

# La cultura audiovisual hoy: Introducción al paradigma audiovisual actual

---



INSTITUTO de ENSEÑANZAS a DISTANCIA de ANDALUCÍA

2º de Bachillerato

## Cultura Audiovisual

### Contenidos

#### La cultura audiovisual hoy: Introducción al paradigma audiovisual actual



Imagen de Andrés Rodríguez en [Pixabay](#) con [Lic. CC](#)

## Introducción

---

### Amazing Technology Invented By MIT - Tangible Media



En la década de 1930 nadie imaginaba que cada hogar tendría una versión reducida de aquellas gigantes pantallas de cine; en los años 60 sólo algunos autores de ciencia ficción pudieron pensar un aparato a través del que acceder a un archivo casi infinito a nivel mundial; en los 90 sólo se podía intuir el potencial del ordenador como una tecnología que serviría como centro de producción audiovisual multimedia.

Y los contenidos audiovisuales han ido adaptando sus narrativas a los cambios sociales y tecnológicos, que se orientan cada vez más hacia la producción de un consumo sin fin de contenidos muy breves y de gran impacto. Hoy, entre dispositivos móviles, pantallas de ordenadores, televisiones o pantallas situados en espacios públicos, pasamos más horas al día consumiendo audiovisual que en cualquier otro momento de la historia.

El vídeo que ilustra este resumen es solo una de esas tecnologías que están inventándose hoy ¿la tendremos en nuestras casas en los próximos años? ¿Quién puede saberlo?

# 1. La experiencia audiovisual

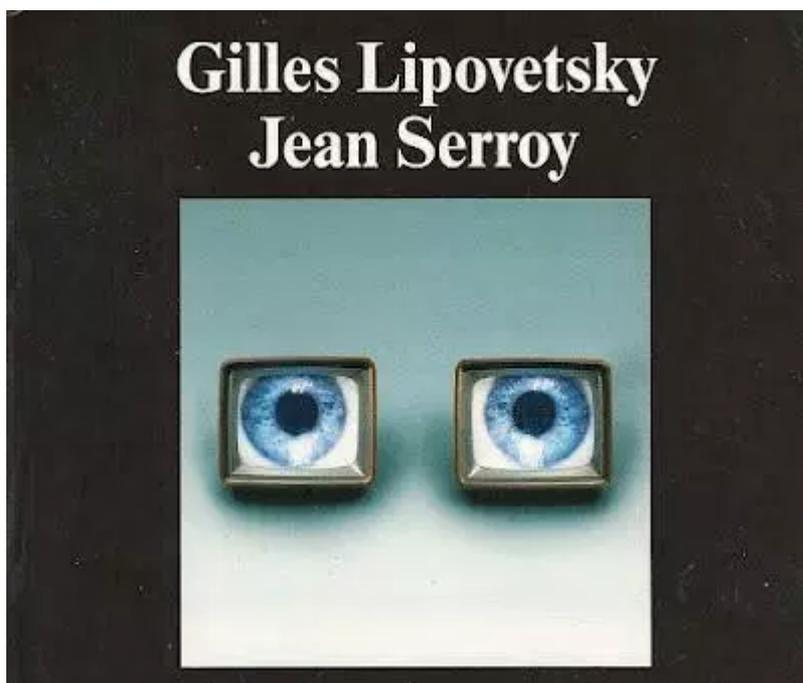
---

Abres los ojos por la mañana con el sonido de la alarma, coges el móvil para apagarla y ya habrás mirado tu primera pantalla del día. Mientras te duchas y preparas el desayuno suena el programa de radio matutino. Sales a la calle y si usas el autobús, el coche, la bici o el metro varias pantallas tratan de llamar tu atención sobre la nueva temporada de una marca de ropa, o sobre una oferta irresistible, o hacia alguna noticia para hacer más amable tu camino. Muy probablemente te pasarás las próximas horas arrastrando los ojos por una pantalla hasta la hora de comer, en la que te informarás de la actualidad a través de un telediario. Esto mismo lo estás leyendo en una de esas pantallas. Tras El Tiempo quizás pondrás un documental de animales para dormir un ratito la siesta. Por la noche, a lo mejor, ves alguna película en el ordenador antes de dormir, mientras consultas de vez en cuando Twitter, Facebook y el grupo de mensajería instantánea. ¿Has pensado alguna vez en la cantidad de pantallas que pueblan nuestra rutina?

Hay días en los que son tantas que la cotidianidad se convierte en una simple sucesión de pantallas y, claro, esto afecta tanto nuestra percepción de la realidad como a la conformación de los lenguajes audiovisuales que se emplean para llamar nuestra atención. Si hace no tanto las pantallas ocupaban espacios concretos en nuestras vidas (el fragmento entre encender el televisor y apagarlo; o el tiempo entre los créditos iniciales y los finales de una película), hoy en día el consumo audiovisual es más fragmentario, más interrumpido que nunca. Y por eso muchos contenidos se van haciendo cada vez más breves y más impactantes. Nuestra atención navega a través de ellos dispersándose infinitamente.

*Para saber más*

Lipovetsky y Serroy publicaron en 2009 un interesante libro en el que reflexionaban sobre cómo la ubicuidad de las pantallas estaba modelando nuevas formas de entender el audiovisual en el mundo. Varios años después, con Youtube, Vimeo, los vídeos de Facebook, Vine o Instagram, la reflexión cobra más vigencia que nunca.





Portada del libro "La pantalla global"

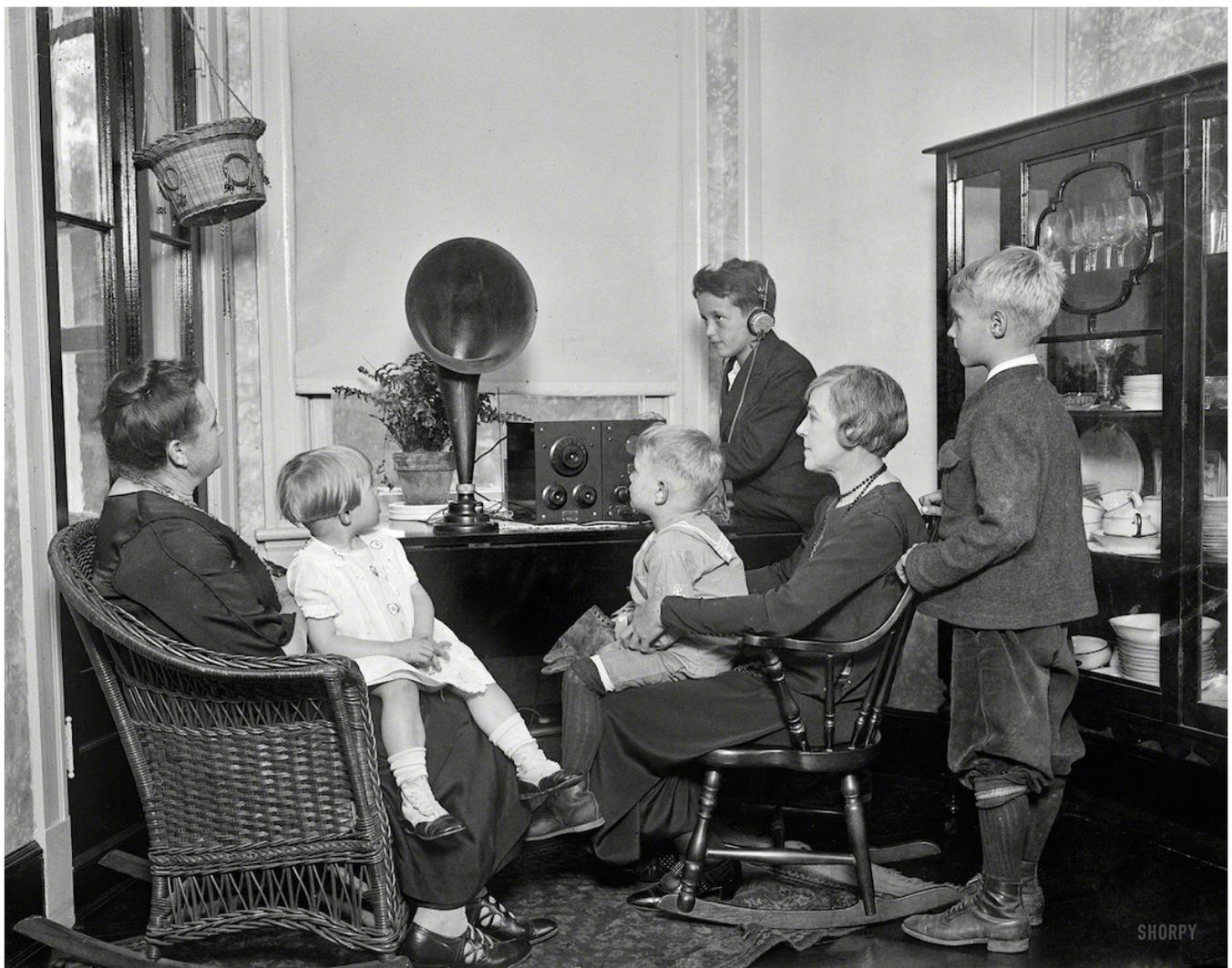
En el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB) hicieron hace unos años una exposición a partir de este libro. En [su archivo](#), construido de manera colaborativa puedes conocer más detalles sobre este paisaje audiovisual en el que vivimos día a día.

## 1.1 Los formatos audiovisuales

Si bien es cierto que la manera de experimentar el audiovisual es cada vez más parcial, con un margen de atención cada vez más breve, esto no quiere decir que la cultura audiovisual se componga únicamente de contenidos audiovisuales cortos, impactantes y de gran espectacularidad únicamente. En el ecosistema audiovisual conviven vídeos y audios que utilizan lenguajes y códigos muy distintos. En Cultura Audiovisual II analizaremos críticamente cómo se componen los lenguajes surgidos de la televisión, la pantalla grande, la radio e internet.

Cada una de estas tecnologías tiene sus propias características y estas condicionan el tipo de lenguajes que produce, el modo en el que se consumen sus contenidos y, en definitiva, la función que cumplen en las sociedades:

- La pantalla de **cine** es una tecnología diseñada en sus orígenes para proyectar imágenes en movimiento. Si al principio se proyectaron películas documentales de diferentes partes del mundo, pronto se empezó a experimentar con la ficción. El cine es, desde entonces, un espectáculo que se consume colectivamente en un espacio construido para albergar a grandes públicos. Las características de la sala de cine condicionan tanto la duración de las películas, como el modo en que las películas han de ser vistas: de principio a fin y con toda la atención puesta sobre la pantalla.
- La **radio**, sin embargo, por sus condiciones técnicas -la transmisión a través del espectro radioeléctrico de ondas electromagnéticas- rápidamente se convirtió en una tecnología que se podía usar en el hogar. Esto hizo que, como se puede ver en la foto a continuación, muchas familias convirtieran el momento de escuchar la radio en un evento común. Si la radio quedó desplazada como medio de comunicación principal en el salón de todas las casas con la aparición de la televisión, también es cierto que empezó a aparecer en otros espacios como el coche, y eso hizo que los formatos que los locutores de radio usaban cambiaran y tuvieran que adaptarse a la nueva situación, introduciendo por ejemplo breves noticias sobre el estado del tráfico



## Shorpy Historical Photos

● La idea de la **televisión** se empezó a desarrollar a finales del siglo XIX, pero no es hasta mitad del siglo XX cuando cada familia empieza a tener una en el lugar más privilegiado del espacio común de la casa. Esto no sólo desplazó a la radio, como ya hemos comentado, sino que también hizo que muchos periodistas y teóricos de la imagen diagnosticaran la muerte del cine. Se infravaloró una de las características fundamentales de los medios de comunicación en general y de los audiovisuales en particular: su gran capacidad de adaptación a nuevas funciones y usos sociales. Entonces, en la década de los cincuenta, muchos de los profesionales que hasta entonces habían trabajado en el cine empezaron a experimentar con nuevas condiciones y nuevos lenguajes en la televisión. Como la capacidad de atención de los espectadores de la televisión era mucho más bajas que la de aquellos del cine, los formatos se fueron haciendo cada vez más espectaculares, más llamativos, más luminosos y ruidosos. Además de muy diversos: en la pequeña caja del salón uno puede ver tantos formatos televisivos como quisiera. Desde noticiarios hasta series de ficción, pasando por programas de actualidad, películas, concursos o deportes.

● Hasta la aparición de **internet**, la televisión había sido la tecnología que había conseguido aglutinar a más medios de comunicación precedentes. Sin embargo, internet lo ha llevado al siguiente nivel: en una pantalla de ordenador puedes ver un partido de fútbol al tiempo que cargas una serie de televisión y escuchas un programa de radio. Pero no sólo sirve para recurrir a medios tradicionales por supuesto, internet ha creado sus propios lenguajes y narrativas, sus propios formatos y sus modas. A día de hoy, para mucha gente, es prácticamente ubicuo: puedes estar esperando el autobús y viendo el vídeo de 50 segundos de una noticia. Esto, como comentábamos antes, ha hecho muy flexible la experiencia audiovisual, modificando definitivamente el modo en que la cultura audiovisual se configura. Aunque no lo parezca, aún estamos en los inicios de los cambios en la forma de percibir el audiovisual a partir de internet; es la primera tecnología de la historia que permite producir contenidos al mismo tiempo que los consumes y eso cambia las reglas del juego.

## 1.2 Accesibilidad tecnológica

---



Si una de las características de la cultura audiovisual de nuestro tiempo es que las pantallas se encuentran cada vez más presentes en todos los espacios cotidianos, otra característica importante que ha cambiado en cierto modo las reglas del audiovisual es que progresivamente las tecnologías se han ido haciendo cada vez más asequibles para las economías domésticas. Esto ha hecho que, de manera bastante asequible, casi cualquiera pueda preparar su propio centro de producción audiovisual en casa. Y es cierto, uno puede montar su propio centro de producción audiovisual, pero luego tiene que aprender a utilizarlo. Las herramientas de edición de vídeo, por ejemplo, son bastante difíciles de usar porque tienen una curva de aprendizaje muy pronunciada al principio.

Pero es aquí donde cobra gran relevancia la cultura libre, que ha permitido pensar un mundo en el que se crean, comparten y modifican vídeos, imágenes y sonidos con licencias abiertas, de manera gratuita. Y ha adquirido especial relevancia en internet al favorecer espacios donde se comparten contenidos producidos por los propios usuarios, como los videotutoriales. El videotutorial es un formato en el que un usuario explica cómo hacer algo, en el sentido más amplio de la palabra algo: desde cómo arreglar una tubería hasta cómo programar una página web. Y dentro de ese amplio espectro, hay una grandísima cantidad de usuarios que ponen a disposición sus conocimientos en producción audiovisual al servicio de todo aquel que quiera aprender. Es así como, poco a poco, muchas personas que hasta hace pocos años únicamente participaban de la cultura audiovisual desde la parcelita del consumo, han pasado a producir sus propios contenidos, que en ocasiones son vistos por miles de espectadores.

Y este desplazamiento de usuario a productor propiciado por la cultura libre y la accesibilidad tecnológica está haciendo que se difuminen cada vez más las fronteras entre las producciones audiovisuales amateurs y las profesionales. En el vídeo que ilustra este apartado encontramos un vídeo hecho por Realizado por Pep Domenech Gil, de 13 años de edad que puedes conocerlo un poco más a través de "[Generación transmedia](#)"

Esto, como veremos en el siguiente punto, ha ido generando sus propios lenguajes, formatos y narrativas propias.

## 2. Narrativas audiovisuales de Internet

---



Internet no sólo ha servido como catalizador de los medios precedentes, al acercar a cada ordenador los medios de comunicación tradicionales. Desde la cultura libre y desde la accesibilidad a los medios de producción audiovisuales inéditos hasta ahora, ha ido produciendo sus propios lenguajes, una forma de comunicarse entre usuarios que se adapta a sus necesidades y a sus propios deseos de contar.

Las características del medio internet han ayudado a modelar nuevas formas de audiovisual que se apoyan en lenguajes precedentes como el cine para adaptarse a los gustos y las necesidades de sus usuarios. Aunque el ecosistema audiovisual de Internet es muy variado, se pueden identificar algunos rasgos comunes entre la mayoría de las producciones que cada día tratan de atraer algo de atención:

1. **Variación constante.** Si hace cincuenta años, una película podía durar viajando de cartelera en cartelera durante seis meses; hoy en día, los vídeos de internet son de *autocombustión* espontánea. Pueden durar solo unas horas y los que tienen éxito llegan a algunas semanas. La mayoría, al terminar de ser vistos, se olvidan definitivamente. Esto hace que las modas audiovisuales se sucedan a una velocidad de vértigo. ¿Quién recuerda hoy el [Ice Bucket Challenge](#)? ¡Y se viralizó hace solo un año! ¿Y del Gangnam Style?
2. **Reducción de la complejidad técnica de las producciones.** Cuando los vídeos se olvidan con tanta facilidad y tienen un recorrido intenso pero corto, no merece la pena dedicarle mucho tiempo. Y esto favorece otra cualidad del audiovisual en internet: la serialidad.
3. **Integración del audiovisual con otros formatos.** A diferencia de la televisión o el cine, el vídeo en internet se presenta al lado de textos, imágenes fijas y sonidos. Esto, que parece una obviedad, es un dolor de cabeza histórico tanto para programadores informáticos como para productores audiovisuales; sobre todo al tener en cuenta que producir un vídeo es mucho más complejo y largo que escribir un texto o hacer una foto. ¿Cómo, entonces, presentar el vídeo al lado de otros formatos en internet para que haga justicia sobre el trabajo realizado?

## 2.1 Plataformas digitales en Internet

---

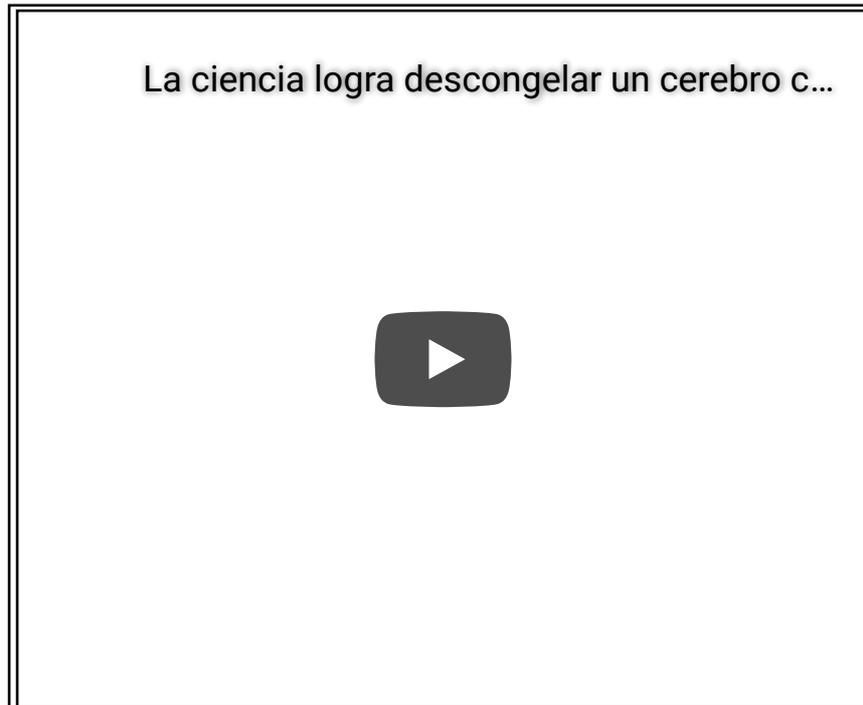
De acuerdo al espacio donde se alojan los vídeos, se puede realizar un boceto de sus características básicas, porque cada plataforma, con sus reglas, condiciona los contenidos que se comparten.

● **Repositorios de vídeos:** las plataformas como Youtube o Vimeo han sido desde 2005 los principales espacios albergando producción audiovisual propia y ajena de internet. En ellas se han concentrado contenidos de muy diversa naturaleza. Aunque estas plataformas tengan reglas restrictivas en torno a la subida de contenido del cual el autor no posee los derechos de autor, en ella se pueden encontrar capítulos de programas de televisión, telenovelas, fragmentos de películas, etc. Pero también hay contenido propio: webseries, videoclips, partidas de videojuegos grabadas y youtubers, entre otros.

● **Alojamiento propio:** lo más habitual es que los contenidos audiovisuales estén alojados en Youtube o Vimeo y enlazados dentro de otras webs, pero todavía hoy hay algunas webs que contienen sus propios reproductores y sus propias formas de presentar los vídeos.

● **Webdocs:** uno de los géneros que no existía antes de internet, usando técnicas multimedia trata de dar una respuesta satisfactoria a la preocupación de cómo combinar texto, imágenes y vídeo de una manera eficiente, estética e innovadora. Hay algunos en inglés que son prototipos como [Asesinato de Kennedy](#), [Immigrant Nation](#) y [NSA Files Decoded](#). Otros que también se han hecho en español son este [mapa interactivo del Lab de RTVE](#) sobre la serie Carlos, Rey Emperador o este sobre ["Las muertes de Ceuta"](#) en [EIDiario.es](#). Aquí puedes encontrar [todos los producidos](#) por el canal ARTE

● **Televisiones online:** tomando prestada la nomenclatura de la televisión tradicional, las televisiones online presentan como principal novedad que son asincrónicas, esto es que conservan los contenidos una vez emitidos. Si bien se presentaron como una alternativa al medio tradicional en los orígenes del audiovisual en internet, poco a poco se van abandonando en favor de las plataformas mayoritarias.



● **Formatos breves:** audiovisuales de muy corta duración. Oscilan entre los 6 segundos y el minuto y medio y pueden servir para entretener o para informar. Suelen estar alojados en plataformas que a su vez son redes sociales como Instagram, [Vine](#) o Facebook; lo que facilita que se compartan mucho. En sitios web como [Playground](#) o [AJ+](#) se han especializado en este formato que ha pasado ser cuadrado.

### 3. Cultura Libre y licencias

---

#### Fragmento de Everyone Can Be a Remixer



En el momento en el que cualquier persona decide ponerse a producir contenidos audiovisuales, es importante informarse sobre los límites y las posibilidades que ofrecen los modos de licenciar las obras.

Cada pieza cultural - cada libro, cada álbum de música, cada vídeo, etc - tiene su propia licencia, que tiene el objetivo de proteger los derechos que los autores tienen sobre sus propias obras. El Derecho de autor nace en 1710 en Inglaterra con el objetivo de controlar las obras producidas por los artistas y de ofrecer garantías económicas para la producción artística.

Sin embargo, durante el siglo XX el derecho de autor pasa a convertirse en una pieza importante para asegurar la hegemonía de las industrias culturales. Alrededor de estas industrias culturales aparecieron entidades que gestionaban, en ocasiones de manera monopolística, los derechos de autor. Es decir, cuando un músico componía una canción para una discográfica, todos los usos que se hicieran de esa canción a partir de ese momento eran pagados a la entidad de gestión, que luego devolvía ese dinero al artista. Hay diversas entidades de gestión de derechos de autor en España en relación a distintas industrias culturales, pero un caso conocido es el de la **SGAE** (Sociedad General de Autores y Editores), que se hizo famosa por su oscuridad en la redistribución de lo recaudado.

Estas entidades de gestión recaudan los derechos de los artistas con producciones licenciadas bajo **Copyright**, que reservan todos los derechos sobre la obra para el autor o el titular de los derechos de la misma. Es importante señalar que cuando un artista no licencia una obra y ésta produce réditos económicos, la obra cae automáticamente bajo copyright, aunque el artista nunca reclame el dinero que le corresponde. Este dinero pasa a formar parte de las arcas de la entidad de gestión.

Con la aparición de internet, las entidades de gestión empiezan a preocuparse de un tema nuevo: la piratería. Se descubre entonces que las industrias culturales y las entidades de gestión necesitan frenar la libre circulación del conocimiento y de las obras artísticas (es decir, tratar de parar la libre compartición de contenidos en internet) para poder producir beneficios sobre las obras de las que poseen los derechos; necesitan crear un escenario de escasez de obras artificial para poder vender sus obras. Y es cuando otros modos de licenciar las obras empiezan a cobrar una nueva relevancia siguiendo la estela de la cultura libre, algunos eran nuevos como los **Creative Commons** y otros tenían una larga historia detrás como el **Dominio Público**.

## 3.1 Tipos de licencias

---

Hay muchos modos de licenciar las obras, aquí se presentan únicamente algunas de las licencias más utilizadas:

### 1. Dominio público.



### Dominio Público

Cuando pasa un determinado número de años, toda obra termina por pasar a dominio público. Esa cantidad de años depende de la legislación vigente en cada país, y puede variar significativamente. Las obras en dominio público no están protegidas por el derecho de autor, por lo que pueden ser usadas libremente sin retribuir al autor. En España una obra pasa a Dominio Público cuando pasan 70 años de la muerte del autor salvo para aquellos que murieron antes de 1986 que se les aplica la ley anterior que es de 80 años. En Estados Unidos, los contenidos que se producen con dinero público, por ejemplo de las agencias estatales como la NASA, pasan a formar parte automáticamente del dominio público. Un buen sitio para encontrar material en Dominio Público es <http://www.archive.org>

### 2. Copyright

El copyright reserva todos los derechos para el autor. Ha sido la licencia más extendida desde que se inventó el derecho de autor, y trataba de dar respuesta al artículo 27 de los Derechos Humanos: Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas.

### 3. Copyleft



Logo identificativo de un archivo con licencia Copyleft. Archivo de [Wikipedia](#)

El término surge como un juego de palabras en torno a copyright: "derecho de autor", en inglés (literalmente: "derecho de copia") con otro sentido, el de left, izquierda, como giro al right de copyright. Se considera que una licencia libre es copyleft cuando además de otorgar permisos de uso, copia, modificación y redistribución de la obra protegida, contiene una cláusula que dispone una licencia similar o compatible a las copias y a las obras derivadas. Se suele representar con una C de copyright invertida.



## *Para saber más*

En 2011 en la televisión pública española se emitió ¡Copiad Malditos! un documental que reflexiona sobre la situación de la cultura libre y el copyright en una sociedad que ha cambiado completamente con la llegada de Internet. El documental está disponible en [RTVE a la carta](#) y a continuación tienes un fragmento que resume bien todo lo que has podido leer:

¿Qué es la propiedad intelectual? Fragme...



## 3.2. La cultura del plagio

---



**All Creative Work Is Derivative** Vídeo de Question Copyright alojado en [Youtube](#)

Para un porcentaje creciente de personas en el mundo es ya un lugar común en su día a día el "copia y pega" (o "*copy and paste*", como suele decirse con frecuencia en el mundo anglosajón, algo habitual en gran parte de la jerga informática).

Aunque el plagio y la copia ha existido desde siempre, es indudable que se estas prácticas se han incrementado exponencialmente con la explosión de la era informática. En las generaciones inmediatamente anteriores a las actuales, aquellas que no conocieron aún la computadora ni el internet, las que aún utilizaban la máquina de escribir (si tenían la dicha de ser alfabetizadas, claro está), no era siquiera remotamente pensable el fenómeno (aunque también se hacía plagio, claro está). Hoy día se copia y plagia de todo: proyectos, tesis, libros, canciones, etc.

Sin dudas se trata de un "fenómeno social", de una formación cultural que va más allá de una práctica puntual determinada, de una moda o de un hábito irrelevante condenado a pasar sin pena ni gloria. No, nada de eso: todo indica que estamos ante una nueva matriz cultural. Sin ánimo de ridiculizarlo, podría decirse que el "copia y pega" llegó para quedarse.

Pero, entonces: ¿qué es este dichoso "copia y pega"? ¿Este "*control c - control v*" que aparece por todos lados?

La incorporación de las nuevas tecnologías cibernéticas en espacios crecientes de nuestra vida cotidiana tiene un valor tremendo, hay quien dice que similar a la aparición del fuego, de la agricultura, de los metales, la rueda o la máquina de vapor, esos elementos que sin lugar a duda son hitos definitorios de nuestra historia como especie. Al igual que pasó con todos estos grandes eventos, la aparición de la computación y de internet y su uso cada vez más masivo en la cotidianeidad, definen un nuevo perfil de sociedad, de modo de relacionarnos, y sin dudas también, de sujeto.

Así las cosas, evidentemente se han debido buscar soluciones, especialmente en relación a los contenidos alojados en internet a través de herramientas que detectan si un determinado párrafo o documento ha sido plagiado o copiado de otra fuente original.

El ordenador y el internet son instrumentos válidos, interesantes, prometedores, por lo que sería tonto pensar que sólo producen "copiadores" y "pegadores" vacíos. Plantearlo así es, como menos, ingenuo –por no decir equivocado. Hay muchas formas de producir conocimiento o de crear contenidos sin necesidad de copiar o plagiar a nadie. De hecho gran parte de las obras creativas derivan en mayor o menos medida de otras obras anteriores que a su vez reviran de otra anterior, como bien ilustra el vídeo **All Creative Work Is Derivative** que encabeza este epígrafe. Ahí entra la importancia de ser consecuentes y producir contenidos abiertos, con licencias que permitan su uso en unos casos y su derivación en nuevos contenidos, en otros.

Sin embargo, la mejor forma de evitar el plagio es realizar buenas prácticas **citando o referenciando** siempre que sea posible la autoría o atribución. En el siguiente vídeo se resume todo lo anterior y se dan ciertas pautas acerca de un uso ético de los contenidos audiovisuales en internet.



*¿Qué es el plagio?* Vídeo de Onekie Machado alojado en [Youtube](#)

*Curiosidad*

**"La máquina de copiar jamones, SJAÉ"** es un hilarante corto de Jordi Pereiras Arisa que llegó a ser premiado en la Novena Edición de NotodoFlimFest (año 2010) . Nos va a servir para reflexionar sobre la cultura de la copia y el plagio desde una perspectiva humorística:





# Imprimible

---

Descarga este tema en PDF

## Aviso Legal

---

# Advertencia: riesgo potencial de seguridad a continuación

Firefox ha detectado una posible amenaza de seguridad y no ha cargado [adistancia.ced.junta-andalucia.es](http://adistancia.ced.junta-andalucia.es). Si visita este sitio, los atacantes podrían intentar robar información como sus contraseñas, correos electrónicos o detalles de su tarjeta de crédito.

### ¿Qué puede hacer al respecto?

Lo más probable es que el problema sea con el sitio web, y no hay nada que pueda hacer para resolverlo. Puede notificar el problema al administrador del sitio web.

[Más información...](#)

Retroceder (recomendado)

Avanzado...

Informar de errores como esto ayuda a Mozilla a identificar y bloquear sitios maliciosos