i>Captura de pantalla de Reel publicado en el perfil de @Luchosierram</i></p> 
<p>Apartados de sonido:</p> <p>Música: My Tears Are Becoming a Sea</p>	
<p>https://www.instagram.com/reel/CcQIODDDbGx/</p>	

Apartados fotográficos

Para el análisis de este y los demás Reels se tendrán en cuenta apartados de la fotografía como la composición entendida desde el tipo de plano y angulación, el color y la luz.

Composición: Este Reel fragmenta la pantalla en 5 partes, 4 de ellas son fotografías que se encuentran en la parte superior e inferior de la pantalla, en el centro un video horizontal

- **Planos:**

1. El primer plano es una fotografía, ubicado en la parte superior izquierda de la pantalla, es un plano general del valle del Cocora que muestra una montaña llena de palmas de cera. En el fondo del plano se ve el cielo nublado. La luz es natural, las nubes y la niebla hacen que esta fotografía tenga un bajo contraste en cuanto a iluminación. El tratamiento de color para este plano es tenue, resalta las tonalidades verdes por encima de los azules.

0. El segundo plano ubicado en la parte superior derecha, es una fotografía en plano general, se ve un hombre parado de perfil sobre una montaña, en el fondo hay palmas de cera y se alcanza a ver la niebla que va difuminando en el horizonte. La luz en este plano es natural dirigida desde el cielo y tiene un bajo contraste, permite ver con detalle los elementos que componen el espacio. La propuesta de color en este Reel es tenue y pasa por los tonos verdes.

0. Este plano general es un video realizado con un dron, hace un movimiento de zoom out mientras pasa entre las palmas de cera y la niebla. La iluminación en este plano es natural, las nubes generan un efecto difusor, esto permite que sea de bajo contraste. El color en este Reel va con la propuesta de color que manejan los demás planos, resaltando los tonos verdes y los negros poco profundos.

0. Este plano es una fotografía que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla, se ve la silueta de un hombre de perfil, contrastada con el fondo de niebla y las palmas de cera. La angulación de esta fotografía parece estar a la altura de los hombros del sujeto. La iluminación de este plano es natural, sin embargo, a diferencia de los otros tiene un alto contraste que resalta la silueta del hombre. En cuanto el color, es un plano más saturado si se compara con los anteriores,

en este las tonalidades verdes se unen con tonos cálidos como amarillos y naranjas, se ve un efecto de penumbra.

0. El plano de la esquina inferior derecha de la pantalla es un plano general del valle del cocora muy similar al primer plano, en este plano toma mayor protagonismo la niebla. La iluminación en este plano es tenue y suave, tiene un bajo contraste y las sombras son más pronunciadas que en los planos anteriores.

Apartado de sonido:

Este Reel utiliza la canción My Tears Are Becoming a Sea, es una canción que aporta dramatismo y complementa el sentimiento de grandeza.

Partiendo de este Reel, se inició el proceso de elaboración de un prototipo, la intención era que permitiera la exploración a la realización audiovisual, que aportará para materializar la propuesta narrativa para Reel de viajes para la fase de creación final.

Para este prototipo de Reel se fragmentó la pantalla en 3 partes, en cada una de las partes un plano diferente de la misma situación. Este Reel se puede encontrar en los anexos del proyecto.

Prototipo Reel fragmentado

<p>Apartados fotográficos:</p> <p>Plano: 3 planos generales en una pantalla fragmentada en 3 partes</p> <ul style="list-style-type: none">-Plano medio-Plano general-Plano medio <p>Iluminación: Natural – atardecer</p> <p>Color: Tratamiento de color</p>	<p>Figura 7 <i>Captura de pantalla de prototipo de Reel.</i></p> 
<p>Apartados sonoros: Música</p> <p>Stephen Sanchez, Until I Found You</p>	
<p>https://www.instagram.com/reel/Cg2vixog8Pq/</p>	

De los reels que tiene publicados @anarcgyatsea en su cuenta de Instagram, hay uno en particular que cumple con las características de un Reel tipo Vlog que será usado para el análisis dentro del proyecto. Se trata de un reel de viajes sobre puerto Colombia.

<p>Apartados fotográficos: Plano: General Iluminación: Natural Color: Tratamiento de color</p>	<p>Figura 8 <i>Captura de pantalla de Reel publicado en el perfil de Instagram de @anarcgyatsea</i></p> 
<p>Apartados de sonido: Música: Audio original</p>	
<p>https://www.instagram.com/p/CejYLPTgYO9/</p>	

Apartados fotográficos

Composición

- **Planos:** Este Reel está compuesto en su mayoría por planos generales que van pasando con cortes directos mientras cuentan una serie de acciones de manera lineal. Las angulaciones varían, se pueden ver desde planos picados, hasta planos con angulación de 45 grados. Los movimientos de la cámara son rápidos, dan dinamismo y ritmo al video. La iluminación es natural y su propuesta de color es característica en los videos de este filmmaker en particular, en la que se destaca un look análogo con tonos cálidos tipo sepia y presencia de grano en la imagen.

Apartados de sonido

El diseño sonoro de este Reel, tiene sonidos ambiente propios de cada uno de los planos, como el sonido de los objetos, el mar o voces de personas, además tiene una canción de fondo durante todo el video.

Prototipo Reel vlog

<p>Apartados fotográficos</p> <p>Plano: Plano general y plano medio</p> <p>Iluminación: Natural</p> <p>Color: Tratamiento de color</p>	<p>Figura 9 <i>Captura de pantalla de prototipo de Reel.</i></p> 
<p>Apartados de sonido:</p> <p>Música: Gorillaz, Feel Good Inc.</p>	
<p>https://www.instagram.com/reel/CdUOsvHKN7D/</p>	

De @matiasderada filmmaker, se utiliza para el desarrollo de este proyecto, un reel publicado en su perfil que cumple con las características de un reel de único plano.

<p>Apartados fotográficos</p> <p>Plano: General</p> <p>Iluminación: Natural</p> <p>Color: Tratamiento de color</p>	<p>Figura 10 <i>Captua de Pantalla de Reel publicado en el perfil de Instagram de @matiasderada</i></p> 
<p>Apartados de sonido:</p> <p>Música : ODESZA, A Moment Apart</p>	
<p>https://www.instagram.com/reel/CcIoLReDzp5/</p>	

Apartados fotográficos

Composición

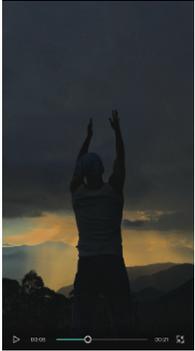
- **Plano:** Plano general de un hombre parado en lo alto de una montaña, de fondo se ven más montañas y nubes. La cámara tiene un leve movimiento siguiendo al personaje en sus movimientos. La iluminación en este Reel es natural, de bajo contraste y su propuesta de color resalta los azules del cielo y el verde de las montañas, conserva el blanco en las nubes.

Apartados de sonido

Este Reel está musicalizado con la canción A Moment Apart de Odeza, es una canción instrumental que aporta dramatismo al plano.

Para la realización del prototipo, se buscó una locación similar en la que se pudieran ver montañas y nubes, se agregó una acción al personaje con una danza, la iluminación es natural y es luz de atardecer, por eso se quiso resaltar los tonos cálidos propios de esta hora del día.

Prototipo Reel único plano

<p>Apartados fotográficos: Plano: General Iluminación: Natural Color: Tratamiento de color</p>	<p>Figura 11 <i>Captura de pantalla de prototipo de Reel</i></p> 
<p>Apartados sonoros: Música:</p>	
<p>https://www.instagram.com/reel/CcIoLReDzp5 /</p>	

De los Reels con los que cuenta @jaiderrios, se toma este como Reel de ritmo.

Es un Reel de viajes, realizado en santa marta, la principal característica que me interesa son los cortes directos que utiliza y la variedad de planos que van cambiando al ritmo de la música, muestra uno a uno lugares que conforman el espacio.

<p>Apartados fotográficos: Plano: General Iluminación: Natural Color: Tratamiento de color</p>	<p>Figura 12 <i>Captura de pantalla de Reel publicado en el perfil de Instagram de @Jaiderrios</i></p> 
<p>Apartados sonoros: Música Audio original</p>	
<p>https://www.instagram.com/p/CcS8DVco1CJ/</p>	

Apartados fotográficos

Composición

- **Plano:** Este Reel está conformado por planos generales de la ciudad de santa marta, cada uno de los planos tiene una duración corta y cambian al ritmo de la música. La iluminación es natural y tiene alto contraste. La propuesta de color es fiel a la realidad

Apartados de sonido:

Para el apartado sonoro en este Reel, el filmmaker hace una apuesta por conservar los sonidos ambientes que crean el paisaje sonoro del lugar.

<p>Apartados fotográficos:</p> <p>Plano: General</p> <p>Iluminación: Natural</p> <p>Color: Tratamiento de color</p>	<p>Figura 13 <i>Captura de pantalla prototipo de Reel de Ritmo</i></p> 
<p>Apartados sonoros:</p> <p>Música Audio original</p>	
<p>https://drive.google.com/file/d/1pkOiJsvQdDeSEf18GKLI9OASgHbUK1PTK/view?usp=sharing</p>	

Es momento de viajar y crear

El análisis y la realización de los prototipos de reel se llevó a cabo para evaluar desde la experimentación el trabajo de los filmmakers, la funcionalidad que tienen ciertos elementos del lenguaje audiovisual y alimentar el proceso creativo para la realización del Reel final.

En una siguiente etapa, se crea una propuesta en donde se estipulan los apartados fotográficos como la luz, el color, los movimientos, los equipos utilizados para la producción y una propuesta sonora en donde se plantean temas de diseño sonoro.

Posteriormente se crea un guion técnico, en donde se integren elementos encontrados en las 4 categorías segmentadas anteriormente para el Reel final, además se estipulan temas de la fotografía como la composición de planos y descripción de los mismos. Se integra un Storyboard que ilustra mejor cada plano.

En un siguiente paso se selecciona la fotografía de portada para el Reel y la música.

Propuestas de fotografía y Sonido

Fotografía

En este apartado se tiene en cuenta conceptos de la narrativa audiovisual, allí quedan estipulados los elementos técnicos y estéticos para la elaboración de una intención narrativa como: la luz, el color y el valor de plano.

Paleta de colores y looks

Teniendo en cuenta el contexto y los colores que se encuentran en las locaciones naturales y la búsqueda de Reels de viajes realizada en Instagram, se tomó la decisión de elegir esta paleta de color que rescata los tonos cálidos y los negros poco profundos.

Luz

Figura 14
Propuesta de paleta de colores



La iluminación del Reel estará marcada por altos y bajos contrastes, una combinación entre luz fuertes y tenue.

Figura 15

Referentes de iluminación.



Nota. Fuente Las imágenes fueron recolectadas de diferentes videos de viajes encontrados en Instagram <https://www.instagram.com/>

Planos

El análisis de los Reels anteriores, evidenció la constante utilización y el protagonismo que tiene el plano general, sin embargo, en la propuesta de plano para este Reel se tienen en cuenta diferentes valores de plano, como el plano detalle para enfatizar en elementos del espacio que a su vez describen el lugar y aportan a la intención narrativa. Los primeros planos estarán presentes y se utilizarán para resaltar expresiones en el rostro de los personajes. Los planos medios tendrán una intención descriptiva del cuerpo de los personajes.

Figura 16
Referentes de planos.



Nota. Capturas de pantalla recolectada de diferentes Reels de viaje en Instagram. Fuente <https://www.instagram.com/>

Sonido

El sonido en el audiovisual cumple un papel fundamental a la hora de resaltar momentos emocionantes y crear atmósferas que resulten atractivas para el espectador, es precisamente lo que se quiere lograr con este diseño sonoro, envolver al espectador en la experiencia de viajar desde el sonido. La propuesta de sonido se caracteriza por la utilización de sonidos diagéticos propios de las imágenes, el Reel tendrá diferentes planos sonoros en los que se podrá escuchar foley que ayudan a describir el espacio, voz en off y efectos de sonido para las transiciones.

La banda sonora estará conformada por una mezcla de diferente música instrumental que aporte al video un toque místico y épico en varias capas, es decir, varios sonidos componen ambiente sonoro del resultado final.

Para captar los sonidos del lugar, se utiliza un micrófono de solapa conectado directamente a la cámara, así mismo se graban los Foley y la voz en off, posteriormente se crea la mezcla en un programa de edición, en este caso Adobe Premiere fue el programa en el que se edita el Reel final.

Guion técnico y Story board

Figura 17
Guion técnico/Storyboard

ESC	PL	Locación	Descripción	Valor Plano	Equipo	Storyboard	
2	1	San Francisco.	Una persona caminando en medio del bosque, los arboles hacen un arco natural, la cámara sigue a la persona	Plano General	Celular (Iphone 11 Pro Max.)		
	2		El sol pasa por entre los dedos de una mano, la cámara tiene un efecto de cámara en mano,	Plano Detalle			
	3		La cámara rodea lentamente a una persona hasta llegar al perfil	Primer Plano			
	4		La cámara recorre los detalles de las hojas de una planta	Plano Detalle		Canon 80 D	
	5		Una persona de espalda y una cascada en el fondo de la imagen. La cámara se aleja lentamente y termina en un plano más general	Plano Medio			

	6		La caída de agua de una cascada, el agua cae sobre las rojas, se ve la bruma.	Plano General		
	8		Se ve el agua de un río fluyendo por entre unos pies.	Plano detalle	Canon 80D	

En el momento de grabar el contenido, los Filmmakers utilizan diferentes equipos audiovisuales para captar imágenes con mayor calidad, sin embargo, también utilizan celulares y estabilizadores para móviles, ya que, en ocasiones, el clima o los espacios hacen complicada la utilización de equipos más grandes.

Figura 18
Fotografía tomada en rodaje



Para la realización del Reel final, se plantea la realización híbrida entre celular y cámara Dslr, específicamente un Iphone 11 Pro Max, con un estabilizador Dji Osmo 5my una Canon 80D.

Lo práctico que resultan estos equipos, por su tamaño a la hora de viajar y la calidad que aportan al contenido, los convierten en una excelente opción a la hora de crear videos de viajes para pantallas que normalmente corresponden a dispositivos móviles. Personalmente tengo un gusto en particular por las cascadas, y en Antioquia suelen haber muchas de ellas escondidas entre las montañas, es por esto que se eligió la cascada del Tagual, Ubicada en un vereda que lleva su mismo nombre y pertenece al municipio de San francisco.

Memorias del momento de creación:

Figura 19
Fotografía tomada en rodaje



Figura 20
Fotografía tomada en rodaje



Figura 21
Fotografía tomada en rodaje



Edición y montaje:

Al recolectar todo el material grabado, se encontró con la primera problemática, habían dos tipos de formato, el contenido grabado con el celular era .Mov y el que estaba grabado con la cámara era Mp4, así que se tuvo que buscar un programa que soportara ambos tipos de archivo.

Se tomó la decisión de utilizar Adobe Premiere Pro para este proceso, ya que es un software de edición de video profesional que cuenta con herramientas importantes para la creación de contenidos, permite además trabajar varias capas de imagen y diferentes canales de audio por separado.

En este programa se realizó la selección y el corte del material de insumo para la creación del Reel final, luego de tener un primer corte, se montó el diseño sonoro para después agregar efectos de video, efectos de sonido, transiciones. Por último se agrega color utilizando el panel de color lumetri que viene predeterminado en premiere.

Reflexiones finales

Al iniciar este proyecto estaba claro el interés por la realización audiovisual, el cuestionamiento sobre los procesos de creación para nuevas plataformas y el tema, es decir los viajes, sin embargo, al ser Instagram una red social que permite compartir diferentes formatos, no estaba claro el que se quería estudiar y explorar.

En la actualidad, es habitual que las personas consuman contenido en internet y sobretodo en Instagram, así que se inició con un proceso de identificación de intereses por los contenidos compartidos por otros usuarios, hasta lograr definir los Reels como medio para experimentar la creación de contenido y proponer una narrativa audiovisual que diera cuenta de una mirada estética propia.

Reconocer los usuarios Filmmaker y los Reels de viajes que hacen, se convirtió en un paso fundamental para comprender maneras de producción para este contenido, que se caracteriza por ser grabado en viajes, es decir, momentos en los que no se tiene control sobre la situación, haciendo compleja la tarea de creación.

Al momento de realizar los prototipos, que estaban planteados como un ejercicio de acercamiento a la realización de Reels, se logró identificar las problemáticas que traía consigo una nueva manera de crear piezas audiovisuales, inicialmente se tenía pensado desarrollar una serie de Reels conformada por 3 videos, sin embargo, después de saber los factores que afectan la realización, como los tiempos, las locaciones, las situaciones poco controladas y el riesgo con los equipos, se tomó la decisión de realizar un Reel que diera cuenta de los recursos del lenguaje audiovisual encontrados en Instagram al momento de realizar los prototipos. Al finalizar este proceso se sacan algunas conclusiones que se desarrollan a continuación.

Conclusiones:

- Normalmente en las producciones audiovisuales, se suelen desarrollar propuestas en la etapa de preproducción, en este se estipulan guiones, guiones técnicos, propuestas de fotografía y sonido, plan de rodaje, story board entre otros. Sin embargo, en el proceso de realización del Reel final para este proyecto, se llegó a la conclusión de que, si bien es bueno tener la preproducción bien planteada, en los Reels de viaje hay muchos factores impredecibles que pueden cambiar de manera repentina lo planeado. En este caso funcionó tener un guion técnico con algunos planos estipulados en un storyboard, esto ayudó al momento del rodaje y permitió reconocer una línea narrativa desde antes de iniciar a grabar.
- El riesgo que conlleva la realización audiovisual en entornos pocos controlados con cambios de clima repentinos, hace que el manejo de los equipos se vuelva complejo, en este caso en particular, no contábamos con protección contra el agua para los equipos, la brisa que provenía de la cascada hacia que los lentes se empañaran, afectando directamente la calidad de la imagen, experimentar este rodaje permite indagar en la búsqueda de equipos audiovisuales que funcionen mejor en estos casos, por su tamaño, resistencia y calidad.
- Si bien este proyecto pretende ser un aporte a los realizadores audiovisuales que estén pensando en crear contenido para Instagram, aún deja muchos campos por analizar,

puesto que esta plataforma se está actualizando constantemente, cada actualización trae consigo nuevas posibilidades, incluso nuevos formatos, lo que significa un reto para los creadores audiovisuales, porque esto además, cierra la brecha entre filmmakers y usuarios normales, pues cada vez la aplicación hará más sencillo la creación de contenido con las herramientas que implementa día a día.

- Durante la investigación de este proyecto, se encontraron diferentes perfiles que creaban contenido de viajes para compañías prestadora de servicios viajeros para turistas y afines como hoteles y accesorios y ropa de viaje. Esto aporta un gran interrogante para la industria audiovisual, pues deja al descubierto un amplio campo laboral para diferentes creadores de contenido, realizadores audiovisuales y creativos, pues las empresas ven en Instagram una plataforma para mostrar sus servicios y crear así una comunidad viajera que se vean interesados en adquirir alguno de estos.

Referencias

Albarello, F. (2018). *Reseña Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología*.

Casetti, F., & Di Chio, F. (2015). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Castany, B. (2008). RESEÑA DE FIGURAS III DE GÉRARD GENETTE [Ebook] (15th ed.). Barcelona: (Universitat de Barcelona. Retrieved from <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/34775/1/564817.pdf>

Cuevas Álvarez, E. (2007). Las aportaciones de la narratología al análisis filmico. *Metodologías De Análisis Del Film*.

Díaz, R. (2009). *El vídeo en el ciberespacio: usos y lenguaje* [Ebook]. Madrid: Revista Científica de Educomunicación.

- Fuentes, L. (2018). *Nuevos formatos artísticos y comunicativos en Instagram* [Ebook]. Sevilla: Universidad de Sevilla. Departamento de Periodismo II.
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Grupo Anaya Comercial
- García Landa, J. (1998). *Acción, relato, discurso*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Gaudreault, A., & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: Cine y Narratología*. España: Barcelona : Paidós Ibérica.
- Genette, G. (2005). *Figuras*. México, D.F.: Siglo XXI.
- Genette, G., & Rodríguez Tapia, M. (1998). *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra.
- Genette, G., & Manzano, C. (1989). *Figuras 3.*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Jódar Marín, J. (2010). *La era digital: Nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales* [Ebook] (71st ed.). México: Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación.
- Lloret, N. (2008). nuevas formas de expresión narrativa: La Web 2.0 y el lenguaje audiovisual. *Revista Académica Sobre Documentación Digital Y Comunicación Interactiva*, (6).
- Montemayor Ruiz, F., & Ortiz Sobrino, M. (2016). El video como soporte en la narrativa digital del Branded Content y los productos audiovisuales en las plataformas online. *Politécnico Grancolombiano*, 12.
- Ortiz, P. (2020). Gérard Genette y la ciencia del relato. Retrieved 7 October 2020, from <https://www.letraslibres.com/espana-mexico/literatura/gerard-genette-y-la-ciencia-del-relato>
- Poncet, E. (2006). Impacto tecnológico en el lenguaje audiovisual. *Reflexión Académica En Diseño Y Comunicación N° VII*, 7.
- Robles, S., Zambrano, E., & Marín, J. (2012). *CREATIVIDAD Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA RED: EL CASO DE LA SERIE ANDALUZA NIÑA REPELENTE* [Ebook] (4th ed.). Fonseca, Journal of Communication.

Rodríguez Ruiz, J. (2006). *El relato digital*. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Scolari, C. (2018). *Las leyes de la interfaz*. Barcelona: GEDISA.

Todorov, T. (1970). *Las categorías del relato literario*. Editorial Tiempo Contemporáneo.

Vanoye, F. (2005). *Récit écrit, récit filmique*. Éditions CEDIC, 1979

Anexos

Anexo 1. Prototipos de Reel

https://drive.google.com/drive/folders/1vA63oaMz019sUkBt8lAmHfPLDB8-b_t2?usp=sharing

Anexo 2. Bitácora

<https://drive.google.com/drive/folders/1wbQkHJ0vIQWen0RpqkobPpzkcXbCrRWg?usp=sharing>

Anexo 3. Memoria audiovisual

https://drive.google.com/drive/folders/149xokpEWgJMwf7MeXCWft_0RmkOzp6Mj?usp=sharing

Anexo 4. Pieza final

<https://drive.google.com/drive/folders/1GI9eSVhGD5usFsFbIKoJbpxLSaP6DdP7?usp=sharing>

