



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DE VIDEO ARTE CON ENFOQUE EN LA PROBLEMÁTICA
SOCIAL DEL USO Y ABUSO DE LA TECNOLOGÍA, HACIENDO ALUSIÓN A
LA FALTA DE INTERACCIÓN REAL.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar por el título de Licenciada en Multimedia y Producción Audiovisual,
Mención en Producción Audiovisual.

Profesora Guía
Mtra. Arianni Batista Rodríguez

Autora
Samanta Lisette Páez Villacís

Año
2017

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.



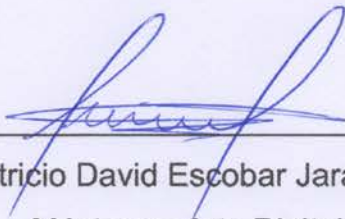
Arianni Batista Rodríguez

Maestra en Antropología Visual y Documental Antropológico.

C.I: 1754103396

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.



Patricio David Escobar Jaramillo

Máster en Arte Digital

C.I: 1716500911

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized, cursive script that appears to read 'SLP' followed by a flourish.

Samanta Lisette Páez Villacís

C.I: 0502282809

AGRADECIMIENTOS

A la mejor, mi Wilmita Generosa, siempre empujándome a la meta, siempre a mi lado; a mi Kalu grande, por el apoyo y los sabios consejos que por fin dan fruto, gracias totales papis. A mis hermanos Kalu y Eri gracias por las risas y la confianza a la meta llegaremos los tres. A mi nueva familia de tres MLCZPP, son mi inspiración para la superación. También agradezco a mis profesores que más que eso han sido nuestros amigos, porsupuesto a mis amigas y amigos, que hubiera sido de la U sin esta gente loca. Mil gracias a todos quienes hicieron que esto sea posible.

DEDICATORIA

Este logro puedo dedicarlo a una sola persona que ha sido fuente de inspiración en todos los sentidos de mi ser. Mi alma bonita, cuando sepas leer, sabrás que desde que naciste fuiste la “luz del hogar” y de mi vida, ahora todo lo que hago, lo hago por y para ti, así que este logro es sólo nuestro mi pequeña. De mamá para Zoé.

RESUMEN

Este proyecto se basa en la elaboración de video arte con enfoque en la problemática social del uso y abuso de la tecnología, haciendo alusión a la falta de interacción real entre los seres humanos.

La tecnología avanza a pasos agigantados y con ella, una sociedad que debería estar preparada para adquirir esta información evolutiva y acoger los avances tecnológicos; es decir, el ser humano se adapta, estando al auge, yendo a la par con la misma.

El uso de la tecnología responsable no sería una problemática, puesto que, sin perder la comunicación e interacción humana real, la tecnología es una herramienta de ayuda muy útil.

El video arte se enfoca en el abuso de la tecnología, haciendo alusión a la pérdida de interacción real. Indaga sobre el uso de la tecnología, puede ser positivo, siempre y cuando se prioricen actividades de una vida normal, en especial, establecer una conversación real con otro ser humano, sin provocar aislamiento al ser dependiente de una vida y una conversación virtual irreal.

Se pretende enganchar al público, para que así éste se sienta identificado, puesto que es un problema que se percibe a diario, desde el video arte que involucra las sensaciones y a la vez crear una visión de una realidad propia del ser humano consciente.

ABSTRACT

This project is based on the development of video art with a focus on the social problems of the use and abuse of technology, alluding to the lack of real interaction between human beings.

Technology advances by leaps and bounds, a society that should be prepared to acquire this evolutionary information and embrace technological advances; That is, the human being adapts, being at the peak, going along with it.

The use of responsible technology would not be a problem, since, without losing communication and real human interaction, technology is a very useful help tool.

Video art focuses on the abuse of technology, alluding to the loss of real interaction. It inquires about the use of technology, can be positive, as long as you prioritize activities of a normal life, especially, establish a real conversation with another human being, without provoking isolation to be dependent on a life and an unreal virtual conversation.

It is intended to engage the public, so that it feels identified, since it is a problem that is perceived daily, from the video art that involves the sensations and at the same time create a vision of a reality of the conscious human being.

ÍNDICE

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Introducción	1
1.2. Antecedentes.....	2
1.3 Justificación:	6
CAPÍTULO II. ESTADO DE LA CUESTIÓN	7
2.1 La web 2.0 y redes sociales	7
2.1.1 Nacimiento de Internet	7
2.1.2 Evolución y web 2.0	8
2.1.3 Las redes sociales: clasificación	10
2.1.4 Frecuencia de uso de las redes sociales	12
2.1.5 Patologías a causa del uso excesivo de Internet y redes sociales..	13
2.1.6 Adicciones, en el panorama internacional.....	15
2.1.7 Estrategias de prevención de las patologías.....	16
2.2 Videoarte con enfoque en las adicciones tecnológicas	17
2.2.1 Origen y evolución del videoarte	17
2.2.2 Proceso creativo y clasificación del videoarte	19
2.3 Videoarte y adicciones en el Ecuador	22
CAPÍTULO III. DISEÑO DEL ESTUDIO	25
3.1. Planteamiento del problema	25
3.2. Preguntas	27
3.2.1. Pregunta general.....	27
3.2.2. Preguntas específicas	28
3.3. Objetivos.....	28
3.3.1. Objetivo general	28
3.3.2. Objetivos específicos	28
3.4. Metodología.....	28
3.4.1. Contexto y población.....	28
3.4.2. Tipo de estudio.....	29
3.4.3. Herramientas a utilizar	29
3.4.4. Tipo de análisis	30
CAPÍTULO IV. DESARROLLO DEL PROYECTO	31
4.1.Preproducción	31
4.2 Producción.....	37
4.3 Postproducción	43
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	50
4.1. Conclusiones	50
4.1.1 Análisis de resultados del Grupo Focal.....	52
4.2. Recomendaciones	54
REFERENCIAS	55
ANEXOS	62

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

El presente trabajo busca alertar sobre las consecuencias negativas del uso excesivo de la tecnología, al igual que ofrece al espectador una visión diferente de la misma, dejando en evidencia la comparación entre el buen uso y el mal uso de esta, sin dejar de lado la transformación que ha tenido el ser humano al ir de la mano con los avances tecnológicos. En un momento en que científicos reconocidos, como Stephen Hawking han alertado a la humanidad y a la comunidad científica sobre lo negativo de la inteligencia artificial, los esfuerzos por crear la inteligencia artificial avanzada, podrían poner en peligro la supervivencia de los seres humanos, los millones de avances en esta área podrían significar "el fin de la raza humana" menciona Hawking, si dichos sistemas artificiales superan la inteligencia humana sería el fin de la misma. Es muy necesario alertar a todo un entorno en especial a los jóvenes. Este proyecto tiene como objetivo crear conciencia de una problemática social a la que no se le ha dado la importancia necesaria, mediante la creación de recursos artísticos como el video arte.

El presente trabajo tiene los siguientes capítulos:

- Primer capítulo: introducción, antecedentes y justificación del por qué de la realización del proyecto y cómo se realizará.
- Segundo capítulo, el estado de la cuestión que dota de información sobre el origen y la evolución de la problemática.
- Tercer capítulo que engloba el diseño del proyecto, así como también el planteamiento del problema, preguntas, objetivos y metodología.
- Cuarto capítulo, refiere el desarrollo del proyecto.
- Quinto capítulo, donde se encuentran las conclusiones y recomendaciones.

Al final se adjuntan las referencias y los anexos.

1.2. Antecedentes.

Cabe mencionar que la evolución tecnológica es uno de los hechos innegables para el desarrollo de la humanidad al igual que una de las fascinaciones del ser humano moderno, sin embargo, desde siempre han existido generaciones que han sentido temor frente a los avances de la tecnología, la sustitución del hombre por la máquina y la deshumanización.

El arte resulta paradigmático en este sentido, movimientos artísticos del siglo XIX como la Hermandad Prerrafaelista, el Simbolismo, Romanticismo, el Art & Crafts, han sido históricamente analizados por la crítica en relación a su posición escapista o de enfrentamiento a los desmanes tecnológicos de la Revolución Industrial.

Según el Instituto Nacional de Estadística y Censos (Inec) y el Plan Nacional de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información del Ecuador 2016-2021, precisó que la penetración de banda ancha móvil se encuentra en 31% y el objetivo es cubrir 64% en un futuro en el 2021, penetración de smartphones es de apenas 18%, con miras a alcanzar 42% en 2021, las computadoras en hogares, se ubica en 37%, y la meta a 2021 es de 62%, en cuanto al uso de las computadoras, en 2015 se ubicó en 49,7%, casi similar al uso del internet a nivel nacional, que alcanzaba el año pasado 49,5%.

Con estas cifras podemos deducir que a nivel de Latinoamérica y América el Ecuador no tiene una cifra muy elevada aún así es notoria la dependencia en los jóvenes, niños e incluso adultos. Es justo mencionar que, con detalles tan insignificantes como un parque vacío o un recreo con pocas charlas y más pantallas, se nota la deshumanización que crece a paso lento, pero que está en vías de sustituir al hombre por una máquina. Es pertinente el darse cuenta que en una conversación real no falta un celular que la interrumpa.

A todo eso se menciona que es una sociedad que debería estar preparada para adquirir esta información evolutiva, haciendo alusión a la pérdida de interacción real. La problemática es tratada desde el punto de vista actual, sin dejar de lado los inicios del Internet, como una herramienta para conectar a nuevos conocimientos, acercando a personas, el día de hoy la utilidad ha sido trasgredida, es por eso que la temática tratada es también una recopilación de contenido informativo sobre el abuso tecnológico. Con enfoque principal a la dependencia del internet y el efecto en el comportamiento de la sociedad, la adicción no solamente tiene que ver con reacciones químicas en el cuerpo humano, de hecho pueden haber conductas cotidianas aparentemente inofensivas que son gravemente adictivas, interfiriendo en el diario vivir de las personas (Echeburúa y Corral, 1994).

¿Cómo enfrentar hoy ese problema y cómo alertar a los jóvenes, población más vulnerable en este sentido? Hoy en día, es la época en la que la lingüística está en descenso y las imágenes se esparcen por todos lados, ahora buscan representarlo todo, no existe una capacidad de análisis por parte del ser humano, y ya no hay demasiados espacios en los que se permita contestar ciertas interrogantes por uno mismo o en interacción humana, el arte como psicoanálisis promueven a responder dicha interrogante.(Marxen, 2011).

Por los motivos anteriores, el presente proyecto busca obtener, como producto final, un videoarte que, a diferencia de la ficción, puede no tener una historia, dándole más importancia a generar sensaciones o transmitir un concepto, siendo ese el resultado que se espera de este proyecto, producir sensaciones que generen impacto en los ecuatorianos sobre las implicaciones del abuso de la tecnología en relación a la capacidad de socialización, poniendo en evidencia que cada espectador puede ser uno de los personajes dentro del video arte.

En la actualidad, la humanidad convive a diario con el uso y el abuso de la tecnología, que se hace un problema por la deshumanización, empezando por

la falta de interacción real, esto es inconsciente además, de los riesgos y consecuencias que esta conlleva. Sería absurdo negar que tanto el Internet como el uso de las tecnologías constituyen una fuente de conocimiento muy amplia, que si es bien utilizada y manejada sería un gran medio de aprendizaje utilizado como herramienta (Garrote, 2013).

Desde 1969, cuando se logró una conexión entre cuatro ordenadores, al día de hoy, ha habido una evolución notable en el uso de la red o Internet, en un inicio no tenía mucha acogida porque el uso era estático pero con la creación de redes sociales ahora es cotidiano el uso de internet en la humanidad (Fernandez, 2011).

Sin embargo, según Muñoz y López (1997), existe un documento publicado en 1966, *Evaluación Tecnológica*, que se encarga de informar acerca de los efectos colaterales de la innovación tecnológica, creando un signo de alerta llamado sistema de alerta temprana, que revela los efectos positivos y negativos de las aplicaciones tecnológicas. La mayoría de los efectos negativos hace alusión a la dependencia, esto se lleva a cabo a través de una prueba con un dispositivo, mediante esto se termina el signo de alerta (Muñoz y López, 1997).

Dependencia tecnológica es un término que hace referencia a depender de la tecnología en cualquiera de sus ámbitos, para un propósito en específico, la ausencia de la misma generaría problemas muy severos en la psiquis, se hace comparación con extrañar a una persona, colapsando un sistema cotidiano, generando un problema de cualquier índole, edificado sobre cimientos cuyo componente principal es dicha tecnología (HackingLab, 2014).

Partiendo de que la dependencia es una enfermedad, el uso excesivo de las tecnologías es una problemática evidente, por lo tanto, el objetivo de este proyecto es crear conciencia de ello, y qué mejor herramienta para dicho objetivo que un producto audiovisual.

Entre principios y finales de los años setenta aparece una nueva manera de lenguaje audiovisual, el videoarte, como resultado del propio avance tecnológico pero asumiendo una posición crítica frente a los medios masivos como la TV (Guasch, 2012).

Según Donald (2006) el videoarte, a diferencia de la ficción o documental, puede no tener una narrativa directa, siendo abstracto o no, con el objetivo de generar sensaciones, reflexiones o formular conceptos propios en el espectador que se proyecta siendo trascendental de manera que queda en la memoria del espectador.

El videoarte involucra sensaciones que permiten formular conceptos propios, diferentes en cada ser humano, por ende, puede ser una herramienta perfecta de impacto en la sociedad acerca de la falta de interacción real entre las mismas. Hoy en día es una herramienta manejada por varios artistas con el fin antes mencionado.

Cabe mencionar a la serie *Black Mirror* (2011), con episodios que muestran el lado oscuro de la tecnología, es producida por Zeppotron, con Charlie Brooker como director creativo, *Black Mirror* es una serie que tiene tintes pesimistas de lo que la tecnología podría hacer a futuro con la humanidad, es una serie muy crítica y extremista de un futuro no tan lejano, *Black Mirror* significa espejo negro, haciendo alusión a las pantallas de los celulares, computadoras, tablets, etc. Dicha serie es de inspiración para llevar a cabo este proyecto, a lo largo de sus tres temporadas y un especial navideño, tuvo y tiene gran acogida por el público.

En el Ecuador se ha observado un avance significativo en la tecnología y sus usos, puesto que existen carreras universitarias nuevas como Multimedia o Cine, que van de la mano con el videoarte. Hasta la fecha no han recopilado archivos de gran nombre y difusión con el género del videoarte, puesto que no es tomado en cuenta tanto como la ficción o el documental, siendo este

proyecto de gran ayuda a dar sustento e importancia a dicho género.

1.3 Justificación

Teniendo en cuenta que la dependencia de los jóvenes en relación a la tecnología es creciente a nivel internacional y en Ecuador, el presente proyecto se plantea realizar un video arte con el fin de generar emociones y que estas logren informar sobre el abuso de la tecnología, enriqueciendo el conocimiento de manera que incite a la sociedad al buen uso de las tecnologías, es decir, tener cierto límite para en un futuro no llegar a la deshumanización.

Pretende alcanzar a todo tipo de público pero específicamente a los jóvenes que son los más vulnerables. Los beneficia porque:

1. Al estar al estilo del video arte puede generar una reacción inmediata en el público frente a un recurso visual que es breve y tiene la fortaleza de proponer más que imponer ideas o conclusiones sobre el tema, convirtiéndose así, en un posible recurso didáctico.
2. El producto final se va a circular por las mismas redes sociales que son espacios en donde reciben todo tipo de información, por este medio que es accesible para los jóvenes que son los más vulnerables como se menciona anteriormente.
3. Una vez aprobado el proyecto está en la capacidad de entrar a circular por tales redes..., por lo tanto los beneficios esperados serán a corto plazo. De todos modos, vale precisar que su permanencia es de larga duración por el concepto que es pertinente en el contexto actual y es un tema que apenas emerge a nivel internacional y por la estética asumida en la realización que es de cierto modo atemporal.

CAPÍTULO II

ESTADO DE LA CUESTIÓN

En esta parte del trabajo se pondrá en evidencia dos epígrafes, el primero trata de la web 2.0 y redes sociales, lo cual constituye la historia por la que ha pasado el Internet, las redes sociales en si, la segunda aparte habla del video arte que es el producto final, sus inicios y toda la investigación que fue necesaria para la realización del proyecto.

2.1 La web 2.0 y redes sociales

Es de suma importancia saber los inicios de un mundo tan amplio como es el internet y sus derivados, a partir de la primera conexión a Internet surgen las miles de utilidades que el ser humano le ha dado, la web 2.0, las redes sociales y las aplicaciones que ofrecen las conexiones que practica el mundo a diario.

2.1.1 Nacimiento de Internet

Para empezar a definir Internet hay que dividir en dos la palabra, *Inter*, que significa conexión o enlace, y *Net*, que hace referencia a la red, en conclusión Internet es una conexión de redes (Huidobro, 2006).

Castells (2000) refiere que es irónico que en el propio Internet no haya tanta información sobre su origen, su desarrollo surge de la interacción de la ciencia, la investigación universitaria fundamental y las fuerzas armadas de los Estados Unidos. En resumen el Internet nace de un programa de investigación militar pero nunca fue usado como tal, dejando al descubierto un mito sobre los inicios del Internet con fines científicos no tanto militares, para, entre otros, crear unión entre el Internet y la sociedad.

En 1969 surgió la primera conexión y con ella se estableció ARPANET, red pionera sin nodos centrales que logró la conexión entre cuatro ordenadores, de

ahí data el 29 de octubre la primera transmisión entre UCLA y SRI (Trigo, s.f.). Han recopilado alguna información acerca de cómo comenzó a funcionar la red, o sus diferentes fases, al inicio, entre cuatro ordenadores de las universidades de Utah y las tres de California en 1969 aproximadamente, pero curiosamente no existe información sobre por qué o cómo lo hicieron (Fernández, 2011).

Lo que se recopiló fue que Internet fue creado y usado a manera de cooperación, desarrollada a través de una red internacional de científicos y técnicos en colaboración, incluso mucho antes, cuando la red fue creada con fines militares dentro del departamento estadounidense (Castells, 2000).

2.1.2 Evolución y web 2.0

Después de observar las ventajas de una interconexión en 1969, se unieron varias universidades. En 1971 había 15 nodos, y para 1973 ARPANET se asoció con NOSRAR (*Norwegian Sismic Array*) y la Universidad de Gran Bretaña (*College of London*). En 1982, ARPANET data como estándar TCP/IP (*Transfer Control Protocol/Internet Protocol*), y para el siguiente año, en 1983, USA abandona ARPANET para hacer una conexión desde su dominio absoluto MILNET, es así como se dividieron los nodos entre la red militar y ARPANET (Trigo, s.f.).

Existe otro factor en la historia del Internet, en 1986 la red NSFnet fue creada, hecha con el objetivo de facilitar su acceso a la comunidad, puesto que, habían impedimentos por parte del gobierno en esa época para hacer uso de la red ARPANET, a partir de la creación de esta red, que básicamente es la espina dorsal del internet, se desencadena una serie de conexiones entre las universidades principalmente (Sanz, 2002).

Se han mencionado algunas fechas que constituyen puntos claves para la evolución de Internet, que fueron con fines militares o científicos, porque la

sociedad o el medio común no tenía acceso a la misma en dichas fechas.

A principios de los años noventa, Tim Berners crea un programa que emprende la elaboración del HTML (*Hyper Text Markup Language*), este programa combina texto e imágenes, pasó el tiempo investigando y es así como llegó a su segunda creación, el primer servidor WWW (*World Wide Web*). Cualquiera de las páginas de navegación en Internet es HTML, un documento que está almacenado en un servidor y a su vez, conectado a la WWW, con la creación del WWW y el HTML viene de la mano la web 2.0 (Trigo, s.f.).

Hacia mediados del 2001 surgió la burbuja tecnológica, lo que provocó que varias empresas desaparecieran y otras se innoven. En 2004 O'Reilly y MediaLive International hicieron un recuento de las empresas que habían superado la crisis y las que habían fracasado, las que fracasaron se denominaron web 1.0 y las que superaron la crisis web 2.0 (Margaix, 2007).

Se puede entonces entender como 2.0 a las utilidades y servicios de Internet que tienen sustento en una base de datos, pueden modificarse por el usuario, en su contenido más no en su esqueleto de función, puede ser añadiendo o quitando datos, en la manera de presentarlos o en contenido y forma (Ribes, 2007).

Debería tenerse muy en cuenta que la web 2.0 tiene tres factores clave, la tecnología, el negocio y la comunidad, al decir comunidad se habla de la participación de las personas activamente, es decir la web 2.0 gira entorno a ellas, puesto que si existe un nuevo enlace en la red se hace más compleja, y esto significa que funciona (O'Reilly, 2005).

Las aplicaciones web 2.0 son las que sacan ventaja de la web, ofreciendo un servicio atractivo continuamente actualizado que va mejorando conforme a la cantidad de gente que lo use, cuanto más gente lo use habrá mejoras, reutilizando datos y recursos creando una arquitectura de participación, los

usuarios aportan y ofrecen sus propios datos en red, teniendo una visión más allá de lo que ya existe, innovando siempre, para ofrecer una experiencia cada vez más enriquecedora (O'Reilly, 2005).

Se habla de que siempre hay un trabajo en equipo, puesto que, aún sin darse cuenta, trabaja conjuntamente, aprovechando la inteligencia colectiva para enriquecer a la web, para entender mejor se plantearán algunos ejemplos:

- Amazon: una tienda de compras personalizadas, se hizo a base de la recopilación de opiniones de clientes anteriores, aprovechó la tecnología para brindar una mejor experiencia al usuario (Bausch, 2003).
- Del.icio.us: pionero en marcadores sociales, permite a los usuarios guardar sus favoritos en el servidor web, pueden usar etiquetas para recuperar el enlace (Rethlefsen, 2006).
- Google Maps: busca sitios a través de un mapa desde un destino a otro con la fácil guía para la búsqueda de localizaciones geográficas. Hoy en día se considera una de las más completas herramientas de ayuda (Lerner, 2006).

La web 2.0 tiene cuatro líneas fundamentales de orden, la primera son los contenidos: hace referencia a la escritura en línea, recibir y enviar; la segunda es la organización social e inteligente de la información: herramientas de etiquetas; la tercera las aplicaciones y servicios: existen algunas plataformas en línea, así como también varios software, con varios recursos que contienen un valor añadido al público; y por último, las redes sociales: que describen todas las herramientas diseñadas para el fácil acceso de interacción social virtual (Prato, 2010).

2.1.3 Las redes sociales: clasificación

Para empezar, las redes sociales a través del Internet permiten establecer relaciones entre usuarios, son espacios para intercambiar información, así

como interactuar por medio de chats, foros, etc. Las redes sociales nacen en el 2002, cuando aparece el primer sitio llamado Friendster, sin mucha acogida, por ser pionero, a diferencia del siguiente año, 2003, que nace MySpace, LinkedIn y del.icio.us, las tres con un éxito sin duda rotundo (Prato, 2010).

En el 2007 publican un artículo que define a las redes sociales como un servicio dentro de la web que permite, en primer lugar, crear un perfil público o semi-público; en segundo lugar, ser capaces de controlar la lista de usuarios con quien interactuar, o compartir información; en tercer lugar, visualizar y rastrear la lista de usuarios de los demás (Ferrari, Blanco y Valdecasa, 2011).

Cabe destacar que las redes sociales son una herramienta que enriquece la comunicación entre usuarios conocidos o desconocidos, por medio de un perfil virtual, en ocasiones, es siempre de manera virtual la interacción entre usuarios. Las redes sociales se pueden clasificar según diversos criterios, estos serían (Flores, 2009):

1. Por el público objetivo y temática

- Redes sociales horizontales. Están dirigidas a cualquier persona sin tener una temática específica
- Redes sociales verticales. Tienen un tema el cual viene a ser el eje entre los usuarios con una temática en concreto. Tiene una subdivisión en cuanto a su función:
 - a. Profesionales: Dirigidas a crear relación entre profesionales, ejemplo: LinkedIn.
 - b. De ocio: El objetivo específico es congregarse a las personas que participen en actividades de ocio como video juegos, ejemplo: Wipey.
 - c. Mixtas: Pueden ser de uso profesional o de ocio según el usuario decida en su perfil, ejemplo: *Yuglo*.

2. Por el sujeto principal de relación

- Redes sociales humanas. Crean relaciones entre usuarios según decida en función de sus preferencias, ejemplo: Tuenti.
- Redes sociales de contenidos. Se crea a base de la unión de perfiles sobre el contenido que publican directamente desde su ordenador, ejemplo: Friendster.
- Redes sociales de inertes. El objetivo específico es unir marcas, lugares o autos. Se destacan las de difuntos, ejemplo: Respectance.

3. Por localización geográfica

- Redes sociales sedentarias. Este tipo de red social gira en función de como sus usuarios la desarrollen, ejemplo: Blogger.
- Redes sociales nómadas. Las redes de esta categoría son un plus a las sedentarias se basa en la localización del sujeto y los lugares visitados, depende de eso la unión o interacción entre usuarios, ejemplo: Scout.

4. Por su plataforma

- Red social web. Basada en la plataforma típica de web, ejemplo: Hi5, MySpace.
- Red social MMORPG y metaversos. Se construye sobre una base de cliente servidor, ejemplo: SecondLife.

Cabe recalcar que la red social de mayor uso en el mundo es Facebook que permite subir imágenes y chatear en tiempo real, interactuando con los demás usuarios, el crecimiento de la red es notable al 2009 contaba con 150 millones de personas que hacían uso de facebook con tan sólo el paso de meses en el mismo superó los 200 millones de usuarios (Flores, 2009).

2.1.4 Frecuencia de uso de las redes sociales

Según un estudio realizado, apenas en el 2016 en España, data que un 81% entre 16 a 55 años utilizan redes sociales (ver Figura 1) (Acebes y Montanera,

2016).

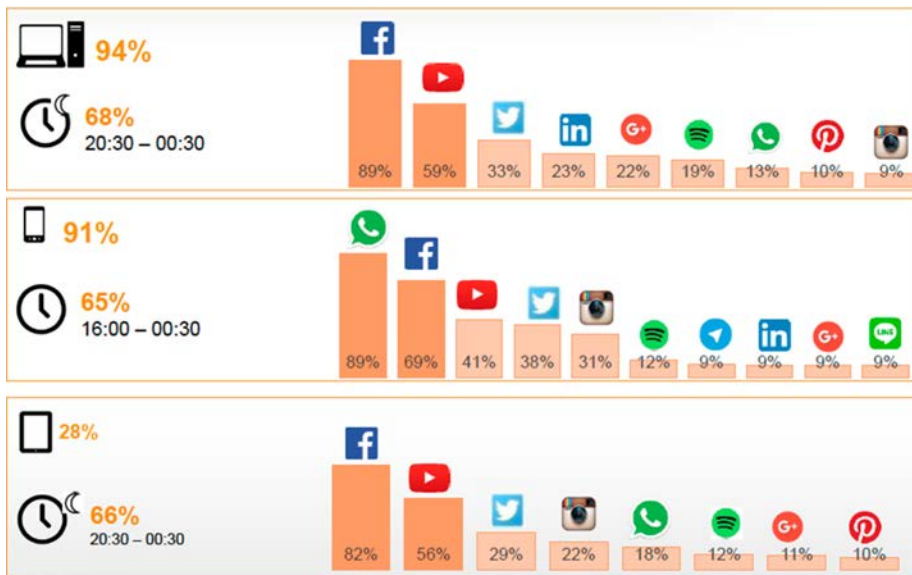


Figura 1. Los riesgos de internet. Tomado de *Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB*, por P. Marqués. España: Barcelona, 2008.

Matalinares y Díaz (2014) indican que el 75% de las encuestas realizadas a niños en España datan que les gusta “mucho o bastante más que otras cosas”. En cuanto a los adolescentes el 53.8% y 60.3% hacen uso diario de mínimo una hora del Internet, los adultos hombres y mujeres entre 1 a 5 horas diarias, esto es el 40.6% y 35.4% en estos grupos.

2.1.5 Patologías a causa del uso excesivo de Internet y redes sociales

Si bien es cierto que el uso de la tecnología tiene mucho que ver con la necesidad de aceptación, en la vida real hay un círculo social que conoce las dificultades de cada ser humano, siempre hay factores que destacan y que construyen la personalidad de cada persona que no agrada necesariamente a todo el entorno, esa necesidad de sentirse incluido y aceptado en un ambiente es la que genera la dependencia de Internet.

Una persona con hábitos naturales puede conectarse a Internet desde su móvil

o escribir un mensaje con uso responsable y normal de la conducta, en sí misma de la funcionalidad. Por el contrario, la adicción se presenta teniendo un objetivo, ya sea para cambiar el estado emocional, por aburrimiento, o el más común, por soledad (Charro, Meneses y del Cerro, 2012).

La soledad no es más que la simple idea de sentirse sin compañía real, cada vez se pierde más la capacidad de interactuar con las personas, hay un mundo lleno de personas con gustos empáticos y la facilidad de relacionarse hoy en día es escasa. El aislamiento que produce la tecnología afecta especialmente la autoestima, provoca ansiedad e induce al ser humano a la pérdida total de control (Echeburúa y Corral, 2010).

Las actividades y conductas cotidianas normales se pueden transfigurar en adicción de acuerdo con la intensidad, la frecuencia, y la cantidad de tiempo y dinero invertido; la conducta se hace repetitiva creando la necesidad del placer, interfiriendo incluso a nivel familiar, laboral y social (Labrador y Villadangos, 2009).

La problemática del abuso del uso del Internet es un caso preocupante, pero también se puede presentar como alerta a otra adicción detrás, problemas psicopatológicos, tales como depresión, principalmente (Echeburúa y Requesens, 2012). Hacer conciencia de que existe un problema es el primer paso para ser tratado de manera adecuada (Chóliz y Marco, 2012).

Con relación a las adicciones tecnológicas, la cultura avanza a la par con el desarrollo de la misma. Al comienzo no había tanto énfasis en el tema, simplemente era el uso abusivo del Internet, a medida que avanzaba el tiempo el uso abusivo da un vuelco y se convierte en adicción, basada principalmente en la medida de necesidad y de aislamiento, como por ejemplo, la ruptura de los hábitos, que se distorsionan por el uso del Internet. Con las redes sociales y su amplia aceptación, surge una nueva susceptibilidad a la adicción. Estos servicios crean una respuesta inmediata, lo que provoca que sea más

interesante y la persona más propensa a ser adicta. Sería interesante combatir de raíz y hablar con el entorno donde existe una dependencia, sobre todo en jóvenes (García, 2013).

2.1.6 Adicciones, en el panorama internacional.

Levys (2011) asegura que las tecnologías nuevas demoran mucho menos en ser incorporadas en la cotidianeidad, por ejemplo, la radio se demoró 37 años para tener audiencia y para ser incorporada en los hogares de Estados Unidos, la televisión demoró 15 años en incorporarse a los hogares, el Internet tres años, y el Facebook un máximo de dos años.

Esto afirma que la sociedad quiere estar siempre a la vanguardia con lo último del mercado, sobre todo, con nuevas aplicaciones y productos tecnológicos que acercan mucho más a ese mundo virtual y aíslan de la interacción humana.

Internet también suele ser un lugar de desfogue, incluso, de otras adicciones como la adicción al sexo (pornografía), ludopatía, parafilia, o al internet en sí mismo. Esto es, en realidad, un problema creciente que se hace cada vez más grande y los problemas se extienden a todos los aspectos de la persona afectada, incluso a la salud (Echeburúa y Requesens, 2012).

Echeburúa y Requesens (2012) afirman que el privarse de sueño es una de las alertas para la adicción a Internet, si los adolescentes duermen menos de cinco horas diarias es una señal de alerta, también si se muestran eufóricos frente al computador puede ser una alerta. Engancharse a una pantalla hace que el ser humano pierda totalmente el interés en otras cosas y se pierde la noción del tiempo, reduciendo también la actividad física (Echeburúa y Requesens, 2012). La adicción en ocasiones se refiere a las actividades que han sido repetitivas, sin sorpresa alguna del resultado, hábitos que han sido sobreaprendidos, en un inicio esta sensación es agradable, después el interés es cada vez menor; en otros casos funciona como una estrategia para afrontar los problemas

personales (Cash, Rae, Steel y Winkler, 2012).

2.1.7 Estrategias de prevención de las patologías

Según Echeburúa y Requesens (2012) hay factores que previenen la adicción, o que sirven como tratamiento a la misma, la principal es limitar el uso del Internet, no más de cinco horas al día, fomentar la comunicación cara a cara. Es responsabilidad de los padres crear seres sociables que puedan relacionarse con el entorno, estimular el deporte y las actividades en equipo. Los mismos Echeburúa y Requesens (2012) afirman que los síntomas de adicción al Internet pueden tener detrás problemas no resueltos.

No hay un gran factor de riesgo pero, pero se debe tomar en cuenta que la adicción a estos temas puede volverse cada vez mayor. La familia juega un papel importante, ya que minimiza el riesgo de que se vuelva una adicción, es responsabilidad de padres y educadores prevenir y educar sobre la adicción sin químicos, la adicción a la tecnología (Chóliz, Echeburúa y Labrador, 2012).

Como medida de prevención se puede acotar que han habido diversas iniciativas institucionales, una llamada Internet segura, se trata de generar cultura sobre lo que observan, en especial, los niños y adolescentes, es por esto que deberían haber algunos filtros de protección o más allá de eso la responsabilidad está en los padres y educadores, por ejemplo, es deber de los padres que puedan negociar acerca del uso del Internet, ya sea el tiempo de uso, y conviene también poner el ordenador a la vista de todos, otro consejo importante es tener un cortafuegos (*firewall*), que es el que se encarga de regular qué entra y qué sale del ordenador, admite tener filtros, controlar el tiempo de conexión es muy importante (Marqués, 2008).

Es esencial no tener ningún tipo de tabú sobre el Internet, o el contenido que conlleva, de hecho, es importante que siempre se hable directamente de que sepan distinguir entre contenido apropiado o inapropiado, para esto se puede navegar en Internet, como padres junto a sus hijos y como educadores de la

misma forma.

Algunos consejos que evitarán riesgos en la navegación: no divulgar contraseñas, cuentas bancarias, dirección del hogar, etc., al igual que no enviar fotografías sin tener la aprobación de los padres. Como cibernautas se pueden recibir mensajes acosadores o que intimidan, es recomendable nunca contestar, de la misma manera no hacer citas *on-line* para un encuentro real, o comprar en línea sin el consentimiento de un adulto (Marqués, 2008).

2.2 Videoarte con enfoque en las adicciones tecnológicas

En esta segunda parte se encontrarán datos acerca de la realización del videoarte, origen y desarrollo del mismo a lo largo de estas décadas. Recapitular algunos principios de la historia y técnicas que constituyen al videoarte, ayudará a entender las potencialidades de este recurso a la hora de proponerlo como medio de reflexión frente a la problemática de las adicciones tecnológicas.

2.2.1 Origen y evolución del videoarte

El origen del videoarte como tal está lleno de anécdotas y leyendas que incluyen tanto personajes como situaciones, momento económico o político en el que se desarrolla. Por otro lado, es difícil delimitar su definición, ya que aún en el siglo XXI se toma como un medio o disciplina difícilmente delimitable (Portillo y Caballero, 2014).

A principios de los 60s, los artistas comenzaron a usar el video para retratar el arte que en ese tiempo era claramente ambiguo, cualquier producción que realizaba un artista con una videocámara ya podía ser llamado videoarte, también la idea de la investigación experimental con la imagen electrónica podía ser la definición de sus orígenes (Alonso, 2005).

Según Sedeño (2011), el videoarte fue una manifestación artística que data su

nacimiento justamente en contra de los valores institucionales y la sociedad de consumo de los años 60s, esto a modo de protesta, a modo de contracultura. Está por demás decir que el videoarte aún está en proceso de definición y delimitación entre qué podría ser y no ser videoarte.

La relación entre la cámara y el video artista, supone una cámara subjetiva, la cámara toma el lugar de observación, es decir, una cámara que ve y analiza desde otra perspectiva, desde lejos. Permite básicamente ver el mundo hasta los mínimos detalles. Esta relación entre la cámara y el video artista creador es claramente la representación compuesta de una situación, mas no sólo presentarla, la cámara recoge información, percibe sonidos e imágenes, es autodependiente de presentar lo que capta (Bernal, 2013).

Desde otro punto de vista estético, uno de los primeros empujes para realizar el videoarte es la política, principalmente en Latinoamérica se toma al videoarte como un comprobante de las diferentes formas en las que el discurso artístico direcciona a referentes políticos (Portillo y Caballero, 2014).

Por otra parte, a partir los años 60 aparecieron nuevas formas artísticas como, el arte conceptual, *performance*, teatro, entre otras, son nuevas maneras de expresar transformaciones de los diferentes lenguajes artísticos y los avances tecnológicos, así también el arte como expresión de lo bello, la estética y por supuesto, la manera filosófica, todo esto expresa como tal las diferentes fases culturales del hombre. Hoy en día la tecnología creativa es elemento básico en cada obra (Alemán, s.f.).

En los años 70, se producen las primeras intenciones de definir desde el medio y con una perspectiva crítica las piezas de video. Aparece entonces la primera dificultad, que es no saber cómo tratar en su totalidad al video, hay una ambigüedad a la hora de posicionarse en el terreno del arte o de la comunicación. Para la siguiente década se hacen las clasificaciones en base a la ficción, documental o videoarte; y en los 90, para la mayoría de conocidos en el tema, el video como tal deja de existir para dar paso al videoarte (Baigorri,

2007).

El videoarte se define también desde el punto de vista de los primeros practicantes, como Bruce Nauman y Vito Acconci, las instalaciones priman en sus creaciones, ya sean con fines políticos, o puntos de vista personales, por otro lado, en los 80 y 90 por otros artistas como son Gary Hill, Bill Viola, Iñigo Manglano Ovalle, Mary Lucier y Michal Rovner, padres de la revolución digital (Rush, 2007).

Para continuar con el videoarte como libre expresión del arte, se puede ejemplificar con que se han presentado en instalaciones también, en ocasiones son tan grandes que ocupan el tamaño de un edificio o pueden ocupar las paredes enteras de una manzana completa, esto abarca todas las ideas de arte, abstracto, conceptual, *minimal*, *performance*, *pop art*, fotografía, cine, etc (Rush, 2007).

Al recorrer la historia se presenta a la cámara como dispositivo que más que ser un soporte, o una máquina tecnológica, es una máquina que crea relación entre el video artista, y para tomar en cuenta los términos de Deleuze y Guattari como el de una máquina diagramática, esto quiere decir que el dispositivo hace conexión con elementos muy heterogéneos, está compuesta de hilos visibles e invisibles, materiales de origen y naturaleza (Brasil, 2005).

2.2.2 Proceso creativo y clasificación del videoarte

Para hablar del proceso creativo cabe señalar que toda idea a realizarse pasa por diferentes fases. Estas serían, según Rodríguez (1985):

1. El cuestionamiento: cuestionarse sobre algo o verlo como problema, quiere decir que existe inquietud o curiosidad sobre algo, preguntarse es el primer paso.

2. Acopio de datos: es una etapa en la cual se recopila la información, mediante textos, experimentos, etc., es una etapa de observación, en la que se puede determinar si es realizable la idea en mente o no.
3. Incubación: es la digestión inconsciente de las ideas, de forma aparente es una etapa de calma, pero en realidad la mente hace su propio proceso creativo, la mente está gestando ideas, se asemeja al embarazo de una mujer.
4. Iluminación: como anteriormente se menciona, se compara con el embarazo o gestación de una mujer, ahora esta es la etapa de alumbramiento, coloquialmente dar a luz, es muy común que la gestación de la idea sea por la noche porque en la noche, mediante el sueño, crea la mente, al abrir los ojos es cuando acontece la iluminación. En esta parte del proceso puede ser contradictoria, puede haber rechazo de la idea para después generar una nueva.
5. Elaboración: Es en sí la ejecución de la misma, donde el proceso llega a su fin por medio de un camino.
6. Comunicación: El producto, como es el videoarte, puede pasar por todas estas fases y esto comprende un reconocimiento, para dar crédito a un trabajo lo de más valor es difundir el proyecto que se llevó a cabo, en este proceso se expone frente a la mirada de un público diferente al creador.

Estas 6 etapas del proceso creativo fueron de gran utilidad para la realización del videoarte, incluso teniendo una investigación previa del mismo, es como se facilitó cada proceso, que no se podría poner énfasis en uno en específico, puesto que cada proceso tiene su complejidad.

El videoarte es un género de construcción de una síntesis extensiva y expansiva, tiempo y espacio, música, sonido, experimentación y comunicación, estas condiciones permiten cuestionar las definiciones excluyentes que limitan la clasificación del videoarte (García y Barreto, 2005).

Es complejo definir las variables que conforman el videoarte, sin embargo, se observan tres condiciones que se encuentran en todas las manifestaciones del arte experimental, mismas que se detallan a continuación.

1. Elementos técnicos/representacionales: La experimentación con la imagen electrónica es una característica principal en el videoarte, esto abre a la búsqueda de posibilidades de dispositivos que hacen que exista (Bernal, 2013). La imagen cinematográfica es diferente de la imagen electrónica porque en el videoarte la imagen electrónica es un proceso de barrido de haz electrónico, dentro de una pantalla (Pérez, 1991). El video proviene de una indagación en su propia naturaleza, lo que lleva a descontextualizar el objeto y la imagen, esto produce una nueva realidad con base al arte (Bernal, 2013).
2. Hibridación arte/tecnología digital: La contraparte de la cinematográfica se presenta como evolución de la narrativa, se notan elementos de continuidad narrativa, la imagen de tipo figurativo, para adoptar algunas características experimentales, este género aporta elementos que no son lineales y que tienen destrucciones de algo que puede ser un relato, utilizan variaciones híbridas en la manera de contar las historias (Charalambos, 2010).

El desarrollo del videoarte depende también de los avances tecnológicos, las obras interactivas han pasado a ocupar un lugar netamente privilegiado, a diferencia de las obras mono canal u obras sin interacción, es por esto que la mayoría de video artistas se dedican a hacer un video interactivo, de especial forma una instalación en un video, con esto se quiere probar la relación entre el público y las producciones electrónicas (Bernal, 2013).

3. La ausencia del guion: Cada desarrollo artístico tiene consigo una idea que es la parte principal de todo proceso creativo, el videoarte no es la excepción, la diferencia entre la ficción es que en el videoarte puede no

haber un guion, de tratarse de un trabajo experimental, en el caso del proyecto actual existe una linealidad que conlleva un mensaje específico, la idea que se establece es por medio de la experimentación, no hay una preparación antes de, la idea es que el guion se construya mediante el desarrollo de la obra (Bernal, 2013).

Debido a estas características se pensó en este como el recurso ideal para llevar a cabo la realización del producto. Se pensó detenidamente en cada detalle que engloba a las variables del videoarte para saber que camino tomar es necesaria dicha información.

Existen algunos ejemplos interesantes de productos artísticos del videoarte, pero uno en específico es importante mencionar, está Matthew Barney en California que por 1967 decide crear el ciclo *cremaster*, llega a explorar la anatomía humana, llega a cierta parte de la creación, es decir, cuando se genera una idea hay diferentes procesos por los cuales pasa el cerebro, *cremaster* hace referencia al músculo que hace que suban y que bajen los testículos, situado en el escroto, se genera en función de la temperatura o la estimulación.

2.3 Videoarte y adicciones en el Ecuador

Ahora, se va analizar desde una parte más específica como es el Ecuador, las adicciones y que se puede destacar en cuanto a videoarte en el país.

En Ecuador un 98% de la gente que está sobre los 12 años tiene un perfil en Facebook, esto data de los resultados de la encuesta de condiciones de vida que hace el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC, 2016).

En Ecuador el problema inicia cuando se abusa de la tecnología, es decir, el tiempo de uso de los aparatos electrónico es muy grande, el teléfono móvil no es el único inconveniente del que se puede abusar, también de los contenidos

del Internet como de los videojuegos o las redes sociales, es de suma importancia tener en cuenta que la tecnología no es negativa, lo negativo es la forma positiva o negativa del uso que se hace de esta. La importancia está en cómo actúan los padres en la crianza a los hijos, la clave está en ofrecer actividades diferentes al uso tecnológico, y no depender de la tecnología y hacer que su uso sea excesivo (El Comercio, 2013).

En el Ecuador se realizaron dos estudios, el primero, en Guaranda un población infantil y en Ibarra en los adolescentes, en los cuales no hay prevalencia pero si se establecen guías de estrategia para el control de la adicción al Internet. Si la adicción llegara a reconocerse como trastorno psiquiátrico, sería una alerta roja en el país y tendrían que tomarse las medidas precautelarias necesarias. A partir de dicho estudio se pudieron observar diferentes rasgos como la timidez, fobia social, baja autoestima, y una necesidad de aceptación así como miedo a la desaprobación, una de las alarmas para tomar medidas de ser reincidente en un nuevo estudio (Tipantuña, 2013).

Según el Ministerio de Telecomunicaciones, el informe que se hizo en el 2013 en Ecuador, data que 66 de cada 100 personas usaron Internet, esta cifra es 11 veces mayor en el 2006. Según la encuesta de Wave 7, Realizada por UM *Curiosity Works*, son cinco las motivaciones al uso del Internet: relación, reconocimiento, diversión, aprendizaje y crecimiento, es por esto que las redes sociales son las que más utilizan los ecuatorianos, Facebook como líder de las redes en el Ecuador (Ministerio de Telecomunicaciones, 2013).

Es necesario mencionar que el videoarte, podría ser una solución terapéutica para esta problemática de adicciones a la tecnología, una manera de distracción son las artes plásticas, a continuación se mencionarán algunos artistas plásticos en el Ecuador y sus incidencias.

En el país, existe una organización de artistas plásticos y visuales llamado La

Selecta, este grupo tiene una página web con varios artistas ecuatorianos que muestran el lado artístico con sus obras plásticas o visuales, como por ejemplo está Faniano Cueva con sus ejercicios de Estilo, muestra sus obras de videoarte y artes plásticas dentro de dicha página, existen algunos más, pero en Ecuador falta explotar el género como tal.

Otro de los ejemplos en el Ecuador es la Asociación Archivo Nuevos Medios Ecuador, AANME, una institución que no tiene fines de lucro, con sus asentaciones en la ciudad de Quito, en el domicilio de su creadora María Belén Moncayo, ésta institución no tiene recursos de ninguna índole para su sostén, vive únicamente del activismo, o los ingresos que posee alguno que otro proyecto. El aanme lleva a su cargo alguna de la documentación de la imagen en movimiento así como el tratado videoarte o el cine experimental ecuatoriano y de extranjeros que residen en Ecuador, al igual que de artistas ecuatorianos que están lejos del país, hasta el momento la agenda tiene 290 personas aproximadamente, y busca ampliar su panorama a manera de difusión o exhibición (AANME, 2009).

A pesar de que existen medios de difusión del videoarte ecuatoriano, hace falta un empuje por parte del Ecuador, o incluso del gobierno para fomentar la creación de arte o incluso de espacios en donde se pueda crear lo que fuere que se piense como arte, o por otro lado liberar energía, así como es importante mencionar que podría ser una importante terapia para lidiar con una adicción, a través del arte por el mismo espacio en donde se genera el problema, sería interesante encontrar la solución del mismo.

CAPÍTULO III DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1. Planteamiento del problema

Para el planteamiento del problema, se empezará mencionando a quien ataca directamente, los *Millennials* una generación que prácticamente nació en una sociedad de información, o una sociedad digital, su rango de edad data entre los nacidos en 1970 y 1999.

Los *Millennials* reflejan más del 25 % de la población mundial y el 30 % de la latinoamericana. Además de que esta cifra es significativa y está en crecimiento su peso demográfico, su importancia está en el hecho especial de que se han convertido en objeto de estudio, por su comportamiento al tratarse de una primera generación de nativos digitales (Gutiérrez, 2016).

Lo más edivente en esta generación también llamada Generación Y, es que sus modos de consumo, difusión y producción, son totalmente distintos a los de sus padreS o abuelos, puesto que su entorno es totalmente tecnológico. Dicha generación se dedica a invertir la gran mayoría de su tiempo en el ocio con sus distintos dispositivos electrónicos, videojuegos, celulares, ordenadores, etc. Se socializan desde muy pequeños en un contexto familiar de reducidas dimensiones, mantienen contacto directo con el adulto, y de igual manera están sobreestimulados o saturados de información y experiencias multimedíáticas, esto hace que desarrollen comportamientos de unalto nivel de consumismo (Moreira, Borrás y San Nicolás, 2016).

Este tema de los *Millenials* ha sido investigado, puesto que es directamente el espectador que busca este proyecto, la comparación entre el comportamiento de la niñez de hoy a la niñez del mismo padre de un *Millenial* tiene diferencias avismales, y esto llama la atención a varios científicos, y filósofos que tratan el tema. Bauman (2010) es uno de ellos, el mismo que hace una caracterización

interesante y a la vez polémica sobre las relaciones humanas en una sociedad posmoderna, da más importancia a la fragilidad que tienen los vínculos humanos, la misma fragilidad es la que da lugar a la inseguridad y deseos conflictivos de estrechar lazos, esto da lugar a la red en la cual las conexiones se dan a demanda y se cortan a voluntad pudiendo disolverlas antes de generar rechazo o ser detestables, porque así es más fácil, así se evita la molestia de una relación de cualquier tipo cara a cara.

“La gente falla en aprender las verdaderas habilidades sociales, las habilidades sociales que necesitas cuando estás en la calle, o vas a tu centro de trabajo y encuentras a gente con que tienes que tener una interacción sensata. Mucha gente usa las redes sociales no para unir, no para ampliar sus horizontes, si no por el contrario, para encerrarse en que llamo zona de confort, donde el único sonido que oyen es el eco de su propia voz”. (Bauman, 2016, entrevista *El país*).

A raíz de dicha entrevista se puede destacar que un diálogo real no siempre significa entablar una conversación con alguien que piense de manera similar a la tuya, y eso refiere a las redes sociales en donde no hay un diálogo real porque es muy fácil evitar la controversia, la soledad es la amenaza más grande en estos tiempos de individualización, refiere Bauman.

El mundo real es reemplazado netamente por el mundo virtual o tecnológico y esto hace alusión a la falta de interacción real por el uso y abuso de la tecnología, y ese es el problema la deshumanización por las nuevas tecnologías, puesto que se han incrementado y el mundo es cada vez más tecnológico, que se ha convertido en una división entre las relaciones cognoscitivas y pragmáticas entre el ser humano y la naturaleza, puesto que la tecnología, o el mundo tecnológico, domina la vida social del ser humano (Linares, 2008).

Este tema ha sido seleccionado porque al avanzar del tiempo esta

problemática irá en aumento. Existen numerosos beneficios que las nuevas tecnologías aportan a la comunidad, pero también vuelve al ser humano menos sociable y sedentario. Es una problemática que se hace cada vez más notable. Hoy en día, los niños y jóvenes prefieren jugar con un *smartphone* o un juego electrónico, lo cual hace que pierdan la capacidad natural de relacionarse con otras personas (Linares, 2008).

Las relaciones sociales humanas, por medio de la digitalización, se ven afectadas. La despersonalización es uno de los mayores problemas, poniendo como prioridad las relaciones virtuales, en ese sentido, las relaciones mediatizadas son las que priman, y estas son a través de redes sociales. El computador o el celular reemplaza la relación interpersonal presencial, sea éste aparato electrónico de ayuda educacional o profesional, no quita que por ello, se pierda la capacidad física de relación (Ponce y Salas, 2014).

El proyecto tiene como fin la creación de un videoarte que sea influyente en la sociedad, con el motivo principal de crear más lazos entre personas reales, y darle el uso únicamente necesario a la tecnología que es parte del diario vivir, pero podría tener una mejor utilidad si no se pierde la interacción real entre seres humanos.

El problema que se plantea el presente proyecto es el de producir y difundir un videoarte que, bajo el concepto de la adicción tecnológica, constituya una alerta e invite a la reflexión sobre las implicaciones negativas de dicho problema entre los jóvenes, sobre todo los jóvenes ecuatorianos.

3.2. Preguntas

3.2.1. Pregunta general

¿Cuáles son los conceptos y recursos narrativos audiovisuales idóneos para la realización de un videoarte que incida en el conocimiento de las implicaciones

del uso negativo de la tecnología?

3.2.2. Preguntas específicas

1. ¿Qué incidencia tiene el uso y abuso de las nuevas tecnologías en las relaciones sociales?
2. ¿Cómo direccionar e impactar con el videoarte a un público objetivo?
3. ¿Cuál es el impacto que tiene el videoarte en el Grupo Focal?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Realizar un videoarte sobre la influencia del uso y abuso de las tecnologías en las relaciones sociales para crear reflexión y toma de conciencia en un público objetivo.

3.3.2. Objetivos específicos

Analizar la incidencia que tiene el uso y abuso de las tecnologías en las relaciones sociales.

Investigar las diferentes técnicas para direccionar e impactar con el videoarte a un público objetivo.

Determinar el impacto que tiene el videoarte por medio de un Grupo Focal.

3.4. Metodología

3.4.1. Contexto y población

Este proyecto está direccionado tanto a hombres como a mujeres de edades comprendidas entre los 17 a los 47 años, mismos que tienen un mayor acceso

a las nuevas tecnologías, de un nivel socio-económico medio a alto, es decir, del tercer al quinto quintil.

3.4.2. Tipo de estudio

El tipo de estudio para este proyecto es cualitativo, puesto que interpreta en base a datos recolectados a lo largo de la investigación. Las técnicas de investigación fundamentales serán: revisión de fuentes secundarias, literatura académica en relación al videoarte y al consumo de las redes sociales en la actualidad, así como la realización de un grupo focal.

El proyecto tiene un alcance exploratorio, pues, busca tratar temas que no se han abordado con detenimiento en el Ecuador, y con ello develar el punto problemático del tema en cuestión. Tiene además un alcance descriptivo, ya que busca analizar el comportamiento de las personas, después terminado el producto se medirá a partir del grupo focal, el impacto del producto, para así incorporar a los resultados y conclusiones del presente proyecto que es un videoarte sobre el uso y abuso de la tecnología, siendo este muy representativo y a la vez repetitivo en algunas ocasiones, mostrando una realidad cotidiana frente a la pantalla, poniendo en evidencia que podría pasar si se dejase de lado la dependencia tecnológica.

3.4.3. Herramientas a utilizar

Tabla 1.

Herramientas a utilizar

Herramienta	Descripción	Propósito
Grupo Focal	Se forma un grupo de entre ocho a 12 personas con distintos rasgos que son característicos de la	Para determinar el impacto y la efectividad del mensaje que que produce el videoarte.

	población a la que va dirigido el estudio.	
--	--	--

3.4.4. Tipo de análisis

En primer lugar, se hará la investigación previa que data en el estado de la cuestión, después realizar un guion acorde con la investigación previa, después una carpeta de preproducción para la correcta realización del rodaje con los preparativos previos en dirección de arte y dirección de foto, se procede a una revisión para empezar con el rodaje, para al final realizar la edición y revisión del proyecto final, después se realizará el grupo focal para ver la efectividad del mensaje y presentación final de tesis.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DEL PROYECTO

Para el desarrollo del proyecto se llevaron a cabo tres etapas, en primer lugar está la preproducción, que es la etapa de preparación del proyecto, en segundo lugar está la producción, que es donde se lleva a cabo la realización que fue planeada en la preproducción, es decir el rodaje. En tercer lugar está la post-producción, en esta parte se realiza la edición del material en sí.

4.1. Preproducción

Existen algunos documentos que se realizan previamente, son una especie de preparativos para llevar a cabo el rodaje. Para empezar, se tiene que tener en cuenta que la idea, es fundamental, tener claro por donde ir. Uno de los retos más grandes de la producción audiovisual, es claramente transformar la idea que se tiene pensada, es decir, pasar de una idea abstracta a un video. Lo más importante es tener claro cómo queremos contar la historia, es por esto que también a partir de la idea que se tiene, es ideal saber con los recursos que se cuenta, es importante definir esta cuestión para el desarrollo de la historia (Novasur, 2012).

Como lo afirma Jaunarena (2011) esta es la primera etapa en la que se encuentra la preproducción, para realizar una producción audiovisual, después de eso está el asegurar si se tienen las condiciones óptimas para iniciar el rodaje, se piensa en organizar el equipo de trabajo, y qué es lo que hará cada uno, presupuesto, locaciones, etc., es decir, contemplar todos los elementos que conformarán la carpeta de preproducción. (Véase Anexo # 1)

Para iniciar con la carpeta de preproducción, el guion literario es lo primordial, por que a partir del mismo se muestra como se desarrolló la idea inicial por medio de un escrito teniendo en mente imágenes.

GUIÓN LITERARIO DES/CONECTAR

1. INT. NOCHE - CUARTO OSCURO

Cerebros conectados a televisores, pantallas led y celulares, en una de las pantallas se divisa la palabra DES/CONECTAR.

2. INT. NOCHE - SALA

Los personajes están sentados en línea iluminados de manera cenital cada uno con su propia luz vestidos con colores grises y todos con una cicatriz en la frente, éstos son: SEÑORA(53 años) con celular, CHICO (23 años) con tablet, CHICA(23 años) con computador, CHICO2(24 años) con celular, NIÑO(6 años) con tablet uno al lado del otro conectados a su dispositivo.

3. INT. DÍA - SALA

Se observa una taza de café levantarse hacia la boca y el humo es muy notorio, se escucha la radio y a lo lejos se ve un periódico en la mesa.

4. EXT. DÍA - CALLE

Se observan varios chicos sentados, uno de ellos está con una guitarra y están conversando uno con el otro, uno de ellos le manda una carta a una chica, todos se ríen.

5. EXT. DÍA - PARQUE

Está un papalote volando, se escuchan risas de niños se observan las montañas y el día soleado.

6. INT. NOCHE - SALA

Se ve como uno de ellos corta el cable, se apaga su luz cenital, a continuación se apagan todas las demás menos la del Chico de la mitad. Da pasos hacia adelante y se topa con un vidrio transparente.

A partir del guion literario se pasa a subrayar el guion con varios signos que diferencian a cada cosa, el color morado se usa para reconocer la utilería dentro del guion literario, el color rojo está para distinguir a los personajes de la historia, el color verde es para subrayar la ambientación dentro del guion, el color azul es para distinguir si existen efectos especiales o algo que pueda incorporarse en post-producción, el color café sirve para saber si existe sonido,

el color tomate o naranja sirve para distinguir los figurantes en la escena, el color verde sirve para resaltar la ambientación dentro del guion, si existen elementos encerrados en un cuadrado significa que son parte de la iluminación escrita dentro del mismo o por otro lado si están encerrados en un círculo el vestuario o la vestimenta, así como también el asterisco es para observar si hay algún tipo de maquillaje o efecto en escena dentro de la historia, es decir, el guion.

Al momento de grabar todo este proceso ya mencionado, fue de mucha ayuda, incluso a la hora de economizar el tiempo, y la organización que es parte esencial es un rodaje.

En esta instancia cabe recalcar que una producción exitosa también depende del equipo que se requiera contratar por el director. El primer asistente de dirección, es la persona que se encarga de controlar el ritmo y el tiempo del rodaje. El equipo ideal demanda un director de fotografía con su asistente, las personas que están en la cámara junto con el director para ver los planos deseados. El primer asistente se ocupa de la claqueta y de hacer foco en la escena, el director de arte con su asistente, son las personas que se responsabilizan de la ambientación, el maquillaje el vestuario y el estilo de la escena, sonidista con operador de boom, las personas que asumen el papel de grabar el sonido nítido y acorde a lo que el director pide, un iluminador o *gaffer* y grip para el cuidado y seguridad de las personas dentro del set, y el productor y sus asistentes que son quienes se encargan de conseguir todas las cosas necesarias para el bienestar y desarrollo de la producción, así como alimentación, transporte, materiales para utilizar en el set.

El desglose de producción se basa en el guion subrayado ya mencionado (Véase Anexo # 1.2) . El desglose de producción como su nombre lo indica sirve para facilitar el trabajo a la producción en sí, sirve para ver cuáles son los elementos necesarios para que la producción se encargue de tener todo listo a la hora del rodaje, está dividido por cuadros y detalles de cada escena para

facilitar la filmación, y es necesario por una cuestión de orden dentro de la producción audiovisual, todo esto va de la mano con la propuesta de fotografía y de arte.

En cuanto a la propuesta de fotografía, en la cual interactúan el director y el director de fotografía, se divide en dos ámbitos. El primero es el tiempo y el espacio, en este se detalla qué se espera o qué tinte se le quiera dar al video, en cuanto a DES/CONECTAR se espera una ambientación al futuro, con tintes siniestros, por ende la fotografía se hizo con luz fuerte generando sombras en el rostro de los cinco actores, otras luces se observarán en el rostro que son las luces de los dispositivos directamente dirigida a ellos. La segunda división en la propuesta de fotografía es el tiempo y ritmo, esto se refiere a cómo se lleva al momento de editar o incluso de grabar, si es todo muy tranquilo o dinámico, en cuanto a DES/CONECTAR prima el dinamismo, para la enfatización del terrorismo se agregarán efectos especiales así como la colorización fría en una parte que es la futurista, y la que muestra una posible realidad se hizo cálida incluso con los colores un tanto saturados para que se note el cambio de dos mundos muy cercanos entre sí.

Por otro lado la propuesta de arte, que es apoyada por el director y el director de arte, consta de tres ámbitos. El primero es el estilo que se espera, por ejemplo para el video arte mencionado el estilo consta de dos partes: una con un tinte oscuro y frío en esta parte en cuanto a la dirección de arte el maquillaje tiene que ser notable y potencial puesto que es importante en la historia que se destaquen ciertos rasgos en la cabeza, para dar a entender este concepto de video arte; otra parte más cálida y mucho más sensorial, no hay maquillaje puesto que sólo son tomas en subjetivo.

El segundo ámbito de la propuesta de arte es la ambientación. En la parte más oscura y fría la ambientación es simple, puesto que es un cuarto oscuro con luces en cenital dirigida a los rostros y cuerpos, las luces de los dispositivos también ayudan a la ambientación. En la parte más cálida la ambientación es totalmente sensorial, acentúa los sonidos y crea sensaciones apoyándose de

imágenes muy claras. La dirección de arte debe lograr locaciones en las que los objetos y los espacios resulten visualmente hermosos.

El tercer ámbito de la propuesta de arte es el vestuario en donde se muestra la vestimenta de los personajes, para DES/CONECTAR en la primera parte, que es la parte fría, el vestuario debe ser con colores igualmente fríos para que no exista ningún contraste con la segunda parte que es cálida, aunque sólo se verán manos y pies, puesto que son tomas subjetivas, es por esto que el vestuario pasa a un segundo plano a los figurantes o extras de la escena. Todo esto está en la propuesta de los directores. (Véase Anexo # 1.6).

El director procede a hacer un storyboard o guion gráfico, que es un esquema de manera secuencial, es únicamente con el objetivo de plasmar las ideas mentales en el papel, es decir, una guía para el entendimiento de la historia, es un ordenador de las secuencias, escenas y por lo tanto planos, que si bien se determinan en el guion técnico ahora se visualiza el tipo de encuadre y ángulo de visión que se utilizará. (Véase Anexo # 1.3).

Como se mencionó anteriormente, el storyboard va de la mano con el guion técnico (Véase Anexo # 1.4), dentro del mismo están la escena el plano e incluso el valor de plano; la descripción del plano y en notas se pone que se usará para realizar dicha escena, por ejemplo, Escena 1, Plano A, Valor de plano PP-PG, Descripción Cerebros conectados a los dispositivos, Nota Dolly out, este documento se hace con la ayuda del director de fotografía contratado y el mismo director.

Para la organización efectiva de la preproducción que es un trabajo arduo, es necesario realizar un cronograma de preproducción (Véase Anexo # 1.6), en el que se ponen todos los detalles organizados por colores y por fecha exacta, es de gran ayuda puesto que es como una agenda u horario establecido del cual se sabe si se lleva retraso o incluso si hay un adelanto del trabajo que sería lo ideal, también es importante la reunión con el equipo para que todos estén al

tanto de la producción audiovisual a realizar, así como el casting de los actores, extras o figurantes, sin olvidarse las pruebas de vestuario o maquillaje, el *scouting* entre otras cosas que podrían mencionarse en el cronograma de preproducción.

Al momento es importante decir que la preproducción es, recurrentemente, la fase más larga de una producción, esto también depende de lo complejo que sea el proyecto y los obstáculos o problemas que se presenten. Es durante dicha fase que el proyecto se encamina para bien o para mal, de no planear bien todo desde esta fase podría no haber vuelta atrás en la postproducción. Desde esta parte es cuando el equipo tendrá menor probabilidad de cometer errores, y menos posibilidad de encontrarse con imprevistos, que son habituales en un rodaje (Martinez, 2005).

Para continuar con el proceso de DES/CONECTAR, otro elemento importante en el proceso es el listado de locaciones (Véase Anexo # 6), que va acorde con la propuesta de arte y fotografía antes mencionada; en el listado de locaciones consta el sitio, específicamente la dirección del lugar, que tipo de ambientación, permisos y lo más importante es el voltaje que tiene el sitio para la luminaria que se pueda utilizar dentro del mismo, así como también si existen baños o ventanas dentro de la instalación, si es necesaria la asistencia policial, el sonido ambiente, qué temperatura tiene el lugar. En la hoja de locaciones es necesario adjuntar fotografías detalladas del lugar, todo esto sirve para el *scouting* del mismo que se hace con las cabezas de equipo, es decir, director, director de fotografía, director de arte y sonidista. Para realizar cualquier rodaje se necesitan permisos de uso de locación.

Teniendo todo lo anterior listo, se procede a realizar un plan de rodaje (Véase Anexo # 1.8) en el que se pone todo lo referente a la locación, el día y la escena que se realizará, y lo más importante de esta parte es los octavos de cada escena, para tener noción del tiempo en el que se realizará la escena y saber cuánto durará cada día de rodaje, es para la organización del equipo las

cabezas de cada departamento cada uno en su labor, los actores y el transporte de ser necesario en un cambio de locación. Todo esto va de la mano con el cronograma de planos, que es prácticamente el guion técnico y el plan de rodaje juntos, con un tiempo estimado en cada escena y en cada descanso, un controlador de tiempo. De haber un alquiler de equipos o de locación el primer asistente se encargará de controlar el tiempo y el ritmo del rodaje. Este documento es de gran ayuda (Véase Anexo # 1.9).

El guion técnico permite ocultar las acciones superfluas en el contexto específico de la historia narrada (elipsis), o por el contrario ralentizar el tiempo, mostrando todo lo que ocurre simultáneamente. Por ejemplo en la escena del duelo del western cuando se propone mostrar el rostro de cada uno de los adversarios, los testigos, las armas, el plano general de la situación e incluso a veces los recuerdos de alguno de los personajes. Todo ello tiene una duración mucho más dilatada que los pocos segundos que dura el combate. Cualquier duelo en un spaghetti western de Sergio Leone ejemplifica esta actuación dramática sobre la linealidad temporal (Benítez, Rogriguez y Utray, 2013, p12)

Una vez previstos todos los detalles el director está en condiciones de iniciar la siguiente fase: el rodaje.

4.2 Producción

Para tener éxito en una producción, es necesario tener una reunión previa con todas las personas que vayan a estar dentro del set, es necesario informarles y que todos estén al tanto de cómo va a ser el rodaje. El día anterior se procede a enviar una hoja de llamado, en donde se indica hora de entrada y hora de salida a todos los actores y al equipo. Previamente y en conjunto con la producción, se adquieren todos los elementos necesarios dentro del set de grabación así como también, la utilería, el vestuario y maquillaje, por otro lado hay que tener en cuenta también que aparte de la faceta de filmación existe la

de descanso, es de suma importancia que el equipo esté hidratado y que haya tenido una buena alimentación para el día, puesto que la jornada de rodaje es un tanto repetitiva y eso tiende a cansar a las personas, es por esto que la producción se encarga también de ello.

Es importante recalcar que el director, a estas alturas, debe haber tenido sesiones con los actores, las necesarias para que en el día del rodaje sólo se limite a dar direcciones precisas. Una vez enviada la hoja de llamado, al día siguiente, a la hora establecida, debe estar el equipo listo en el set preparando el lugar.

Enseguida se observa el plan de rodaje junto con el cronograma de planos y el guion técnico, cuál es el plano que se procederá a realizar, es decir, el director toma la decisión de cuál plano hacer sin la necesidad de que éste siga cronológicamente la historia del guion; después de que se toma la decisión, el departamento de arte se encargará de alistar a los actores junto con su asistente, maquillista, vestuarista, para tener al actor o actores listos en escena.

Lo siguiente es que se coloquen las luces o los elementos que sean necesarios para iluminar, el iluminador o *gaffer*, junto con el *grip* preparan el set para la escena decidida dispuesta en el cronograma de planos y en el plan de rodaje, conjuntamente con el director, el director de fotografía, el operador de boom y sonidista se observa en cámara si se ve plasmada la idea del guion en la misma.

Se observa que la luz esté colocada de tal manera que no salga en cámara ninguna luminaria, así como también el sonido, que el lugar sea el óptimo para escuchar y grabar todo, sin que el boom aparezca en la cámara, también puede ser un micrófono inalámbrico o uno que esté conectado directamente en la cámara cerca de la misma así ya no existirían este tipo de problemas.

Se procede a revisar y el director habla con sus actores, es decir, les da

direcciones puntuales y él mismo informará a su primer asistente que pueden empezar a filmar.

En cuanto a la producción del proyecto presente DES/CONNECTAR, se hizo una reunión previa con todo el equipo para equiparar opiniones y llevar todo con normalidad, se llevaron a cabo las compras previas para la dirección de arte y las hojas de llamado necesarias, el rodaje el cual se realizó en 4 días. Siempre se tiene un plan de rodaje, el cual debería seguirse al pie de la letra, en ocasiones las cosas pueden no salir del mismo modo, de hecho siempre se debe estar preparado para cualquier inconveniente que pudiera existir en el rodaje, como por ejemplo el clima no fue muy favorable en el día dos y tres, por lo tanto se tuvo que aplazar el rodaje unos días, siempre se debe tener en cuenta la predicción de clima y la vestimenta que el equipo deba llevar al lugar.

El siguiente paso es, que el primer asistente de las voces de mando para iniciar el rodaje, teniendo todo listo, graba el sonido y graba la cámara, así como la claqueta anuncia que plano y que toma es para empatar junto con el sonido y a la voz de mando del director de “acción” se empieza a rodar el plano deseado. Al finalizar, el primer asistente preguntará si el sonido fue óptimo siendo aprobado por el director, y éste procederá a revisar la escena con el director de fotografía, si cumple con las expectativas del director la escena queda lista y se imprime, de no ser así se hará una segunda toma, hasta lograr complacer las expectativas del director y que éste las apruebe, dando la voz de mando de “se imprime”.

Por ejemplo para DES/CONNECTAR, durante el primer día de rodaje, todo se hizo con la previa preparación de locaciones con producción, de los detalles en la locación y los detalles de la actriz a cargo de la dirección de arte, así como también en dirección de fotografía se observó la iluminación adecuada, el sonidista jugó un papel muy importante, puesto que las escenas que se filmaron son parte importante del rodaje para montar en la parte sensorial y cálida del video arte, es por esto que junto con el sonidista se procedió a grabar

varios *foleys* que sirvieran de apoyo en la escena, estos planos fueron planeados en subjetivo y así fue como se filmaron.

Fue un rodaje sin todo el equipo, ya que eran tomas que no tenían dificultad alguna, en el día uno se contó con la dirección de fotografía, operador de boom/sonidista, director de arte y director. Al iniciar el rodaje todo fluyó sin complicación alguna, se hicieron varias tomas de respaldo para tener más material, y al final por la parte de dirección, fue ideal el rodaje del primer día.

Este es un proceso repetitivo dentro de un día de rodaje, se hará lo mismo por cada plano de cada escena y se llevará un registro de todas las tomas en un reporte de cámara, igualmente con sonido, un reporte de sonido, esto facilita el trabajo al editor en la post-producción de la producción audiovisual.

Como se puede observar existe un orden específico para cada cosa y la organización es el éxito de un rodaje, teniendo en cuenta también el desempeño de cada departamento y la pasión por el trabajo.

La tecnología, es un factor de suma importancia, es así que por la misma ha ido variando una producción cinematográfica, representa nuevas formas de organizar la producción y agilizar los métodos de realización de la misma, esto sirve de reflexión sobre lo importante que ha sido la tecnología en la industria del cine y es interesante percibir las transformaciones que se producen en la actualidad (Marzal, 2003).

En cuanto a los equipos que se usó para la realización del rodaje, en cuanto al sonido, para que éste sea nítido se usó una grabadora de sonido, tascam y un kit boom, se pensó que es algo de suma importancia dentro del rodaje.

Por otro lado la cámara que se optó por usar para filmar es una canon 7d adecuada para filmar en hd, da tonalidades excepcionales parecidas a la realidad, se usó variedad de lentes así como detalles un 50 mm macro o planos generales un 17-40mm ideal para tomas de ese ámbito.

Hay un papel muy importante que se juega dentro del rodaje, el *Script* o Secretario de rodaje escribe todo acerca de la escena detalles tanto mínimos como muy notorios, una vez que algo se haya olvidado en el set no es necesario el volver a ver la escena, con solo el hecho de preguntarle al *Script* el problema está solucionado, también es el encargado del seguimiento de páginas de guion y escenas completadas en un día, el número de posiciones de cámara, el tiempo en pantalla estimado y anota las desviaciones de las escenas filmadas respecto al guion, por ejemplo, si el diálogo fue improvisado varias veces (s.n., 2008).

En cuanto a desconectar el *script* fue de gran ayuda a controlar temas que pasaban por alto por dirección, como se menciona, es de suma importancia utilizar una persona a cargo de dicho puesto para tener una mejor organización en el rodaje.

Si bien es cierto que se lleva una estructura y una planeación desde el momento de la preproducción, siempre hay que tener claro que existen cosas que pueden no salir como las planeamos, es por esto que siempre se debe tener en cuenta un segundo plan o tener otras opciones en mente porque si una no resulta, la otra de seguro resultará.

En cuanto al segundo día de rodaje de este proyecto, como antes se mencionó, debido a los problemas con el clima fue necesario posponer el rodaje dos días más tarde. Cuando finalmente se pudo rodar, se presentaron nuevos problemas. Hacer tomas subjetivas con un niño es complicado, la estabilidad se pierde debido a que los niños se mueven mucho y es difícil maniobrar con la cámara y el sonido. Se logró estabilizar la toma con un chaleco estabilizador de cámara y junto con el operador de boom/sonidista se pudo lograr una toma óptima, en cuanto a *foleys* se hicieron varios del lugar, teniendo en cuenta en primer plano a las risas del niño protagonista y los pasos del mismo en el sonido, fue un rodaje en el que al igual que el primero, se contó sólo con las

cuatro personas del equipo y el actor, al final el rodaje del segundo día, tuvo éxito.

En el tercer día de rodaje también hubo complicaciones en cuanto al clima, se tuvo que aplazar el rodaje una vez más, es así que dos días después se pudo tener el clima deseado y se pudieron lograr las tomas gracias al equipo, sobre todo a las cabezas de equipo. En dirección de fotografía fue necesario hacer varias tomas, puesto que son tomas en subjetivo lo cual tiene cierta dificultad, tenía la variedad de que había un instrumento en escena, es por eso que en cuanto al sonido se procedió a grabar foleys y sonido en directo también, para tener el sonido nítido y así poder montar en la escena que como se mencionó era en la parte sensorial, por la parte de la iluminación fue natural, es por eso que se esperaba que sea un buen día y en el equipo no estuvieron el iluminador y grip. Al final, el rodaje del tercer día también tuvo mucho éxito.

El cuarto día de rodaje se previó como el día más fuerte, con 12 horas para la realización hubo una preparación previa con el maquillaje, es decir con el departamento de dirección de arte. Se hicieron pruebas de maquillaje días antes para percibir como sería el resultado final en escena el día del rodaje, el cual tuvo éxito total. Por parte de la dirección se tuvo una sesión con cada uno de los actores que si bien no tenían diálogo, la actitud en escena era muy importante para transmitir el mensaje del video arte, tenía una complicación por la parte de dirección de arte, hubieron muchas cosas que se destacan en escena.

En cuanto a la dirección de arte, en la primera escena que se rodó en el cuarto oscuro había que manipular cerebros que hacían mención a la metáfora de que el cerebro está directamente conectado a los dispositivos electrónicos, dejando de lado la interacción real con seres humanos, incluso la paz y quietud que puede darse uno mismo sin la necesidad de conectarse. Cabe mencionar que los cerebros fueron adquiridos en el camal y se obtuvieron de un proceso diario, puesto que los cerebros de vaca se desechan en el camal, y la

producción hizo adquisición de cuatro de los que iban a ser desechados ese día.

Hubo un trabajo fuerte por parte de la dirección de arte como ya se mencionó, el maquillista tendría que simular un cortado en la frente de cada personaje lo cual se logró después de algún tiempo, puesto que el latex no seca fácilmente. Después de que todo el maquillaje deseado se tuvo en escena, también fue arduo el trabajo por la iluminación dentro del set, ya que el rodaje fue en un cuarto totalmente oscuro y la iluminación debía ser puntual a las cinco personas en escena, en un inicio se probó la iluminación en cenital como estaba planeado, pero por parte de dirección de fotografía y cámara no había una imagen que era la deseada por el director, es así que se procedió a cambiar la iluminación no estrictamente en cenital, más bien un picado sutil para generar unas sombras en los rostros de los personajes.

Después de haber obtenido la iluminación deseada es el momento en que el director comienza a dirigir puntualmente a cada uno de los actores. No se presentaron inconvenientes con ningún actor, excepto en el niño, que se tuvo que dar direcciones diferentes a las de los demás actores para poder continuar con el trabajo.

Una vez de acuerdo con dirección, la iluminación y la dirección de arte, se procedió a rodar sin complicaciones, a excepción de que las tomas eran mucho más largas y complejas de lo pensado durante la preproducción. La jornada duró más de lo planeado, pero se lograron completar las tomas que estaban en el cronograma de planos y el plan de rodaje del día, al final se pudieron lograr las tomas deseadas con éxito, finalizando así el rodaje de DES/CONECTAR se puede pasar al siguiente paso que es la post-producción.

4.3 Postproducción

La etimología pone en evidencia que la postproducción es un fenómeno nuevo, puesto que la palabra postproducción procede del latín, y a su vez está

compuesta por el prefijo *post* que significa después o luego, y *productio* que significa presentar o engendrar, esto puede verse distorsionado por el hecho de que existe una constante evolución del método del mismo, la reflexión teórica adopta una postura sobre la evolución de medios y cabe mencionar que el vocablo destaca la estricta sincronización de imágenes y sonidos más la yuxtaposición de planos (Rubio, 2006).

La postproducción es un trabajo netamente de integración que se da a partir de la materia prima sacada del rodaje, es así como está compuesta por imágenes, sonidos, textos y gráficos, grabados o sintetizados.

Bourriaud (2001) denomina a la postproducción como el conjunto de procesos que se efectúan sobre un material grabado, por otro lado McGrath (2004) refiere a la misma como la fase siguiente a la del rodaje de video.

Es cierto que es arduo el trabajo en la preproducción y en la producción, pero la posproducción es la etapa en la que se le dan los toques finales y depende de ella para obtener el resultado esperado, es así como Villain (1994) refiere a la postproducción haciendo una comparación con la palabra acabado, explicando que es la fase final de fabricación de las películas, también incluye en el mismo las palabras, montaje de imagen, montaje de sonido, mezclas de sonido y trabajos de laboratorio.

Al cortar, quitamos todas las partes flojas de una película, suprimiendo el metraje superfluo: los falsos comienzos, los solapados, las entradas y salidas innecesarias, escenas extra, la acción repetida, las tomas malas (Mascelli, 1998, p. 151).

Teniendo en cuenta todos estos conceptos de la postproducción se puede afirmar que hay varios aspectos a tomar en cuenta, lo primero, para pasar a la fase de la preproducción, es el guion técnico, el guion literario y la intención o el mensaje que se quiere transmitir, esto es muy importante para darle el toque

final necesario, después de entender cómo va la historia, su linealidad, una de las cosas más importantes es el estilo que se espera del producto final, el ritmo de la historia es otra de las interrogantes del editor que debe ser contestada.

La más grande ayuda son las notas que se toman en el rodaje o en el set, siempre hay alguien que se encarga de tomar notas por tres lados, el primero es el reporte de cámara, en éste se anotan todo tipo de tomas, las que se imprimen son las principales y detalles de las que no se imprimen, para esto la claqueta es de suma importancia y ayuda en esta etapa, en el reporte de sonido para empatar con el video el sonido de la claqueta es el que da la pauta para empatar, es así que se anotan igual todos los sonidos, los que se imprimen y los que no se imprimen. Como antes se dijo el *Script* es la persona que ayuda en el set y toma notas para cualquier fallo de continuidad.

Para empezar, se registraron ciertas tomas que podían ser las certeras e ideales, es decir, las que se imprimen; el director procede a revisar las tomas y las notas de las mismas para saber con que se encuentra dentro de ellas, incluso las que no se imprimen, para así pasar, las que podrían ser las ideales, a la línea de tiempo del programa en el que se decida editar.

Por parte de este proyecto para lograr empatar las tomas, se procedió a revisar una por una a partir de los dos reportes, el de cámara y el de sonido, se cortaron las tomas desde el segundo en el que puede servir o que empieza la acción hasta el segundo que termina la acción, después se procede a empatar estas tomas según la linealidad de la historia y el guion técnico, a cada toma le pertenece un sonido y es así como, gracias a las notas, sabemos cual es el sonido exactamente, esto se logra empatando una a una el sonido y haciendo los recortes respectivos.

Teniendo lo anteriormente mencionado, se procede a hacer lo que llamamos un primer corte a partir de las tomas que se eligieron por elección a base de la conveniencia del video arte, si bien es cierto, el registro de tomas es de gran

ayuda y partiendo del mismo, se logró empatar las tomas, sin ningún tipo de efecto especial adicional únicamente se empata.

Pasada esta primera parte en la que ya se ve una historia, se pasa a revisar una y otra vez el primer corte para encontrar algún fallo en el sonido o incluso en la imagen, siempre siendo sutiles y minuciosos en el momento de editar cada corte, de encontrar un fallo obviamente se pasa a corregirlo.

En la segunda parte de esta fase de posproducción, se puede pasar directamente a añadir los efectos especiales que sean necesarios o alguna corrección que se deba hacer con el mismo.

Para DES/CONECTAR los efectos especiales que se desean son las conexiones de los cables al cerebro que a primera vista son un tanto impactantes porque el espectador se enfrenta a cerebros conectados, en primer orden causaría repulsión, de este mismo hecho existe un interés por parte del espectador se maneja por ese camino de persuadir a quien esté frente a su dispositivo contradictoriamente observando este video arte, la repulsión también es una sensación, de darse así, significa que a la persona le transmite “algo” que lo hará llegar al final del producto y tomar sus propias conclusiones del mismo.

Para esta parte, se puede tomar de referencia el famoso film de 1929 *Un chien andalou*, El perro andaluz a dirección de Luis Buñuel y Salvador Dalí. Se puede traer como referencia la primera escena del film se ve a un hombre con una navaja, con esta navaja le corta un ojo a una mujer. La incisión podría ser dolorosa pero es necesaria para poder ver la realidad, para preparar para lo siguiente de la película y para poder sentir con toda su fuerza el desarrollo de la misma (Hernandez, 2014).

Estábamos en tal simbiosis que no había discusión. Trabajábamos recibiendo las primeras imágenes que nos venían a la mente y

rechazábamos sistemáticamente todo lo que podía venir de la cultura o de la educación. Debían ser imágenes que nos sorprendieran y fueran aceptadas por ambos sin discusión (Buñuel, 1982, p90).

Es así como Buñuel explica como surgieron esas imágenes en su mente y en la de Dalí, todo fue idea sacada de un sueño, pero lo que se presenta no es otra cosa que la negación misma de ver la realidad eso quiere expresar atrae de manera exagerada pero al mismo tiempo engancha al espectador (Vega, 2002).

Tomando esta referencia en este proyecto se quiere usar una temática similar de impactar en primera instancia pero enganchar al espectador a una realidad que no lleva conciencia el ser humano.

“En el cinismo de la innovación se oculta seguramente la desesperación de que ya nada suceda. Pero innovar consiste en hacer como si sucedieran muchas cosas, y en hacer que sucedan” (Lyotard, 1988, p. 110).

El cerebro conectado va del celular al cable que conecta al cerebro, se usará efectos especiales en este punto para enfatizar una conexión, esto es para hacer entender al espectador que el cerebro aún funciona pero la corriente que circula es gobernada únicamente por los dispositivos electrónicos, en cada transición de mundos se usó un efecto glitch haciendo alusión a la desconexión total del mundo real frente a los dispositivos, este efecto se dará cada vez que entren o salgan de cada mundo. En la parte final se ha pensado un efecto vértigo a un único personaje, el de centro, que no logró desconectarse para conectarse al mundo real, esto da un efecto de que quiere pero le es difícil, en este punto imposible.

Se había explicado en un inicio que en el video arte existen dos partes que están marcadas por la colorización y el tiempo, es por esto que después de

haber empatado todas las escenas junto con el sonido y haber colocado los efectos especiales, se pasa a la última etapa de esta fase que es la colorización.

La primera parte que es con la que empieza el video arte es la parte fría en donde existe mucho silencio y en cuanto a la colorización se debe lograr un estilo frío, por lo tanto, en la colorimetría debe apuntar más a los colores de tinte azul y los tonos fríos, así es como se hizo la edición en el color en la primera parte del video así como igual en la segunda parte del video, que es una parte totalmente sensorial, cálida, los tintes se dirigieron más a los colores naranja, toda la post producción visual se hizo en el programa de *Adobe Premiere*.

En conclusión, en el proceso de postproducción se tiene muy marcado el hito de que en la fabricación de los productos audiovisuales, cinematográficos, artísticos, incide una secuencia netamente irreversible, y se divide en dos funcionalidades, la primera se basa en la idea preconcebida que se tiene en mente y otra el producto final, que puede no ser específicamente como en un inicio se tenía la ambiciosa idea en mente, pero lo que sí está claro es que pasa por distintos procesos en los que se utilizan diversas herramientas para llegar a un fin en la medida de lo posible (Rubio, 2006).

Como Ohanian y Phillips (2001) indican, todo este proceso de la triada, preproducción, producción y postproducción en su conjunto, no es sino el ir de la mano junto con el cambio tecnológico, es decir, no existe una norma específica que necesariamente va a perdurar eternamente, cada método y cada proceso es diferente a lo largo de la historia cinematográfica, el fin en común es la distribución a un cierto público al cual va dirigido, con el propósito de transmitir un mensaje. Sin la distribución, el producto audiovisual quedaría en penumbra, sin impartir el conocimiento o transmitir el mensaje deseado que es por lo cual se realizó el video arte.

DES/CONECTAR se distribuirá en las redes sociales, la interrogante es ¿por qué en un medio en dónde se crea la problemática del abuso de la tecnología? El propósito es atacar en el mismo sitio en donde nace este problema, si se tiene el tiempo de observar cosas sin sentido alguno que son llamativas por qué no se tendrá el tiempo de observar algo con un mensaje directo, que es llamativo y más allá de ser llamativo atrae directamente desde la repulsión hasta la curiosidad del espectador, en sí, todo esto gracias a la difusión de las mismas personas creando cierto asombro de verse en un papel del que no habían sido conscientes.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

Con el objetivo de hacer conciencia sobre varios factores negativos del uso excesivo de la tecnología, el internet, se da a cabo la creación del video arte, haciendo alusión al exceso de horas frente a un computador, siendo seres dependientes con trastornos reales.

Por no darle la importancia adecuada, la cifra de personas con esta dependencia ha aumentado. Puesto que se obtiene información de las señales y signos de una alerta, es decir de la adicción como tal, siempre hay que tener claro que se puede prevenir y que existen factores que pueden ayudar a crear un uso responsable del internet. Causar impacto, por medio de un producto audiovisual, puede ser de ayuda a la conciencia social.

En cuanto a la dependencia de la tecnología, que es una problemática que ahora es cada vez más visible, se puede concluir que de no ser conscientes como hasta ahora, el problema puede agravarse mucho más, y tener que llegar a las instancias en las que se encuentra China, una potencia mundial notable, al crear el Centro de Tratamiento de Beijing, se estima que en ese país son casi 2,5 millones los adictos, mismos que tienen entre los 18 y 36 años dicha clínica tiene un 70% de éxito.

Con una clínica de adicciones a la tecnología, en nuestro medio sería lamentable, es una voz de alerta para poner un alto desde la educación de los más pequeños hasta los adultos que, hoy en día, no son excluidos del grupo de personas a las que afecta directamente la falta de socialización entre los seres humanos incluso, con uno mismo, la libertad de hacer algo real, sin que impliquen aparatos electrónicos, ¿Por qué no interactuar entre los seres humanos?

Actualmente se dificulta cada vez más a las personas relacionarse, nadie se pregunta por qué se da este fenómeno, la única respuesta es que es mucho más cómodo hacerlo desde un medio en el cual no te pones en evidencia dando a notar ciertas emociones que pueden ser ocultas, incluso creadas, desde un *smartphone*.

Se recuerda un mundo en el que la escritura era importante, a comparación del día de hoy, en donde ha sido totalmente agredido el diccionario en conversaciones dentro de un espacio virtual, sumando los aspectos negativos claramente se denota una cierta tergiversación del uso de tecnologías, que no son negativas, si son bien usadas.

Se puede concluir que el mensaje directo con el que el videoarte propone arrancar es que usemos de manera correcta la tecnología, sin ser presos de la misma, volver a relacionarse con las personas, o recibir una carta en papel, sin fallos en la escritura, es un mundo con el que soñamos los que llevamos a cabo este proyecto.

En cuanto a la edición y la realización del producto del presente proyecto, se concluye que al momento de tomar ciertas decisiones en cuanto a cualquiera de las etapas de la producción audiovisual, marcan directamente una cierta diferencia al momento de la edición o postproducción, ser sumamente claro con que decisiones tomar en cuanto a la estética, o el ritmo del video arte. En cuanto a DES/CONECTAR se tuvo en cuenta varios aspectos como la iluminación que, de usar la decidida inicialmente, hubiera cambiado todo el sentido de la producción y de la postproducción, y el solucionar ciertas problemáticas desde la postproducción no son convenientes, es por esta razón que se debe pensar en el momento puntual, en el rodaje, con qué se pueden solucionar ciertas cuestiones que tal vez en la postproducción no sean tan perfectas, creíbles o de vista agradable.

4.1.1 Análisis de resultados del grupo focal

Tras la elaboración del grupo focal con el *target* que se especificó, personas de 17 a 47 años, con la participación de seis jóvenes, y dos adultos de, se pudo deducir, que el video arte tuvo el impacto deseado en las personas, que se hicieron conscientes que son parte de esta problemática.

Esto se pudo apreciar, ya que mientras se reproducía el video arte, hubo expectativa, en un inicio los cerebros que se presentan, causaron un poco de repulsión, sin embargo nadie dejó de observar el video arte con interés. Al finalizar el video arte se generaron una serie de preguntas, las que fueron contestadas con un poco de recelo por un lado y con seguridad por otro.

A continuación la transcripción de algunas de las preguntas y respuestas más importantes en el grupo focal:

Lisette: Para empezar quiero que observen el video arte y presten mucha atención a los detalles.

Se reprodujo el video arte.

Lisette : Bueno cuéntenme, ¿Qué entendieron del video arte?

Carlos (20 años): Me parece que en un inicio es un poco impactante porque se piensa, ¿De dónde salieron esos cerebros? (risas) después, que se presentaron a las personas en una especie de ¿Laboratorio?

Lisette: Sí, simula ser un laboratorio.

Carlos (20 años): Bueno un laboratorio ahí se entendió que la tecnología, bueno los celulares en sí y una computadora me parece, acapararon toda la mente, o sea reemplazó a los cerebros ¿Puede ser?

Lisette: Perfectamente, así es.

Erika (27 años): Lo que se notaba clarito era que habían dos partes, en la una habían sonidos solamente tecnológicos, un poco tétrica hasta cierto punto como cuando ves tu celular que no prestas atención a nada te encierras en tu

mundo (risas) así, y en la otra como que se mostraba mucha vida, era interesante porque era como si se te estuviera yendo la señal y por eso vas de un mundo a otro.

Wilma (45 años): A mi me gustó la parte en la que salía una taza de café, se me antojó una ahora mismo (risas), aparte de eso sentía como si fuera yo misma ahí sentada, eran fuertes los cambios del cuarto oscuro a la parte clara muy chocantes, como que te sacudían.

Lisette: Me parece que todos entendieron muy bien la temática y por donde va el video arte. ¿Ahora díganme, qué sintieron al momento en el que se apagaba la luz de cada uno de los personajes?

Juan (25 años): Por la cara que tenían cada uno era como si ya se hubieran hartado de estar encadenados al teléfono, porque eran cadenas ¿cierto?

Lisette: Si eran cadenas que simulaban los cables del inicio.

Alberto (43 años): A mi parecer habían dos posibilidades, parecía que si se desconectaban dejaban de existir porque se quedaban sin cerebro u otra alternativa era que como ya pudieron ver ese segundo mundo tan colorido, deciden irse para allá menos uno ¿no?

Lisette: Si, me parece interesante que hayan esas dos apreciaciones. Pudieron haberles pasado cualquiera de las dos cosas, por otro lado, uno de ellos no hace lo mismo que los demás ¿Qué creen que pudo pasar con él?

Meliza (23 años): No se puede desencadenar ¿tal ves?

Leandro (22 años): yo creo que tiene miedo al mundo real o algo así (risas)

Erika (27 años): ¿No se quiere morir? O como Lea dice tiene miedo de que le puede pasar si se desconecta, algo así como tenerle miedo a que pasará si morimos.

Lisette: Créeme que ni yo pude observar desde ese punto las cosas Eri, son dos mundos y si mueres del uno pasas al otro, pero el está en su zona de confort en su propio mundo y sí, efectivamente tiene miedo.

4.2. Recomendaciones

A partir de la investigación se deja en consideración que el tema se puede ampliar y que se pueda estudiar más a fondo acerca de las adicciones como tal desde el ámbito psicológico incluso, se puede hacer un estudio desde la fuente, los jóvenes, para constatar a nivel del país si están más propensos a presentar una conducta adictiva tecnológica, para crear lugares de información necesaria que eviten conductas de adicción desde las escuelas, incluso guarderías y colegios.

Se recomienda hacer estudios posteriores con otros lugares de recaudación de la información de los mismos, es decir, entrevistas de tipo individuales puesto que los jóvenes tienden a ocultar la información sobre las alteraciones en las conductas que puedan o no estar sufriendo por el abuso tecnológico, encuestas, a nivel pedagógico y psicológico.

Proporcionar mayor información sobre los riesgos que puedan sufrir las personas en cuestión que abusen de la tecnología, no solamente en cuanto a la adicción de la misma, sino también, en cuanto a seguridad y privacidad, las redes sociales son medios en los que fácilmente se puede transmitir información muy confidencial, y generar secuestros o robos electrónicos.

En Ecuador, se recomienda, se sigan trabajando materiales audiovisuales, que unen estética atractiva e intención educativa, reflexiva, de manera independiente o no, esto sería de gran aporte a la ampliación del medio en dicho país. Por otro lado, el gobierno cumpliría un papel esencial al fomentar la creación de dichos proyectos, para así difundir por cualquier medio posible, por las redes sociales y medios masivos para lograr un mayor alcance.

REFERENCIAS

- Acebes, B., y Montanera, R. (2016). *Estudio anual de redes sociales*. Recuperado de http://www.iabspain.net/wp-content/uploads/downloads/2016/04/IAB_EstudioRedesSociales_2016_VCorta.pdf.
- Alemán, S. (s.f.). *Videoarte*. Recuperado de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/aleman_r_lm/capitulo1.pdf
- Alonso, R. (2005). *Hacia una des-definición del video arte*. ISEA Newsletter. Recuperado de http://www.roalonso.net/es/pdf/videoarte/desdefinicion_esp.pdf
- AANME (2016). Asociación Archivo Nuevos Medios Ecuador. Recuperado de <http://archivo.aanmecuador.com/contacto/cv-directora/>.
- Baigorri, L. (2005) Vídeo: primera etapa. *El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Madrid: Brumaria.
- Bauman, Z.(
- Benitez, A., Rodriguez, V., y Utray, F. (2013). Guion Técnico y Planificación de la realización (Tesis Pregrado). Universidad Carlos II de Madrid, Madrid, España. Recuperado de http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16373/guion_tecnico_2013.pdf
- Bernal, L. (2013). Gramáticas del video arte. La creación electrónica. *Escribanía*, 11, 71-82.
- Blanco, D., Ferrari, A., y Valdecasa, E. (2011). *Las Redes sociales en Internet*. Recuperado de http://www.osimga.gal/export/sites/osimga/gl/documentos/d/20111201_ontsi_redes_sociais.pdf.

- Bourriaud, N. (2004). *Postproducción*. Argentina, Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Brasil, A. (2005). Girar la cámara, estremecer la imagen. En I. Hernández García (Comp.), *Estética, Ciencia y Tecnología, Creaciones Electrónicas y numéricas*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Buñuel, L.(1982). *Mi último suspiro*, Polonia, Polonia: Plaza & Janés.
- Cash, H., Rae, C., Steel, A., y Winkler, A. (2012). Internet Addiction: A brief Summary of Research and Practice. *Current Psychiatric Reviews*, 8, 292-298.
- Castells, M. (2000). *Internet y la sociedad red*. Conferencia de Presentación del Programa de Doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento, Barcelona, España: Universitat Oberta de Catalunya.
- Charalambos, G. (2010). *Aproximación a una historia del video arte en Colombia*. Recuperado de <http://www.bitio.net/vac/contenido/historia/>
- Charro, B., Meneses, C., y del Cerro, P. (2012). Motivos para el consumo de drogas legales y su relación con la salud en los adolescentes madrileños. *Revista Española de Drogodependencias*, 37, 257-268.
- Chóliz, M., Echeburúa, E., y Labrador, F.J. (2012). Technological addictions: Are these the new addictions, *Current Psychiatric Reviews*, ocho, 290-291.
- Chóliz, M., y Marco, C. (2012). *Adicción a Internet y redes sociales*. Tratamiento psicológico. Madrid: Alianza.
- Dependencia a la tecnología. (2013). *El Diario*. 13-15.
- Donald, K. (2006). *Arte Digital y Videoarte*. Madrid, España: Editorial Pensamiento.
- Echeburúa, E., y Corral, P. (1994). Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. *Clínica y Salud*, 3, 251-258.

- Echeburúa, E., y Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22, 91-96.
- Echeburúa, E., y Requesens, A. (2012). Adicción a las redes sociales y a las nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes. Guía para educadores. Madrid: Pirámide.
- El uso de Internet en Ecuador creció 11 veces en siete años. (2014). *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/tendencias/ecuador-internet-datos-tecnologia-usuarios.html>.
- Facebook es la red social más utilizada en el Ecuador y no tiene competencia. (2015). *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/tendencias/facebook-redessociales-ecuador-inec-usuarios.html>.
- Fernández, L. A. (2011). *Historia viva de Internet los años en.red.ando (1996-1998)*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Flores, J., Morán, C., y Rodríguez, J. (2009). *Las redes sociales*. Lima: Boletín electrónico de la Unidad de Virtualización Académica. Recuperado de http://mc142.uib.es:8080/rid=1HY8TV/CBB-15599LW-1S6Z/redes_sociales.pdf.
- García, J. A. (2013). Adicciones tecnológicas: El auge de las redes sociales. *Health and Addictions*, 13, 5–13. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/839/83928046001.pdf>.
- García, M., y Barreto, M. (2005). El videoarte: apuntes para una historia y definición del género. Recuperado de <http://www.eictv.co.cu/miradas/>
- Garrote, G. (2013). Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante (Tesis doctoral). Universidad de Burgos, Burgos, España. Recuperado de http://riubu.ubu.es/bitstream/10259/219/1/Garrote_P%C3%A9rez_de_Alba%C3%A9niz.pdf.

- Gutierrez, A. (2016). *Millenials en Latinoamérica, una perspectiva desde Ecuador*. España, Madrid: Editorial Ariel.
- Hernandez, A. (2014). Simbiosis Surrealista en las Figuras de Buñuel, Lorca y Dalí, 2, 51-71. Recuperado de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-08-26-2.1.5.AbrilHernandez.pdf>.
- Huidrobo, J. (2006). *Redes y servicios de telecomunicaciones*. Madrid, España: Paraninfo.
- INEC Ecuador. (2016). Instituto Nacional De Estadística y Censos. Recuperado de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/estadisticas/>.
- Jaunarena, J.(2007). *Etapas del proceso de realización*. Recuperado de http://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/07_jaunarena_jorge_las_etapas_del_proceso_de_realizacion__ficha_de_catedra_.pdf.
- Labrador, F., y Villadangos, S. (2009). Menores y nuevas tecnologías (NT): ¿uso o abuso?. Anuario de Psicología Clínica y de la Salud, 5, 73-83. Recuperado de http://institucional.us.es/apcs/doc/APCS_5_esp_75-83.pdf.
- Levys, C. (2011). *¿Sabías qué?* Recuperado de <http://oportunidad.levysblog.com/?p=2560>
- Linares, J. (2008). *Ética y mundo tecnológico*. México, México DF: Editorial Fondo de cultura económica.
- Liotard, J. (1988). *Lo sublime y la vanguardia. En Lo inhumano. Charlas sobre el tiempo*. Argentina, Buenos Aires: Manantial.
- Mascelli, V.(1998). *Los cinco principios básicos de la cinematografía. Manual del montador de cine*. España, Barcelona: Bosch.
- Matalinares, M., y Díaz, G. (2014). Influencia de los estilos parentales en la adicción al internet en alumnos de secundaria del Perú. Revista de Investigación en Psicología, 16(2), 195-220.

- Margaix, D. (2007). Conceptos de web 2.0 y biblioteca 2.0: origen, definiciones y retos para las bibliotecas actuales. *El profesional de la información*, 16, p95-106. DOI: 10.3145/epi.2007.mar.01.
- Marqués, P. (2008). *Los riesgos de internet. consejos para su uso seguro. habilidades necesarias para utilizar internet*. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/pub/dim/16993748n2/16993748n2a4.pdf>
- Marzal, J. (2003). Atrapar la emoción: Hollywood y el Grupo Dogma 95 ante el cine digital. *Arbor*, 174, p686. DOI: <http://dx.doi.org/10.3989/arbor.2003.i686.646>
- Ministerio de telecomunicaciones. (2017). Ministerio de telecomunicaciones Ecuador Quito. Recuperado de <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/>.
- McGrath, D. (2001). *Montaje & Postproducción*. España, Barcelona: Océano.
- Muñoz, G., y López, A. (1997). La evaluación de tecnologías: Origen y Desarrollo. *Revista General de Información y Documentación*, 7 , pp. 16-30.
- Novasur, C. (2012). *Manual de producción audiovisual*. Recuperado de <https://www.novasur.cl/mibarrío/wp-content/uploads/2012/08/ManualdeProduccionAudiovisual.pdf>
- Ohanian, T., y Phillips M. (2000). *Digital Filmmaking. The Changing Art and Craft of Making Motion Pictures*. Estados Unidos, Boston: Focal Press.
- O'Reilly, T (2005). *What is web 2.0*. USA: O'Reilly Media, Inc. Recuperado de <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1>.
- Pérez, J. (1991). *El arte del video*. Introducción a la historia del video experimental. Barcelona, España: Serbal.

- Ponce, P y Salas, L. (2010). *Efecto del uso de la tecnología en las relaciones humanas en el ámbito institucional* (Tesis pregrado). Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba, España. Recuperado de http://www.enfermeria.fcm.unc.edu.ar/biblioteca/tesis/ponce_pamela.pdf.
- Portillo, A., y Caballero, A. (2014). *Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea*, 12, 86-112. doi: 10.7195/ri14.v12i2.707
- Prato, L. (2010). *Aplicaciones Web 2.0*. Recuperado de <http://www.digitialipublishing.com.bibliotecavirtual.udla.edu.ec/visor/14470>.
- Ribes, X. (Abril, 2007). La Web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva. *Revista Telos*. Recuperado de <http://www.campusred.net/TELOS/articuloperspectiva.asp?idarticulo=2&rev=73>.
- Rodriguez, M. (1990). *Manual de la Creatividad y los Procesos Psíquicos y el Desarrollo* Rodríguez Estrada Mauro. México: Ed. Tri11as.
- Rubio, D. (2006). *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos* (Tesis Doctoral). Universitat Jaume, Catellon, España. Recuperado de <http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/10457/rubio.pdf?sequence=1>.
- Rush, M. (2007). *Video Art*. Recuperado de http://www.thamesandhudson.com/Video_Art/9780500284872.
- S.N, (2008). *Equipo técnico de rodaje*. Recuperado de http://brunooviedo.weebly.com/uploads/1/1/0/7/11071353/equipo_tcnico.pdf.

Sedeño, A. (2011) *Historia y estética del videoarte en España*. Zamora. Comunicación Social.

Tipantuña, K. (2008). Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el año 2013 (Tesis Doctoral). Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/5936/T-PUCE-6101.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Trigo, V. (s.f.). *Historia y Evolución de Internet*. Autores científicos-técnicos y académicos. Recuperado de https://www.acta.es/medios/articulos/comunicacion_e_informacion/033021.pdf.

Villain, D. (1994). *El montaje*. España, Madrid: Cátedra.

Zeppotron, C. (productor). (2011). *Black Mirror* [serie]. Reino Unido: Endemol.

ANEXOS

**ANEXO 1
CARPETA DE PREPRODUCCIÓN
GUIÓN SUBRAYADO
EXO 5**

1. INT. NOCHE - CUARTO OSCURO

Cer
cel
"de

SCOUTING

ra

2. I

NOMBRE DE LOCACIÓN:

BASE AÉREA MARISCAL SUCRE.

Est
uno
con
CHI
CHI
del

DIRECCIÓN:

**Prensa N.55- 332 y Av. Carlos
V. Sector Norte**

REFERENCIAS:

ANTIGUO AEROPUERTO

cada
odos
/
o

3.

CONTACTO:
MAYOR RENÉ JARAMILLO

PERMISO REQUERIDO:

SI X NO _____

Se
hum
ve

CEL: 0987096588

BARRIO SEGURO: SI X NO _____

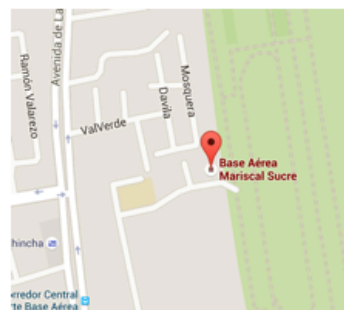
y el
se

UBICACIÓN:

ASISTENCIA POLICIAL:

SI _____ NO X

4.



ASITENCIA MÉDICA:

SI _____ NO X

Se
una
ell

PROBLEMAS CON VECINOS:
_____ NO

con
de

CALOR: NORMAL

5.

ESTILO: SEMI ANTIGUO

SONIDO AMBIENTE: NORMAL

Est
obs

LUGARES A OCUPAR: SALON
DORADO

BREAKERS: 220 v _____

se

GENERADOR: 2G

6.

PISOS: 1

BAÑOS: 5

Se
cen
la
top

DE PISO A GRABAR: 1

ESTACIONAMIENTO

AUTOS: SI

uz

ASCENSOR: SI _____ NO X

os
se

DE PUERTAS: 4

CAMIONES LUCES: SI

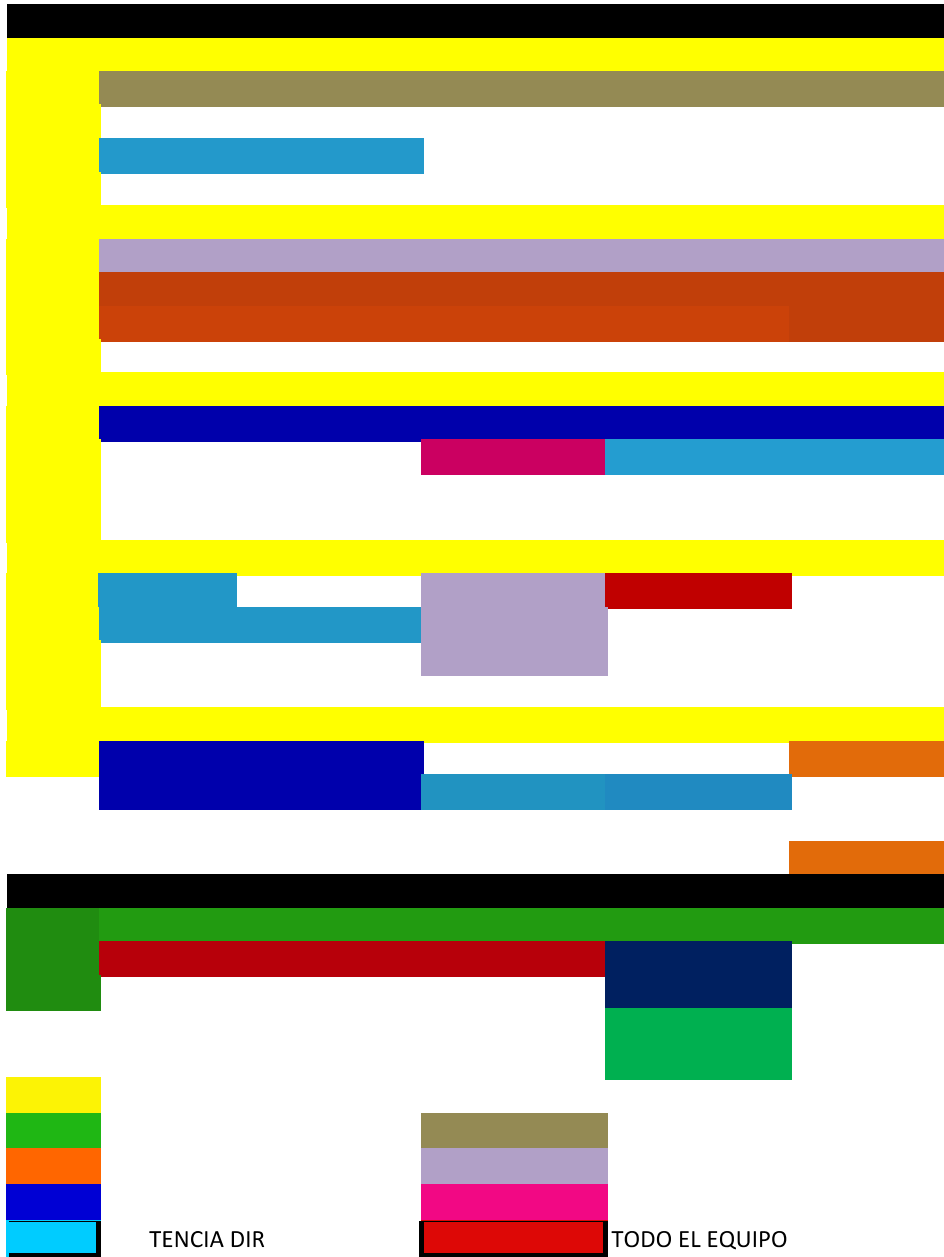
#DE VENTANAS: 8

OBJETOS INMOVIBLES:

MESAS

ANEXO 6 CRONOGRAMA DE PREPRODUCCIÓN

CRONOGRAMA DE PREPRODUCCIÓN DES/CONECTAR



ANEXO 7
PROPUESTA DE ARTE Y FOTOGRAFÍA

PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA



TIEMPO Y ESPACIO

Es una ambientación al futuro, con tintes siniestros, por ende la fotografía será con luz fuerte generando sombras en el rostro, únicamente las luces que se observarán son las cenitales en cada rostro y las luces de los dispositivos.

TIEMPOS Y RITMO

En cuanto al ritmo, desde la propuesta de foto prima el dinamismo, para enfatizar con el tinte terrorífico se agregará efectos especiales así como colorización fría en las imágenes oscuras y las que representan una posible realidad serán de colorización cálida.

PROPUESTA DE ARTE



ESTILO

Este video arte consta de dos parte como se menciona en un inicio, hay una con un tinte oscuro y frío en esta parte en cuanto a la dirección de arte el maquillaje tiene que ser notable y potencial puesto que es importante en la historia que se destaquen ciertos rasgos en la cabeza, para dar a entender este concepto de video arte. En la segunda parte es algo más cálido y mucho más sensorial no hay maquillaje puesto que sólo son tomas en subjetivo.

AMBIENTACIÓN

En la primera parte más oscura y fría, la ambientación es simple, puesto que es un cuarto oscuro con luces en cenital dirigida a los rostros y cuerpo, las luces de los dispositivos también ayudan a la ambientación. La segunda parte más cálida es totalmente sensorial con sonidos y crea sensaciones apoyándose de imágenes muy claras con mucha dirección de arte las cosas que se presentan en esta parte deben ser visualmente hermosas.

PROPUESTA DE ARTE

VESTUARIO

En cuanto al vestuario, para la primera parte fría, el vestuario será un vestuario de igual manera fría con colores fríos y en la segunda parte no habrá vestuarios puesto que es preferible que no aparezca la gente.



ANEXO 8
PLAN DE RODAJE DES/CONECTAR

PLAN DE RODAJE DES/CONECTAR

CÓDIGOS ACTORES	
PERSONAJE	NÚMERO
SEÑORA	1
CHICO	2
CHICA	3
CHICO2	4
NIÑA	5

CÓDIGO DE COLOR	
INT/DIA	BLANCO
INT/NOCHE	VERDE
EXT/DIA	AMARILLO
EXT/NOCHE	AZUL
EXT/ATARDECER	NARANJA
EXT/AMANECER	ROSADO

1	Int. Cuarto Oscuro -Noche Cerebros conectados a tecnología	1/8	0
2	Int. Cuarto Oscuro - Noche Todos con su dispositivo electrónico	2/8	1,2,3,4,5
3	Int. Sala -Día Señora disfruta de un día sin tecnología	1/8	1
4	Ext. Parque- Día Chicos felices tocando guitarra viendo el papel	2/8	2,3,4
5	Ext. Cuarto - Día Papalote volando risas de niños.	1/8	5
6	Int. Cuarto Oscuro -Noche. Uno de ellos corta el cable.	3/8	1,2,3,4,5

TOTAL = 10/8

DÍA 1
 LOCACIÓN
 CASA

	Int. Sala -Día		
3	Señora disfruta de un día sin tecnología	1/8	1

TOTAL = 1/8

DÍA 2
 LOCACIÓN
 PARQUE

4	Ext. Parque- Día Chicos felices tocando guitarra	2/8	2,3,4
---	---	-----	-------

TOTAL = 2/8

DÍA 3
 LOCACIÓN
 PARQUE

5	Ext. Cuarto - Día Papalote volando risas de niños.	1/8	5
---	---	-----	---

TOTAL = 1/8

DÍA 4
 LOCACIÓN
 CUARTO OSCURO

1	Int. Cuarto Oscuro -Noche Cerebros conectados a tecnología	1/8	0
2	Int. Cuarto Oscuro - Noche Todos con su dispositivo electrónico	2/8	1,2,3,4,5
6	Int. Cuarto Oscuro -Noche. Uno de ellos corta el cable.	3/8	1,2,3,4,5

TOTAL = 6/8

ANEXO 9

CRONOGRAMA DE PLANOS DES/CONECTAR

RODAJE DES/CONECTAR

Director: Lisette Paez

Día: 1 de 4

LISTOS PARA FILMAR: 10:00

LLAMADO EN SET: 9:00

Escena	Plano	Descripción	H.INICIO	TIEMPO E	H. FINAL	Notas
3 A	PG	Se ve la taza de café, después de un tiempo se ve la mano levantar la taza hacia la boca.	10:00:00	0:20:00	10:20:00	Subjetivo
3 B	PG	Se observa la casa y que camina a encender la radio camina y coje un periódico, se escucha la tetera a los lejos, se escucha música suave.	10:30:00	0:20:00	10:50:00	

Día: 2 de 4

LISTOS PARA FILMAR: 10:00

LLAMADO EN SET: 9:00

4 A	PM	Se ve la guitarra tocando música.	10:00:00	0:20:00	10:20:00	Subjetivo
4 B	PD	Papel pasando por las manos de todos hasta llegar a la indicada, lo abre y dice una nota, se escuchan risas. Gente sentada en bomba.	10:30:00	0:20:00	10:50:00	Subjetivo

Día: 3 de 4

LISTOS PARA FILMAR: 10:00

LLAMADO EN SET: 9:00

5 A	PG	Se ve el papalote en el cielo se escuchan risas, se ve un paisaje hermoso.	10:00:00	0:20:00	10:20:00	Subjetivo
5 B	PG	Se ven pies columpiándose, un helado en el suelo, lo levanta y se lo come.	10:30:00	0:20:00	10:50:00	Subjetivo
5 C	PP	Helado hacia la boca.	11:00:00	0:20:00	11:20:00	Subjetivo

Día: 4 de 4

LISTOS PARA FILMAR: 10:00

LLAMADO EN SET: 9:00

1 A	PP - PG	Cerebros conectados a los dispositivos.	10:00:00	0:20:00	10:20:00	Dolly out
1 B	PM	Se ven los dispositivos en especial el que dice DES/CONECTAR.	10:30:00	0:20:00	10:50:00	Paneo
2 A	PP - PG	Se ve una cicatriz en la frente de la que cuelga una cuerda que ata a un dispositivo electrónico.	12:00:00	0:20:00	12:20:00	Dolly out
2 B	PM	Se ve que hay varias personas a cada uno con su dispositivo .	12:30:00	0:20:00	12:50:00	Travelling
6 A	PD - PM	Desde cable cortándose hasta cuando agacha la cabeza.	15:00:00	0:30:00	15:30:00	Tilt up
6 B	PG	Se observan a todos y la luz del primero se apaga, seguido instantáneamente de las demás, menos la del centro.	15:40:00	0:20:00	16:00:00	
6 C	PM	Está en su celular y de repente lo suelta y mira hacia la cámara.	16:10:00	0:30:00	16:40:00	Travelling
6 D	PM - PL	Chico camina hacia delante y se topa con un vidrio mientras la cámara se aleja.	16:50:00	0:20:00	17:10:00	Dolly out

ANEXO 10

RESUMEN DE PRESUPUESTO DES/CONECTAR

Director: Lisette Páez

RESUMEN DE PRESUPUESTO : DES/CONECTAR

Cuenta	ITEM	CANT	UNIDAD	X	V.UNIT	V.TOTAL	TOTALES
1-00	TOTAL GUION	Paquete	1		\$0	\$0	\$0
2-00	TOTAL PRODUCTORES	Paquete	1		\$250,00	\$250,00	\$250,00
3-00	TOTAL DIRECTOR	Paquete	1		\$0,00	\$0,00	\$0,00
4-00	TOTAL OTROS GASTOS	Paquete	1		\$100,00	\$100,00	\$100,00
TOTAL ABOVE THE LINE							\$350,00
5-00	TOTAL CAST Y CASTING	paquete	1		\$400,00	\$400,00	\$400,00
6-00	TOTAL EQUIPO DE PRODUCCION STAFF	paquete	1		\$200,00	\$200,00	\$200,00
7-00	TOTAL UNIDAD DE ARTE	mes	1		\$300,00	\$300,00	\$300,00
8-00	EQUIPO DE GRIP Y LUCES	Paquete	1		\$1.500,00	\$1.500,00	\$1.500,00
9-00	FOTOGRAFIA				\$600,00	\$600,00	\$600,00
10-00	SONIDO	días	3		\$400,00	\$400,00	\$400,00
11-00	TRANSPORTE	días	3		\$50	\$150,00	\$150,00
12-00	GASTOS EN LOCACION	Paquete	1		\$100	\$100,00	\$100,00
13-00	PICTURE CARS Y ANIMALES	carro	1		\$0,00	\$0,00	\$0,00
14-00	TRAVEL AND LIVING TODOS				\$140,00	\$240,00	\$240,00
TOTAL PRODUCCION							\$3.890,00
15-00	EDICION IMAGEN	Paquete	1			\$0,00	\$0,00
16-00	POST PRODUCCION SONIDO Y MUSICA	Paquete	1			\$300,00	\$300,00
17-00	LABORATORIO POST	Paquete	1				\$0,00
TOTAL POST-PRODUCCION							\$300,00
18-00	SEGUROS Y POLIZAS						\$1.000,00
19-00	COSTOS LEGALES						\$100,00
20-00	GASTOS ADMINISTRATIVOS	mes	1		\$50	\$50,00	\$200,00
TOTAL ADMINISTRATIVOS							\$1.300,00
TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION							\$4.240,00
TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION+ ADMINISTRATIVOS							\$5.540,00
SUBTOTAL							\$5.840,00
Contingencia 3% : 3.00%							\$175,20
IVA : 14.00%							\$842,13
GRAN TOTAL							\$6.857,33

