

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



RETRO HUNTER: CINE MÁS ALLÁ DEL TIEMPO Y ESPACIO

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de
Licenciado en Comunicación

CHAVEZ ALVARADO, Paolo Leonardo

Código: 20161924

Asesor

HARO DE LA VEGA, Enrique Martin

Lima – Perú
[Febrero del 2024]





**RETRO HUNTER: CINE MÁS ALLÁ DEL
TIEMPO Y ESPACIO**

TABLA DE CONTENIDO

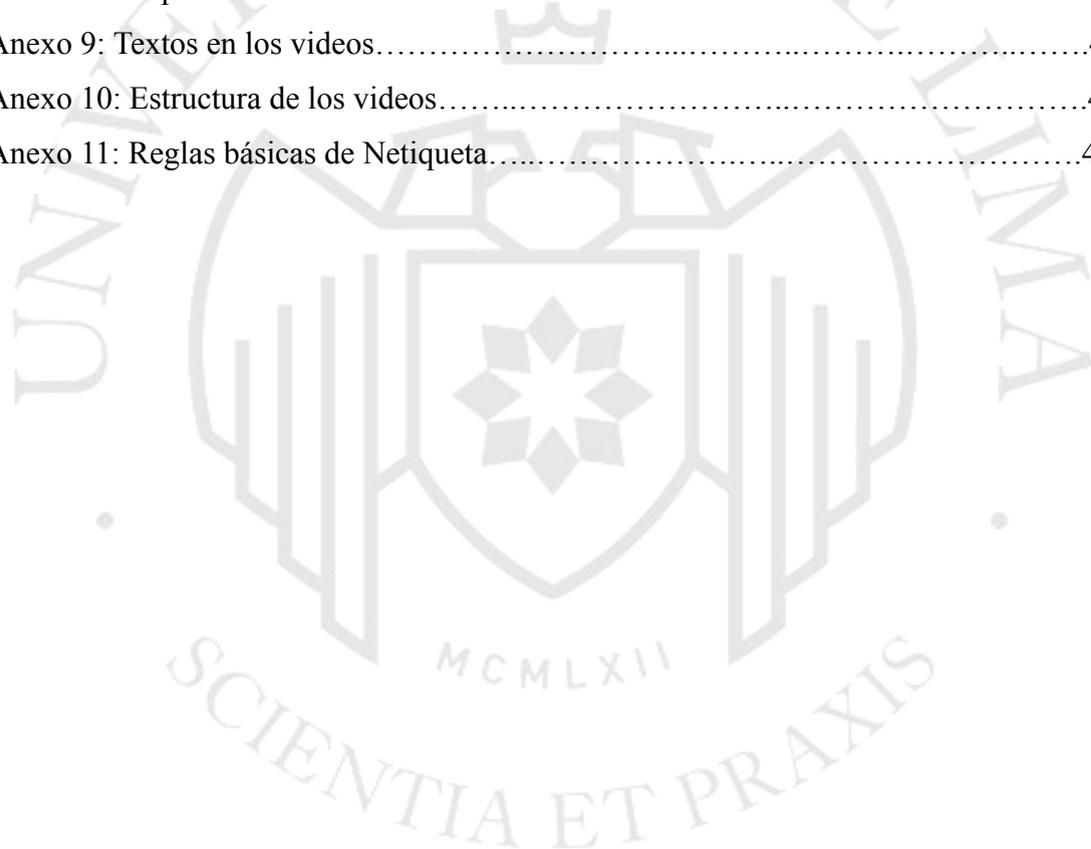
RESUMEN.....	6
ABSTRACT.....	7
1. PRESENTACIÓN.....	8
1.1. Material 1.....	9
1.2. Material 2.....	10
1.3. Material 3.....	10
2. ANTECEDENTES.....	11
2.1. Contexto.....	11
2.1.1. <i>Vaporwave</i>	11
2.1.2. Video ensayos.....	11
2.1.3. <i>Infotainment</i>	12
2.2. Plataforma.....	12
2.3. Principales casos referenciales.....	12
2.4. Público objetivo.....	13
3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL.....	15
3.1. Marca.....	15
3.1.1. <i>Naming</i>	15
3.1.2. Locución.....	15
3.2. Criterio de elección de los temas a tratar.....	16
3.2.1. ¿A qué llamamos película clásica?.....	16
3.3. Estructura de un video ensayo.....	17
3.4. Tipos de reseñas.....	18
3.5. Identidad Audiovisual.....	18
3.5.1. Logo.....	18
3.5.2. Colores.....	18
3.5.3. Tipografía.....	19
3.5.4. Edición de imagen.....	19
3.5.5. Edición de sonido.....	21
4. LECCIONES APRENDIDAS.....	22
4.1. El factor de entretenimiento siempre debe ser considerado.....	22
4.2. No basta seguir una tendencia artística, debe añadirse algo nuevo.....	22

4.3. La estética no debe opacar lo funcional.....	23
4.4. La larga duración puede ser detrimental.....	23
4.5. La subjetividad puede añadir amenidad.....	23
4.6. Fallas técnicas repentinas.....	24
REFERENCIAS.....	25
ANEXOS.....	29



ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Colores extraídos de álbumes de <i>Vaporwave</i> y <i>New Wave</i>	29
Anexo 2: Paleta de colores oficial de <i>Retro Hunter</i>	30
Anexo 3: Tipografías usadas en <i>Vaporwave</i>	31
Anexo 4: Prototipo del logo.....	32
Anexo 5: Logo final.....	33
Anexo 6: Validación del profesor Pedro Ledesma.....	34
Anexo 7: Validación del licenciado en comunicación de la facultad, Fernando Cornejo.....	35
Anexo 8: Respuestas de la encuesta.....	36
Anexo 9: Textos en los videos.....	44
Anexo 10: Estructura de los videos.....	45
Anexo 11: Reglas básicas de Netiqueta.....	46



RESUMEN

En la actualidad, debido al avance tecnológico, nos vemos inundados por grandes cantidades de producciones audiovisuales que llegan a nuestro alcance por medio de servicios de *streaming*, cine, televisión, etc. En esta instancia, el ciudadano promedio suele, en la mayoría de casos, solo consumir y tomar en cuenta aquellas del momento, ignorando todas las que vinieron antes, independientemente de lo importante que haya sido su impacto en el séptimo arte. *Retro Hunter*: cine más allá del tiempo y el espacio anhela fomentar e interesar sobre el análisis, la reflexión e indagación sobre películas clásicas de los años ochenta y noventa. Esta es una webserie para *Youtube*, de la cual se han producido dos capítulos piloto en los que, por medio de una identidad visual inspirada en la corriente artística *Vaporwave* y la estructura de un video ensayo, se les analizará, reseñará e informará sobre su contexto, influencia, innovaciones, recibimiento y vínculos con otras. Por último, se mostrará una lista de lecciones aprendidas, las cuales vienen a ser resultado de las opiniones del público objetivo respecto a esta propuesta, validaciones de docentes y reflexiones extraídas de la experiencia que fue realizar este proyecto.

Palabras clave: *vaporwave*, webserie, ochentas, noventas, cine.

ABSTRACT

Currently, due to technological advances, we are inundated by large amounts of audiovisual productions that come within our reach through streaming services, cinemas, television, etc. In this instance, the average citizen tends, in most cases, to only consume and take into account those of the moment, ignoring all those that came before, regardless of how important their impact on the seventh art may have been. Retro Hunter: cinema beyond time and space wants to encourage and interest in the analysis, reflection and investigation of classic films from the eighties and nineties. This is a web series for YouTube, of which two pilot chapters have been produced in which, through a visual identity inspired by the Vaporwave artistic current and the structure of a video essay, they will be analyzed, reviewed and informed about their context , influence, innovations, reception and links with others. Finally, a list of lessons learned will be shown, which are the result of the opinions of the target audience regarding this proposal, validations from teachers and reflections extracted from the experience of carrying out this project.

Keywords: vaporwave, webseries, eighties, nineties, cinema.

1. PRESENTACIÓN

Actualmente, con la llegada, estandarización y constante desarrollo de los formatos y las herramientas digitales para la elaboración de películas, la cantidad de títulos que llegan a las carteleras se ha incrementado enormemente. Muchas personas, incluyendo aquellas que ingresan a trabajar en la industria de audiovisuales, hoy en día, tienden a desconocer trabajos anteriores que mostraron tener una relevancia e impacto mucho mayor de lo que la mayoría de las producciones recientes obtienen.

Ante ello, el presente proyecto, *Retro Hunter*: cine más allá del tiempo y el espacio, anhela producir contenido audiovisual que comunique e interese sobre el análisis, reflexión e indagación acerca de producciones cinematográficas clásicas de antaño por medio de una identidad visual y una calidad técnica atrayente y vistosa para su público.

Se trata de una webserie para *Youtube*, con una duración que oscila entre los 5 y 10 minutos aproximadamente, a fin de cumplir los objetivos del proyecto al alcanzar a mayor cantidad de personas posible, en la que se reseña y analiza películas clásicas, estrenadas en las décadas de 1980 y 1990, lo que la singulariza que se traerá a colación el contexto de su producción, sus innovaciones técnicas como narrativas, su importancia en la cultura popular, influencia en otros proyectos, la percepción que el público tiene de ellas y de otros filmes que se les asemejan, de modo que complementen ambos procesos.

La motivación del proyecto nace en medio de un contexto en el que las taquillas, servicios de *streaming*, etc. yacen inundados de contenido que no deja de incrementar en número. La persona promedio opta por consumir solo aquellos títulos más populares del momento, ignorando los que vinieron antes, ya sea por falta de tiempo para buscarlos o simple desconocimiento. Se busca informar y dar inicio a una discusión acerca de estas películas y a una comunidad alrededor de esta, el descubrir tanto sus aspectos positivos como aquellos que envejecieron mal, al mismo tiempo que se culturiza el espectador con la comunicación de distintos puntos de vista.

El nombre se formuló al unir las palabras inglesas “*retro*” y “*hunter*”. La primera se refiere a algo relativo a tendencias de tiempos pasados (objeto de estudio de la webserie), mientras que “*hunter*” referencia al verbo “*perseguir*” con la intención de capturar. Esto resume el fin de los objetivos del proyecto: recoger y compartir los aspectos más resaltantes de estas producciones con el análisis y reseña de estas. *Cine*

más allá del tiempo y el espacio, por su parte, alude al hecho de que el impacto de tales películas, aun en nuestros días, sigue estando vigente en el séptimo arte.

Los elementos clave, que presentarán los datos comentados, ligados al apartado técnico y al visual, son la corriente artística *Vaporwave* y los video ensayos. Ambos han sido exitosos en el contexto actual, a pesar de que el primero evoque corrientes alternativas e ilustraciones de medios de comunicación masivos de los 80s y de que el segundo tiende a durar más tiempo de lo que la capacidad de atención de su público pueda manejar.

Para validar las decisiones tomadas tanto en el guión como en los aspectos técnicos, se optó por llevar a cabo una encuesta al público objetivo para conocer su parecer respecto a los pilotos producidos y breves entrevistas a docentes ligados a este campo con tal de poder recibir retroalimentación beneficiosa para este proyecto.

Objetivo general

Generar contenido de valor¹, tanto estético como audiovisual, que entretenga e informe (*infotainment*), simultáneamente, sobre filmes de las décadas de los 80s y los 90s.

Objetivos específicos

1. Fomentar el análisis, revalorización² e interés sobre películas y franquicias clásicas, de los 80s y 90s, su evaluación, su contexto, su impacto y su estatus como clásicos e innovaciones.
2. Enriquecer la percepción que se tiene de estas producciones de antaño, comparándolas con sus contemporáneas como con aquellas relativamente recientes.
3. Promover la discusión seria de estas películas, exponiendo y contrastando posturas distintas acerca de ellas con las propias.

1.1. Material #1: Reseña Informativa de *Jurassic Park*

Los dos capítulos producidos vienen a mostrar en la práctica los lineamientos estipulados por el manual de Identidad y Contenidos. Estos se encuentran divididos en

¹ “Grado de utilidad o aptitud de las cosas para satisfacer las necesidades o proporcionar bienestar o deleite” (Real Academia Española, s.f.).

² “Devolver a algo el valor o estimación que había perdido” (RAE, s.f.).

dos tipos, a pesar de perseguir los mismos objetivos. Este es una reseña informativa: hablaré del impacto y legado de *Jurassic Park*.

Link de la Reseña Informativa de *Jurassic Park*:

<https://drive.google.com/file/d/1fOR8jXtERHK1RCRqvf8SBJD893DcMogi/view?usp=sharing>

1.2. Material #2: Reseña Crítica de *The Living Daylights*

En este capítulo, expresaré, principalmente, mi parecer respecto a este filme en cuestión y traeré a colación la postura de sus fans y de sus detractores, además de informar con cual concuerdo más.

Link de la Reseña Crítica de *The Living Daylights*:

<https://drive.google.com/file/d/1iR7PRqJWCjZIlbFrZsYAp0C3HYjVuKCC/view?usp=sharing>

1.3. Material #3: Manual de Identidad y Contenidos

El manual de identidad y contenidos es la guía base de la producción de capítulos de *Retro Hunter*. Contiene reglamentos que se deben obedecer para poder plasmar todos los elementos visuales y sonoros que configuren el estilo propio de la webserie, además de hacerlo coherente entre los capítulos. También están aquellos que se encargan de guiar la elaboración de los guiones, como la estructura de estos, su netiqueta, etc.

Link del Manual de Identidad y Contenidos:

https://drive.google.com/file/d/1bxgZwxDuLIIZ7QUL9Ob9NN_UpB-nD4i4/view?usp=sharing

2. ANTECEDENTES

2.1. Contexto

En estos días, se cree que las obras nuevas son las más importantes; pero, de alguna forma, estas son el producto de *sampling*³ de contenido, el cual proviene de décadas pasadas. Esta es una época de nostalgia⁴ y de *resampling*. Se combinan materiales existentes y se editan para producir algo nuevo (*remix*), más aún con la facilidad que las nuevas tecnologías proveen para ello. En cualquier nivel de creación, tales técnicas se emplean (Ferguson, 2016).

2.1.1. *Vaporwave*

La corriente artística *Vaporwave*, en términos visuales, es una mezcla de lo estético (*aesthetic*) y lo auditivo, con el objetivo de recuperar algunos elementos que tiempo atrás fueron desprestigiados. Para eso, combina toda corriente alternativa surgida desde los 80s hasta la actualidad. Las ilustraciones empleadas provienen de medios de comunicación masivos, letras japonesas, estatuas clásicas, estática, filmes y series que conforman la cultura popular. Se basa en la nostalgia, en simular el regreso a épocas pasadas y romantizarlas (Arjona, 2019). Asimismo, es un estilo que se mantiene vigente hasta la actualidad, por lo que será fácilmente reconocible por nuestro público objetivo.

2.1.2. Video ensayos

Estos son equivalentes visuales de sus contrapartes escritas, ya que siguen los mismos principios, pero con el detalle de que también se apoyan en el lenguaje audiovisual para presentar sus argumentos. Ofrecen una propuesta distinta: no es solo recopilar algo, sino sostenerlo con imágenes y sonido (The Vindicator, 2021). No poseen una forma fija, gracias a la flexible y cambiante naturaleza del video y su materia prima (Türkgeldi, 2021). Han prosperado en los últimos años, aunado a lo mencionado, ya que seleccionan temas relevantes en los que se enfocan y dan giros creativos y originales. Su atractivo reposa en la nueva perspectiva presentada sobre un tópico de interés popular (The Vindicator, 2021). Se han vuelto una forma de estudiar diversos medios, la cual se encuentra en el mismo formato que estos, pero con un lenguaje visual propio. Al

³ Selección de una parte de algo como muestra para inspección o análisis (Merriam-Webster, s.f.).

⁴ Anhelos melancólicos o sentimentales de volver a algún periodo pasado o condición irrecuperable (Merriam-Webster, s.f.).

mismo tiempo, estos han creado comunidades llenas de opiniones diferentes y pensamientos novedosos alrededor de todo tipo de contenido (Conway, 2020).

2.1.3. Infotainment

Se trata de noticias suaves, aquellas de naturaleza menos institucional, personal e inmediata que suelen enfatizar temas de interés humano. Se suele sugerir que pueden tener efectos positivos en sus espectadores, ya que los atraen a temas que, en otras circunstancias, no les interesarían (Matthews, 2023). Ya venían desarrollándose desde hace décadas: “Los primeros años del siglo XXI han visto el surgimiento creciente de programas que combinan más completamente el contenido y la forma de diversos géneros de asuntos públicos y entretenimiento” (Baym, 2008).

Este fenómeno puede ser comprendido de dos formas: la cobertura informativa se vuelve entretenida o viceversa. Diversos públicos han mostrado su preferencia por estas alternativas más ligeras de cobertura de noticias, porque la gente no solo consume estos medios para informarse, sino también para entretenerse y formarse posturas ante los tópicos en cuestión, lo cual también satisface (Boukes, 2019). “Los partidarios de la comunicación popular han sugerido que el auge del infoentretenimiento expande y democratiza el debate público (...) contribuyen de hecho a la ampliación del discurso y a la creación de una esfera pública alternativa” (Thussu, 2015).

2.2. Plataforma

Por otro lado, la elección de *Youtube* se apoya en el hecho de que es considerada la plataforma de vídeos más popular a nivel mundial, con 2.500 millones de usuarios en lo que va del presente 2023, por la facilidad que les otorga al compartir sus contenidos con grandes audiencias. Esta accesibilidad, como consecuencia, brinda una amplia gama de estos para elegir y la convierte en la segunda red social más popular del mundo, además de un enorme mercado que muchas empresas aprovechan para poner en práctica sus esfuerzos de marketing digital (Mohsin, 2023). De acuerdo a Alexa rankings, es la segunda página más visitada en el mundo, sólo detrás de Google, su propietario (Osman, 2023).

2.3. Principales casos referenciales

Every Frame a Painting

“Cada Cuadro una Pintura” es un canal de *Youtube* estadounidense que produjo una serie de video ensayos sobre los diversos aspectos técnicos de una película (uso del silencio, composición, etc.). Es una referencia sobre cómo estructurar un video ensayo, puesto que tiene un video completamente dedicado a ello. Esencialmente, explica que estos deben ser tratados más como películas que como meros ensayos, por lo que requieren de conectores lógicos como “por lo tanto” y “pero” y del manejo de historias que transcurren paralelamente (*Every Frame a Painting*, 2015).

Canal: <https://www.youtube.com/@everyframeapainting>

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=1GXv2C7vwX0>

Secret Galaxy

Previamente conocida como *Toy Galaxy*, abarca repastos históricos de películas y series antiguas. Se explican los porqués de sus orígenes, cuáles eran sus atractivos, detalles de su producción, etc. Se tomó en cuenta como referencia por dicha contextualización y documentación: es algo que también *Retro Hunter* anhela ofrecer. Lo mismo aplica para su apartado técnico: este consiste en mostrar tanto clips como imágenes de lo que se está comentando con estática de *VHS* o manchas de celuloide, mientras que la música de fondo suele ser *New Wave* o *Synth* de los 80s.

Canal: <https://www.youtube.com/@SecretGalaxyTV>

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=9vvMTU UdLwg>

Critical Drinker

Este canal se dedica a reseñar y analizar tanto series como películas modernas y antiguas, trayendo a colación detalles de sus producciones y el contexto en el que fueron estrenadas, lo que fue la experiencia de verlas en su tiempo, etc. La distinción aquí yace en el tono informal, directo, cómico y sencillo que su presentador emplea. Por dichas características, fue elegido como una referencia para *Retro Hunter*.

Canal: <https://www.youtube.com/@TheCriticalDrinker>

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=1-38s1iAy9U>

2.4. Público objetivo

El principal público objetivo de *Retro Hunter* está compuesto por *millennials* nacidos en la década de los 90s, jóvenes adultos, hombres como mujeres, entre 20 y 30 años de edad, consumidores de películas y series, interesados en el campo de los audiovisuales

como no necesariamente. Pueden simplemente gustar de la cultura *geek*⁵ en general, modas vintage o de producciones cinematográficas clásicas sin tener ambiciones de incursionar en este medio. Al tratarse de nativos digitales, usan su tiempo de ocio para navegar por internet, documentarse y mantenerse actualizados en los ámbitos de su interés, además de que destacan por consumir mucho cine. Por ello, tienden a ser personas educadas, liberales y abiertas tanto a la modernidad como a la globalización, cosa que los lleva a querer innovar en su consumo de contenidos mediáticos. Buscan ser parte de las tendencias del momento para mejorar su estatus y diferenciarse, positivamente del resto, aunado a un constante involucramiento con temas culturales. (Arellano, s.f.). Sin embargo, también son un colectivo nostálgico, que parece anhelar un pasado perdido, aún más que aquellos que sí lo vivieron. Esto se da, porque la década de los ochenta es la última era antes del internet, por lo que la nostalgia, en este caso, representa lo que se ha perdido colectivamente, como la inocencia y la presencia física (Sánchez, 2020). A pesar de esta afición, no suelen tener el tiempo suficiente para experimentar las películas clásicas o de culto que les interesan, dadas sus responsabilidades (estudios, trabajo, etc.).

Como público secundario, se encuentran los *centennials*, individuos nacidos a fines de los 90s e inicios de los 2000s (entre 15 a 25 años aproximadamente), dada su afinidad con el estilo de nuestro contenido, su búsqueda de conocimientos y ocio. Un factor importante a tomar en cuenta en este caso es el hecho de que la estética escogida para el canal (*Vaporwave*) tuvo su origen en la década del 2010, por lo que también sería fácilmente reconocible y atractiva para los jóvenes de este grupo. Adicionalmente, el 80% de adolescentes pertenecientes a esta generación afirma que *YouTube* les facilitó el conseguir más conocimientos sobre diversos tópicos, mientras que un 68% clama que les ayudó a desarrollar y adquirir habilidades que les servirán para el futuro. Sin embargo, el dato más prominente acerca de esta demografía, en tanto a su consumo de *YouTube*, es que se dirigen a tal página para relajarse y escapar del estrés de la vida cotidiana, de su trabajo, de sus estudios, etc. (Anderson, 2018).

⁵ “(...) es una subcultura de entusiastas que tradicionalmente se asocia con medios oscuros (animación japonesa, ciencia ficción, videojuegos, etc.)” (McCain, Gentile y Campbell, 2015).

3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL

3.1. Marca

3.1.1. Naming

El nombre *Retro Hunter* fue producido al combinarse las palabras del idioma inglés *retro* y *hunter*. Esto se debe a que la primera se refiere a algo relacionado con modas del pasado, ámbito que envuelve al objeto de estudio de la webserie (películas de los 80s y los 90s). Por el lado del segundo término, *hunter*; se optó por la acepción que alude al verbo perseguir con la intención de capturar, puesto que ello representa lo que anhela el show: buscar filmes antiguos para reflexionar sobre su contenido y atrapar tanto sus aspectos positivos como negativos. “Cine más allá del tiempo y el espacio”, por su parte, remite al hecho de que las innovaciones e impacto de estas producciones, pertenecientes a décadas pasadas, sigue estando vigente en el séptimo arte actual de algún modo u otro, lo cual se busca informar en este proyecto. Finalmente, Lenny De Niro es el pseudónimo que usaré como presentador de la webserie. El primer nombre viene a ser un diminutivo de mi segundo nombre, mientras que el apellido es un tributo al famoso actor Robert De Niro.

A lo largo de este trabajo, recibí asesorías de dos profesores ligados a ramas de la carrera de comunicación para validarlo. En este caso, sus recomendaciones pueden resumirse en que el contenido es interesante y refrescante, además de mantenerse dinámico durante toda su duración, gracias al ritmo, locución y empatía lograda. Se hacen cosas muy puntuales. Sin embargo, también señalan que puede ser un poco largo. El estilo concuerda mejor con videos de 5 o 6 minutos, aproximadamente. Los que ya fueron producidos podrían dividirse en dos partes para mantener de mejor modo la atención de los espectadores (ver anexos 6 y 8).

3.1.2. Locución

El tono de voz de la webserie es cercano, directo y de “tú a tú”, con tal de que los receptores sientan que están escuchando a sus iguales, que hay cierta cercanía y conexión con los emisores, al menos a un nivel básico, pese a que sea un monólogo impersonal. Además, no se pierde en detalles, sobreexplica las cosas o usa términos

rebuscados. Es sencilla, directa, clara y concreta, puesto que lo más importante es que la información que se está aportando y presentando, los análisis y las conclusiones, sean debidamente captados por los espectadores.

Adicionalmente, para apoyar lo comentado, se tomará en cuenta la netiqueta. Son aquellas normas de conducta, presentación, comportamiento y formas de expresión aceptables, socialmente, en Internet (ver anexo 11). El término viene a ser un acrónimo de *net* (red) y etiqueta (Molinero, 2022). Aquellos que no las cumplan pueden ser bloqueados, por lo que también sirven como advertencia (Ionos, 2021).

3.2. Criterio de elección de los temas a tratar

Para lograr un consenso de manera más sencilla con la audiencia, se decidió utilizar, en parte, fuentes más cuantitativas como *Rotten Tomatoes* a la hora de escoger las películas que serán analizadas para el proyecto. Esta página, además de tener mucha lectura y seguimiento, no determina la calidad de las producciones, sino que recoge las reseñas de las fuentes más importantes y forma un promedio numérico basándose en la cantidad de reseñas positivas y negativas, haciendo también lo mismo con las del público de manera separada, dando dos resultados numéricos por filme.

Además, para los dos capítulos piloto se optó por las películas *The Living Daylights* (1987) y *Jurassic Park* (1993). La lógica tras su elección se ampara en el hecho de que estos filmes pertenecen a una saga que ha producido algún tipo de secuela o *reboot* últimamente. En tanto a la primera, *No Time to Die* (2021) marcó el fin de la etapa de Daniel Craig como James Bond, además de ser la última entrega del reinicio de dicha franquicia hasta el momento. Por otro lado, *Jurassic World: Dominion* (2022) finalizó la segunda trilogía de dicha saga. De tal forma, la discusión que se anhela iniciar tendrá más relevancia en el contexto actual: la gente estará o ya está hablando de tales producciones.

3.2.1. ¿A qué llamamos película clásica?

El término clásico suele emplearse para referirse a una obra “que se tiene por modelo digno de imitación en cualquier arte o ciencia” (Real Academia Española, s.f.). Por lo tanto, también alude a un estándar de excelencia (Merriam-Webster, s.f.).

El autor Russo (2008), sin embargo, en su búsqueda de una definición precisa de lo que es una película clásica, llegó a la conclusión de que el cine, al ser una de las ramas del arte menos antiguas (según él, nació como un arte contemporáneo), aún no posee

referentes lo suficientemente antiguos como lo tienen la pintura, escultura o incluso la música.

Por tales motivos, se optó por limitar las películas elegidas a las décadas previamente comentadas. Estos fueron años en los que se perfeccionaron los efectos especiales prácticos en la industria del cine. Estos son efectos visuales realizados mediante el uso de modelos o figuras tridimensionales. Son grabados en cámara en lugar de ser creados con *software*⁶, a diferencia de los efectos en *CGI*. Los filmes lanzados en los 70s y 80s los empleaban como insignias de la vanguardia del séptimo arte, lo mostrado parecía real, cosa que dio paso a algunas de las sagas y franquicias de ciencia ficción, acción y fantasía más importantes y reconocidas en tal arte. Además, son estos los géneros en los que buscamos concentrarnos. En cuanto a los 90s, a fines de tal década, proliferaron, por primera vez, los efectos digitales, hechos en computadora (*CGI*), que hoy son tan comunes (Merriam-Webster, s.f.).

3.3. Estructura de un video ensayo

La estructura de las reseñas se asemejará a la de un ensayo: introducción, nudo y conclusión, con una postura por sostenerse (ver anexo 10). Sin embargo, para evitar que esta se sienta repetitiva, como una mera lista, se subrayarán los efectos y las consecuencias que los elementos del filme tienen en su calidad. Esto, al mismo tiempo, establecerá la manera en que se complementan o contraponen. También permitirá hablar de los aspectos técnicos, contextuales y narrativos en paralelo. No se separarán en secciones, de modo que el punto anterior se desarrolle apropiadamente (Every Frame a Painting, 2015).

Esta terminó siendo del agrado tanto de los docentes como del público (ver anexos 7, 9, 10 y 12), generalmente, dado el ritmo que le otorga al video, sobre todo a la forma en la que la información sobre estas películas es dada.

También se recibió la asesoría de un licenciado en comunicación de la Universidad de Lima en este ámbito. En suma, comenta que están bien redactadas. Las posturas son expresadas con calidad narrativa y el vocabulario denota que hay una idea clara de lo que se quiere comunicar. Sin embargo, también trae a colación que sería bueno tener un mejor balance entre el análisis crítico y el humor en ellas (ver anexo 7).

⁶ “Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora” (Rae, s.f.).

3.4. Tipos de reseñas

El tener dos tipos de reseñas ayudará a diversificar la webserie y sus públicos con necesidades distintas. Dependiendo del éxito que tengan, una será priorizada sobre la otra.

Estas son reseñas críticas y reseñas informativas. En las primeras, no solo se expresará la postura que se tenga sobre un filme, sino que también se traerá a colación la postura de sus fans y detractores, y explicará con cuál lado se concuerda. Se anhela ser el inicio de una discusión educada, por lo que la comedia estará presente moderadamente, con tal de respetar los puntos de vista de otros y de no ridiculizar la opinión propia. En las segundas, el enfoque estará en el repaso de datos y las particularidades de una producción, y cómo estos afectan el legado e impacto del filme en cuestión. Aquí se anhela más entretener e informar (*infotainment*). Por ello, se debe incluir más humor y un tono ligero y directo.

Las validaciones y encuestas mostraron preferencia por la reseña de *Jurassic Park* sobre la de James Bond, dada la mayor presencia de humor en esta (ver anexos 7, 9, 10 y 12).

3.5. Identidad Audiovisual

3.5.1. Logo

El logo definitivo ostenta elementos visuales recurrentes de la corriente *Vaporwave*, tanto en los colores principales como en la tipografía, de modo que se le asocie rápidamente a tendencias de las décadas de los 80s e inicios de los 90s.

3.5.2. Colores

Para el logo y la paleta cromática oficial, se decidió extraer, por medio de la página web *Adobe Color*, colores pertenecientes a álbumes de *Vaporwave*, con tal de tomarlos como referencia. También se tomó en cuenta algunos provenientes de álbumes musicales *new wave* de los 80s (ver anexo 1).

La elección de estos colores (ver anexo 2) también se encuentra influenciada por la autora Eva Heller (2004), quien, en su libro *Psicología del Color*, explica que el azul se encuentra ligado a la serenidad, la pasividad, la fidelidad, la frialdad, la inteligencia y la confianza. Por otro lado, expone que el violeta se vincula a la frivolidad, lo

extravagante y lo mágico. Además, ambos, en el círculo cromático, son análogos, cosa que les otorga armonía al ser combinados, a parte de que cada uno encaja con el tono de las dos secciones de la webserie (azules para las reseñas críticas, violeta para las informativas).

Mediante el efecto de tinción, se aplicarán a los videos. Sus niveles y opacidad tenderán a variar, según el *footage* mostrado, con tal de adquirir el mejor resultado en términos visuales.

3.5.3. Tipografía

En cuanto a la tipografía, también tomamos en cuenta algunas de las fuentes más utilizadas dentro de la estética *vaporwave* (ver anexo 3), entre las cuales podemos encontrar *Broadway*, *Bungee* y *Times New Roman*. Esta última fue la escogida para el logotipo (ver anexo 4), junto con *Guardians* en la versión final (ver anexo 5).

Se optó por combinar los dos grandes grupos tipográficos principales: serif y sin serif. Para la palabra “*retro*” se eligió la primera, puesto que comunica elegancia, respeto, formalidad y, más importante, un aire tradicional y clásico. Para “*hunter*” se aplicó la segunda: además de ser comúnmente usada para titulares y anuncios con textos cortos, transmite limpieza, modernidad, estabilidad, racionalidad y organización. Por último, al estar ambas en cursiva, se les añade cierto dinamismo, con el fin de otorgarle un poco de informalidad.

Adicionalmente, *Times New Roman* será empleada en los textos presentes en los videos, con su variante *Bold* presente en palabras clave. Estos se encontrarán centrados en el encuadre (solo horizontalmente en el caso de subtítulos) y se les aplicará el efecto sombra radial de *Premiere Pro*, ya sea de color blanco o negro, dependiendo del fondo, con la opacidad y el suavizado ajustados, de modo que parezcan generar una suerte de brillo exterior (ver anexo 9).

3.5.4. Edición de imagen

Puesto que se anhela elaborar una identidad visual ligada a la corriente *Vaporwave* y que refleje diversas tendencias de las décadas anteriormente mencionadas, en los videos se emplearon distintos filtros de vídeo y efectos del editor *Premiere Pro* (ruido, relieve de color, opacidad, etc.), en capas de ajuste, que den la impresión de que la webserie es un programa de televisión de dichos años, cosa que incluye a varios cambios en la imagen que replican los errores de video que solían ser comunes en las televisoras de

esos tiempos, pero sin ser demasiado detrimentales a esta, de modo que aun se pueda apreciar lo mostrado, lógica que también aplica a las transiciones y cortes. Habrá más variaciones en la edición, pero estas serán las bases.

Apoyando lo anterior, el logo será posicionado en la esquina inferior derecha del encuadre con un porcentaje bajo en su escala y opacidad. Adicionalmente, también se aplicará una máscara rectangular invertida en un *color matte* negro con un valor en el suavizado que brinde la impresión de que se trate de una TV antigua y que el espectador está viendo la webserie en una habitación oscura.

La misma lógica se aplica a las transiciones. En unas se usará *footage* de estática libre de *copyright*. Este será acortado a un par de segundos y colocado en medio de un corte. En otros, el efecto desenfoque direccional será aplicado en estos, precisamente, en los últimos y primeros 30 *frames* de ambos clips. También, con el *pen tool* se hará una máscara, ya sea diagonal u horizontal, con el valor del *feather* ajustado de modo que los bordes se encuentren difuminados, para poder generar un *swipe*.

También habrá otros elementos visuales, como la aplicación del desenfoque gaussiano o tinción al clip de fondo para generar un mayor contraste con el que se encuentra delante, el uso del efecto de transformación en algunas imágenes para otorgarles un *motion blur*, el acercamiento a estas con el incremento de su escala para enfatizar el elemento del que se está hablando y la aplicación de una sombra paralela.



Esto también se fundamenta en la doctrina estadounidense de uso justo (*fair use*) de contenido con derechos de autor. Estipula que está permitido usar porciones limitadas de un trabajo, incluidas las citas, para fines tales como comentarios, críticas, informes de noticias e informes académicos (U.S. Copyright Office, s.f.). Este *remix* resultante, de distintas fuentes, crea un nuevo mensaje, una nueva imagen y un significado distinto del de los materiales de origen; dicho de otro modo, se está creando un contenido nuevo (Youtube Help, s.f.). De esta forma, no se estaría infringiendo ninguna de estas leyes.

Uno de los profesores comentó que, en términos generales, la estética propuesta es muy interesante. Los efectos están colocados en dosis perfectas, de modo que sí consiguen dar la sensación de estar viendo un video retro (ver anexo 6).

3.5.5. Edición de sonido

Para apoyar lo anteriormente mencionado, la música usada por todos los capítulos será referente a las décadas comentadas (*synth*, *new wave*, etc.), pero *free stock*, libre de *copyright*, puesto que, al no tratarse de una imagen, alteraciones en esta tienden a ser más difíciles de percibir. Sin embargo, a pesar de ello, por medio del efecto ecualizador paramétrico, se le modificará con tal de que parezca provenir de alguna televisión o radio antigua, lógica que también aplicará a los demás efectos de sonido, los cuales también serán de uso gratuito. Estos últimos acompañarán a las transiciones de modo que las hagan más dinámicas y vistosas. Cada una tendrá uno en concreto.

Aquí se debe dejar de lado la voz del locutor, puesto que lo que diga debe entenderse perfectamente para el espectador y la aplicación de algún tipo de efecto podría ir en contra de ello. Apoyando esto, su volumen debe ser mayor que el de los demás sonidos.

4. LECCIONES APRENDIDAS

4.1. El factor de entretenimiento siempre debe ser considerado

Tanto en las validaciones del guión y la de los pilotos, como en las encuestas hacia el público objetivo, se expuso una preferencia general por la reseña informativa de *Jurassic Park* sobre la crítica de *The Living Daylights* (James Bond). A pesar de que se reconoce y valora el análisis, la apreciación estética e información brindada en el segundo, se destacó más el uso de humor en el primero como un gran punto positivo sobre el otro. Es de conocimiento público que la atención de la población general, ha estado disminuyendo en las últimas décadas. La gente, actualmente, se aburre con facilidad de contenidos extensos y con desarrollos monótonos. En consecuencia, se prefieren aquellos cortos, directos y que sean entretenidos de un modo u otro (*infotainment*), no necesariamente por medio de chistes o *gags*, sino también con citas directas del *footage* mostrado, un lenguaje coloquial, datos sintetizados, una edición más dinámica o algún tipo de “corte comercial” que sirvan como un pequeño “*break*” de lo que se está comunicando. Por otro lado, si la comedia sí es una opción, entonces la información puede ser presentada con bromas o estas pueden ser incluidas entre los bloques informativos, en menor o mayor medida dependiendo de lo que se esté hablando.

4.2. No basta seguir una tendencia artística; debe añadirse algo nuevo

A pesar de que, nuevamente, en la validación de los pilotos y en la encuesta se haya calificado positivamente a la propuesta visual y a la edición de audio y video, también se trajo a colación detalles negativos de esta como recomendaciones. Dos que me llevaron a reflexionar al respecto fueron uno que sugería investigar más paletas de colores y otra que los efectos de *Premiere Pro* podían llegar a distraer a los espectadores. Incluso, mientras editaba los pilotos, reconocía que la estética empleada podría resultar desagradable y que, por lo tanto, requería de ciertos cambios, a pesar de que estos la alejaran de la corriente *Vaporwave*. Por lo tanto, en cualquier tipo de proyecto que requiera, de algún modo, un componente visual, no solo basta con replicar alguna tendencia artística, sino que esta necesita ser alterada con tal de que se ajuste al medio y al contenido en el que se está empleando, además de brindar un estilo más distintivo y original.

4.3. La estética no debe opacar lo funcional

Continuando con el punto anterior, otra crítica fue el hecho de que la estética empleada podría resultar incómoda, puesto que, al replicar los errores de video de *VHS* y televisores antiguos, afectan negativamente a la claridad de la imagen. He ahí otra lección, la cual también aprendí en el proceso de edición. Independientemente de la corriente artística tomada como referencia, la funcionalidad de la imagen, el que esta pueda ser vista y contemplada debidamente debe ser priorizada. Este estilo visual puede ser usado en audiovisuales, pero en segmentos breves, como un “*break*”, tal como se indicó en el primer punto.

4.4. La larga duración puede ser perjudicial

Expandiendo lo expuesto en el primer punto, otra recomendación que surgió muchas veces en las respuestas de la encuesta, y que también el docente Pedro Ledesma trajo a colación en su validación, fue la que explicaba que la reseña crítica de James Bond pudo haber sido dividida en dos videos por su duración de trece minutos. Se apreció el análisis exhibido, pero se opinó que este pudo haberse digerido mejor si fuese segmentado de tal forma, dada la densidad de sus datos. Nuevamente, la tendencia del público general hacia contenidos más cortos y entretenidos está presente, pese a que se haya reconocido que en los dos audiovisuales la información fue presentada de forma clara y resumida. La recepción positiva de la reseña informativa de *Jurassic Park*, en parte, fue porque tuvo una duración de seis minutos aproximadamente, casi la mitad de la de *The Living Daylights*. Por lo tanto, es preferible sintetizar lo más que se pueda lo que sea que se esté comunicando en un audiovisual informativo, con tal de que no supere los seis minutos, aproximadamente, de modo que los receptores no se aburran o les cueste consumirlo. Si eso no es viable, entonces se deben llevar a cabo dos que cubran todo lo que se anhele transmitir.

4.5. La subjetividad puede añadir amenidad

Otro detalle valorado positivamente en la encuesta fue el balance entre apreciaciones personales, presentación de datos con los análisis y evaluaciones de índole más objetiva. En dichas apreciaciones se trajo a colación la sugerencia de darle más personalidad e identidad a las reseñas, con comentarios más personales ligados a los filmes en cuestión, acompañados de anécdotas o chistes posiblemente, tal como se

estipula en el primer punto. Como se comentó previamente, a las personas les gustan las historias, son aquello que más recuerdan. Por eso, la inclusión de dichas experiencias propias hará que los capítulos sean más entretenidos y auténticos para ellos. Esto encaja perfectamente con las reseñas: estas suelen tener cierto rigor subjetivo. Por lo tanto, si el tipo de contenido lo permite, puede incluir, moderada y debidamente, anécdotas personales ligadas al tema en cuestión para hacer que su consumo sea más ameno y propio.

4.6. Fallas técnicas repentinas

Durante la revisión de los videos elaborados, no solo me percaté de algunos errores en la edición e imagen, sino que también el audio se encontraba dañado, en especial el de la reseña de *The Living Daylights*. En la previsualización del programa de edición, *Adobe Premiere Pro*, la cosa empeoró un poco. Si bien los audiovisuales no presentaban los problemas anteriores, muchas de las imágenes en estos se encontraban descolocadas, fuera de las posiciones en las que habían sido animadas, por algún motivo. Con tal de resolver estas complicaciones, no solo me dediqué a reposicionarlas y modificar los efectos usados, sino que me arriesgué a instalar la última versión del programa en cuestión. Mi computadora es del año 2018, por lo que suele pasar que no es del todo compatible con *software* de última gama, pero, afortunadamente, este no fue el caso. Esta edición tenía una nueva función, la cual era procesar audio. Me permitió solucionar el inconveniente de dicho ámbito. Estas imperfecciones me posibilitaron, adicionalmente, emplear nuevas transiciones y modificaciones, al igual que mejorar las que ya había utilizado. Inevitablemente, problemas sin explicación o razón, ligados al equipo que uno manipula para concretar este tipo de proyectos, tienden a surgir, por lo que es necesario comprender que muchas tareas tendrán que ser realizadas nuevamente, además de que las mismas herramientas tendrán que ser cambiadas. Estas situaciones deben ser percibidas como oportunidades para mejorar el producto final, en lugar de meros obstáculos.

REFERENCIAS

Anderson, M. (agosto de 2018). *Understanding Gen Z through the lens of YouTube*. Think with Google.

<https://www.thinkwithgoogle.com/marketing-strategies/video/gen-z-and-youtube/>

Arellano. (s.f.). *Los Sofisticados*.

<https://www.arellano.pe/los-seis-estilos-de-vida/los-sofisticados/>

Arjona, F. (14 de abril del 2019). *¿QUÉ ES EL VAPORWAVE? | CULTURA DIGITAL AESTHETIC*. Triangle Official.

<http://www.triangleofficial.com/que-es-el-vaporwave-cultura-digital-aesthetic/#.YTKqB50zbIU>

Baym, G. (2008). Infotainment. *The international encyclopedia of communication*.

Boukes, M. (2019). Infotainment. *The international encyclopedia of journalism studies*, 1-9.

Conway, L. (25 de junio de 2020). *Video essays give a voice to all film fans*. The Ithacan. <https://theithacan.org/columns/video-essays-give-a-voice-to-all-film-fans/>

Every Frame a Painting. (31 de marzo de 2015). *F for Fake (1973) - How to Structure a Video Essay* [Archivo de video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=1GXv2C7vwX0>

Gutiérrez, C. (27 de septiembre de 2023). *La Netiqueta y sus 10 Reglas Básicas*. Universidad Continental.

<https://blog.continental.edu.pe/uc-virtual/la-netiqueta-y-sus-10-reglas-basicas/>

Heller, E. (2004). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial GG.

Ionos. (19 de abril de 2021). Netiquette: lo que deberías saber sobre los debates en Internet. <https://www.ionos.es/digitalguide/online-marketing/redes-sociales/netiquette/>

Kirby Ferguson. (16 de mayo de 2016). *Everything is a Remix Remastered (2015 HD)* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=nJPERZDfyWc&t=94s>

Matthews, G. (17 de agosto de 2023). *Infotainment*. Britannica. <https://www.britannica.com/topic/infotainment>

McCain J, Gentile B, Campbell WK. *A Psychological Exploration of Engagement in Geek Culture*. PLoS One. 2015 Nov 18;10(11):e0142200. doi: 10.1371/journal.pone.0142200. PMID: 26580564; PMCID: PMC4651513.

Mohsin, M. (20 de junio de 2023). *10 Youtube stats every marketer should know in 2023 [Infographic]*. Oberlo. <https://www.oberlo.com/blog/youtube-statistics>

Molinero, D. (26 de enero de 2022). Netiqueta: normas y directrices. Avast. <https://www.avast.com/es-es/c-netiquette#:~:text=Netiqueta%20es%20un%20acr%C3%B3nimo%20de,y%20formas%20de%20expresi%C3%B3n%20aceptadas>

Merriam-Webster. (s.f.). *Classic*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/classic>

Merriam-Webster. (s.f.). *Engagement*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/engagement>

Merriam-Webster. (s.f.). *Nostalgia*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/nostalgia>

Merriam-Webster. (s.f.). *Sampling*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/sampling>

Merriam-Webster. (s.f.). *What Are 'Practical Effects'? Or, How Star Wars Was Made*. <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/what-are-practical-effects>

Osman, M. (23 de agosto de 2023). *Estadísticas y Datos Impresionantes del YouTube (El Segundo Sitio Más Visitado)*. Kinsta.

<https://kinsta.com/es/blog/estadisticas-youtube/>

Real Academia Española. (s.f.). *Clásico, ca.* <https://dle.rae.es/cl%C3%A1sico?m=form>

Real Academia Española. (s.f.). *Revalorizar.* <https://dle.rae.es/revalorizar?m=form>

Real Academia Española. (s.f.). *Software.* <https://dle.rae.es/software>

Real Academia Española. (s.f.). *Valor.* <https://dle.rae.es/valor?m=form>

Russo, E. A. (2008). *El cine clásico: itinerarios, variaciones y replanteos de una idea* (Vol. 1). Ediciones Manantial. Recuperado de https://books.google.com/books?hl=es&lr=lang_es&id=1iEYBAAAOBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=definicion+de+pelicula+clasica&ots=zF29gzoUI6&sig=jJByjwrvlVm24mVRttCZS-ViPyQ

Sánchez Aguirre, D. M. *La actitud de los millennials hacia el uso del marketing de nostalgia en la estrategia de contenido de Netflix. Caso: Alianza Netflix y Nickelodeon.* Recuperado de <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/653566>

The Vindicator. (octubre 13 de 2021). *The Art of the Video Essay.* <https://www.thevindi.com/post/the-art-of-the-video-essay>

Thussu, D. K. (2015). Infotainment. *The international encyclopedia of political communication*, 1-9.

Türkgeldi, S. (2021). *Thinking of Video Essays as A Performative Research With A New Concept: Transimage.* SineFilozofi Dergisi, 6(11), 812-825.
10.31122/sinefilozofi.823234

U.S. Copyright Office. (s.f.). *Can I Use Someone Else's Work? Can Someone Else Use Mine?*

<https://www.copyright.gov/help/faq/faq-fairuse.html#:~:text=Under%20the%20fair%20use%20doctrine,news%20reporting%2C%20and%20scholarly%20reports.>

Youtube Help. (s.f.). *Fair use on YouTube.*

<https://support.google.com/youtube/answer/9783148?hl=en>



ANEXOS

Anexo 1: Colores extraídos de álbumes de *Vaporwave* y *New Wave*



Anexo 2: Paleta de colores oficial de *Retro Hunter*

R: 100 G: 19 B: 184	R: 150 G: 12 B: 162	R: 252 G: 52 B: 123	R: 0 G: 203 B: 240	R: 119 G: 153 B: 199
C: 78% M: 94% Y: 0% K: 0%	C: 48% M: 96% Y: 0% K: 0%	C: 0% M: 93% Y: 27% K: 0%	C: 90% M: 0% Y: 20% K: 0%	C: 69% M: 33% Y: 11% K: 0%
HEX: #6413B8	HEX: #960CA2	HEX: #FC347B	HEX: #00CBF0	HEX: #7799C7



Anexo 3: Tipografías usadas en *Vaporwave*



Anexo 4: Prototipo del logo



Anexo 5: Logo final



Anexo 6: Validación del profesor Pedro Ledesma

Visualmente, es bastante interesante la estética que propones, da la sensación de estar viendo un video retro, gracias a los efectos colocados. Es agradable y funciona. A mí me llamó la atención. Los efectos agregados están en la dosis perfecta. No se necesita quitar o agregar más. Está completamente racionado.

En el segundo video, a diferencia del anterior, no hay muchos gags o diálogos que pudieran generar algún tipo de empatía o risa. Sería interesante que agregaras ese tipo de cosas. Podrías agregarlos de manera dosificada. Quizás puedas añadir extractos del diálogo de las partes más emotivas para justificar o fundamentar la crítica que estás exponiendo. Puede o no ser cómico, pero sí ayudaría a distensionar o evitar que solo se escuche un monólogo. Puede ayudarte, incluso, a extender tu tiempo. Es para que la gente te retome con más énfasis. Esas pequeñas intervenciones operan como si fueran descansos de lo que estás comentando. Puede servir para que mantengan la atención a lo que dices y muestras.

Los colores ayudan a vincularlas, al igual que la locución. Está bastante bien y acertado.

Anexo 7: Validación del licenciado en comunicación de la facultad Fernando Cornejo

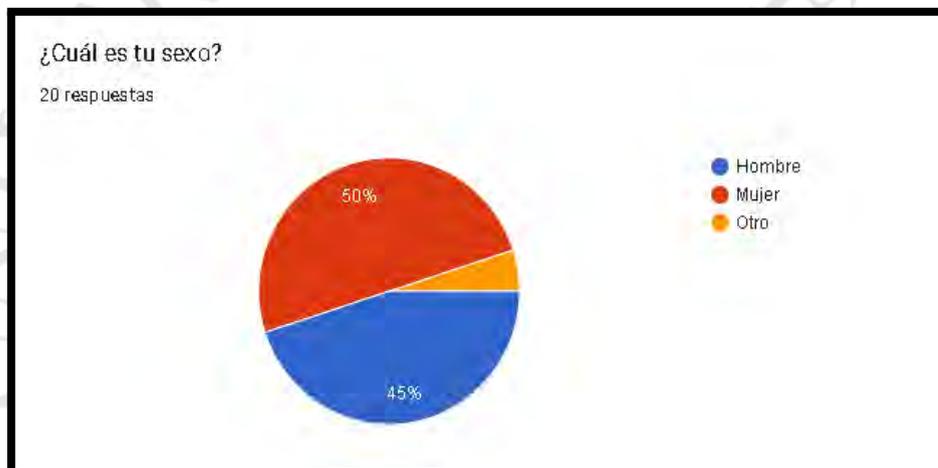
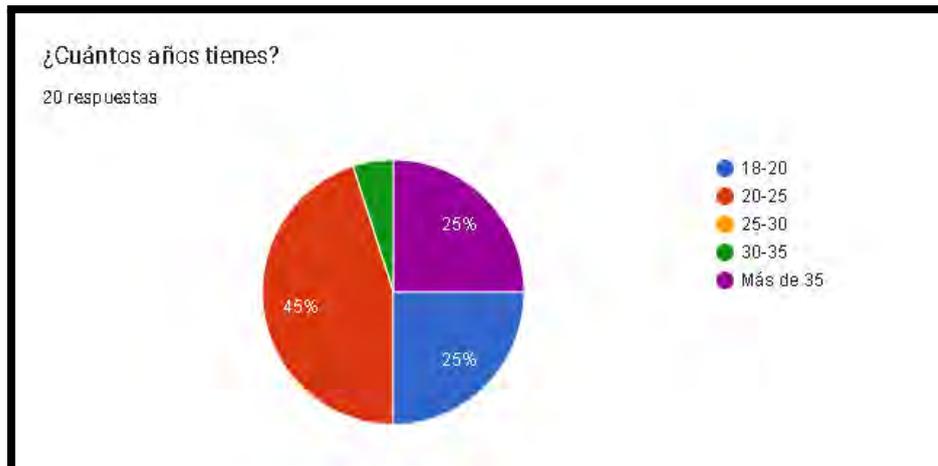
Me parece que los guiones están muy bien redactados; incluyes palabras adecuadas y logras expresar tu opinión con calidad narrativa. La ortografía es correcta y el vocabulario no es simple; se nota que hay un trabajo y una idea clara de lo que quieres decir en tu análisis.

En el guión de Jurassic Park, hablas a manera general de curiosidades y el contexto en el que fue producida, pero me parece que podrías ser aún más exhaustivo en tus análisis y encontrar cosas que realmente sorprendan al espectador. Por ejemplo, curiosidades o análisis más impactantes, quizás una curiosidad que no se había tocado antes o un punto de vista no visitado sobre esta películas

Por otro lado, me percaté de que utilizas humor por momentos. Si este es el giro que le quieres dar a la reseña, podrías balancearlo un poco mejor en los guiones, tener un balance entre análisis crítico y humor; por momentos tienes mucho de uno y muy poco del otro. La idea sería que balances un poco estos conceptos si es que planeas a futuro combinarlos.

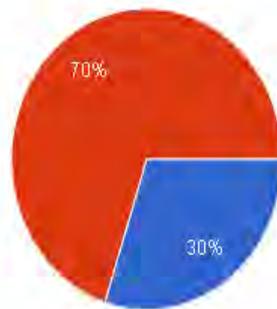
Lo que me llamó la atención de tus guiones, a nivel general, es la información que manejas y la forma de redactar tu análisis. Tienes facilidad para escribir y hacerte entender. Pienso que a nivel general tus guiones tienen calidad, pero debes ser más exhaustivo y más impactante en tus reseñas (como mencioné líneas arriba) y tratar de encontrar algo poco sabido de estas películas, algún punto de vista nuevo sobre estas, teorías o curiosidades que el espectador no haya conocido antes.

Anexo 8: Respuestas de la encuesta



¿Te gustan los filmes antiguos o clásicos?

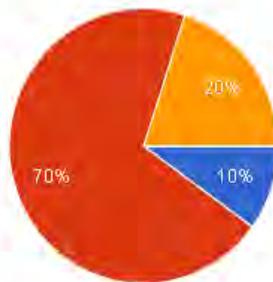
20 respuestas



- Sí, mucho.
- Más o menos.
- No me gustan.

¿Qué te parecieron los videos?

20 respuestas



- Muy entretenidos
- Entretenidos
- Pasables
- Aburridos

¿Encontraste útiles o interesantes los datos presentados?

20 respuestas

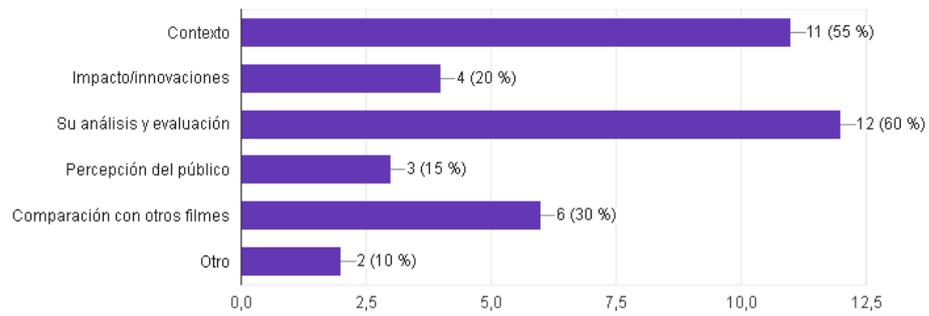


- Sí
- No

En caso de haber respondido afirmativamente, ¿cuáles fueron?

 Copiar

20 respuestas



¿En qué sentido?

15 respuestas

Datos, apreciación estética, conclusiones

Se cubre tanto el momento histórico en el que se hizo la peli, su contenido y el impacto en el público. Va desde varios ángulos y es muy completo

El aspecto crítico es muy bueno. En lo personal me gustaría quizás ver un poco más de humor pero está muy bueno de todas formas.

Los datos e información que comparten están buenos, es la cantidad de información necesaria para mantener la reseña interesante, ya sea para gente que no vio o ya vio la película(s), el análisis, datos y comparaciones están con el tiempo correcto sin sentirse saturados o sobrios.

Lo explica muy claro y resumido

Tuvo una buena explicación

Me pareció interesante la forma de presentar la información, así como el ritmo del video.

Aunque el video no me parezca con un valor diferencial frente a otros similares, considero que la forma como el contenido es tratado es correcta.

La propuesta es atractiva, partiendo desde el montaje, el manejo de información y la locución

Análisis de los diferentes elementos que componen una película, y cómo un elemento bajo impactaría en toda la película.

Recordar y entrar en contexto de las películas que vimos en esa época y que actualmente dejan de ser creíbles

porque todo eso ayuda a que se entienda mejor de lo que se habla y genere un interés

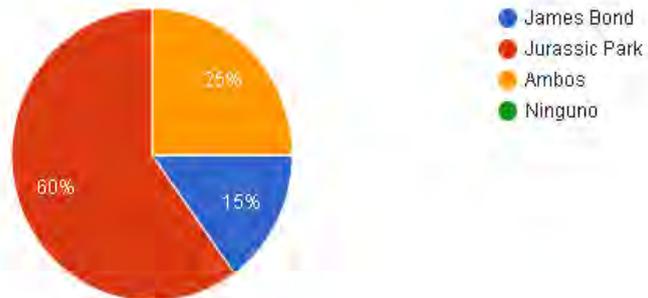
Hace entender, de forma dinámica, mucha información acerca de las películas; asimismo, todo el contenido audiovisual hace que te llame la atención de forma inmediata.

Datos que no había tomado en cuenta

En el sentido de que el contexto en el que estos filmes fueron hechos dicto muchas de las decisiones creativas tomadas en su producción.

¿Cuál video te gustó más?

20 respuestas



¿Por qué? Explica brevemente.

20 respuestas

Su contenido es bastante profundo

Ambos estuvieron bien completos y la presentación de la info fue amena para el público, muy cómodo :)

Porque es un análisis más completo. Realmente me gustaron ambos pero James Bond tiene más carnicita en el análisis si me entiendes.

Opiniones objetivas como subjetivas.

Porque explico las cosas muy bien, a pesar de que no he visto todas las películas, se entendió claro todo y no me perdí

Es de las pocas películas que vi y me atrapó la manera en la se mencionaba el tema

Porque me gustan las películas de dinosaurios

Me gustaron ambas por recordarme a mi infancia

Me parecieron únicos en su forma, pero igual de entretenidos. No soy de ver muchos videos en youtube pero si sería capaz de ver uno de ellos.

Más que nada pq tengo preferencia por la película y me gusto la forma como el video estaba narrado

Debido a los datos presentados y la edición

El de James Bond duró mucho, y para quienes no hemos visto toda la saga de James Bond sería importante darle contacto inicial, está hecho para quienes han visto toda las saga

Por la trama

Mas corto , más ágil , y no se mezclan muchos personajes para cada secuela vs James Bond que tiene mas historia y actores en la historia de este personaje y no es sencillo entran en contexto

porque hay más bromas entre bloques de información y también porque el lenguaje que se usa es más sencillo.

Me gusta la saga de James Bond

Por los efectos que utilizaban en esa época.

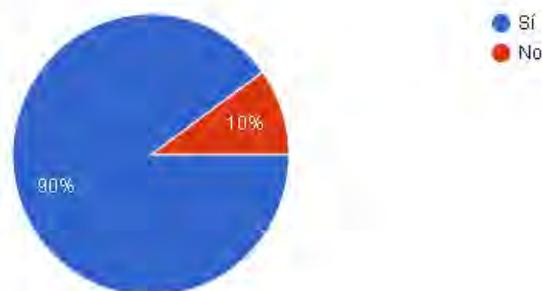
Me gusta más el tema

Lo encontré más interesante

La inclusión de chistes hizo más amena la experiencia.

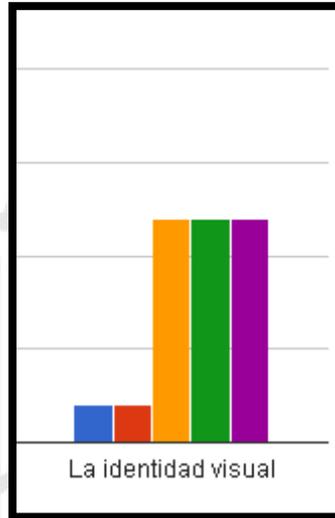
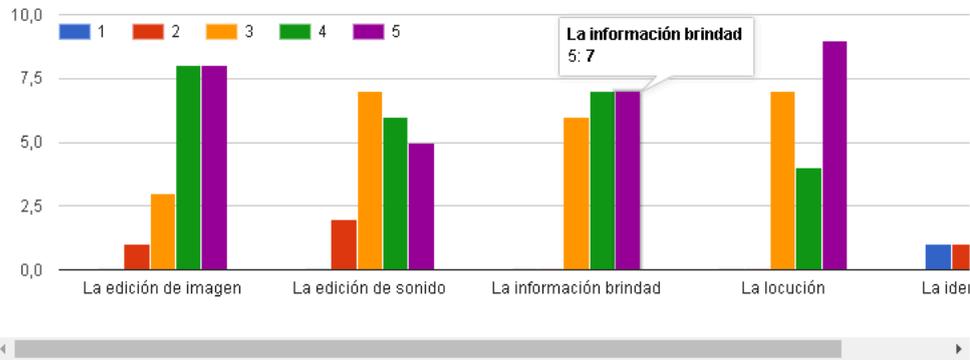
¿Te interesaría ver alguna de estas películas o revisarla en caso de que ya la hayas visto?

20 respuestas



Califica del 1 al 5 cada uno de los siguientes aspectos de los videos (1 es menos y 5 es más).

[Copiar](#)



¿Que cambios o mejoras sugieres en el contenido, la forma o los aspectos técnicos?

20 respuestas

La identidad visual podría ser mejor quizá investigar mas paletas de colores

Tal vez acortar un poco el tiempo en silencio/espera al comienzo antes de presentar el título del video. Un poquito menos del efecto de ruido/lluvia (creo que así se llama) que a la larga me empezó a distraer.

Está muy pulido. Solo quizás darle un poco más de claridad a la imagen, menos filtro vintage.

Sugeriria que: fuese mas extenso al momento de cubrir el argumento, meter un poco de "identidad o personalidad" a la reseña, con mas comentarios personales relacionados con el filme, quiza algun chiste, anecdotas o referencia.

Como ultimo diria que, aunque los videos del canal van a tener este aire "Retro" con este filtro VHS, siento que distrae un poco al momento de ver la reseña. funciona bien como un aspecto estetico pero solo sugeriria su uso en ciertas partes (como la introduccion, creditos, algun comentario, etc.)

Creo que sería el logo del canal un poco más pequeño en la pantalla

Creo que no, todo estuvo bien a mi parecer

Ninguno

Ninguno

Me gustaría ver una pequeña mejora en la vocalización del locutor, ya que ea muy buena pero en algunos momentos falla un poco.

Sugiero encontrar un valor diferencial para los videos más allá de lo visual, siendo que videos explicativos hay demasiados.

Quizás que el montaje se alinee más a los cambios de la locución

No dejar mucho silencio en Jurasik Park, más de 4

Segundos. Y en James Bond que dure menos tiempo, y cubrir uno o dos puntos y si se va a cubrir más fraccionarlo en varios videos.

Los efectos de sonido

Hay partes en donde la locución podria tener mejor cadencia (tono y velocidad con la que se transmite), por lo general hay buena pronunciación sin embargo podria ser mas prolija generando pausas prudentes que permitan seguir el contenido . El texto incluido en la edición es largo para el tiempo que se mantiene por lo que no permite integrarlo a la narrativa .

que se use un lenguaje más coloquial, que se sintetice más la información en el caso de la crítica

Nada

Intentar no repetir la misma imagen (escena).

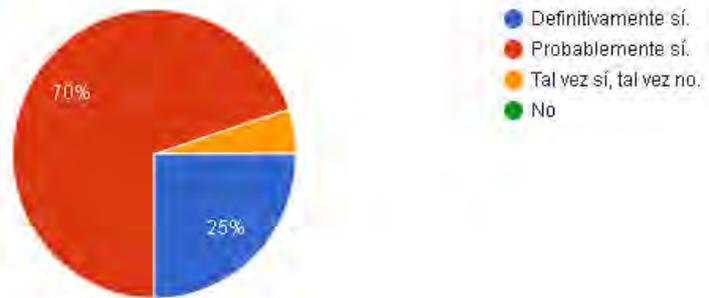
mejorar las imágenes

Todo correcto

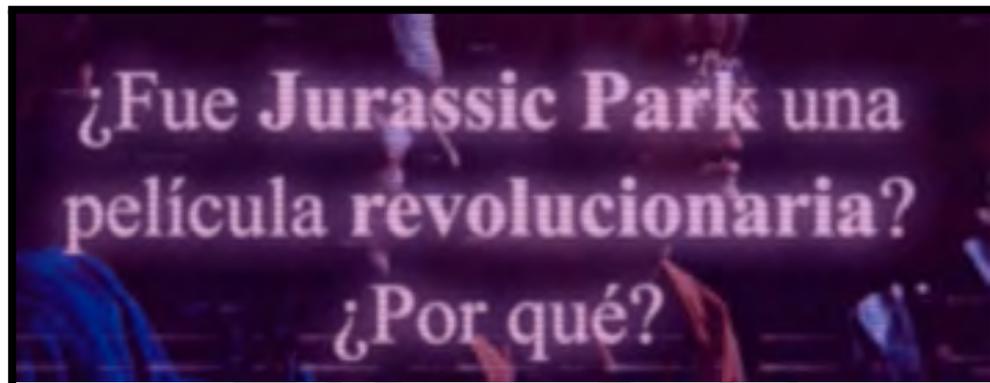
Creo que una mejor locución y edición de sonido le vendría bien, además de un mejor manejo de su estética retro. Puede ser algo incómoda.

Si realizamos los cambios sugeridos, ¿te gustaría ver videos similares en el canal Retro Hunter?

20 respuestas



Anexo 9: Textos en los videos



Anexo 10: Estructura de los videos

- The Living Daylights
 - 0:00 a 0:12 - Secuencia introductoria
 - 0:12 a 0:35 - Presentación de la webserie
 - 0:35 a 1:10 - Presentación del tema
 - 1:10 a 1:50 - Contexto
 - 1:50 a 3:00 - Puntos de vista diferentes y postura propia
 - 3:00 a 5:55 - Aciertos
 - 5:55 a 6:53 - Desaciertos y cómo pudieron haberse arreglado
 - 6:53 a 7:21 - Aspecto musical
 - 7:21 a 8:28 - Otras decisiones artísticas relevantes
 - 8:28 a 9:07 - Conclusiones
 - 9:07 a 9:21 - Recomendaciones
 - 9:21 a 9:40 - Cierre y despedida
 - 9:40 a 9:53 - Bibliografía

- Jurassic Park
 - 0:00 a 0:20 - Secuencia introductoria
 - 0:20 a 0:35 - Presentación del capítulo
 - 0:35 a 1:11 - Presentación del tema
 - 1:11 a 2:20 - Argumento del filme y comentarios sobre este
 - 2:00 a 3:05 - Secuencia cómica
 - 3:05 a 4:00 - Impacto en el público y contexto
 - 4:00 a 5:35 - Aspectos y logros técnicos
 - 5:35 a 6:00 - Otros detalles del filme
 - 6:00 a 6:20 - Cierre y despedida
 - 6:20 a 6:37 - Bibliografía

Anexo 11: Reglas básicas de Netiqueta

1. Trate a las personas con las que interactúe con el debido respeto y mida lo que diga y escriba, puesto que tales datos pueden ser guardados y usados, posteriormente, en su contra.
2. Compórtese como lo haría en la vida real, con respeto y siguiendo las leyes de la sociedad y del ciberespacio en el que se encuentre.
3. Asegúrese de conocer la conducta, normas y costumbres del ciberespacio en el que se encuentra antes de participar en este.
4. Al enviar información, sea breve, conciso y asegúrese de que los datos en cuestión son importantes, porque el receptor le está prestando parte de su tiempo al consumirlos.
5. Al escribir, emplee una buena redacción y respete las normas gramaticales. Procure ser claro, sencillo, agradable, educado y coherente con los datos que transmita, además de evitar el uso de lenguaje ofensivo.
6. Comparta sus conocimientos y los de expertos con otros usuarios.
7. Manténgase fuera de controversias al elegir las conversaciones en las que piensa participar. Opine y discuta prudentemente.
8. Respete la privacidad del resto. En caso de compartir el ordenador con otros, no mire sus archivos, correos, etc.
9. No se aproveche de las ventajas que pueda tener, en tanto a conocimiento o acceso a distintos sistemas, sobre otros.
10. No juzgue a otros por sus errores. Todos, como seres humanos, nos equivocamos, por lo que es preferible ayudar a aquellos que cometieron un fallo en lugar de mostrar prepotencia y burlarse de él o ella (Gutiérrez, 2023).

Inf. Turnitin

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
2	upc.aws.openrepository.com Fuente de Internet	1%
3	repositorio.ulima.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	settimanasanta.forumcommunity.net Fuente de Internet	<1%
5	www.triangleofficial.com Fuente de Internet	<1%
6	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
7	www.mgv-portal.eu Fuente de Internet	<1%
8	cinenarango.blogspot.com Fuente de Internet	<1%
9	ambiental.uaslp.mx Fuente de Internet	<1%

10	forum.china.org.cn Fuente de Internet	<1 %
11	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
12	ri-ng.uaq.mx Fuente de Internet	<1 %
13	www.noticiasdemujer.com Fuente de Internet	<1 %
14	www.copyright.gov Fuente de Internet	<1 %
15	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
16	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 4 (1988)", Brill, 1991 Publicación	<1 %
17	imarkudeablog.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Activo