



República Argelina Democrática y Popular
Ministerio de la Enseñanza Superior y de la Investigación Científica
Universidad Abou Bakr Belkaid – Tlemcen
Facultad de Letras y Lenguas
Departamento de lengua español



Trabajo de Fin de Máster
En
Lengua y Comunicación

La influencia de las plataformas de streaming y reseñas en la narrativa audiovisual: Un análisis práctico de la película the “platform”

Elaborado por: Srta. ALLAL Doha

Dirigido por: Sr. SAIDI Abderrahim

Miembros del Tribunal

Sr. BENMAMAR Fouad	MCA	Presidente	Universidad de Tlemcen
Sra. LARABI Hana	MAA	Vocal	Universidad de Tlemcen
Sr. SAIDI Abderrahim	MAA	Director	Universidad de Tlemcen

Curso Universitario: 2024 – 2025

INDICE

INDICE

Introducción	2
Capítulo I: Narrativa Audiovisual y las Plataformas de Streaming	6
1.1 Narrativa audiovisual	6
1.1.1. Narrativa.....	6
1.1.2. Audiovisual	7
1.1.3. Digitalización de recursos audiovisuales	7
1.1.4. Fundamentos de la narrativa audiovisual	9
<i>1.1.4.1. Sonido</i>	9
<i>1.1.4.2. Montaje</i>	9
<i>1.1.4.3. Historia</i>	10
<i>1.1.4.4. Estilo Visual</i>	10
1.2. Plataformas de Streaming.....	10
1.2.1. Definición.....	11
1.2.2. Características de las plataformas de streaming.....	11
1.2.3. Narrativa seriada	11
<i>1.2.3.1. Definicion</i>	12
<i>1.2.3.2. Post-Serialidad</i>	12
<i>1.2.3.3. Características de Post-Serialidad</i>	12
1.2.4. Cliffhangers	13
1.2.5. Transmedia	13
<i>1.2.5.1. Características de la transmedia</i>	14
<i>1.2.5.2. Aspectos de la transmedia</i>	14
<i>1.2.5.3. Dinámica de la transmedia</i>	14
1.2.6. Tecnología VHS (video home system)	15
1.2.7. Opción X RAY (rayos x) (amazon prime)	16
1.2.8. Globalización	16
Capítulo II: POST-broadcasting en las plataformas OTT	18
2.1 Producción en las plataformas de streaming	18
2.1.1. Economía en plataformas de streaming.....	18
2.1.2. Industria en las plataformas de streaming	19
2.1.3. Distribución en las plataformas de streaming	19
2.1.4. Características del mercado audiovisual	20
2.2. Servicio OTT (over the top)	20
2.2.1. Papel de OTT	20

2.2.2 características de OTT	21
2.2.3. Distribución de contenidos OTT	21
2.2.3.1. <i>Papel de plataformas OTT en la distribución</i>	21
2.2.4. Distribución de películas	22
2.3. Binge-watching	22
2.3.1. Características del binge-watching	22
2.3.2. Ventajas y consecuencias de binge-watching	23
2.3.3. Netflix y binge watching	23
2.4. Opinión pública y su impacto en la narrativa audiovisual	24
2.4.1. Crítica y cinematografía	24
2.4.2. Box office basado en las críticas cinematográficas	25
2.4.3. Críticas cinematográficas y su calidad percibida	25
2.4.4. Diversidad del gusto cinematográfico	25
2.5. Plataformas de rating y narrativa audiovisual	26
2.5.1. Rotten tomatoes imdb como plataformas de rating y ranking	26
2.5.2. Papel de plataformas rotten tomatoes e Imdb	26
2.5.3. Diferencia entre rotten tomatoes e Imdb	26
2.5.4. Ratings en Imdb y rotten tomatoes	27
2.5.5. Reseñas positivas y negativas en IMDb y Rotten Tomatoes	27
2.5.6. Criterios de revisión imdb	27
2.5.7. Críticas IMDb y su impacto en narrativa audiovisual	28
2.5.8. Clasificación de películas según imdb y douban.com	28
Capítulo III : Análisis práctico de la película “The Platform”	30
3.1 Introducción de la película “the platform”	30
3.1.2. Estructura narrativa	31
3.1.2.1. <i>Planteamiento</i>	31
3.1.2.2. <i>Desarrollo</i>	31
3.1.2.3. <i>Climax</i>	31
3.1.3. Efectos audiovisuales y cinematográficos	31
3.1.3.2 <i>colores como signo en la semiótica audiovisual</i>	32
3.1.3.2.1. <i>Color gris</i>	32
3.1.3.2.2. <i>Color rogo</i>	32
3.1.3.2.4. <i>Color Azul</i>	32
3.1.3.3 <i>Efectos sonoros</i>	32
3.2 Expansión transmedia	32
3.2.1. Meme representa la transmedia en la película “The platform”	33

3.3	Interpretación de escenas y narrativa simbólica.....	33
3.3.1.	Encarnación de ideas y teorías sociales.....	33
3.3.1.1	<i>Explicaciones de los niveles de la prisión.....</i>	34
3.3.1.1.1	<i>Clases altas</i>	34
3.3.1.1.2.	<i>Clase media</i>	34
3.3.1.1.3.	<i>Clases bajas.....</i>	34
3.3.1.2.	<i>Representación de clases sociales en la película “the platform”.....</i>	34
3.3.1.3.	<i>Escenas E Interpretaciones</i>	34
3.4	Post-broadcasting en la película ‘the platform’	35
3.4.1.	Distribución digital bajo demanda (vod) en la película the platform.....	35
3.4.2.	Funcionamiento del algoritmo de recomendación en Netflix	35
3.5	IMDb como objeto de análisis en relación con la película “the platform”	36
3.5.1.	Valoración numérica en Imdb	36
3.5.1.1	<i>Países con más calificaciones</i>	36
3.5.1.1.1	<i>Clasificaciones</i>	36
3.5.1.2.	<i>Análisis</i>	36
3.5.1.3.	<i>Reseñas numéricas (las notas)</i>	37
3.5.1.3.1.	<i>Análisis</i>	37
3.5.2	Reseñas escritas en Imdb.....	37
3.5.2.1.	<i>Reseñas meta-críticas en Imdb.....</i>	37
3.5.2.2.	<i>Reseñas de usuarios</i>	37
3.5.2.2.1.	<i>Reseñas de usuarios positivas y negativa</i>	38
	Conclusión.....	40
	Bibliografía.....	
	Glosario	
	Anexo..	

Agradecimientos

Agradezco profundamente a Dios, por haberme acompañado en cada etapa de este camino académico.

Extiendo mi sincera gratitud a mi director de memoria, el señor SAIDI Abderrahim por su orientación académica, rigurosidad metodológica y permanente disposición para guiar este trabajo con profesionalismo y compromiso. Agradezco también a los miembros del tribunal señor BENMAMAR Fouad y señora LARABI Hana cuya mirada crítica y generosa contribuyó a enriquecer y dar sentido final a este trabajo.

Sin olvidar agradecemos a los profesores del departamento de español.

Dedicatoria

Dedico este fruto de cinco años de estudio, a mis queridos padres por ser base, fuerza y motivación constante.

A quienes acompañaron mi formación con compromiso y generosidad.

Y a todos los que, con su apoyo directo o silencioso, hicieron posible este logro.

A mi hermana menor Ritej, cuyo apoyo incondicional y ejemplo constante han sido faros de inspiración en mi camino.

Que este logro sea testimonio del vínculo profundo
y el amor que nos une.

Introducción

Introducción

En las últimas décadas, el impacto de las plataformas de streaming y reseñas en la narrativa audiovisual ha transformado radicalmente la producción, distribución y consumo de contenidos audiovisuales. Servicios (OTT) como Netflix, Amazon Prime Video, Disney+, entre otros, han modificado los hábitos de visionado del público y han propiciado nuevas formas narrativas que se alejan de los modelos tradicionales del cine y la televisión. Este modelo se enmarca en el paradigma del “post-broadcasting”, una etapa posterior al modelo clásico de emisión televisiva, caracterizada por la relación comunicativa indirecta entre plataforma y usuario y la desprogramación, la personalización del consumo y la centralidad del espectador como usuario activo.

A diferencia de los formatos convencionales, las plataformas digitales operan bajo lógicas algorítmicas y modelos de negocio basados en la retención de la audiencia (plataformas de reseñas), lo que influye directamente en el desarrollo de las narrativas. La posibilidad del visionado continuo "binge-watching", la segmentación de públicos y la retroalimentación inmediata por parte de los usuarios han impulsado una narrativa audiovisual más flexible, episódica y personalizada. Estos cambios afectan las decisiones del contenido de una narrativa audiovisual.

Nuestra problemática planteada:

¿Qué influencia tienen las plataformas de streaming sobre la narrativa audiovisual?

Des eso nos surgen unas preguntas secundarias:

¿Cuáles son las funciones de las plataformas de streaming en el ecosistema audiovisual actual y cómo se manifiestan las nuevas formas de narrativa digital en este contexto?

¿Cómo incide el modelo post-broadcasting en las formas contemporáneas de producción, distribución y recepción de contenidos audiovisuales?

¿Cómo influyen las métricas de audiencia de las plataformas de streaming como (IMDb Ratings, Rotten Tomatoes) la construcción y evolución de la narrativa audiovisual?

Sacamos como hipótesis, el crecimiento de las plataformas de streaming está transformando la producción de contenidos audiovisuales. Las plataformas de streaming propician el desarrollo de nuevas formas narrativas audiovisuales, caracterizadas por la continuidad

argumental, la complejidad estructural y una mayor adaptación al consumo no lineal. Las dinámicas del post-broadcasting caracterizadas por la desprogramación horaria, la disponibilidad bajo demanda y la integración algorítmica reconfiguran las prácticas de producción, distribución y recepción en el audiovisual contemporáneo, promoviendo narrativas más flexibles, seriales y participativas. Y como objetivo general examinar la influencia de las plataformas de streaming en las narrativas audiovisuales

Los objetivos específicos se presentan en: Analizar el papel de las plataformas de streaming como nuevos entornos de funcionamiento digital y su incidencia en la configuración de narrativas audiovisuales contemporáneas. Observar el rol del modelo post-broadcasting en el ecosistema digital y comprender cómo las plataformas OTT producen y distribuyen contenidos audiovisuales bajo lógicas no lineales. Explicar la necesidad de la opinión pública en el proceso de producción de la narrativa audiovisual contemporánea. Examinar el papel de las plataformas de reseñas (IMDb) y su impacto en la producción, recepción y desarrollo narrativo de los contenidos audiovisuales.

El presente trabajo se justifica por la necesidad de comprender cómo las plataformas de streaming, como principales agentes del ecosistema audiovisual contemporáneo, han transformado profundamente las formas de producir, distribuir y consumir contenidos. Este nuevo entorno digital ha dado lugar a narrativas complejas, flexibles y altamente adaptadas a los hábitos de consumo no lineal, impulsando fenómenos como la post-serialidad, la narrativa transmedia y el uso intensivo de recursos como los cliffhangers. Además, en el modelo post-broadcasting, la audiencia no solo consume, sino que también participa activamente a través de plataformas de reseñas y redes sociales, influyendo en la visibilidad, la continuidad y el enfoque de las producciones. Esta investigación contribuye a los estudios en comunicación al ofrecer herramientas para analizar las transformaciones narrativas dentro del entorno digital, y al mismo tiempo visibiliza el poder creciente de la audiencia en la configuración del relato audiovisual contemporáneo.

En la metodología la investigación será de tipo cualitativo con un enfoque analítico-descriptivo, ya que busca describir y analizar los cambios en la narrativa audiovisual debido a las plataformas de streaming.

Nuestro trabajo se divide en tres capítulos, dos teóricos y uno práctico. El Capítulo I Titulado de “Narrativa Audiovisual y las Plataformas de Streaming” aborda el funcionamiento de plataformas de streaming y narrativa audiovisual contemporánea en plataformas digitales,

centrándose en conceptos como nuevas narrativas (la post-serialidad, la narrativa transmedia, cliffhangers). También elabora nuevas funciones digitales dentro de plataformas de streaming (opción X-ray, tecnología VHS). El Capítulo II titulado de “Post-broadcasting en las Plataformas OTT” se enfoca en el modelo post-broadcasting, analizando los procesos de producción, distribución y el funcionamiento de las plataformas OTT también enfocándose en detalles sobre la opinión pública y plataformas de reseñas. El Capítulo III. Titulado de Análisis Práctico: de la Película ‘The Platform’ (El Hoyo 2019) como Narrativa Audiovisual en la Plataforma Netflix. Se trata de analizar prácticamente la película “the platform” análisis de su narrativa simbólica y estilo visual, desglosando escenas claves para interpretar teorías internas del escenario. Examinando la puesta en escena y evaluando su recepción en IMDb (reseñas, puntuación promedio y comentarios recurrentes).

Capítulo I

**Narrativa Audiovisual y las
Plataformas de Streaming**

Las plataformas de streaming han transformado de manera significativa las formas en que se construyen y consumen los relatos audiovisuales. Esta transformación no solo se evidencia en los cambios técnicos o industriales, sino en la configuración misma de las estructuras narrativas. La lógica del acceso inmediato y la disponibilidad continua ha favorecido una narrativa serializada que se apoya en mecanismos de progresión como los cliffhangers, intensificando el vínculo entre espectador y relato.

Al mismo tiempo, herramientas como la opción X-Ray introducen nuevas capas de lectura que afectan la experiencia narrativa, facilitando una interacción constante con el contenido. Estas plataformas también operan como espacios de expansión transmedia, donde las historias se despliegan en múltiples formatos y dispositivos, reorganizando las fronteras entre medios. En este contexto, se hace necesario examinar cómo estas transformaciones inciden en las formas de narrar, en las estrategias discursivas que se privilegian y en la relación entre las obras y sus audiencias

1.1 Narrativa audiovisual

"Narrativa audiovisual ofrece un examen profundo del poder de la imagen en movimiento, rastreando su evolución desde la narración cinematográfica tradicional hasta las prácticas contemporáneas en la era digital. Adopta un enfoque epistemológico para la construcción de narrativas audiovisuales y aborda los nuevos formatos emergentes moldeados por el actual panorama de convergencia mediática. La estructura de la obra refleja este fundamento teórico". (fernandez-Castrillo, 2011)

(fernandez-Castrillo, 2011), admite que hay un poder inmenso de la imagen en movimiento y su evolución narrativa desde las grandes pantallas clásicas hasta el desarrollo contemporáneo de la era digital.

1.1.1. Narrativa

La palabra «narrativa» es una de forma literaria de la cultura occidental desde la antigüedad, junto con la lírica y el teatro. También es la progresiva llegada de actuales medios de comunicación y de nuevos pilares, a partir de la fotografía, el cine y la televisión al hipermedia, con la posibilidad de narrar notable. Los variados medios han obtenido categoría de disciplinas científicas, como sucede con la imagen en sus diversas uniones audiovisuales. La narrativa es un medio de contar una historia. Pero además se refiere a la disciplina que estudia las formas narrativas, como, la Narratología. Por su parte, la propia disciplina tampoco está fuera de indefinición, con una perspectiva multidisciplinaria considerando que el propio objeto de estudio obtiene diferentes perspectivas: como una estructura cognitiva que aclara experiencia,

como la producción e interpretación textual en todos tipos mediáticos, o como una herramienta para la interacción social. Es imposible de olvidar dos acontecimientos: que las narraciones se disponen en diversos contextos funcionales y contextos comunicacionales, y que tiene la posibilidad de definirse en estructuras expresivas. Se muestran en la imagen en movimiento, provocando al concepto «Narrativa Audiovisual» que, recolecta las siguientes interpretaciones:

- Habilidad visual (imágenes acústicas) a fin de narrar historia.
- Narración y sus recursos y procedimientos.
- Concepto general que incluye especies alternativas como son la narrativa cinematográfica, la narrativa televisiva, etcétera.
- Igual que los temas y tipos que ha estableciendo la actividad.
- Estructura del contenido

1.1.2. Audiovisual

Se ha determinado Narrativa Audiovisual sin profundizar en el término audiovisual, concepto que contiene a principios durante años 30 en Estados Unidos con el nacimiento del cine sonoro y la aparición de la televisión con nuevas experiencias. Estas experiencias fundadoras cinematográficas y televisivas facilitan la conjunción sincronizada de componentes de expresiones visuales y sonoras en igual discurso con el soporte de celuloide y transmisión de ondas hertzianas. Ahora, la narración audiovisual (sanchez-Navarro, 2006). Esta definición incorpora diversos medios actuales como el consumo de televisión exponencial, con una cifra cerca de novecientos millones de usuarios en todo mundo, (IBOPE, 2020) (Sanchez-Navarro, 2006)). Este género de estudios se basa en «todo tipo de narrativas, ya sean verbales o no verbales. El texto y, por extensión, la literatura ya no son el centro exclusivo del universo comparativo, cuyo núcleo está ahora compuesto por nociones tales como medio y adaptación» (baetens, 2017)

1.1.3. Digitalización de recursos audiovisuales

El término "audiovisual" se combina tanto las imágenes en movimiento como los sonidos grabados de todo tipo" (Edmondson, Audiovisual Archiving: PHYLOSOPH) .Al contrario con los materiales textuales y fotográficos, las herramientas de audio e imagen en movimiento actuales se relacionan de parte mínima con las bibliotecas digitales, pero a medida que se digitalizan las colecciones analógicas y crece rápidamente el contenido nacido digital el número está aumentando. Las iniciativas para digitalizar recursos de audio, video y películas

cinematográficas han subido un retrasado respecto a la conversión de textos y fotografías. También principios culturales y las restricciones de derechos de autor forman un papel significativo en este retraso. En otro lado existen varios elementos técnicos crucial en este desafío de la digitalización de materiales audiovisuales, así como la proliferación de tipos de medios analógicos, la complejidad del proceso de conversión, los requisitos de almacenamiento, múltiples formatos digitales y la falta de estándares claros de conversión para video. Las sugerencias para formatos de protección y especificaciones técnicas para la conversión de imágenes en movimiento aún están en desarrollo. Sin embargo, la digitalización de agrupaciones audiovisuales ha atraído interés en los últimos años debido a la inestabilidad de preservación asociada con el deterioro de los formatos analógicos y la obsolescencia del equipo de reproducción.

1.1.3.1. Características de los recursos digitales: Los recursos audiovisuales son de naturaleza diferentes de los documentos e imágenes estáticas debido basando en el tiempo y la necesidad de equipos de reproducción para acceder a su contenido. Los materiales de audio e imagen en consideran patrones y señales como medio de transmisión que se perciben durante un período de tiempo definido. Igualmente, las colecciones de documentos de archivo se miden en pies lineales, los materiales audiovisuales pueden medirse en términos de horas y minutos. Las grabaciones audiovisuales representan una realidad en el espacio y el tiempo y, por lo tanto, ofrecen nueva alternativa de memoria externa. (Teruggi, 2004), proclama que el conjunto espacio-tiempo, especialmente en el caso de los medios de transmisión, ha transmitido una sensación inmediata de realidad y ha creado el registro esencial de nuestra vida, historia y cultura. El autor afirma:

"Transmitir tal inmediatez también significaba mantener una memoria de y para la sociedad, construyendo un registro histórico a través de eventos tanto triviales como históricos que se han acumulado con el tiempo y así han creado un enorme repositorio de nuestra memoria colectiva" (Teruggi, 2004).

1.1.3.2 Lógica de la digitalización audiovisual: El patrimonio audiovisual tiene un valor perdurable cultural, ya que ofrece una vivencia inmensa de eventos históricos y experiencias vividas. La Ley de Preservación de Películas Nacionales en los Estados Unidos señala «las películas como una forma de arte y un registro de nuestros tiempos» (conhress, 1994), el audiovisual desempeña un papel importante en la grabación de las informaciones, la documentación de la creatividad humana y la puesta en la importancia de eventos y personas

que no han sido reconocidos en el registro escrito. Así como de las películas comerciales, la música y la programación de transmisión, las colecciones audiovisuales también incluyen historias orales, discursos, conferencias, actuaciones, narraciones, lecturas de poesía y un registro de investigaciones de campo en lingüística, etnografía y muchas otras disciplinas . (Schüller, 2008), enfatiza que "el conocimiento nuevo de la diversidad lingüística y cultural se centra actualmente en documentos audiovisuales, en su mayor parte acumulados durante los últimos 50 años".

Las historias orales ofrecen una oportunidad rara "para aprender sobre la historia de quienes realmente la vivieron, en sus propias palabras" (stevens, 2009). Además, las narrativas de historia oral desempeñan un papel único en la documentación del patrimonio local.

1.1.4. Fundamentos de la narrativa audiovisual

La narrativa audiovisual se centra en diversos elementos visuales y auditivos cruciales en la narración de historias efectivamente, y que sirven en la producción audiovisual también. Algunos de los elementos significativos tal como la imagen a través de la composición, la dirección de arte, la cinematografía y la edición, artistas productores visuales pueden propagar informaciones, emociones y ambiente.

"La imagen es el lenguaje de las emociones, y en el cine, se convierte en el puente entre la percepción y la comprensión. No es solo una representación, sino una interpretación de la realidad que, a través del montaje y el encuadre, le da forma a la narrativa". (bordwell, 2017)

1.1.4.1. Sonido: En todas formas: la música, los efectos de sonido y el diálogo. Un factor más influyente en el corazón de la audiencia y transmisión de mensajes a fin de complementar la narración visual. "El sonido es el 50% de la experiencia cinematográfica." (Murch, 2001).

1.1.4.2. Montaje: La narrativa audiovisual considera la estructura tradicional como planteamiento, el nudo y el desenlace. La trama, los personajes y los conflictos son factores importantes que forman la historia. "Contar historias es la forma más poderosa de dar sentido a la experiencia humana." (Moyers, 1988). Igualmente, sin montaje la música o las actuaciones no son que adornos vacíos carentes de propósito sin ordenación. (Eisenstein, 1942), menciona que el montaje es el corazón del cine

1.1.4.3. Historia: La forma en que se combinan las imágenes y los sonidos, es el fundamento de la narrativa audiovisual la duración de las acciones y la secuencia de los eventos impactan significativo en la recepción de la historia y completan la producción (Troffaut) menciona que el montaje es el lugar donde la producción se encuentra con la creación. Y afirma también que: El cine es la única forma de arte en la que el espectador no puede intervenir. La película es una obra colectiva, pero el montaje es el momento en que el director se enfrenta a su obra.

1.1.4.4. Estilo Visual: El estilo visual es uno de factores único de una la narrativa audiovisual. Dentro del estilo visual se incluyen aspectos cruciales como la elección de la paleta de colores, la iluminación y campo estético, que pueden comunicar la sensación y el tono de la historia eso que hace referencia a la semiótica en Todo documento audiovisual se baña de una época y de una personalidad. Se puede cuestionar la calidad artística de una obra, pero cada persona interpreta de su manera el significado. Hay que asegurar que lo subjetivo se trata de la individual absoluta y cada individuo tiene un “capital cultural” como afirma Bourdieu, diferente: “Una película cuya temática fundamental sea la violencia, por ejemplo, será realizada dependiendo de cada autor y el espectador puede sentirse identificado o no con ella. En lo visual la camera debe captar más que imágenes, pero la visión del equipo técnico debe sentir el arte visual con todos sus componentes. Es imposible hacer una buena película sin una cámara que sea como un ojo en el corazón de un poeta” (Bordieu, 2019)

1.2. Plataformas de Streaming

Las plataformas de Streaming se consideran como una de las formas más actuales de entretenimiento en todo el mundo. Estas plataformas proporcionan una diversidad de contenidos, desde películas y series de televisión hasta música y deportes, el usuario tiene todo en disposición para ver o escuchar en línea en cualquier en el momento de su elección y deseo desde cualquier lugar. En consecuencia, esta influencia que han revolucionado el consumo mediático, desistimiento del descargo y permitiéndonos y la posibilidad de acceder a contenido inmediatamente y conveniente. Además, Muchas compañías de entretenimiento creado contenidos exclusivos para estas plataformas, y algunas incluso han optado por lanzar películas y programas directamente en línea en lugar de en los cines o en la televisión. (Hasting, 2014), el cofundador de Netflix, en una entrevista con The New York Times 2014 afirma que la era de la televisión por emisión probablemente durará hasta el año 2030.

1.2.1. Definición

Las plataformas de streaming se consideran como servicios de transmisión de contenidos multimedia a través de Internet, que habilitan el acceso de los usuarios a una de películas, series de televisión, documentales y otros tipos de contenidos en línea. En lugar de descargar archivos a su dispositivo, con toda libertad de elegir el tiempo. Las plataformas de streaming representan una revolución en el consumo de medios, al proporcionar acceso instantáneo y continuo a contenidos audiovisuales a través de internet. Estas plataformas no solo han alterado los modelos de distribución tradicionales, sino que también han redefinido las dinámicas de consumo, brindando a los usuarios un control total sobre qué, cuándo y cómo acceder a los contenidos, transformando las experiencias de visualización en procesos altamente personalizados y adaptativos. (AmandaD.Lotz, 2014)

Estas plataformas han innovado la manera en que, del consumo de medios de entretenimiento, ya que les permiten acceder a una amplia variedad de contenidos a la carta, en cualquier momento y en cualquier lugar. Igualmente, los creadores comienzan a profetar de estos últimos para crear contenido independiente y a las nuevas producciones tener una mayor accesibilidad, ya que no están sufriendo de las limitaciones de la televisión y cine.

1.2.2. Características de las plataformas de streaming

La democratización del consumidor del contenido ha transformado profundamente más significativos que ha traído el streaming. Anteriormente, ver a películas y series estaba limitado al cine y la televisión. Actualmente, los espectadores pueden admitir de un conjunto infinito de contenido desde la casa o cualquier lugar. Esto permite a géneros y producciones que anteriormente podían haber sido considerados de hecho, como documentales, series extranjeras o producciones independientes, encuentren su lugar y una audiencia específica. Los productores guiones artistas tienen ahora más libertad para experimentar con nuevos formatos y narrativas sin la presión de los estándares tradicionales.

1.2.3. Narrativa seriada

La serialidad está en el corazón del cine comercial dominante, con altos presupuestos y franquicias de gran recaudación que presentan secuelas, precuelas y remakes, desde el Universo Cinematográfico de Marvel hasta Star Wars, y desde Alien hasta The Hobbit. En esa misma línea Gray y Johnson expresan que a nivel de la producción es posible establecer conexiones más profundas entre el cine y la televisión. Según estos autores, si bien la distribución y

exhibición de los films de Marvel está destinada a las salas de cine, las dinámicas creativas e industriales que genera el producto deben significativamente a las formas y prácticas televisivas. De esa manera las diferentes etapas del proceso productivo audiovisual no sólo se modifican con el imperio de la serialidad, sino que conviven con las prácticas de otras culturas creativas. (Soria, 2023)

1.2.3.1. Definición: este no es el único tipo de libertad que ofrecen dichos entornos digitales. También permiten una experiencia de visionado serial continua, en la que el usuario puede avanzar de un episodio a otro sin necesidad de esperar intervalos diarios o semanales, como ocurría en la televisión lineal. Esta característica transforma la relación del espectador con la narrativa, facilitando una conexión más sostenida con el relato y una inmersión más profunda en la historia.

“En el recorrido planteado por las diferentes perspectivas de análisis motivadas por las nuevas modalidades productivas y de exhibición de la narrativa seriada audiovisual, el debate sobre su especificidad a partir de sus vínculos con otras series culturales cobra un lugar destacado. Las terminologías capaces de dar cuenta de la complejidad que encierra un lenguaje dinámico y en constante transformación devienen provisorias como resultado del nuevo entorno audiovisual, en el cual “ (Soria, 2023)

La producción, distribución y consumo de ficción seriada en, para y a través de plataformas de streaming ha impactado transformando la serialidad tanto en sus aspectos formales como en el tratamiento estético, temáticas y narrativas.

1.2.3.2. Post-Serialidad: luego de trazar un mapa de los estudios recientes que abordan diferentes aspectos de la ficción seriada proponemos esbozar algunos de los rasgos que nos permiten acercarnos a una definición de post-serialidad que dé cuenta de las variadas formas que asume este tipo de relato que surge después de la era las series clásicas. Entendemos la post-serialidad como una textualidad híbrida y dinámica en constante desarrollo, que constituye un espacio privilegiado de congregación de diferentes formaciones discursivas de contornos difusos.

1.2.3.3. Características de Post-Serialidad: la multiplicidad o heterogeneidad narrativa uno de sus atributos esenciales admite diferentes formas de exhibición y modos de lanzamiento. Se trata de un sistema textual híbrido transnacional que viaja por diferentes mercados internacionales, en los cuales los acuerdos y negociaciones generadas como coproducciones y

contratos de distribución determinan su desarrollo temporal y narrativo. Al menos de forma provisoria, la noción de post-serialidad nos permite dilucidar un fenómeno contemporáneo de la industria audiovisual la era post-medio masivos .la narración seriada audiovisual entendida como un relato en potencia que traspasa formatos y fronteras, deviene su insignia. Las plataformas de streaming han subido un transformo remarcado en la estructura y el consumo. Este cambio impacta de manera directa la narrativa seriada compleja. Las series ya no dependen del consumo semanal. Al estar disponibles todos los episodios a la vez (modelo de netflix), el espectador puede ver varios capítulos seguidos. Esto permite construir tramas más densas, porque el espectador no necesita recordar detalles durante semanas.

1.2.4. Cliffhangers

Cliffhangers es una forma narrativa se refiere a la interrupción de la historia para de maximizar la tensión o incertidumbre, a fin de mantener el interés total del espectador y motivarlo a continuar con el siguiente episodio o capítulo. La aplicación el cliffhangers generalmente al fin de los episodios con el uso de una situación de peligro o una revelación muy importante para atraer la curiosidad y las emociones del consumidor y causar una impresión duradera “Los eventos de networking pueden resultar intimidantes. Entrar en una habitación llena de extraños, armado sólo con un puñado de tarjetas de presentación y una sonrisa, puede resultar abrumador. Sin embargo, estos eventos también pueden ser increíblemente valiosos en términos de construir relaciones profesionales y expandir su red. Para aprovechar al máximo estas oportunidades, es esencial causar una impresión duradera. Ya sea que asistas a una conferencia, una feria comercial o una reunión, aquí tienes algunas estrategias que te ayudarán a destacar entre la multitud y dejar una impresión duradera.” (ogler, 2007)

1.2.5. Transmedia

El concepto de ‘transmedialidad’ que no significa el intercambio de dos formas mediales distintas, sino de una multiplicidad de posibilidades mediales. Además, este concepto incluye diversas formas de expresión y representaciones híbridas como el diálogo entre distintos medios en un sentido reducido ‘medios’ (vídeo, películas, televisión), como así también el diálogo entre medios textuales-lingüísticos, teatrales, musicales y de danza, es decir, entre medios electrónicos, fílmicos y textuales, pero también entre no textuales y no-lingüísticos como los gestuales, pictóricos, etc. Asimismo, el prefijo ‘trans’ expresa clara y formalmente el carácter nómada del proceso de intercambio medial. “Una historia transmedia se despliega a través de

múltiples plataformas, y cada medio hace una contribución distinta y valiosa al todo.” (Jenkins, 2006)

1.2.5.1. Características de la transmedia: Los jóvenes de hoy adultos mayores se han adaptado varias formas de consumir los contenidos digitales: blog post, checklist, contenido stop motion, ebook, flashmobs, imágenes Flat lay, snack content, webisodios, podcast, vodcast, video blog, webcast, whitepaper, además de los conocidos memes y selfies, entre otros. Este enfoque posibilita, además consumir y producir también ; sin embargo, no se limita únicamente en publicar contenidos, también de desarrollar una narrativa de convergencia mediática. En este contexto, los emporios mediáticos y los consumidores de streaming platform se insertan de manera funcional en el diseño de la narrativa transmedia. El investigador Jenkins afirma que hay siete principios en la producción, distribución y consumo de la narrativa transmedia: profundidad, multiplicidad, construcción de mundos, extracción del mundo, serialidad, subjetividad y ejecución.” El termino narrativa transmedia (transmedia storytelling.

1.2.5.2. Aspectos de la transmedia: La transmedia se compone de dos aspectos claves. Por un lado, se trata de un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas. La narrativa comienza en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se manifiesta mediante largometraje y termina integrando aventuras innovadoras interactivas en los videojuegos. Como Súper- man, un relato de los años 1940 del que nació en el cómic, pasó a la radio y la televisión y terminó proyectándose en salas cinematográficas una vez en los 1970. y la participación activa del público, los usuarios no son solo receptores, sino que muchas veces interactúan, expanden o incluso modifican el relato. A través de foros, fanfics, redes sociales o juegos interactivos, el público se convierte en un agente activo dentro del ecosistema narrativo.

1.2.5.3. Dinámica de la transmedia: Las narrativas transmedia también se componen: una parte de los receptores no se limita a consumir el producto cultural, sino que se embarca en el reto de enriquecer lo narrativo con nuevas piezas textuales. Por ejemplo: YouTube o Fanfiction.net nos permitirá descubrir todo tipo de historias del superhéroe americano formuladas por sus fans, tales como parodias hasta crossovers con otros personajes como Tintín o SherlockHolmes. Cuando se refiere a la narrativa transmedia, algunas obras aparecen relevantes inmediatamente al investigador o el productor tales como: Star Trek, Star Wars, The Matrix, Piratas del Caribe, Harry Potter, Lost, The Walking Dead... O sea: podemos decir que todas estas obras tienen una similitud: en ellas el relato se expande de un medio a otro y los fans participan activamente en esa expansión. Como se puede observar, un mundo transmedia puede nacer a partir de un libro (Harry Potter), de un largometraje (Star Wars o The Matrix), de una serie televisiva (Star Trek

o Lost), de un cómic (The Walking Dead) o de una atracción en un parque de diversiones (Piratas del Caribe). Cualquier texto puede potencialmente convertirse en una narrativa transmedia. La participación de los usuarios en la expansión hace imposible saber dónde termina un mundo narrativo transmedia. Por ejemplo, el mundo narrativo oficial de Harry Potter el canon ya ha terminado; sin embargo, existen cientos de miles de relatos escritos por los fans circulando por las redes que expanden el universo de Harry Potter el fandom. Los mundos narrativos transmedia se sabe dónde comienzan... pero nunca dónde acaban. (Scolari, 2014)

1.2.6. Tecnología VHS (video home system)

La tecnología VHS (Video Home System) era un formato de grabación, distribución y reproducción de video de plena vigencia en los hogares entre las décadas del '80 y '90 del siglo pasado. Si bien se controlaba mediante un dispositivo de control remoto la reproducción y avance, las funciones aparecían en la pantalla y además de la función que se ejecutaba, aparecían las indicaciones de tiempo. Todo lo que se podía realizar con el contenido era de orden técnico (avanzar, pausar, retroceder). Esto implica una posición frente a la pantalla centrípeta: todo lo que se me indica y se me permite hacer es quedarme viendo el contenido.

En cambio, el DVD (Disco versátil digital) que apareciera una década después ofrece una pantalla con múltiples opciones. Se podía ir durante la reproducción del film o la serie al menú. Este permitía conocer una entrevista con los directos, y acceder a contenidos extra (gags, escenas eliminadas), jugar y saltar de escenas. Consecuentemente las posibilidades frente a la pantalla eran del orden centrífugo: “puedo hacer” cosas en la pantalla que “me saquen del contenido principal”. Así, derivado del primero es el modo en el que “puedo ver” los textos en Netflix. Solo “tengo acceso” en pantalla completa a opciones técnicas: cambiar el idioma, el subtítulo, avanzar y retroceder, entre otros. En cambio, Prime Video trabaja de un modo más parecido al del DVD. La opción Xray (rayos X) que describiéramos anteriormente “me permite” salir del contenido y “perderme” en la biografía de los autores. Todo sin salir del sitio. En esa línea están las opciones de comentar y valorar de Tik Tok, Instagram y Facebook, con diferentes grados de independencia del contenido.

En Instagram TV y en Tik Tok puedo leer los comentarios con el video reproduciéndose (en Facebook watch no). Ya si “decido comentar”, el video se detiene en IGTV, pero no en Tik Tok. En los tres casos las opciones equivalentes a compartir rompen con la visualización y nos llevan a otra pantalla. (Videla, 2019).

1.2.7. Opción X RAY (rayos x) (amazon prime)

En el año 2024, Amazon Prime Video inicio una función X-Ray Recaps, motivada por IA que permite a los usuarios de Fire TV acceder a resúmenes personalizados de episodios, temporadas o series completas en Estados Unidos, analiza partes de video, subtítulos y diálogos como alternativa de resumir contextos a fin de facilitar a los espectadores a retomar la historia sin ningún desaprovecho de detalles significativos. Según Adam Gray, vicepresidente de producto en Prime Video, esta función arregla un problema común entre los usuarios de plataformas de streaming: “olvidar en qué parte se quedaron” al ver una serie o película. Al integrarse dentro de la experiencia X-Ray, esta tecnología enriquece la narrativa audiovisual a fin de simplificar una comprensión más fluida y avanzada del contenido, principalmente en producciones con estructuras narrativas complejas como *Daisy Jones and the Six*, *Mr. & Mrs. Smith*, *The Wheel of Time* on *The Boys*. (Spanger, 2024).

1.2.8. Globalización

“Las plataformas de streaming han transformado el consumo transnacional en una práctica cotidiana, desplazando el centro de la cultura televisiva hacia lo global” (K.Chalaby, 2022)

Las plataformas de streaming como Spotify y Netflix han cambiado la manera que nos relaciona con la cultura. Constantemente brinda contenido, actúan como potencias culturales globales, arreglando los hábitos de consumo y promoviendo el intercambio intercultural. Los servicios de streaming han eliminado los modelos tradicionales de consumo cultural, priorizando la personalización y la accesibilidad. Consideremos Spotify Wrapped, una tradición anual que transforma los hábitos de escucha individuales en un evento cultural global. Millones de usuarios comparten sus mejores canciones y artistas, uniendo comunidades a través de la música. Spotify Wrapped no es simplemente un resumen divertido; es una herramienta para la conexión cultural, que muestra cómo las preferencias personales pueden resonar a nivel mundial. De manera similar, Netflix ha reinventado la narración para audiencias internacionales. Al invertir fuertemente en contenido local, desde películas de Hollywood hasta dramas españoles, la plataforma cierra brechas culturale

Capítulo II

Post-broadcasting en las plataformas OTT

La era post-broadcast se caracteriza por la persistencia de las herramientas de la era de la radiodifusión, aunque en formas transformadas. La televisión debe ser comprendida ahora dentro de una cultura más amplia de consumo mediático y prácticas tecnológicas. Ya no puede considerarse un medio autónomo, sino parte de un entorno post-broadcast interconectado, modelado por las influencias y los contenidos que la rodean. Ya no estamos únicamente en ese modelo. Ahora, con Internet, plataformas de streaming como Netflix, YouTube, Disney+, etc.

2.1 Producción en las plataformas de streaming

“El modelo de negocio del streaming ha revolucionado la manera en que se generan ingresos en la industria del cine y la televisión. Durante décadas, las principales fuentes de ingresos fueron las ventas de entradas en la taquilla y la publicidad televisiva. Sin embargo, con el auge de las plataformas de streaming, el panorama financiero de la industria ha experimentado un cambio significativo.” (IBRA, 2021)

La producción de contenidos para plataformas OTT ha transformado profundamente la industria audiovisual, al introducir un modelo económico basado en la suscripción, los algoritmos de recomendación y el consumo bajo demanda. Este nuevo ecosistema prioriza la eficiencia en la inversión, impulsando la creación de narrativas que aseguren el mayor retorno económico posible a partir de datos de audiencia. Como resultado, las decisiones creativas y de producción están cada vez más guiadas por métricas de popularidad, análisis predictivos y tendencias de mercado global, lo que reconfigura no solo la economía del sector, sino también la forma en que se construyen y distribuyen las narrativas audiovisuales.

2.1.1. Economía en plataformas de streaming

Las plataformas y la economía digital, se refiere a aquellos productos y servicios digitales que son entregados a medio de las redes de comunicación, que apretinen a servicios over-the-top (OTT). El organismo regulador afirma que, si bien no existe una definición consolidada de servicios OTT, estos pueden interpretarse como servicios de comunicaciones y aplicaciones de distribución de contenido e información a fin que los usuarios acceden utilizando su propia conexión a Internet, sin colaboración con compañías clásicas de telecomunicación tradicionales. De esta manera, los servicios OTT se precipitan igualmente como los servicios de comunicaciones proporcionados por un proveedor de servicios en línea (v. gr. servicios de voz,

mensajes, multimedia y audiovisuales), así como a las plataformas que responsables de su distribución. En este orden de ideas, proviene la relación colaborativa entre la economía digital y la economía creativa, pues gracias a su interrelación es posible el desarrollo avanzado de los modelos de negocios en el ámbito cultural (Consultores, 2020)

2.1.2. Industria en las plataformas de streaming

Las industrias creativas que proveen contenido que es capaz de atraer la atención, se puede reflejar en productos ofrecidos por animadores, arquitectos, directores de arte, especialistas en impresión tridimensional, especialistas en branding, directores creativos, diseñadores de moda, cineastas, agentes de viajes, desarrolladores de juegos, diseñadores gráficos, diseñadores industriales, diseñadores de iluminación, tecnólogos de medios, músicos, tecnólogos de museos, fotógrafos, proyección de mapeo de artistas, escultores, diseñadores de sonido, técnicos de teatro, tecnólogos de realidad virtual, escritores y editores de guías turísticas. Todos estos productores de contenido, están luchando por la atención de los consumidores. Aclaremos que atención aquí se refiere a la cantidad limitada de tiempo asignada para procesar la información. En el campo del entretenimiento, esta puede interpretarse como el tiempo de visualización.

2.1.3. Distribución en las plataformas de streaming

Para atraer atención de los usuarios. Las agencias de protección de la competencia aplican diferentes tipos de tentativa Small but Significant Non-Transitory Increase in Price (SSNIP) para definir si la atención de los usuarios se centra en las redes sociales, el video, o combinaciones limitadas de contenido cultural. No obstante, esta valoración no tiene en cuenta que el tiempo que los consumidores dedican a consumir medios no ha aumentado. El tiempo sigue siendo un recurso limitado a pesar de que el desarrollo provea más tiempo libre. Lo que ha pasado es que es que los consumidores han disminuido el tiempo dedicado a leer periódicos, libros o escuchar radio, sustituyéndolo por entretenimiento en redes sociales, plataformas de video bajo demanda pagas (Subscription Video on Demand, en adelante, SVOD; o Transactional Video on Demand, en adelante, TVOD) y en música online, el aumento más notable de las capacidades de transmisión y multitarea (Consultores, 2020)

2.1.4. Características del mercado audiovisual

Mostrar una capacidad significativa por el espacio limitado de pantalla entre distribuidores internacionales, regionales y locales. En la práctica, determine el funcionamiento de los agentes de mercado tanto como productores de contenido y de suministro, como de distribuidores de este. es decir, se presentan consolidaciones verticales para la distribución de películas. Igualmente, ocurre que los productores de contenido y de suministro emplean distribuidores externos independientes en algunos países, es porque, los terceros independientes son los que emplean de manera directa con los que muestran las películas. (Consultores, 2020)

2.2. Servicio OTT (over the top)

OTT son plataformas que ofrecen contenido audiovisual (como series, películas, documentales, etc.) a través de internet, sin necesidad de pasar por los servicios tradicionales de distribución, como la televisión por cable o satelital.

“La programación, actividad clave del tradicional negocio televisivo, se ha visto fuertemente impactada por la disruptiva llegada al ecosistema mediático de las plataformas over the top (OTT).” (Izquierdo-Castillo, (2022))

En el mercado de servicios OTT de VoD, la interacción competitiva mejora de forma gradual, pues con el crecimiento de servicios constados en Internet y de tecnologías nuevas, dando facilidad el desarrollo de nuevos adversarios al mercado audiovisual de suministro, eso ha producido un crecimiento en la accesibilidad de servicios audiovisuales minoristas que se entregan directamente los consumidores. Así como servicios representan más del 50% (Consultores, 2020).

2.2.1. Papel de OTT

El servicio OTT permite a usuarios de todo el mundo acceder a una amplia variedad de contenidos sin depender de la programación tradicional rompiendo barreras geográficas y horarias y ofreciendo contenido.

A la combinación de estrategias de programación como en el caso de Breaking Bad, que estaba transmitido en plataformas OTT, han dado posibilidad a los usuarios estar al día en una serie que no consiguen ver semana a semana y a lugar de atraparse la próxima temporada ganando mucho tiempo. También la posibilidad ver los capítulos completos solo en la plataforma OTT, a medio del binge watching, consumiendo mucho tiempo después de haber

acabado su emisión tradicional. De esta manera, también ganan los productores, al obtener un contenido por mucho más tiempo, un aspecto mejor que la emisión tradicional que está sujeta a un tiempo dedicado. El proceso de consumo se reproduce, gracias al voz a voz, la recomendación, la interacción social en redes sociales, la publicidad digital que ayuda a captar la atención de nuevos usuarios, el contenido se restaura y da visibilidad una y otra vez, por tantos de usuario en cualquier lugar a través el mundo. De esta forma, a la disposición en múltiples plataformas, el contenido obtenga múltiples accesos para los usuarios.

2.2.2 características de OTT

La distribución, en la disposición en que los usuarios tengan acceso al contenido vía Internet (por lo que puede visualizarse fuera del hogar y sin necesidad de instalación de equipos sofisticados); visualización, en tanto posibilitan de acceder a la biblioteca del proveedor de video en cualquier momento; y precios mínimas y máximas flexibilidad en los relación con los usuarios, dada la menor estructura de precios y la existencia de menos niveles en comparación con la televisión por suscripción del tiempo de visualización reportado en diez de las economías más desarrolladas del mundo occidental. (Consultores, 2020)

2.2.3. Distribución de contenidos OTT

Este modelo utiliza redes de distribución de contenido (CDN) para garantizar una transmisión eficiente y permite a los usuarios acceder al material bajo demanda, ya sea mediante suscripción (SVOD), pago por evento (TVOD) o de forma gratuita con anuncios (AVOD).

Breaking Bad, la serie original del canal AMC fue distribuida el 20 de enero de 2008 y con cinco capítulos, emitió su último capítulo el 29 de septiembre de 2013. Ha sido criticada como una de las mejores series de televisión de todos los tiempos. En 2011 Netflix llega a una colaboración con AMC para realizar emitirla en su plataforma las temporadas anteriores, esta última es una oportunidad por muchos usuarios ponerse al día en los capítulos anteriores y seguir las nuevas series en su emisión tradicional. Pero en otros casos, los usuarios asociaron a Breaking Bad como una experiencia en Netflix, y nunca se hacen conciencia de quién era el productor original.

2.2.3.1. Papel de plataformas OTT en la distribución: Breaking bad, esta emisión en la plataforma OTT aumentó significativamente las audiencias globales del contenido, y pasó de ser una serie de culto a una serie muy famosa a través el mundo. Igualmente, hoy día, hacia

años después de la emisión de su último contenido, y se queda una de las series que genera más consumo intensivo en la plataforma de Netflix.

En este sentido, los servicios OTT de televisión y de contenidos audiovisuales han dado a los modelos de distribución tradicional de la televisión nuevas lógicas para disponer y consumir los contenidos. Lo importante es que un contenido no se vuelve viejo ni se madura, no pierde interés luego de su emisión, porque está situado en una gran biblioteca audiovisual y se privilegia de un público durable que puede acceder a él en cualquier momento y podrá ver un capítulo tras otro sin esperar una semana para saber en qué va la trama.

2.2.4. Distribución de películas

En la distribución de películas para su existencia en cines, el mercado se determina con la presencia de una competencia por el espacio limitado de pantalla entre distribuidores internacionales, regionales y locales. Los agentes de mercado se evaden tanto como productores de contenido y de suministro, como de distribuidores de este. Es decir, se presentan integraciones verticales para la distribución de películas. Igualmente, los productores de contenido y de suministro distribuían de manera externa e independiente en algunos países, caso en el cual, los terceros independientes son los que contratan directamente con quienes exhiben las películas. (Consultores, 2020)

2.3. Binge-watching

“El binge-watching ha transformado el consumo de televisión en una actividad más intensiva en tiempo, que a menudo se asocia con el compromiso emocional, el escapismo e incluso comportamientos compulsivos.” (Pittman, 2015).

El fenómeno del binge watching, puede definirse como una nueva forma de consumo intensivo que consiste en ver un capítulo tras otro hasta terminar, en un período corto de tiempo, toda una temporada de una serie. Es en palabras cortas, una verdadera maratón de temporadas, una especie de carrera entre fans para ser el primero en descifrar toda la trama que propone la serie y que posibilita la conversación social sobre esos contenidos. Y es que con el binge watching, se otorga mayor autonomía al usuario y le permite decidir sobre la intensidad del consumo.

2.3.1. Características del binge-watching

Este tipo de servicios ofrecen el control y la libertad que al usuario a la hora de consumir el contenido. Al contrario de los modelos tradicionales de televisión abierta y temática que se

caracteriza con el control del control del canal y en el programador a través de la televisión como cita (Appointment Tv), en estos sistemas el modelo el usuario tiene un gran parte de control en el visionado. Con libertad de decidir qué contenido quiere ver el usuario, a qué hora, en qué lugar, en qué plataforma y con qué intensidad de consumo lo decide ver, son las características más destacables en este nuevo sistema.

Este nuevo fenómeno denominado binge watching o maratón de temporadas, término que hace aparición por primera vez en la década del noventa, hacía del cambio popular en E.U la venta de temporadas completas de series en DVD. También es una estrategia de programación por los canales temáticos desde hace algunos años, en la que se utiliza la estrategia dúplex emisión continúa de dos episodios de la que hace parte de la programación tradicional, ha sido utilizada durante mucho tiempo por los canales temáticos. Sin embargo, estas maratones estaban bajo a unos horarios determinados de la parrilla, y limitadas por el programador del canal. Es decir, se emiten un número específico de capítulos durante un tiempo definido, y siempre son capítulos que ya habían sido emitidos por el canal.

2.3.2. Ventajas y consecuencias de binge-watching

Según estudios incipientes que se realizan hoy en el mundo sobre este fenómeno de consumo de contenidos de forma intensiva y continúa, puede relacionarse a la liberación de dopamina en el cerebro, que provoca una sensación de placer y que realiza un consumo de contenido excesivo. También, esta práctica produce resultados positivos como la interacción social, pues también oportuna cambios de opiniones y la conversación con otros usuarios. En otros casos, se relaciona a una adicción, que causa también aislamiento social, depresión y estados obsesivos. (Ruiz, 2018).

2.3.3. Netflix y binge watching

Las plataformas de servicios OTT funcionan, especialmente cuando Netflix empieza a distribuir series originales, a la disposición el mismo día de estreno todos los capítulos de la temporada en una vez, algo imposible en los modelos de televisión tradicional broadcasting y narrowcasting, debido a la distribución de los contenidos para ampliar el mayor tiempo posible la audiencia y el consumo de sus contenidos. En efecto, la plataforma Netflix publicó en 2016 una escala para describir el binge watching y clasificar el tipo de serie que los usuarios saborean o consumen, clasificando así el aumento del consumo.

Los contenidos que los usuarios prefieran normalmente se consumen en menos de dos horas continuas, que realizan reflexión y libre interpretación de sus mensajes, como es el caso de comedias irreverentes como *Bojack Hoserman*, dramas políticos como *House of Cards* y dramas de época como *Narcos*; en el centro de la escala se integran series de superhéroes como *Daredevil*, dramas sobre crímenes como *Bloodline*, comedias dramáticas como *Orange is the new black* y contenidos de acción y aventuras como *Marco Polo*. Finalmente aparecen al nivel extremo de la escala, en dos horas los usuarios pueden finalizar una serie que generan reacción y provocan una respuesta emocional a las audiencias que intensifica su visionado.

2.4. Opinión pública y su impacto en la narrativa audiovisual

La televisión tradicional ha privilegiado por años a las grandes audiencias. A contracorriente, una nueva forma de entender el entretenimiento, en beneficio de los públicos minoritarios, empieza a operar en Internet. El éxito de este modelo anuncia quizá la televisión por venir. “Las comunidades virtuales vinculadas a los productos de ficción construyen un poder autónomo, conformando una opinión pública mediática que se viriliza y obliga a las corporaciones audiovisuales a tenerlas en cuenta.” (Ruiz del Olmo, 2020), las comunidades de fans en internet no solo comentan o consumen contenidos, sino que también influyen activamente en las decisiones de las plataformas de streaming.

2.4.1. Crítica y cinematografía

El cambio hacia el cine digital ha desarrollado los modos de producción, distribución y consumo audiovisual. a consecuencia de este escenario, la valoración de obras se convierte primordial en la crítica cinematográfica, aunque las audiencias seccionadas y narrativas diversas forman erupción significativa. La película tradicional con su calidad percibida construida desde el juicio experto, ahora se ve obligada de seguir medidas nuevas también por factores comerciales, como el rendimiento en taquilla. Igualmente, el éxito económico no siempre recibe críticas positivas, lo que demuestra la complejidad del gusto cinematográfico contemporáneo. En consecuencia, Este contexto obliga una puesta al día de la crítica en el ecosistema digital, dando en cuenta el poder de dialogar con una audiencia global que consume cine desde múltiples referentes culturales y estéticos como referencia a plataformas de rating que también forman parte del cine digital.

2.4.2. Box office basado en las críticas cinematográficas

Los críticos son muy influyentes en el éxito de las películas en su estreno a través del rendimiento en taquilla como sistema clásico de grandes pantallas. Hay múltiples factores que afectan el desempeño en taquilla de las películas y encontraron que una aprobación de los críticos de al menos el 40 %, así como la cantidad de premios Óscar que una película recibe, están correlacionados con el éxito en taquilla. Un aumento del 10 % en la aprobación de los críticos puede añadir aproximadamente 7.8 millones en ingresos adicionales para una película, lo que indica que las críticas positivas tienen un impacto positivo en la toma de decisiones del espectador. De manera similar, un alto número de críticas positivas tiene un impacto notable en el éxito a largo plazo de las películas, especialmente en comedias y dramas. (Medeiros, 2020)

Esto demuestra que la audiencia siempre tiene un papel en la producción de películas. Y el cine digital ha beneficiado de plataformas de rating para aclarar la opinión del público y utilizarlo de manera correcta en la producción económica y distribución y también la dirección de la narrativa audiovisual.

2.4.3. Críticas cinematográficas y su calidad percibida

Las críticas cinematográficas siempre son generadas por los usuarios, la calidad percibida de estas críticas son factores de valor y consideración profesional en la producción cinematográfica, y ha sido estudiado por Koh et al. El que han estudiado tres mercados China, Singapur y Estados Unidos y las diferencias entre el promedio de las críticas de usuarios en línea y las percepciones de los participantes de los tres mercados, y descubrieron que las críticas provenientes de Estados Unidos estaban sujetas a mayores tasas de sesgo por sub-registro, lo que significa que las personas con opiniones más extremo tenían más probabilidades no criticar que aquellas con opiniones más moderadas. Esto distorsiona los resultados hacia puntuaciones extremas en comparación con la calidad total percibida por los espectadores. (Medeiros, 2020)

2.4.4. Diversidad del gusto cinematográfico

Las valoraciones de los críticos expertos sobre una película son validadas posteriormente por los espectadores comunes, lo que termina convirtiéndose en recomendaciones. Como conclusión, las evaluaciones y los datos fueron recolectados de manera independiente de grandes grupos de participantes. En otras palabras, los resultados no están limitados a individuos particulares, sino que reflejan una opinión colectiva. Estudios previos ya habían revelado que existe poca correlación entre las críticas de expertos y la opinión general del

público, lo que sugiere que los espectadores “ordinarios” también pueden tener un “buen gusto”.

2.5. Plataformas de rating y narrativa audiovisual

Los creadores monitorean estas opiniones para saber qué personajes, temas o estilos narrativos generan más aprobación. Las calificaciones altas en estas plataformas aumentan la visibilidad y el interés general, mientras que las bajas pueden hacer que una obra pase desapercibida. Se tiende a repetir fórmulas que ya han sido bien valoradas para asegurar buena recepción. Los productores usan las métricas de plataformas como insumo para decidir qué historias financiar.

2.5.1. Rotten tomatoes imdb como plataformas de rating y ranking

Rotten Tomatoes y IMDb son plataformas digitales sirven para coleccionar valoraciones, reseñas y puntuaciones de películas y series. Un miembro alto de audiencia de cine digital valoran una película basándose en su puntuación en IMDb o Rotten Tomatoes, y de esta manera deciden no darle la oportunidad de mostrar su postura contraria. Actualmente, la mayoría de audiencia antes de ver una película, utilizan estas plataformas para verificar reseñas de críticos y hacer una especie de "verificación de antecedentes». Sin duda, hay personas que prefieren ver la película primero, basándose en su propia opinión sin interrupción y después comparar sus impresiones con las reseñas en Rotten Tomatoes o IMDb. (Alaji, 2023)

2.5.2. Papel de plataformas rotten tomatoes e Imdb

En este día la forma de acceder a contenidos está desarrollada a través de la utilización inmensa de redes sociales. Una vez que una película gana buen resultado y admiración popular ahora no se evalúa de personas cercanas. Ahora por medio de internet puede escuchar opiniones de todo el mundo. Además, estas plataformas ofrecen los perfiles para que los usuarios vean reseñas de personas de mismo gusto a través de sus comprados o el gusto visionar. En efecto, más del 90% de los consumidores que leen reseñas por internet las utilizan para dar decisiones de compra. (Alaji, 2023)

2.5.3. Diferencia entre rotten tomatoes e Imdb

Las dos plataformas se diferencian en la medida de métricas de reseñas. IMDb emplea un ‘promedio ponderado’ para calcular calificaciones de votos de sus usuarios registrados. Esta plataforma previene una metodología basada en que los valores extremos impactan el resultado en lo que supuestamente es una distribución asimétrica. En otro lado, el Tomatometer de Rotten

Tomato se utiliza una ‘cifra porcentual’ que indique solamente el porcentaje de críticos de una evaluación positiva. El Tomatometer revela una tendencia sistemática que explica por qué no resulta eficaz para predecir las ganancias en taquilla. IMDb es más comprensiva en lo que se refiere al público general que Rotten Tomatoes gracias a su calificación según datos demográficos. IMDb aclara la distribución por edad y género, aunque la geolocalización está limitada a Estados Unidos y fuera de Estados Unidos. Rotten Tomatoes no muestra datos demográficos. Además, Rotten Tomatoes presenta un mayor tendencia de género que IMDb: un estudio muestra que el 91 % de los críticos tomados en Rotten Tomatoes son hombres al contrario que en IMDb la proporción masculina es del 70 %. (Samuel Onalaja, 2021)

2.5.4. Ratings en Imdb y rotten tomatoes

La promoción en estas plataformas no se centra solamente en reseñas, sino que también se encontró que los ratings son muy predominantes. IMDb es una aplicación que privilegia a los usuarios para mostrar su nivel de satisfacción con una película en una escala del 1 al 10. Esta clasificación permite esta investigación de elegir películas y cómo son descartadas según unas pocas estrellas. Para obtener a resultados tan definitivos, se realizaron y analizaron entrevistas con participantes que son usuarios comunes de IMDb. Uno de los participantes proclama que, si la puntuación era 8 de 10, entonces decidió a ver la película. Igualmente, si la película era nueva y tenía una puntuación menos de 8, no la vería.

2.5.5. Reseñas positivas y negativas en IMDb y Rotten Tomatoes

Las reseñas positivas o buenas realizan el éxito en las películas, pero ¿Cómo es el caso con las malas o negativas? Esta la respuesta de esta pregunta indica que Rotten Tomatoes, se revela cuando una película de pequeña producción no alcanza la publicidad que adecuada después de su producción. La clasificación de RT, que, concentrada un ranking basado en ciertos parámetros, permite que algunas películas aumentan en popularidad al contrario de otras que quedan en la sombra. Las películas de alto perfil son las de gran distribución, a la conclusión, no se vieron afectadas por las reseñas o clasificaciones de Rotten Tomatoes.

2.5.6. Criterios de revisión imdb

Los revisores de IMDb, contribuyen en su desarrollo desde el nivel principiante hasta el nivel experto en objeto de revisar y calificar profesionalmente una película. Siempre Los 100 excelentes revisores son elegidos para esta evaluación. Utilizando un lenguaje sofisticado como Una de las factoras que muestran el desarrollo de los revisores. Esto significa que los revisores desarrollan capacidades a través de diferentes haciendo que sus aportes sean más influyentes e

impactantes. Se encontró que IMDb y sitios web de calificación similares cautivan a este tipo de expertos para que continúan sus contribuciones en el sitio, ya que sus opiniones son notablemente productivas y cautivantes. (Alaji, 2023)

2.5.7. Críticas IMDb y su impacto en narrativa audiovisual

“JOKER” con la perturbadora actuación de Joaquin Phoenix, resultó ser la menos favorita entre los críticos dentro del Top 100 de IMDb, con solo un 69 % de ellos calificándola como “Fresh” (fresca o positiva), mientras que un 31 % la etiquetó como “Rotten” (podrida o negativa). “Joker” también tiene uno de los puntajes más bajos en la lista de Metacritic, con una calificación de 59 (solo dos películas de la lista tienen puntuaciones más bajas). Sin embargo, los críticos también pueden alcanzar un consenso total: ocho películas recibieron un 100 % de calificaciones ‘Fresh’, entre ellas y (Toy story), (12 angry men) y la favorita de Bollywood .(3 idiots) Consulta el gráfico de barras a continuación para más información.” (Bilal, 2023)

IMDb, Rotten Tomatoes y Metacritic influyen en la narrativa audiovisual al aceptar o rechazar de ciertos estilos narrativos. Películas como “Joker”, con una narrativa psicológica y provocadora, reciben valoraciones divididas que pueden afectar su visibilidad y éxito, mientras que otras con relatos más tradicionales o emocionales, como Toy Story o 3 Idiots, logran consenso crítico. Esto demuestra que las plataformas de rating no solo miden opiniones, sino que también condicionan las decisiones creativas en la industria audiovisual. Joker se enfoca especialmente en la opinión negativa de la crítica, destacando que, a pesar de su éxito popular y su narrativa intensa, la película recibió una proporción considerable de valoraciones desfavorables.

2.5.8. Clasificación de películas según imdb y douban.com

La de diferencia de rankings entre dos sitios de puntuación, IMDb y Douban.com, agrupando de la misma forma reseñas de las 1000 películas mejor valoradas en ambos sitios, y añadiendo otras 100 reseñas. Los resultados mostraron que las películas mejor valoradas en IMDb no necesariamente ocupaban los primeros puestos en Douban.com. A partir de las listas de películas mejor y peor clasificadas en Douban, se extrajeron las correspondientes en IMDb y se graficó la distribución de puntuaciones. Se observó que los resultados coincidían con hallazgos anteriores, mostrando nuevamente que las valoraciones extremas son más frecuentes entre los comentarios en línea escritos por usuarios estadounidenses, independientemente de si las películas estaban mejor o peor clasificadas en cualquiera de las dos plataformas. (Alaji, 2023)

Capítulo III

Análisis práctico de la película ‘The Platform’

Este trabajo se enfoca en el estudio práctico de la película “The Platform” (El Hoyo, 2019), con el fin de examinar cómo se articula su narrativa con sus factores primordiales como el ritmo, los efectos visuales y sonoros, como contribuyen a su impacto comunicativo. Esta producción, combina una carga simbólica y social con múltiples teorías e interpretaciones, y forma en un caso relevante para comprender las nuevas formas de construir contenidos y relatos audiovisuales en el contexto de plataformas de streaming y sistemas de calificación digital (IMDb). Además, se examina la relación entre la obra actual y la recepción de la audiencia a través de plataformas de calificación como IMDb. Estas plataformas no solo influyen en la visibilidad de los productos audiovisuales, sino que también condicionan su interpretación mediante sistemas de puntuación, algoritmos de recomendación y opiniones colectivas anteriores de expertos como de usuario ordinario. De este modo, el análisis busca reflexionar sobre cómo confluyen los aspectos narrativos internos de la película con las dinámicas externas de circulación y recepción digital, destacando el papel de las plataformas digitales en la construcción contemporánea de la narrativa audiovisual.

3.1 Introducción de la película “The Platform”

“The platform” (el hoyo) es una película española dirigida por Galder Gaztelu-Urrutia, escrita por David Desola e historia de Pedro Rivero. Protagonizada por el actor principal Iván Massagué, y producida por Elena Gozalo, Ángeles Hernández Carlos y Juárez David, Matamoros Raquel Perea es un trabajo original de Netflix realizado el año 2019. La historia transcurre en una prisión vertical conformada por cientos de niveles que contiene celdas y cada celda por dos personas que cambian el piso cada mes, donde los internos reciben comida a través de una plataforma llena de comida de todo tipo y desciende piso por piso y que queda un momento preciso. Los que están arriba comen primero; los de abajo reciben lo que queda... si es que queda algo. Galder Gaztelu-Urrutia, cuenta con un reparto encabezado por Iván Massagué, Zorion Eguileor, Antonia San Juan y Emilio Buale, quienes ofrecen interpretaciones intensas que sostienen la carga dramática del film. También participan Alexandra Masangkay, Mario Pardo y Txubio Fernández de Jáuregui, entre otros, conformando un elenco que aporta solidez a esta propuesta audiovisual de carácter distópico y simbólico.

3.1.2. Estructura narrativa

Esta película de contenido ciencia ficción obtiene una narrativa lineal con un orden cronológico y secuencias temporal lógica y continua con pasajes de memorias (flash back) y un progreso en la avanza de la historia.

3.1.2.1. Planteamiento: El desarrollo de l’historia es lento. Al despertar, Goreng se encuentra en una prisión compuesta por niveles huecos. El nivel en el que estaba era el 48. Compartía la celda con un aviejo llamado Trimagasi. Goreng comprendió que hay una mesa descendía por ese hueco con abundante comida, permaneciendo en cada nivel durante dos minutos y los niveles cambian cada 30 días

3.1.2.2. Desarrollo: La trama y el ritmo de los acontecimientos se intensifican tras un mes desde el inicio de la historia, cuando Goreng despierta atado a su cama por su compañero Trimagasi, quien planea comérselo porque la mesa les llega vacía debido a la profundidad del nivel. Aquí, los eventos son repugnantes, aterradores, inquietantes y desagradables. Goreng, aterrado por la idea de ser devorado, termina matando a Trimagasi y procede a comérselo. La historia retoma un ritmo algo más lento cuando Goreng se despierta en el nivel 33, donde la mesa llega aún con comida suficiente.

3.1.2.3. Climax: Finalmente, el suspenso regresa cuando conoce a su nuevo compañero, Baharat. Deciden bajar juntos a los niveles inferiores montados sobre la mesa, obligando a los presos a comer solo una porción adecuada para que haya suficiente comida para los niveles más bajos. Logran llevar a cabo el plan tras mucho esfuerzo y dificultades, reservando un plato para una niña en el último nivel de la prisión. La historia termina con un final abierto con libertad de interpretación.

3.1.3. Efectos audiovisuales y cinematográficos

“The Platform” utiliza recursos visuales y cinematográficos para potenciar su narrativa y reforzar su mensaje social. A través de una puesta en escena cuidada y una estética coherente, la película construye un ambiente que transmite tensión, encierro y desigualdad. Estos elementos no solo acompañan la historia, sino que se integran en ella como parte esencial del discurso audiovisual.

3.1.3.1. Arquitectura de la prisión: La arquitectura de la prisión y el descenso vertical de la plataforma es constante, repetitivo y simbólico amplifica esta sensación de jerarquía, ya que

cada nivel representa un estrato socioeconómico distinto. La estructura de concreto y los elementos del brutalismo, desprovistos de ornamentación, están implementados de manera inteligente para representar un entorno duro y carente de emoción. (Ver figura 1)

3.1.3.2 colores como signo en la semiótica audiovisual: Ander Mujika asistente de color hace que la iluminación cambia de color según la situación (por ejemplo, verde cuando se puede comer, rojo cuando se viola la norma del sistema). Esto se convierte en un código visual para el espectador y para los personajes.

3.1.3.2.1. Color gris: Es el color principal de la celda representa la ausencia emocional es un color pálido siempre se refiere tristeza y opresión a fin de construir ambientación brutal y refuerza la percepción de un espacio estéril. (Ver figura 2)

3.1.3.2.2. Color rojo: el color rojo es un signo de tensión peligro siempre referido de sangre para demuestra la violencia. En ciertas escenas, el sistema vertical muestra luces rojas como señal de alerta o prohibición. La luz roja se aparece siempre cuando los personajes intentan guardar comida para después en consecuencia de desobediencia de reglas. (Ver figura 3)

3.1.3.2.4. Color Azul: En ciertas escenas, como en los espacios administrativos o en la entrevista del protagonista antes de entrar al pozo, los tonos fríos azulados pueden asociarse con la lógica impersonal del sistema que administra la plataforma cuando aparece en iluminación o en elementos del entorno, contribuye a una atmósfera fría y distante y puede enfocar sensación de soledad y vacío. (Ver figura4)

3.1.3.3 Efectos sonoros: Observamos que hay muchas escenas que presentan el ruido de plataforma descendiendo, pasos, respiraciones, violencia física para mostrar el lado de un tono escaso psicológico para enfatiza la crudeza del espacio. Y la usa del silencio como herramienta narrativa, intensificando el dramatismo de ciertas escenas y reforzando el éxito de audiencia.

3.2 Expansión transmedia

La película “the platform” no fue concebida como una obra transmedia en el sentido clásico, sí puede abordarse desde una lectura transmedia ampliada, especialmente de cómo su contenido se ha expandido y reinterpretado en distintas plataformas y formatos de forma orgánica. A continuación, los usuarios reinterpretan escenas, frases y símbolos (como la plataforma, los niveles, la panna cotta) en forma de memes, hilos explicativos y sátiras

3.2.1. Meme representa la transmedia en la película “The platform”

La figura 5 representa un meme publicado en la plataforma X de un fan de la película “the platform” llamado Sectorun Vakkusu haciendo proclama según la leyenda escrita “when Mirahu eating own meal after kill her roommate in floor 4” en referencia a la escena donde Mirahu una prisionera que viaja sola en la plataforma buscando a su hija. De las llega sobre la plataforma, sentada y silenciosa, como lo hace habitualmente en su recorrido. Esto genera un contraste con el entorno inmóvil del nivel 4. El compañero de celda de ese nivel intenta atacarla sexualmente, lo que revela que, incluso en niveles altos, la violencia persiste. (Ver figura 5)

En cuanto la interpretación del meme, la figura 1 contiene una mujer a punto de comenzar de comer frente de una mesa llena de comida. Interpretamos que el mensaje de este meme se refiere de una manera sacaste a la satisfacción de Mirahu cuando gana la batalla frente de su compañero de celda. (Ver figura5)

3.3 Interpretación de escenas y narrativa simbólica

La película trata sobre el aspecto económico global, especialmente el capitalismo, que domina el sistema económico mundial. Existen clases sociales que van desde los extremadamente ricos hasta los pobres, lo cual se refleja en los niveles de la prisión. En la sociedad, los ricos dan a las clases inferiores lo que les sobra o les resulta excedente. Cada clase pasa sus excedentes a la clase inferior según sus necesidades o al menos según lo que les queda del día. Esto está representado por la mesa de comida que empieza llena de manjares y termina vacía al llegar a los niveles inferiores. Vivir en un sistema capitalista tiene un precio, tanto si eres consciente de ello como si no. Lo cierto es que todo lo que haces dentro de este sistema tiene un costo.

3.3.1. Encarnación de ideas y teorías sociales

El protagonista, Goreng, quien entra a esta prisión que simboliza el sistema capitalista con el objetivo de obtener un diploma. Pero aquí surge la pregunta: ¿lo hace por amor al conocimiento o con el fin de mejorar su posición social? Este es el mensaje: incluso el conocimiento dentro del sistema capitalista tiene un precio.

En cuanto a su compañero Trimagasi, está en esta experiencia capitalista porque es un consumidor compulsivo. Gasta su dinero en productos innecesarios convenciéndose de que los necesita, aunque sean triviales, creyendo que cambiarán su vida. Así cae en el ciclo del capitalismo: todo lo que gana, lo gasta, y así sucesivamente.

3.3.1.1 Explicaciones de los niveles de la prisión: representan las clases sociales, desde las superiores (ricos), pasando por las medias, hasta las inferiores (pobres)

3.3.1.1.1 Clases altas: lo tienen todo, no piensan en la comida. Sus preocupaciones van mucho más allá del sustento diario, lo que incluso puede llevarlos a la depresión y trastornos mentales.

3.3.1.1.2. Clase media: La clase media no tiene todo lo que desea, pero no ha llegado al extremo de la miseria ni del crimen. Oscilan entre ambos extremos, intentando sobrevivir sin perder su moral ni cometer delitos, aunque no dejan de pensar.

3.3.1.1.3. Clases bajas: Por el contrario, las clases bajas carecen incluso de comida. No tienen tiempo para pensar en nada más que en sobrevivir. Están dispuestos a vender sus principios y cometer crímenes solo para seguir vivos.

3.3.1.2. Representación de clases sociales en la película “the platform”: Esto se ejemplifica con la historia del protagonista: sin importar cuánta ética o moral tenga una persona, en situaciones extremas esas virtudes desaparecen y emergen los instintos más básicos como el de "supervivencia". Esto plantea una pregunta importante: ¿Tienen derecho las clases altas o medias a juzgar a los criminales pobres? ¿Qué pasaría si los roles se invirtieran? ¿Cambiarían también como lo hizo el protagonista, que terminó comiendo carne humana en una situación límite?

3.3.1.3. Escenas E Interpretaciones: En la escena donde trimagasi ata al protagonista a la cama, dice que no hay solución en un nivel donde no llega comida, y que la única opción es alimentarse del cuerpo del otro. (Esto simboliza a quien vende su honor y su cuerpo para poder sobrevivir).

- En otra escena, el protagonista está con una mujer llamada Imoguiri, quien desde su ingreso intenta concienciar a los de arriba y a los de abajo a comer solo lo necesario y dejar el resto para los demás. Preparan dos platos por nivel, uno para cada persona, y dos platos más para el siguiente nivel. Pero nadie la toma en serio, la consideran loca porque creen que vive en una realidad desconectada. (Esto representa que la conciencia desde las clases altas no siempre es efectiva. Incluso cuando los pobres ascienden socialmente, siguen sin principios porque antes vivieron en privación).

-Al mismo tiempo, los que ignoraban a Imoguiri empiezan a temer cuando reciben amenazas desde arriba de que estropearán su comida. (Esto simboliza “el poder autoritario”, mostrando

que no siempre es el diálogo el que asegura el bien común, sino que a veces se necesita la fuerza para imponerlo).

- Al final, la niña que se encuentra en el nivel más bajo, "nivel 0", (sigue siendo inocente, sin haber sido contaminada por el crimen o el egoísmo. La única forma de destruir este sistema y sobrevivir es que esa niña ascienda desde el nivel más bajo hasta el más alto sin ser corrompida, sin haber pasado por la inmoralidad del sistema).

3.4 Post-broadcasting en la película ‘the platform’

Post-broadcasting es una etapa de la comunicación audiovisual caracterizada por la consolidación de plataformas de streaming como principales agentes de producción y distribución. Este entorno digital transforma no solo la forma en que se accede a los contenidos, sino también la manera en que se construye la narrativa audiovisual. En este nuevo modelo, las obras tienden a asumir riesgos estéticos y temáticos, respondiendo tanto a la segmentación del público como a la lógica algorítmica. The Platform, al ser distribuida por Netflix, responde a estas dinámicas mediante una narrativa intensa, simbólica y abierta a múltiples interpretaciones, propia de los relatos que emergen en el ecosistema post-televisivo.

3.4.1. Distribución digital bajo demanda (vod) en la película the platform

Gracias al modelo VOD, The Platform llegó de forma simultánea a más de 190 países. se tradujo y subtuló en múltiples idiomas, lo que eliminó las barreras geográficas y lingüísticas del cine español tradicional. Con el tiempo de la distribución adecuado que coincide por la pedanía COVID 2019. A diferencia del estreno tradicional en salas, esta película no dependió del circuito cinematográfico comercial para alcanzar el éxito también benefició de la crece pandémica para ganar más audiencias digitales. Modelo VOD influye directamente en la circulación y el consumo de la película de forma inmensa.

3.4.2. Funcionamiento del algoritmo de recomendación en Netflix

Netflix ajusta sus algoritmos según las preferencias personales de los usuarios para maximizar el éxito y la visibilidad de sus contenidos. La película “The Platform” (El Hoyo, 2019) ejemplifica esta estrategia: mediante una narrativa distópica y simbólica, una duración considerada corta de 1 hora y 34 minutos en comparación con la duración del cine tradicional que fue muy larga al seguido de preferencia pública. Aborda temas sociales profundos para tocar emociones y valores sociales como la desigualdad y el capitalismo. Su popularidad se vio

impulsada tanto por su carga social como por su capacidad de generar discusión pública. En este modelo, la plataforma no solo valora el consumo, sino también el impacto en la opinión de expertos y usuarios comunes que son tomados en consideración y son bien estudiadas para afectar el feedback y algoritmo, lo cual refuerza su posicionamiento dentro del catálogo.

3.5 IMDb como objeto de análisis en relación con la película “the platform”

En este trabajo abordamos un análisis de la capacidad de la plataforma IMDb en reforzar la opinión pública sobre la película “the platform” (el hoyo 2019) y mostrar su papel en la producción digital de plataformas de streaming con el ayuda de múltiples funciones en disposición del usuario en que sea valoraciones reseñas profesionales o básicas y clasificaciones por la opinión pública.

3.5.1. Valoración numérica en Imdb

La figura 6 se focaliza en la puntuación en sitios IMDb de la película “the platform” (el hoyo 2019) de nota evaluada como alta de (7.0/10). Esta nota de consideración positiva indica que el público está interesado en temas complejos audaces y sociales. El estilo metafórico favorito la crítica y éxito entre visionarios lo que le da más visibilidad. Un fin abierto ha desarrollado una curiosidad en el público para otro capítulo de la película y eso lo que ha pasado en 2024 con la salida del capítulo 2 de la película “the platform”. (Ver figura 6)

3.5.1.1 Países con más calificaciones: La figura número 7 muestra un gráfico de barras en el sitio IMDb con valoraciones de usuarios de la película “the platform” (el hoyo 2019).

3.5.1.1.1 Clasificaciones: observemos que el total de calificaciones son de alto número con de 307,000 votos. Igualmente, los países con más calificaciones con orden: son “Estados Unidos” 49K votos y nota de 7.0/10 se califica el primero en número de calificaciones y nota buena, “Turquía” con 29K de votos y nota de 7.0/10 también, “Reino Unido” 25K de votos y nota mediada de 6.9/10, “Brasil” 15K y nota buena no excelente de 7.2/10, Alemania.

3.5.1.2. Análisis: Entendemos de este análisis que la plataforma de IMDb muestra a qué punto la plataforma Netflix permite a globalizar la película” the platform” y a acceder a múltiples países de diferentes culturas, tradiciones y nacionalidades, aunque la película es española, pero ha atraído interés calificativo de otros países extranjeros. Eso lo que manifestó la estimación

externa de la película y siempre es el resultado de esfuerzos narrativos audiovisuales. (Ver figura 7)

3.5.1.3. Reseñas numéricas (las notas): Las notas se varían de (1 a 10). la nota “1” con 0.9% (138) de votos la nota “2” con 0.8% (118) votos la nota “3” con 1.6% (236) votos, la nota “4” con 2.8% (416), la nota “5” con 6.8% (1K) votos, a partir de esta nota observemos un aumento en número de votos. La nota “6” con 17.9% (2.7K) votos, la nota de “7” con 35.1% (5.3K) votos considerada por primer grado y en las calificaciones más virales, la nota de “8” con 23.0% (3.5K) clasificada en el segundo grado, la nota “9” con 7.6% (1.2K) votos, y la nota “10” con 3.6% (548) votos. (Ver figura 7)

3.5.1.3.1. Análisis: notamos que el miembro de calificaciones es bajo desde la nota “1” hasta la nota “5”, eso es un signo positivo significa que no hay muchas malas calificaciones. El número se acaba de avanzar en la nota más alta “7”. Y en la segunda place “8” y la tercera 6 eso nos da impresión que la audiencia vota más con estas tres notas que son considerados como buenas no excelentes. (Ver figura 7)

3.5.2 Reseñas escritas en IMDb

Las reseñas escritas son comentarios redactados por los usuarios o profesionales donde se expresan opiniones más desarrolladas. Estas pueden incluir juicios sobre la dirección, el guion, las actuaciones, el ritmo narrativo, los efectos visuales, o el mensaje de la obra. Aunque no siguen una estructura crítica formal, reflejan la recepción emocional y cultural del público general, y muchas veces ofrecen lecturas complementarias a las evaluaciones profesionales.

3.5.2.1. Reseñas meta-críticas en IMDb: la figura 8 se refiere a una reseña profesional meta crítica-escrita por “Carlos Aguilar” y elegida entre las 15 mejores reseñas meta-críticas en el sitio IMDb .de su dicho: “Formidable desde el punto de vista técnico, The Platform se destaca por un diseño de producción grotesco pero eficaz, y por efectos especiales horripilantes que impactan y repugnan con un propósito claro.” Según él es una reseña positiva en el entorno visual la estructura vertical, el deterioro los colores semióticos utilizados y la estructura narrativa simbólica con efectos especiales eficaz para demostrar la brutalidad del sistema, la indiferencia, el hambre. (Ver figura 8)

3.5.2.2. Reseñas de usuarios: las reseñas de usuarios en IMDb son comentarios escritos por espectadores comunes que han visto una película y desean expresar su opinión personal. a

diferencia de las críticas profesionales (meta-críticas), estas reseñas suelen ser más emocionales, subjetivas y diversas en contenido siempre son informales. (Ver figura 9)

3.5.2.2.1. Reseñas de usuarios positivas y negativa: la figura 9 representa una reseña casi positiva notada de 7/10. El usuario proclama que es una buena película con idea fuerte no le gusta el final porque es un final abierto. Observamos que uno de los desafíos de la película es la diferencia del gusto y el género del público (no todo el mundo prefiere la oscuridad de un fin abierta).

En la figura 10 aparece una reseña negativa de un usuario notada de 6/10 que muestra otra crítica sobre el fin de la película mostrando su gran decepción que para él no ofrece una conclusión clara o cerrada. El usuario utiliza el término "Build-up" se refiere al proceso narrativo que prepara al espectador para un momento importante y al final todo está ruina.

Conclusión

CONCLUSIÓN

La presente investigación demuestra que las plataformas de streaming han transformado de manera profunda y multifacética la narrativa audiovisual.

En primer lugar, la proliferación de las formas de construcción narrativa como los procesos de producción, distribución y recepción. Se constata que las nuevas narrativas transmedia amplían el relato a través de múltiples soportes, como redes sociales y contenidos interactivos, lo que incrementa la inmersión y la participación del espectador (usuario).

Asimismo, la incorporación de cliffhangers en micro-momentos dentro de los episodios favorece el consumo continuo mediante el binge-watching, adaptando la serialidad tradicional a los nuevos hábitos de visionado. Las funcionalidades propias de estas plataformas, como X-Ray y el vídeo bajo demanda (VOD) que permite una libertad infinita al usuario, estos últimos han modificado el ritmo y la estructura del guion al integrar referencias y datos contextuales accesibles en tiempo real, lo que exige nuevas estrategias narrativas. Además, el modelo post-broadcasting ha impulsado procesos productivos más flexibles y dinámicos, junto con una economía de contenidos basada en la fidelización de suscriptores. Finalmente, la opinión pública, mediada por plataformas de reseñas como IMDb y amplificadas, se consolida como un factor determinante en la toma de decisiones productivas creativas y comerciales, convirtiendo al espectador en un coautor indirecto de la narrativa. Este trabajo ha tratado analizar prácticamente la película “the plataforma” (el hoyo 2019) afirmando su complejidad narrativa y contextual con diferentes interpretaciones culturales del capitalismo y clases sociales utilizando símbolos semióticos y interpretaciones comunicativas con una narrativa simbólica. El análisis ha examinado métricas en IMDb 7,0/10 de media con más de 250 000 valoraciones y un pico de reseñas positivas y poco negativas tras su estreno confirma el poder del feedback público en la visibilidad y recepción crítica de los contenidos OTT y su influencia en la producción de contenidos narrativos audiovisuales

En definitiva, esta investigación demuestra que las plataformas de streaming han transformado de raíz la narrativa audiovisual al extenderla más allá de la pantalla (transmedia), fragmentar la tensión en micro-cliffhangers y adaptar su ritmo a funciones como X-Ray, VOD y binge-watching; han reconfigurado la producción y distribución bajo el paradigma post-broadcasting y una economía OTT basada en métricas minuto a minuto; y han convertido la opinión pública a través de IMDb y redes sociales en un motor decisivo que convierte a

espectador en coautor indirecto. Estos hallazgos responden de manera integral a los objetivos y preguntas planteados, evidenciando un nuevo ecosistema narrativo.

Bibliografía

Bibliografía

Revista electrónica

- Alaji, A. (2023). Investigate the Effect of Rotten Tomatoes and IMD b's Rating and Critic Review son Movies Publicity. INDIA: International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE).
- Amanda D.Lotz. (2014). The television will be revolutionized. New York: New York University press.
- Baetens, D. S.-M. (2017). tropelias: Revista de teoria de la literatura y literatura comparada. Granada, Espagne: universidad de Zaragoza.
- Izquierdo-Castillo, J. & -L. ((2022)). Oferta de contenidos de las plataformas audiovisuales.
- Pittman, M. &. (2015). Sprinting a media marathon: Uses and gratifications of binge-watching television through Netflix. First Monday, 20(10). Chicago: Chicago, IL: University of Illinois at Chicago Library. Recuperado sobre <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/6138>
- Samuel Onalaja, E. R. (2021). Aspect-based Sentiment Analysis of Movie Reviews. USA: Master of Science in Data Science, Southern Methodist University, Published by SMU Scholar.

Sitios web

- Bilal, W. b. (2023, 9 12). A Tale of Two Ratings: Audience Vs. Critics in IMDB's Top 100. Recoopered sur helearningfellow.medium.com/a-tale-of-two-ratings-audience-vs-critics-in-imdbs-top-100-d5ae809b12f6
- Bordieu. (2019, 9 6). las 30 mejores frases del cine. Recuperado sobre <https://www.zendalibros.com/las-30-mejores-frases-de-cine>
- Elon Musk. (2023). X. Recuperado sobre <https://www.X.com>
- IMDb. (s.d.). IMDb: Ratings, reviews, and where to watch the best movies & TV shows. Recuperado sobre IMDb: <https://www.imdb.com/>
- Libros, Z. (2019, 9 6). Las 30 mejores frases del cine. Recuperado sobre <https://www.zendalibros.com/las-30-mejores-frases-de-cine>
- Medeiros, S. A.-D. (2020). Rotten Tomatoes and Chill?

Bibliografía

- RIBA. (2025, 05 18). RTF Architectural Review: The Platform. Recuperado sobre Rethinking the Future : <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a12358-an-architectural-review-of-the-platform>
- Soria, C. (2023). Panorámica de la narrativa audiovisual contemporánea: hacia una definición pos-serialidad. Caiana. Revista de historia del arte y Cultura visual del Centro argentino de investigadores de arte (CAIA). Recuperado sobre <https://caiana.caiana.com.ar/dossier/2022-2-21-d04/>

Obras electrónicas

- Bordwell, D., (2017). Film art: an introduction. New York: McGraw-Hill Education.
- Conhress, I. O. (1994). Film preservation 1993: A study of the current state of American preservation. Washington D, C: Nation Film Preservation Board.
- Consultores, P. M. (2020). INDUSTRIA DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES. Colombia: Departamento Nacional de Planeación de Colombia.
- Edmondson, R. (2004). Audiovisual archiving: Philosophy and principles (en cursiva por ser un libro). PARIS: United Nation Education, Scientific and Cultural Organization (UNESCO).
- Edmondson, R. (s.d.). Audiovisual Archiving: PHYLOSOPH.
- Eisenstein, S. M. (1942). El sentido del cine. México: Siglo XXI editores.
- FERNÁNDEZ, N. B. (2018). SEMIÓTICA DIGITAL EN LA SERIE DE FICCIÓN EL MINISTERIO DEL TIEMPO. Granada: Universidad Internacional de la Rioja (UNIR).
- Fernandez-Castrillo. (2011). narrativa audiovisual. Madrid: centro de estudios financieros (CEF). Recuperado sobre <https://carolinafcastrillo.com/>
- Hasting, R. (2014). NETFLIX Chirf Predicts the Demise of Broadcast by 2030.
- K.Chalaby, J. (2022). Global Streamers: placing the transnational at the heart of TV culture.
- Moyers, B. (1988). The power of Myth. New York: Doubleday
- Ogler, C. (2007). El viaje del escritor: estructura mítica para escritores. Barcelona: ma Non proppo: ann.
- Sanchez-Navarro, J. (2006). Narrativa audiovisual. Barcelona España.
- Sanchez-Navarro, J. (2006). Narrativa audiovisual. Barcelona: Editorial UOC.
- Santaella, L. (2003). Culturas y artes de posthumano: Da cultura das mídias à cibercultura. Sao Paulo: Paulus.

PDF electrónico

- Hacia una necesaria conceptualización de la programación streaming. Profesional de la Información, 31(2), e310218. Recuperado sobre <https://doi.org/10.3145/epi.2022.mar.18>
- IBOPE, n. (2020). Anuario 2020 Nielsen IBOPE6 Nielsen Media. Sao paulo Brasil: ann.
- Jenkins, H. (2006). Convergence culture: where old and new media collide. New York: New York, NY.
- Journal of Digital Media & Policy, 223-241.
- Murch, W. (2001). In the blink of an eye on film Editing. Los Angeles, California EE. UU.: Silman-James Press.
- Netflix, B. I. (2021). "El impacto económico de la industria audiovisual en Latinoamérica". Washington, D.C., Estados Unidos: Banco Interamericano de Desarrollo, Recuperado sobre <https://publications.iadb.org/es/el-impacto-economico-de-la-industria-audiovisual-en-america-latina>
- Ruiz del Olmo, F. J. (2020). Opinión pública y nuevas estrategias comunicativas en la industria audiovisual: el caso de Netflix y la serie Sense8. Opinião Pública, 26(2), 377–400. Recuperado sobre. <https://doi.org/10.1590/1807-01912020262377>
- Ruiz, V. -H. (2018). Las plataformas OTT y el futuro de la televisión. Madrid: Actas del VI Congreso Internacional AE-CI Comunicación y Conocimiento.
- Samuel Onalaja, E. R. (2021). Aspect-based Sentiment Analysis of Movie Reviews. USA: Master of Science in Data Science, Southern Methodist University, Published by SMU Scholar.
- Schüller. (2008). Audiovisual research collections and their preservation. PARIS: UNESCO.
- Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas maneras de comunicar en la era digital. Madrid, espagne: Accion cultural espagnol (AC/E). Recuperado sobre CarlosA.Scolari<http://hipermediaciones.@cscolari>
- Spanger, T. (2024). Prime video will let you summon AI to recap what you are watching. New York: (the verge). Recuperado sobre <https://www.theverge.com/2024/11/4/24287955/amazon-prime-video-ai-x-ray-recaps>

Bibliografía

- Stevens, M. L. (2009). Saving our lives: Digital audio preservation and history. Washington D.C: Council on library and information resources.
- Teruggi, L. (2004). Buenos aires, Argentine: Secretaria de Cultura de Nacion.
- Thompson, D. B. (1999). Film Art: An Intruduction. Farance : Ann.
- Troffaut, F. (s.d.). El cine segun Hitchcock. Paris: Edition Robert Laffont.
- Videla, S. (2019). Plataformas de streaming Audiovisual: la construccion del usuario. Buenos Aires, Argentina: XIV Congreso mundial de la Asociacion internacional dde semiotica (IASS/AIS). Recuperado sobre https://www.academia.edu/42688763/PLATAFORMAS_DE_STREAMING_AUDIO_VISUAL_LA_CONSTRUCCI%C3%93N_DEL_USUARIO

Glosario

Glosario

Términos abreviados y préstamos lingüísticos

Networking: crear y mantener contactos útiles para compartir información o generar oportunidades.

Cliffhangers: son finales abiertos o tensos que mantienen al espectador en suspenso para que quiera ver lo que sigue.

Storytelling (narrativa): es el arte de contar historias para comunicar ideas y conectar emocionalmente con el público.

Super- man: es un personaje un superhéroe ficticio con poderes como fuerza sobrehumana y vuelo, símbolo de justicia y esperanza.

Fanfics: son historias creadas por fans que usan personajes o mundos de obras originales para contar nuevas tramas.

SherlockHolmes: es un personaje de obra detective ficticio famoso por su lógica y observación, creado por Arthur Conan Doyle.

Star Trek: es una franquicia de ciencia ficción que muestra viajes espaciales y futuros utópicos, centrada en la exploración y la cooperación entre especies.

Star Wars: es una saga de ciencia ficción centrada en la lucha entre el bien y el mal en una galaxia lejana, con temas de poder, familia y redención.

The Matrix: es una saga de ciencia ficción que explora una realidad simulada controlada por máquinas y la lucha humana por despertar y liberarse.

Piratas del Caribe: es una serie de películas de aventuras y fantasía sobre piratas, tesoros y leyendas en alta mar.

Harry Potter: es una serie de libros y películas sobre un joven mago que enfrenta fuerzas oscuras mientras crece en un mundo mágico.

Lost: es una serie de TV sobre sobrevivientes de un accidente aéreo en una isla misteriosa llena de secretos y peligros.

Glosario

The Walking Dead: es una serie sobre sobrevivientes en un mundo pos-apocalíptico lleno de zombies y conflictos humanos.

VHS (Video Home System): fue un formato de video en cinta magnética muy popular desde los años 80 para grabar y reproducir películas en casa.

DVD: es un formato digital de disco óptico usado para almacenar y reproducir videos, con mejor calidad que el VHS.

IGTV: es una plataforma de Instagram para videos largos en formato vertical, ideal para contenido móvil.

Amazon Prime Video: es una plataforma de streaming que ofrece películas, series y contenido exclusivo bajo demanda.

X-Ray Recaps: son resúmenes breves y detallados de episodios de series o películas, que suelen incluir datos extra y análisis para fans.

Fire TV: es un dispositivo de Amazon que convierte tu televisor en una smart TV para ver streaming, apps y juegos.

Daisy Jones: es una serie basada en la novela sobre una banda de rock en los años 70, que explora música, relaciones y fama.

The Six: es una serie documental que cuenta la historia de seis pasajeros judíos que sobrevivieron al Holocausto durante la Segunda Guerra Mundial.

Mr. & Mrs. Smith: es una película de acción y comedia sobre una pareja casada que descubre que ambos son espías rivales.

The Wheel of Time: es una serie de fantasía épica basada en los libros de Robert Jordan, que sigue a un grupo de héroes en una lucha contra el mal antiguo.

The Boys: es una serie de superhéroes oscura y satírica que muestra un mundo donde los héroes son corruptos y un grupo intenta detenerlos.

Spotify: es una plataforma de música en streaming para escuchar canciones y podcasts.

Spotify Wrapped: es un resumen anual personalizado que muestra las canciones, artistas y géneros que más escuchaste durante el año.

Glosario

Streaming: es la transmisión en tiempo real de contenido audiovisual por internet sin necesidad de descargarlo.

Branding: es el proceso de crear y gestionar la identidad y imagen de una marca para conectar con el público.

(Viewing time): es el tiempo total que una persona pasa viendo contenido audiovisual.

Small but Significant Non-Transitory Increase in Price (SSNIP): es una prueba económica usada para definir el mercado relevante, que evalúa si un aumento pequeño pero sostenido en el precio haría que los consumidores cambien a otro producto o servicio.

VoD: es un servicio que permite ver videos cuando el usuario quiera, sin horarios fijos.

OTT Platforms over the top: son servicios que transmiten contenido audiovisual directamente por internet, sin usar canales tradicionales de TV.

Breaking Bad: es una serie que muestra cómo un profesor de química se convierte en narcotraficante.

(TVOD) (Transactional Video on Demand): Es un modelo en el que el usuario paga por acceder a cada contenido de forma individual, ya sea para alquilarlo por tiempo limitado o para adquirirlo de manera permanente.

(SVOD) (Subscription Video on Demand): Consiste en el pago de una suscripción periódica que permite al usuario acceder de forma ilimitada a un catálogo de contenidos mientras mantenga activa la suscripción.

(AVOD) (Advertising Video on Demand) Se basa en el acceso gratuito a los contenidos, financiado mediante la inserción de publicidad antes, durante o después de la reproducción.

Narrowcasting: es la transmisión de contenidos dirigidos a un público específico en lugar de uno masivo.

Broadcasting: es la transmisión de contenidos a una audiencia amplia y general, sin segmentación.

Bojack Hoserman: es una serie animada que sigue la vida de un ex actor de televisión, un caballo antropomórfico, mientras lidia con problemas personales y profesionales.

Bloodline: es una serie dramática que explora los secretos y conflictos oscuros de una familia propietaria de un hotel en Florida, donde las tensiones familiares y traiciones salen a la luz.

Glosario

House of Cards: es una serie dramática que sigue la ambición y manipulación de Frank Underwood, un político estadounidense que busca alcanzar el poder a toda costa.

Daredevil: Serie de superhéroes que sigue a Matt Murdock, un abogado ciego que combate el crimen en las calles de Nueva York usando sus otros sentidos mejorados.

Orange is the new black: Serie dramática que relata la vida y las experiencias de mujeres en una prisión federal de Estados Unidos.

Marco Polo: es una serie histórica que narra las aventuras del famoso explorador veneciano en la corte del emperador mongol Kublai Khan durante el siglo XIII.

Rotten Tomatoes: Es una plataforma que recopila críticas y reseñas de películas y series para ofrecer una valoración general basada en la opinión de críticos y usuarios.

Tomatometer: Es el porcentaje que refleja la proporción de críticas positivas entre todas las reseñas profesionales recopiladas por Rotten Tomatoes.

Toy story: s una película animada sobre juguetes que cobran vida cuando no hay humanos cerca.

12 angry men: es una película sobre un jurado que debe decidir la culpabilidad o inocencia de un acusado, enfrentando prejuicios y debates durante la deliberación

3 idiots: es una película india que sigue la historia de tres amigos en la universidad y su lucha contra la presión educativa y social.

Joker: es una película que muestra el origen oscuro y psicológico del icónico villano de Batman, explorando su descenso a la locura.

Douban: es una plataforma china donde los usuarios pueden calificar, reseñar y recomendar películas, libros y música.

Flashback: es una técnica narrativa que consiste en mostrar escenas o eventos pasados para aportar contexto o explicar la historia presente.

Films de Marvel: son películas basadas en personajes y historias de los cómics de Marvel, que combinan acción, aventura y elementos de superhéroes dentro de un universo compartido.

Alien: es una película de ciencia ficción y terror que sigue a la tripulación de una nave espacial que enfrenta a una criatura extraterrestre mortal.

Glosario

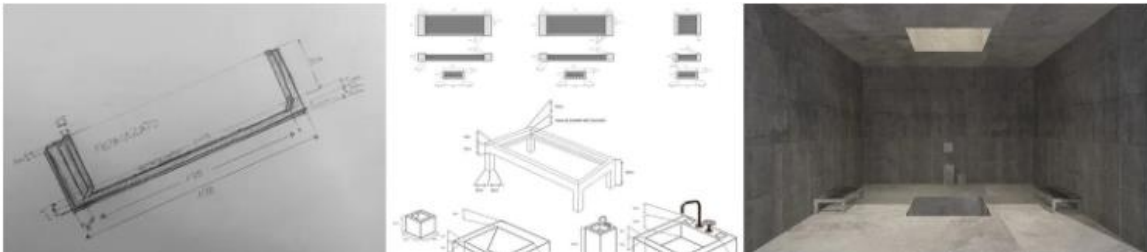
The Hobbit: es una película de fantasía que narra la aventura de Bilbo Bolsón para ayudar a un grupo de enanos a recuperar su hogar del dragón Smaug.

Entretenimiento: es cualquier actividad o contenido que busca divertir, distraer o captar la atención del público, generando placer o diversión

Anexo

Anexo

Figura 1 la arquitectura de la celda



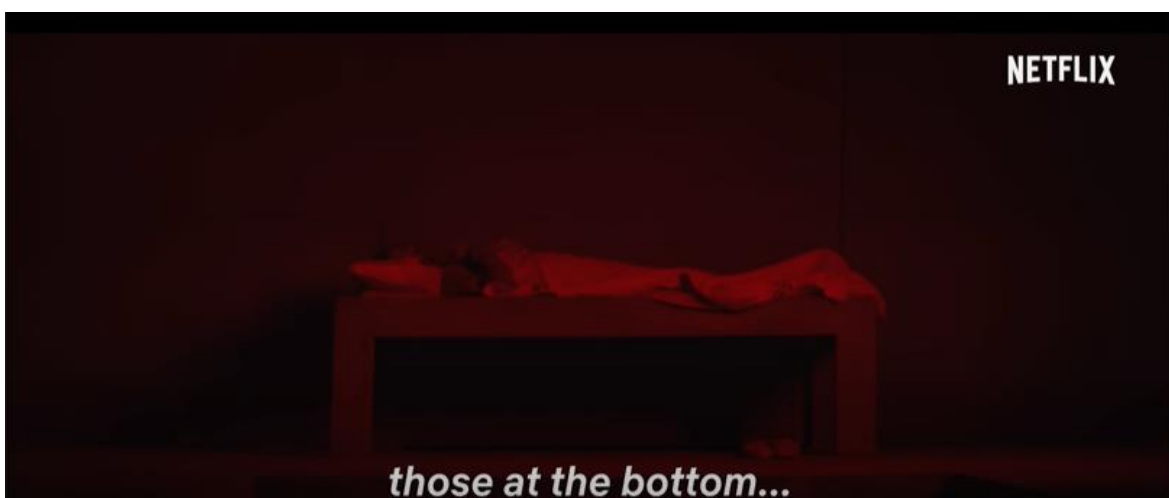
(RIBA, 2025)

Figura 2 el uso de color Gris



(IMDb, s.d.)

Figura 3 el uso de color Rojo



(IMDb, s.d.)

Figura 4 el uso de color Azul



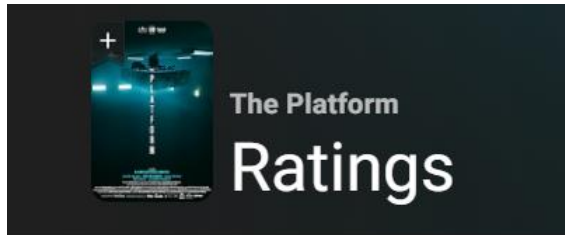
(IMDb, s.d.)

Figura 5 Meme representa la transmedia en la película “the platform”

Figura 6 Valoración numérica en IMDb



(Elon Musk, 2023)



IMDb rating

The IMDb rating is weighted to help keep it re

IMDb RATING YOUR RATING

★ 7.0/10 307K ☆ Rate

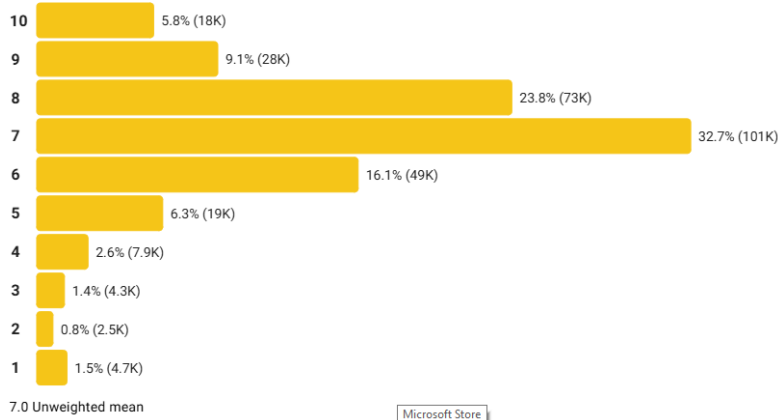
(IMDb, s.d.)

Figura 7 gráfico de barras calificaciones de notas y países:

User ratings

FILTER BY COUNTRY
Countries with the most ratings

United States Turkey United Kingdom Brazil Germany



(IMDb, s.d.)

Figura 8 reseñas metacritica

90

Los Angeles Times [Carlos Aguilar](#)

Formidable from a technical standpoint, The Platform thrives on effectively grotesque production design and ghastly special effects that shock and disgust with purpose.

(IMDb, s.d.)

Figura 9 Reseña negativas de usuario

★ 6/10

Disappointing >

If you like having to imagine what happens next, this is the film for you. I was hugely disappointed by the lack of an ending, when the build up was so big. I went and read some articles and it does seem deeply meaningful, but only if you have that type of imagination

👍 Helpful · 16 🗨️ 4



[elvisgasson](#) · Apr 26, 2020 · [Permalink](#)

(IMDb, s.d.)

Figura 10 reseña positiva de usuario

★ 7/10

Great idea, good movie >

The idea behind the plot is interesting and the movie is effective and powerful but the end left me a bit confused and disappointed.

👍 Helpful · 175 🗨️ 68



(IMDb, s.d.)

Resumen

La presente tesis aborda el impacto de las plataformas de streaming en la narrativa audiovisual contemporánea, centrandó el análisis en su funcionamiento, lógica de distribución y transformación del relato en el contexto del paradigma postbroadcasting. Se examina cómo estas plataformas han reconfigurado tanto la producción como el consumo de contenidos, promoviendo nuevas formas narrativas adaptadas a la fragmentación del público y a la demanda de inmediatez. Asimismo, se considera el papel de la opinión pública digital, expresada a través de sistemas de calificación y plataformas de rating, como un elemento clave en la validación y circulación del contenido audiovisual.

Palabras clave: Plataformas de streaming, Narrativa Audiovisual, Postbreodcasting, Nuevas Formas narrativas, Digital, Plataformas de rating.

Abstract:

This thesis explores the impact of streaming platforms on contemporary audiovisual narrative, focusing on their operation, distribution logic, and the transformation of storytelling within the post-broadcasting paradigm. It examines how these platforms have reshaped both the production and consumption of content, promoting new narrative forms adapted to audience fragmentation and the demand for immediacy. Furthermore, it considers the role of digital public opinion expressed through rating systems and review platforms as a key element in the validation and circulation of audiovisual content.

Keywords: Streaming platforms, audiovisual narrative, postbroadcasting, new narrative forms, digital, rating platforms.

الملخص:

تتناول هذه تأثير منصات البث التدفقي على السرد السمعي البصري المعاصر، مع التركيز على طريقة عملها، ومنطق التوزيع، وتحول السرد ضمن نموذج ما بعد البث التلفزيوني التقليدي. تبحث الدراسة في كيفية إعادة تشكيل هذه المنصات لإنتاج واستهلاك المحتوى، من خلال تعزيز أشكال سردية جديدة تتلاءم مع تجزئة الجمهور ومطلب الفورية. كما تسلط الضوء على دور الرأي العام الرقمي، المعبر عنه من خلال أنظمة التقييم ومنصات التصنيف، كعنصر أساسي في تميم وتداول المحتوى السمعي البصري.

الكلمات المفتاحية: منصات البث التدفقي، السرد السمعي البصري، ما بعد البث التقليدي، الأشكال السردية الجديدة، الرقمي، منصات التقييم.