



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**ARTE Y SOCIEDAD DESHUMANIZADA POR EL DESARROLLO
TECNOLOGICO**

**FLORES ROQUE ORLY ALEXANDER
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**RUBIRA DEL PEZO KENNETH STALIN
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**ARTE Y SOCIEDAD DESHUMANIZADA POR EL DESARROLLO
TECNOLOGICO**

**FLORES ROQUE ORLY ALEXANDER
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**RUBIRA DEL PEZO KENNETH STALIN
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS

**ARTE Y SOCIEDAD DESHUMANIZADA POR EL
DESARROLLO TECNOLÓGICO**

**FLORES ROQUE ORLY ALEXANDER
LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS**

**RUBIRA DEL PEZO KENNETH STALIN
LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS**

PAUCAR ENCALADA HECTOR ROGELIO

**MACHALA
2021**

TITULACION

por Orly Flores– Kenneth Rubira

Fecha de entrega: 11-feb-2022 08:33a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1760020924

Nombre del archivo: TITULACION_FLORES-RUBIRA.pdf (1M)

Total de palabras: 6718

Total de caracteres: 40437

TITULACION

INFORME DE ORIGINALIDAD

2%

INDICE DE SIMILITUD

2%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

docplayer.es

Fuente de Internet

2%

2

Submitted to Universidad Catolica De Cuenca

Trabajo del estudiante

< 1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, FLORES ROQUE ORLY ALEXANDER y RUBIRA DEL PEZO KENNETH STALIN, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado ARTE Y SOCIEDAD DESHUMANIZADA POR EL DESARROLLO

TECNOLOGICO, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

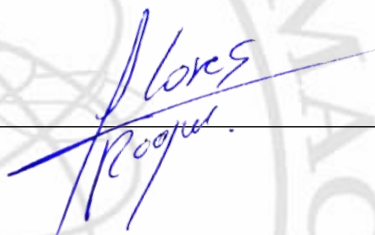
Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

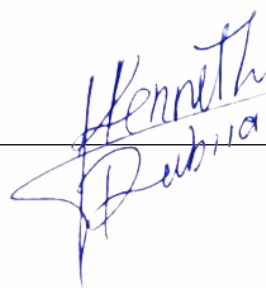
FLORES ROQUE ORLY ALEXANDER

0705431559



RUBIRA DEL PEZO KENNETH STALIN

0706589793



RESUMEN

Arte y sociedad deshumanizada por el desarrollo tecnológico

Autores:

Orly Alexander Flores Roque

Kenneth Stalin Rubira Del Pezo

Tutor:

Lcdo. Paucar Encalada Hector Rogelio

El siguiente trabajo de investigación dentro del campo de las artes denominado “Arte y sociedad deshumanizada por el desarrollo tecnológico”, plantea crear una perspectiva diferente sobre las nuevas herramientas tecnológicas, a través de la creación de propuestas artísticas dando un concepto expandido sobre las diferentes artes como es el arte audiovisual.

Al principio, el arte servía como registro de nuestros pasos sobre la tierra, conociendo así los orígenes del mismo, teniendo referencias sólidas sobre dibujos, pinturas, esculturas e incluso danzas, puesto que estos lo relacionaban con creencias y pensamientos, creando un lazo llamado cultura.

Actualmente se puede encontrar muchas más formas de poder expresar el arte adentrándose incluso en el campo visual dando como resultado el videoarte, una disciplina multidisciplinaria que utiliza varios recursos para llegar adecuadamente al espectador.

Es entonces que el arte se ha ido desarrollando con el pasar del tiempo, evolucionando su concepto, rompiendo paradigmas, utilizando temáticas que van desde la misma reproducción, pasando por el apropiacionismo hasta la creación de nuevas tendencias que marcan un lineamiento de rebeldía ante la sociedad.

El videoarte nace como una nueva forma de ver el mundo audiovisual, siendo este más subjetivo y simbólico. Llevando a cabo la experimentación con elementos sonoros que contraste con la imagen, buscando una línea novedosa, apartándose de todo sistema establecido

en cuanto a la creación de videos. El impacto que esta disciplina tiene en las redes sociales y la web general lleva consigo el poder de la difusión orgánica debido a que somos grandes consumidores de las páginas de entretenimiento, específicamente en las aplicaciones de redes sociales interactivas por medio del video.

El videoarte ha servido como una forma de expresión que parte del concepto del artista sobre el pensamiento, sentimiento o criterio que este tiene sobre un tema a tratar y en esta ocasión se opone a la visión de la negatividad de mostrar a los medios digitales como un enemigo del compartir común, produciendo una paradoja al utilizar las ventajas de las nuevas herramientas tecnológicas para mostrar las desventajas de la misma.

Como ya se ha explicado anteriormente, el arte evoluciona con el paso del tiempo, es así como por el celular o la computadora es fácil poder encontrarse con producciones audiovisuales que se vuelven parte de nuestras vidas, creando cierta obsesión por estos aparatos, haciéndolos indispensables para el diario vivir.

El video pasó de ser un sistema de grabación no solo para entretenimiento a causar cuestionamientos, tanto así que las composiciones mismas sin intenciones de muchos usuarios de llamar la atención, suelen crear producciones que llevan a la reflexión por el contexto en donde se creó la obra como tal, por la técnica e incluso la temática ubicándolos como proyectos de carácter social o artísticos.

El valor agregado del videoarte y el tema tratado es el contexto espacio-temporal en el que nos encontramos en la actualidad, cruzando una pandemia que nos orilla al uso constante de estas herramientas perdiendo el sentido de comunicación, obligándonos a crear dependencias. Por lo tanto, lo tanto “INSIDE” es el fruto de la reflexión sobre la problemática en sí.

Palabras clave: Videoarte, Arte, Tecnología, Artista.

ABSTRACT

Art and society dehumanized by technological development

Autores:

Orly Alexander Flores Roque

Kenneth Stalin Rubira Del Pezo

Tutor:

Lcdo. Paucar Encalada Hector Rogelio

The following research work within the field of the arts called “Art and society dehumanized by technological development”, proposes to create a different perspective on the new technological tools, through the creation of artistic proposals giving an expanded concept on the different arts such as audiovisual art.

At first, art served as a record of our steps on earth, thus knowing its origins, having solid references to drawings, paintings, sculptures and even dances, since these related it to beliefs and thoughts, creating a bond called culture.

Currently you can find many more ways to express art, even entering the visual field, resulting in video art, a multidisciplinary discipline that uses various resources to adequately reach the viewer.

It is then that art has been developing over time, evolving its concept, breaking paradigms, using themes that range from reproduction itself, through appropriation to the creation of new trends that mark a line of rebellion against society.

Video art was born as a new way of seeing the audiovisual world, this being more subjective and symbolic. Carrying out experimentation with sound elements that contrast with the image, looking for a new line, moving away from any established system regarding the creation of videos. The impact that this discipline has on social networks and the web in general carries with it the power of organic diffusion due to the fact that we are great consumers of entertainment pages, specifically in interactive social network applications through video.

Video art has served as a form of expression that starts from the concept of the artist about the thought, feeling or criteria that he has on a subject to be discussed and on this occasion opposes the vision of negativity of showing digital media as an enemy of common sharing, producing a paradox by using the advantages of new technological tools to show its disadvantages.

As explained above, art evolves with the passage of time, that is how through the cell phone or the computer it is easy to find audiovisual productions that become part of our lives, creating a certain obsession with these devices, making them indispensable for the daily life.

The video went from being a recording system not only for entertainment to causing questions, so much so that the compositions themselves, without the intention of many users to attract attention, usually create productions that lead to reflection due to the context in which the work was created. as such, because of the technique and even the theme, placing them as projects of a social or artistic nature.

The added value of video art and the subject matter is the space-time context in which we find ourselves today, going through a pandemic that forces us to constantly use these tools, losing the sense of communication, forcing us to create dependencies. Therefore, "INSIDE" is the fruit of reflection on the problem itself.

Keywords: Video art, Art, Technology, Artist.

ÍNDICE

RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	3
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	7
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I.....	10
1. CONCEPCIÓN DEL OBJETIVO ARTÍSTICO.....	10
1.1 Conceptualización del objeto artístico.....	10
1.2. Contextualización teórica del objeto artístico.....	14
CAPÍTULO II.....	19
2. CONCEPCIÓN DE LA OBRA ARTÍSTICA.....	19
2.1 Definición de la obra artística.....	19
2.2 Fundamentación teórica de la obra artística.....	20
CAPÍTULO III.....	22
3. FASES DE CONSTRUCCIÓN DE LA OBRA.....	22
3.1 Preproducción artística.....	22
3.2. Producción Artística.....	24
3.3 Edición final de la obra.....	26
CAPÍTULO IV.....	28
4. DISCUSIÓN CRÍTICA.....	28

4.1 Abordaje crítico-reflexión sobre la función de la obra..... 28

BIBLIOGRAFÍA..... 30

ÍNDICE DE IMÁGENES

IMAGEN 1: “ALMA. SILUETA EN FUEGO”, (1975) AUTOR: ANA MENDIETA.....	13
IMAGEN 2: “NUDE WITH ESKELETON”. (2002 – 2005) AUTOR: MARIA ABRAMOVIC...	13
IMAGEN 3: “DELICIAS DEL VIDEO CENTROAMERICANO CURADA” (2006) AUTOR: RODOLFO KRONFLE.	15
IMAGEN 4: “DESPLAZAMIENTOS” (2021) AUTOR: VALERIA ANDRADE	16
IMAGEN 5: “SALA DE VIERNES: DESNATURALIZAR LA SEPARACIÓN SOCIAL”. (2013) AUTOR: VALERIA ANDRADE.....	17
IMAGEN 6: “ELECTROSHOCKS” (PARA CURAR EL MAL DE OJO) 2012 AUTOR: JAVIER ANDRADE.....	18
IMAGEN 7: STORYBOARD N° 1/ “INSIDE”. (2021) AUTORES: ORLY FLORES Y KENNETH RUBIRA	22
IMAGEN 8: STORYBOARD N° 2/ “INSIDE”. (2021) AUTORES: ORLY FLORES Y KENNETH RUBIRA.....	23
IMAGEN 9: GUIÓN TÉCNICO / “INSIDE”. (2021) AUTORES: ORLY FLORES Y KENNETH RUBIRA.....	23
IMAGEN 10: CARPETA DE RECURSOS “INSIDE”. (2021) AUTORES: ORLY FLORES Y KENNETH RUBIRA	24

IMAGEN 11: ESCENAS Y TOMAS DE RELLENO “INSIDE”. (2021) AUTORES: ORLY FLORES Y KENNETH RUBIRA	25
IMAGEN 12: ESCENAS Y TOMAS DE RELLENO “INSIDE” (2021) AUTORES: ORLY FLORES Y KENNETH RUBIRA	25
IMAGEN 13: ESCENAS Y TOMAS DE RELLENO “INSIDE” (2021) AUTORES: ORLY FLORES Y KENNETH RUBIRA	26
IMAGEN 14: POSTPRODUCCIÓN “INSIDE” (2021) AUTORES: ORLY FLORES Y KENNETH RUBIRA.....	26
IMAGEN 15: OBRA FINAL “INSIDE” (2021) AUTORES: ORLY FLORES Y KENNETH RUBIRA.....	27

INTRODUCCIÓN

A través del desarrollo tecnológico, el pensamiento colectivo ha ido en decadencia debido a la dependencia compulsiva hacia el mismo. El objetivo principal del siguiente trabajo de investigación muestra el desinterés social que un individuo puede llegar a presentar a causa del uso desmedido de las herramientas digitales que hoy forman parte del diario vivir.

El abordaje investigativo parte del análisis subjetivo y de la poca relevancia de la sociedad sobre la problemática que nos plantea. Siendo el arte audiovisual el medio más acertado para la expresión artística como tal.

La presente investigación se divide en cuatro capítulos; el primer capítulo es antecedentes sobre la conceptualización de la obra a nivel mundial, nacional y local. Investigación la cual, comprende sobre diferentes aspectos del arte y las ventajas de poder relacionar el videoarte con el espectador.

En el segundo capítulo está compuesto por la definición de la obra artística y la fundamentación teórica de la obra artística. El primer punto trata sobre la descripción de conceptos artísticos locales para el proceso de construcción de la obra. Así mismo en el segundo punto se realiza justificación sobre el propósito y la significación connotativa de la obra.

Por otro lado, en el tercer capítulo encontramos la preproducción, producción y edición final, en las cuales se detalla el desarrollo creativo de la obra y características que forman parte de la misma. Como también la búsqueda de recursos digitales y herramientas para su respectiva elaboración, la cual sujeta a cambios, se diferencia del resultado final.

Y para culminar, en el cuarto capítulo nos muestra el abordaje crítico de la obra, la cual recolecta datos teóricos que producen un pensamiento objetivo sobre la temática tratada dando como resultado las conclusiones, cerrando el proyecto investigativo.

CAPÍTULO I.

1. CONCEPCIÓN DEL OBJETIVO ARTÍSTICO.

1.1 Conceptualización del objeto artístico.

El presente trabajo de investigación artística, centra en demostrar a más de las ventajas, las desventajas que se presentan diariamente con el desarrollo tecnológico, como lo es la comunicación entre seres humanos y a través del videoarte mostrar cómo esta incide de manera directa en el pensamiento de las colectividades.

A mediados del siglo XX y como consecuencia de la segunda guerra mundial, las sociedades estuvieron sujetas a cambios, tanto económicos, políticos, culturales y tecnológicos.

Como consecuencia de estas alteraciones, Cruz (2012) sostiene que “ya no existe una solidez social y es difícil ubicar paradigmas estéticos que las puedan unificar, incluso si la persona aspira al esparcimiento en su conducta y expone variedad de contradicciones en su diario vivir” (p. 3) , por lo tanto, es importante señalar que la deshumanización ha sido la principal consecuencia negativa del desarrollo tecnológico.

Al mencionar el videoarte hacemos alusión a aquellas propuestas artísticas que tienen como herramientas principales las diferentes plataformas de tecnología digital usadas en la actualidad, si tomamos de referencia a la imagen como medio de producción artística tenemos lo que Buck (2009) menciona “el siglo XX se distingue de otros porque ha dejado un trazo fotográfico” (p. 108). Lo que es visto una vez y luego grabado puede ser percibido en cualquier momento por todos.

El videoarte forma parte de las numerosas formas de expresión artística que existen y se han desarrollado a lo largo de la historia. El videoarte como tal tiene una virtud en retórica, ya que desde sus diferentes posibilidades de manifestación se desprende de lo convencional y con seguridad interviene con el espectador ya sea de manera directa o indirecta.

Ciertamente, de Aristofonte a Dalí, el artífice mantiene su posición como autor de la obra; de hecho, en los ready-made de Marcel Duchamp puede indagar una intervención genial del artista, que lo distingue de los mortales y de los no iniciados. Sin embargo, este panorama comenzó a cambiar con el advenimiento de la fotografía, que vio su etapa fundacional en la década de 1830 con Daguerre. (Roncallo Dow, VIDEO, VIDEOARTE, ICONOCLASMO, 2013)

La imagen en el videoarte también es considerada alternativa, para ser usada a modo de fotograma, que frente al espectador causa una sensación de movimiento.

Como menciona Debray en la fotografía y el cine, la imagen estaba físicamente. Una película es una serie de fotogramas que se ven a simple vista en un control constante. En el video, no hay más foto, sino una señal eléctrica que no es visible en sí misma. (p. 96)

Las herramientas de hoy en día son muchas, pero la principal y protagonista de estas producciones audiovisuales, es la cámara. Dicha herramienta resulta obvia al hablar de cine y televisión, sin embargo, el videoarte no es la excepción, el mismo que forma parte de esta familia y por ende guardan una conexión y una dicotomía absoluta, en su mayoría de propuestas desde el videoarte han buscado ser difundidas por estos medios, pero también nos damos cuenta del proceso que se da en ambos campos, la televisión es algo formal y populista, por otro lado, el video es un territorio creativo y experimental.

Resultaría erróneo acercarse a los tics sin abordar conceptos básicos sobre ellas y su contribución en el desarrollo humano, teniendo así un espacio digital de información y comunicación como tal; sin embargo, la proyección de los tics olvida su dimensión comunicativa provocando un oxímoron, puesto que se le da más valor a la información dejando a un lado la comunicación sin tomar en cuenta su verdadera esencia.

Por otra parte, este documento centra su investigación en (conflicto de las relaciones sociales) la no comunicación (globalización de la tecnología) que tiene su epicentro en el auge de la tecnología, según la Universidad de Internacional de Valencia hay diferentes problemáticas dentro de este contexto

Las nuevas tecnologías como el internet, los smartphones, los videojuegos, la virtualidad, la realidad aumentada y otros aspectos, han evolucionado de la forma en la que adquirimos, nos desenvolvemos y nos relacionamos con la sociedad civil y también se han suscitado nuevos problemas psicológicos.

Con el desarrollo de las nuevas tecnologías han incrementado el índice de trastornos de dependencias como:

- Nomofobia (Miedo irracional a estar sin el dispositivo móvil y generalmente se da en adolescentes)
- Síndrome de la llamada imaginaria
- Dependencia de internet

- Dependencia de videojuegos en línea

Si tenemos en cuenta que esto deriva de un trastorno de conducta, se puede establecer que afecta directamente a la parte cognitiva del ser humano, directamente al aspecto psicológico.

Procuremos utilizar un lenguaje más explícito para el posible inconveniente de los tumultos de conducta y la adicción en el uso de Internet, haciendo una relación en el contexto de la medicina: Si se identifica que una persona piensa de manera recurrente en acudir a un bar, y, de hecho, acude frecuentemente- y su perseverante conducta le produce cambios emocionales y problemas en su trabajo o en su familia, no es permisible calificar una adicción a los bares. (Fernandez Sanchez, 2013)

Con estos antecedentes que nos muestra de manera objetiva que, el desarrollo tecnológico crea una dependencia compulsiva comparado a las sustancias alucinógenas, agregando un terrible desapego emocional y físico hacia las personas creando una brecha de comunicación y compartir.

Ana Mendieta artista visual, una de las grandes representantes del performance contemporáneo quien se especializó en video arte y arte multimedia, también realizó obras al aire libre con el fin de proyectar sus diversos criterios en torno a rituales privados, desarrollados la mayor parte en soledad.

En 1975, Mendieta presentó la obra Alma: Silueta en fuego fue elaborada cuando la artista era estudiante de la Universidad de Iowa en 1978. El video nos enseña la silueta, hecha en cartón corrugado envuelto en tela blanca, siendo acabada por el fuego. Donde finalmente, se percibe la ligera depresión del suelo dentro de la cual se ubica el modelo. (Gluzman, 2017)



Imagen 1: “Alma. Silueta en fuego”, (1975) Autor: Ana Mendieta

Fuente: (<https://www.malba.org.ar/ana-mendieta-alma-silueta-en-fuego-1975/?v=diario>) 01/08/2021

La artista María Abramovic quien, en los años de la década de los 70s, comenzó su carrera dentro del arte, hoy en día ha llegado a considerarse la “Abuela del arte de la performance”. Sánchez menciona que “la artista en su obra aborda la conexión entre la artista y el espectador, los términos del cuerpo y las posibilidades de la mente” (Sánchez, 2019).

Por otro lado, la investigadora Peralta en base a la obra presentada por la artista María, expone que “así la experiencia de la vida convive con la experiencia de la muerte, propia y ajena. La certeza de esta última le da sentido a la vida. Reflexionar sobre la muerte le da valor a nuestra existencia” (Peralta Sierra , 2021).



Imagen 2: “Nude with Eskeleton”. (2002 – 2005) Autor: Maria Abramovic.

Fuente: <https://proyector.info/profile/marina-abramovic-nude-with-skeleton/>

15/08/2021

En el desarrollo del videoarte y el pensamiento de Maria Abramovic se puede evidenciar que, las nuevas tecnologías juegan un papel importante en la sociedad y haciendo una comparación con la temática abordada nos muestra un panorama más amplio de la utilización de estos recursos en el campo artístico, brindando nuevas posibilidades de producción y creación con el pasar de los años.

1.2. Contextualización teórica del objeto artístico

Dentro del contexto local la masificación de las tics ha sido muy notoria desde la primera década del siglo XXI, es así como los indicios de la utilización de dispositivos móviles y electrónicos incrementan, por ende, se reduce la participación colectiva, el equilibrio emocional y aspectos de relación entre personas.

Por esta razón se evidencia con números estadísticos que los servicios de telecomunicaciones en el Ecuador se han elevado marcadamente. Poniendo como ejemplo que, en el 2006, 6 de cada 100 ecuatorianos contaban acceso directo a Internet; mientras que, en el año 2012, 60 de cada 100 ecuatorianos ya tenían también dicho acceso.

Al hablar del arte ecuatoriano lo relacionamos directamente con artistas pictóricos como lo son Guayasamín o Kingman, no obstante, han existido indicios de videoarte dentro del contexto local desde los años 70. En el año de 1976 aparecen las conocidas Porta-Pack, grabadoras de video analógicas de cinta abierta de 9 pulgadas. “En la ciudad de Quito, Gustavo Corral y Alfredo Breihl, quienes las usan con fines artísticos, influenciados por Norman McLaren, perciben el interés de incorporar efectos audiovisuales” (León Mantilla, 2016).

El videoarte como medio artístico en Ecuador tiene su punto de inflexión en los años 2000 cuando debido a la masificación de las nuevas tecnologías se vuelve más accesible la creación de contenido audiovisual e incluso, el nuevo pensum de esa época lo incluye en las escuelas de arte con el fin de proyectar su camino hacia la contemporaneidad. A pesar de aquello, en Ecuador se presenta la primera pieza audiovisual en el año 2006.

A partir del mismo año surge Archivo Escoria (consecutivamente nombrado Asociación Archivo Nuevos Medios Ecuador) disposición autónoma de la gestora María Belén Moncayo, se lleva a cabo la Primera Muestra Internacional de Videoarte Miva dirigida por el Colectivo de Artes Escénicas Visuales “Alterego” (p. 204).

Se expone en Quito y Guayaquil la muestra combo #1 Delicias del video Centroamericano curada por Rodolfo Kronfle, se inicia una cadena de exhibiciones de videoarte A la Carta organizada por María del Carmen Carrión y Gonzalo Vargas en El Pobre Diablo y se exhibe por primera vez la muestra Ambulart en Quito dirigida por Darío Aguirre.



Imagen 3: “Delicias del video Centroamericano curada” (2006) Autor: Rodolfo Kronfle.

Fuente: (<http://www.riorevuelto.net/2006/01/>) 03/09/2021

Artistas independientes como Valeria Andrade realiza diferentes tipos de arte como la danza contemporánea, arte acción y de los audiovisuales, siendo una artista interdisciplinaria. Con esto Andrade sostiene que el desarrollo del videoarte está sujeto al conjunto de disciplinas artísticas para su desenvolvimiento ante el espectador, como también el “tener referentes que la sitúan y recrean en la colectividad. El sujeto que opera significantes, que hace relaciones, en tanto asociaciones, para abrir una brecha desde lo conocido y sus formas, hacia algo que se pueda recordar, conocer, reconocer” (Andrade, 2021)

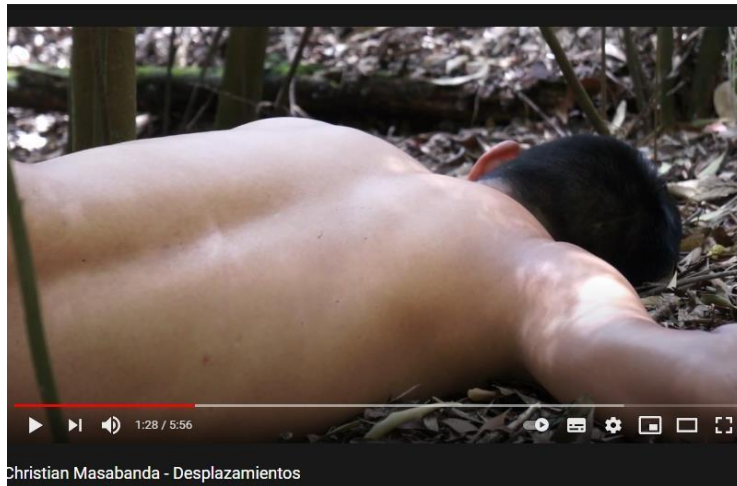


Imagen 4: “Desplazamientos” (2021) Autor: Valeria Andrade

Fuente: (<https://www.youtube.com/watch?v=jh15ZGY5JI4>) 09/09/2021

En esta propuesta audiovisual la artista muestra cómo a pesar del tiempo de pandemia, en donde las personas están más propensas al uso de las nuevas tecnologías, específicamente al consumo visual, ha habido ciertos individuos que no han dejado de lado el apego hacia la reflexión, la naturaleza y el compartir jugando un papel importante dentro del campo psicológico de las personas.

El pensamiento de Andrade y el perfeccionamiento de sus propuestas audiovisuales cuestiona las diferentes perspectivas del raciocinio colectivo referente a las problemáticas que se puede suscitar dentro del contexto local, como lo muestra en su obra Sala de viernes: Desnaturalizar la separación social. Andrade pretende visibilizar un pensamiento propio que surge desde una práctica específica de la educación, de adquisición de herramientas en contextos latinoamericanos.



Imagen 5: “Sala de viernes: desnaturalizar la separación social”. (2013) Autor: Valeria Andrade

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=doY8bi8Mbuc> / 09/09/202

Por otro lado, el artista Javier Andrade se enfoca en realizar vídeos experimentales haciendo alusión a la búsqueda de los flujos afectivos en el performance, aspecto que contribuye, tanto en el ámbito artístico como académico, dentro de sus propuestas nos muestra ideas en base a la sonoesfera y el traspaso de código.

Su obra *Electroshocks* tiene como aporte fundamental la multidisciplinariedad dentro de su concepto, busca en los campos sonoros la idea de dar una noción de proceso como los estados y situaciones que se encuentran entre dos puntos en el tiempo. “El subtítulo de la obra “para curar el mal de ojo” hace referencia a las constantes repeticiones y ciertas actitudes obsesivas de eventos sonoros en la pieza, que crean una atmósfera hipnótica, muy frecuente en prácticas y rituales de limpieza” (*ELECTROSHOCKS*, 2012)



Imagen 6: “ELECTROSHOCKS” (para curar el mal de ojo) 2012 Autor: Javier Andrade

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=ocahnSNNg-c> / 15/09/2021

Como resultado de los procesos experimentales de emplear recursos sonoros dentro de las propuestas audiovisuales, Andrade manifiesta que “ha desarrollado una aproximación metodológica propia con el propósito de llevar los valores pedagógicos de los procesos de entrenamiento de Esrig (director de teatro) a la escena” (INTERART-E-SCENICA, 2021)

CAPÍTULO II.

2. CONCEPCIÓN DE LA OBRA ARTÍSTICA

2.1 Definición de la obra artística

La presente propuesta artística audiovisual muestra el sentimiento de apatía entre seres humanos debido a los avances tecnológicos que se han ido desarrollando con el paso del tiempo, los cuales, no solo afectan de manera positiva, sino que también influyen en la psique y el desgaste emocional. La producción audiovisual es un medio que no está ligado por en su totalidad al mandato de los formatos. “A medida que se muestra o se intercambian experiencias se instauran vínculos para una estética relacional, un punto de encuentro, de intercambio, que quiere desvincular la indiferencia y capturar el potencial del espectador” (Vallazza , 2021).

La obra es una secuencia de fotogramas con una medida de 1080 x 1920 px a 1080p 60 fps (FHD), con una duración de 71 segundos. Es una propuesta de carácter figurativo, el cual expone cronológicamente el proceso humano de adaptabilidad tecnológica y lo que ocasiona. Las primeras escenas muestran cortos de un individuo conviviendo de manera afectiva luciendo un pleno desarrollo social y comunicativo entre sí.

En la segunda escena se visualiza de manera directa la utilización de medios tecnológicos y cómo estos han sido el principal motivo de deshumanización. Finalmente, se proyectan las consecuencias del uso prolongado de estos dispositivos y cómo afectan social y emocionalmente a la sociedad. Consecuencias que se mostrarán en primer plano mediante el uso de objetos o elementos aditivos que representen peligro-temor para el protagonista de la obra.

Actualmente se da un cambio en este sentido ampliando más la cortina de individuos en juego por medio de las tics. Entre los aspectos que se han cuestionado principalmente se encuentran dos: la dificultad en la detección de señales no verbales y contextuales en el proceso, y la ausencia de proximidad física y lo que la presencia física comporta. (López Santín J. , 2021)

Este tipo de acciones nos muestran la contradicción emocional que la persona atraviesa a causa de procesos intencionales con el uso constante de los nuevos medios de comunicación. “El tiempo es relativo y la relación que con él establezca, cada individuo dependerá de un progreso psíquico fenoménico: el tiempo como pensamiento, el tiempo como reconstrucción de sistemas de inclinación” (2013).

2.2 Fundamentación teórica de la obra artística

A lo largo de la historia del arte, los componentes plásticos tienen menos relevancia y es así como el videoarte toma una gran importancia en los conceptos contemporáneos, dándonos como resultado otra perspectiva del arte visual. “Se deshace del formato/matriz ajustándose a las necesidades e intereses de la expresión moderna para la experimentación de otros procesos cuyo objetivo problematiza” (Velazquez Sabogal, 2019).

En los inicios del videoarte a mediados de los años 60, figuras importantes del movimiento Fluxus (movimiento artístico de las artes visuales) como Nam June Paik y Wolf Vostell, se contraponen al abuso de la información a partir de los medios de comunicación masiva, convirtiéndose en un medio alternativo el cual el autor no sólo documenta, sino investiga.

Dentro de este orden de ideas, figuradamente las tecnologías han sido parte fundamental en el desarrollo tanto social como económico, pero, ¿Ha sido el internet y los dispositivos electrónicos los representantes útiles e indispensables en nuestra vida cotidiana? Su función es susceptible de perjudicar a la conducta, visto que, agiliza su uso abusivo e inadecuado, pudiendo generar problemáticas y producir adicción, especialmente entre adolescentes. “En relación a la problemática expuesta, el elemento fundamental que define a todas las adicciones tecnológicas es la dependencia, un estándar de comportamiento en el que se evidencia un descontrol y se define como un consumo excesivo y disfuncional” (Marco & Cholí, 2017)

Por su parte, el narcisismo subyacente se considera el principal efecto que se da por el mal manejo de los dispositivos tecnológicos, las pérdidas sociales y de conocimiento que se pueden dar por exceso de cálculo o el aumento de la desigualdad material en el mundo son algunos ejemplos tematizados. (López Santín J. M., 2021)

Sin embargo, una de las ilimitadas formas de expresión que engloba el uso de la tecnología es el arte. Mediante la creación de esta obra se busca, proporcionar otra perspectiva en la que el videoarte sea el canal mediante el cual la sociedad conciba el uso correcto de la tecnología. Conforme lo menciona Levis (p. 117) hoy en día, las tecnologías brindan posibilidades potencialmente desmedidas estableciendo una nueva etapa en el desarrollo de la expresión artística en su más amplia acepción y por ende contribuyendo al proceso creativo de la misma.

La importancia de esta propuesta yace en la capacidad intelectual que un individuo debe considerar para adaptarse a los medios digitales sin perjudicar su salud mental y acatamiento social, como también causar impacto de tal manera que dicha actividad incontrolable sea de consideración reflexiva para los usuarios y consumidores constantes.

CAPÍTULO III

3. FASES DE CONSTRUCCIÓN DE LA OBRA

3.1 Reproducción artística

A lo largo de la investigación realizada en base a la temática planteada, se elaboraron aproximaciones de lo que hoy en día causa el excesivo uso de dispositivos y su tecnología.

Para esclarecer la idea principal y objetivo de la propuesta se realizaron una serie de distintos storyboards los cuales muestran el proceso defectuoso que un individuo protagoniza al ser dominado por la adicción digital. “Sin duda, el arte está atado al tiempo; especialmente, el tiempo puede existir en la creación de objetos artísticos como el video, el cual está hecho de tiempo: su estructura narrativa y técnica tiene inicio, desarrollo y fin” (Bracamonte, VIDEOARTE Y TIEMPO, 2013).

En la primera aproximación gráfica se muestra dicho proceso de una manera general y como un hombre cambia emocionalmente por el deseo de hacer uso de un dispositivo móvil. Vemos también cómo el hombre es parte de una vida social totalmente habitual la cual elige cambiarla al no sentirse íntegro y en sus cabales.



Imagen 7: Storyboard N° 1/ "INSIDE". (2021) Autores: Orly

Flores y Kenneth Rubira

Fuente de los autores: Orly Flores y Kenneth Rubira /

04/01/2022

Así mismo tomando el mismo lineamiento dentro la primera aproximación, nace un segundo storyboard, representando de forma directa las consecuencias de la utilización de los medios digitales.

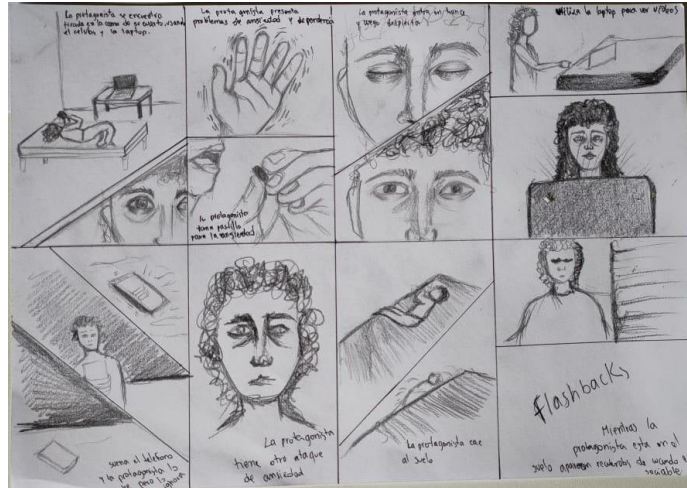


Imagen 8: Storyboard N° 2/ “INSIDE”. (2021) Autores: Orly

Flores y Kenneth Rubira

Fuente de los autores: Orly Flores y Kenneth Rubira /

Se realizó una estructura narrativa y un guión técnico del cual nos muestra paso a paso el desarrollo del video, tener tomas más exactas y sobre todo en cuanto al carácter interpretativo del personaje, servir como guía. Creando un ambiente tenso el cual permite proyectar el objetivo principal del video, causar caos audiovisual.

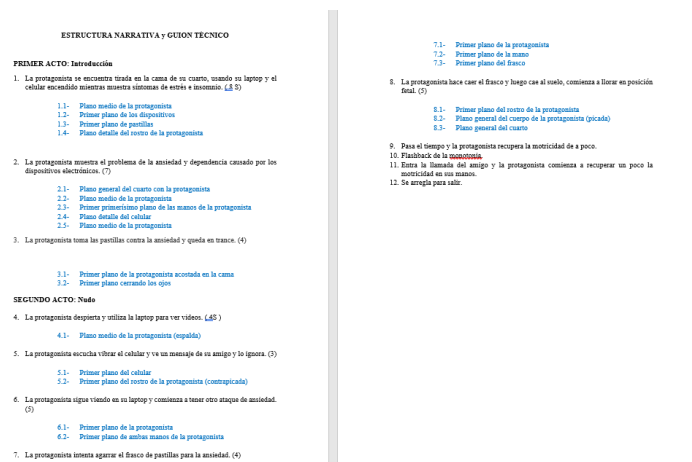


Imagen 9: Guion técnico / “INSIDE”. (2021) Autores: Orly Flores y

Kenneth Rubira.

Fuente de los autores: Orly Flores y Kenneth Rubira /

09/01/2022

3.2. Producción Artística

El trabajo de producción, en cuanto a la captura de videos, se realizó con la cámara del celular y para la edición fue Vegas pro 17. Como primer punto es elegir las escenas necesarias guiadas por el storyboard ya realizado con anterioridad, dándonos como resultado múltiples tomas de las cuales en la postproducción se pueda elegir la mejor, teniendo una mejor línea cronológica del video.

Como lo manifiesta Gonzales que “se produce realiza una variación en la producción de imágenes que van desde los distintos estilos artísticos de representación, hasta las técnicas de reproducción gráfica y la simulación de espacios por medio de lenguajes gestuales” (p. 252).

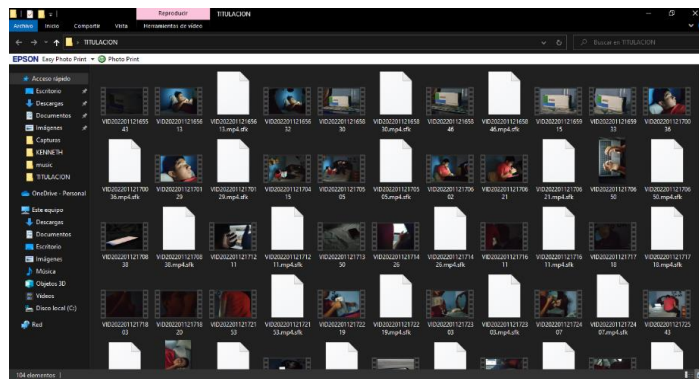


Imagen 10: Carpeta de recursos “INSIDE”. (2021) Autores:

Orly Flores y Kenneth Rubira

Fuente de los autores: Orly Flores y Kenneth Rubira /

16/01/2022

Se utilizaron elementos para la escenografía como la laptop del protagonista, este juega un papel importante dentro del concepto, ya que las luces y la intencionalidad de es de molestar al protagonista, sin embargo, este se ve reflejado por el brillo de la pantalla dándonos un contraste con el ambiente.



Imagen 11: Escenas y tomas de relleno “INSIDE”. (2021)

Autores: Orly Flores y Kenneth Rubira

Fuente de los autores: Orly Flores y Kenneth Rubira /
15/01/2022

Para la segunda propuesta se redujo el tiempo de producción, utilizando los elementos sonoros como parte principal del video y teniendo en cuenta la simbología dentro del video, pero conservando el concepto de incomodidad audiovisual.

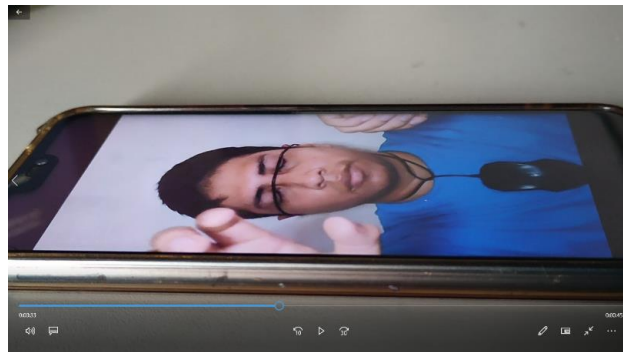


Imagen 12: Escenas y tomas de relleno “INSIDE” (2021)

Autores: Orly Flores y Kenneth Rubira

Fuente de los autores: Orly Flores y Kenneth
Rubira / 14/01/2022



Imagen 13: Escenas y tomas de relleno “INSIDE” (2021)

Autores: Orly Flores y Kenneth Rubira

Fuente de los autores: Orly Flores y Kenneth
Rubira/ 14/01/2022

3.3 Edición final de la obra

Para la postproducción del video se tomó en consideración la segunda propuesta, ya que al ser menos directa que la primera y dejando más abierta su interpretación, era la más idónea para el tema planteado. “La narrativa existente en el videoarte, aunque descifrable y legible, contiene elementos organizados narrativos de toda cualidad, que en conjunto forman una estructura dinámica y efusiva para su interpretación” (Bracamonte Ocaña, 2020)

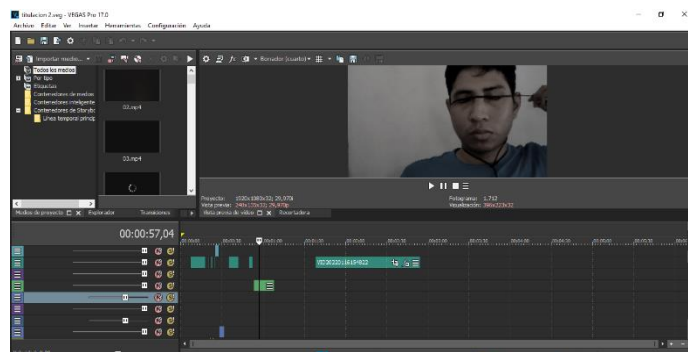


Imagen 14: Postproducción “INSIDE” (2021) Autores: Orly

Flores y Kenneth Rubira

Fuente de los autores: Orly Flores y Kenneth Rubira/
20/01/2022

No obstante, la primera propuesta se utilizó como elemento compositivo, así como se muestra en la imagen (13), dando como resultado “INSIDE”. “El desarrollo estético del video evoca con lo que la imagen presenta como producto final, bien sea de los objetos en su entorno o bien sea de los pensamientos del autor” (p. 258)



Imagen 15: Obra Final “INSIDE” (2021) Autores: Orly Flores
y Kenneth Rubira

Fuente de los autores: Orly Flores y Kenneth Rubira/
22/01/2022

CAPÍTULO IV

4. DISCUSIÓN CRÍTICA

4.1 Abordaje crítico-reflexión sobre la función de la obra.

La propuesta artística audiovisual aborda un tema de carácter actual como lo es el arte y sociedad deshumanizada por los medios digitales, donde se concentran las diferentes causas por las cuales el ser humano es visto como un objeto de manipulación que, hasta cierto punto, queda sin reacción alguna.

Los medios tecnológicos y el videoarte han compartido cierta analogía a lo largo de su desarrollo tanto técnico como conceptual. Hoy en día compartimos a diario producciones, corto o largo metrajes, pequeños fragmentos de videos en internet que son producidos gracias al diverso mundo tecnológico. Por ello, al admitir procesos generales de creación y producción ya son considerados una pieza artística audiovisual.

Para el desarrollo de esta filmación se aplicaron distintos procesos técnicos de fondo y forma, los cuales son establecidos hasta cierto punto e interés argumentativo del autor. Mismo que es notorio en el desarrollo de esta investigación y en su producción artística.

Como lo observamos en la obra de Valeria Andrade (*Imagen 5*) la cual expone una instalación de sala de viernes en una acera al aire libre y con la intervención de peatones que transitan por la misma zona. Por lo tanto, en relación a la producción audiovisual y con los mismos procedimientos, el formato y discurso de una obra van en dependencia del artista como tal, el cual expone una temática a través de recursos generados por el mismo círculo.

La representación visual en torno a la cromática, sonidos y tomas de relleno tienen la finalidad de incomodar y generar cierto reconocimiento en las personas que atraviesan por esta etapa de descontrol emocional.

“Inside” es una producción audiovisual, que nos muestra el concepto de deshumanización causado por los diferentes medios digitales buscando el hostigamiento por medio de recursos sonoros utilizados siempre en el diario vivir, nos adentra en el profundo sentir de desapego humano perdiendo el verdadero significado de sociedad. La propuesta artística busca romper los paradigmas del buen gusto, plantea un espacio crítico perturbador de la estética del caos propio de la sociedad.

CONCLUSIONES

Las artes en general son uno de los campos más amplios de expresión emocional, visual y creativa, es por eso que en esta era de contemporaneidad y como efecto de la evolución tecnológica, podemos crear de forma eficaz y con argumentos sólidos cualquier tipo de propuesta a partir de lo particular o colectivo.

Luego de haber culminado el proceso y con bases de la investigación teórica y práctica realizada, llegamos a la siguiente conclusión:

- La similitud de arte y tecnología pueden llegar provocar en el espectador un cierto nivel de cuestionamiento por el automatismo y sus consecuencias.
- A través de la propuesta artística, pudimos mostrar como el ser humano es hoy por hoy dependiente de las herramientas digitales permitiéndose desatender el mundo que lo rodea.
- Los dispositivos tecnológicos pueden ser el principal motivo de deshumanización, pero que también nos aportan de manera directa en el proceso creativo de una pieza artística.
- El video arte a más de ser considerado un arte de los nuevos medios, es el desconocido paradigma estético, el cual expone criterios de ser o no considerado arte debido a la experimentación de nuevos procesos.
- Al compartir la propuesta en redes sociales, el resultado de opiniones fue muy subjetivo, es decir, se crearon en base al sentimiento personal e impresiones desde el punto de vista crítico y que es lo que la obra transmite en dichas personas.

BIBLIOGRAFÍA

Andrade Córdova, J. (24 de 09 de 2012). ELECTROSHOCKS. QUITO, PICHINCHA, ECUADOR.

Andrade Córdova, J. (20 de 09 de 2021). *INTERART-E-SCENICA*. Obtenido de INTERART-E-SCENICA: <https://www.javierandradercordova.com/biografia>

Andrade, V. (2021). *EL APUNTADOR*. Obtenido de EL APUNTADOR: <https://www.elapuntador.net/portal-escenico/valeria-andrade>

Bracamonte Ocaña, M. A. (2020). ESTRUCTURAS NARRATIVAS DEL VIDEOARTE. 25. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5315/531562998003/531562998003.pdf>

Bracamonte, M. (2013). VIDEOARTE Y TIEMPO. *LA COLMENA*, 54. Obtenido de <https://lacolmena.uaemex.mx/article/view/5478/4080>

Bracamonte, M. (2013). VIDEOARTE Y TIEMPO. *LA COLMENA*, 54. Obtenido de <https://lacolmena.uaemex.mx/article/view/5478/4080>

Buck Morss, S. (2009). ESTUDIOS VISUALES E IMAGINACIÓN GLOBAL. *ANTIPODA. REVISTA DE ANTROPOLOGÍA Y ARQUEOLOGÍA*, 108. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81413110002>

Cruz Petti, B. (2012). ARTE Y SOCIEDAD: ¿UNA RELACION EN CRISIS? *RAZÓN Y PALABRA* , 3. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199524411063.pdf>

Fernandez Sanchez, N. (2013). TRASTORNOS DE CONDUCTA Y REDES SOCIALES EN INTERNET. *SALUD MENTAL*, s/p. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-33252013000600010

Gluzman, G. (07 de 03 de 2017). *MALBA*. Obtenido de MALBA: <https://www.malba.org.ar/ana-mendieta-alma-silueta-en-fuego-1975/?v=diario>

Gonzales, S. A. (s.f.). VIDEO TAPE IS NOT TELEVISION. *CUADERNOS DE MÚSICA, ARTES VISUALES Y ESCÉNICAS*, 258. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6343935>

Gonzales, S. A. (s.f.). VIDEO TAPE IS NOT TELEVISION: APROXIMACIÓN DE UNA ESTÉTICA DEL VIDEOARTE. *CUADERNOS DE MÚSICA, ARTES VISUALES Y ARTES ESCÉNICAS*, 252. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6343935>

León Mantilla, C. (2016). CUERPO, GÉNERO Y REPRESENTACIÓN EN EL VIDEOARTE ECUATORIANO. *CUADERNO DE MÚSICA, ARTES VISUALES Y ARTES ESCÉNICAS*, 203. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2970/297048612011.pdf>

León Mantilla, C. (2016). CUERPO, GÉNERO Y REPRESENTACIÓN EN EL VIDEOARTE ECUATORIANO. *CUADERNOS DE MÚSICA, ARTES VISUALES Y ARTES ESCÉNICAS*, 204. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2970/297048612011.pdf>

Levis, D. (s.f.). *TECNO-ARTE DIGITAL: APROXIMACIÓN*. BARCELONA. Obtenido de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/20039/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López Santín, J. (2021). LA SALUD MENTAL DIGITAL: UNA APROXIMACIÓN CRÍTICA DESDE LA ÉTICA. *REVISTA DE LA ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE NEUROPSIQUIATRÍA*, s/p. Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352018000200002

López Santín, J. M. (2021). LA SALUD MENTAL DIGITAL: UNA APROXIMACIÓN CRÍTICA DESDE LA ÉTICA. *REVISTA DE LA ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE NEUROPSIQUIATRÍA*, s/p. Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352018000200002&lang=es#B12

Marco, C., & Choliz, M. (2017). EFICACIA DE LAS TÉCNICAS DE CONTROL DE LA IMPULSIVIDAD. *TERAPIA PSICOLÓGICA*, 58. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>

Peralta Sierra , Y. (08 de 09 de 2021). *PROYECTOR / PLATAFORMA DE VIDEOARTE*.

Obtenido de PROYECTOR / PLATAFORMA DE VIDEOARTE:

<https://proyector.info/profile/marina-abramovic-cleaning-the-mirror-ii-1995/>

Roncallo Dow, S. (2013). VIDEO, VIDEOARTE Y ICONOCLASMO. 96. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/2970/297027568006.pdf>

Roncallo Dow, S. (2013). VIDEO, VIDEOARTE, ICONOCLASMO. *CUADERNOS DE*

MÚSICA, ARTES VISUALES Y ARTES ESCÉNICAS, 40. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/2970/297027568006.pdf>

Sánchez, S. (26 de 03 de 2019). *MEDIUM*. Obtenido de MEDIUM:

<https://medium.com/@serch.sanfer23/marina-abramovi%C4%87-c86acf5b6d31>

Vallazza , E. (2021). MUJER PIONERAS EN EL CINE EXPERIMENTAL Y VIDEOARTE

ARGENTINO. *CUADERNOS DEL CENTRO DE ESTUDIOS EN DISEÑOS Y*

COMUNICACIÓN, 203. Obtenido de

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=786&id_articulo=16332

Velazquez Sabogal, P. (2019). APROXIMACIONES AL VIDEOARTE EN

LATINOAMERICA (AÑOS SESENTAS Y OCHENTAS) Y COLOMBIA (AÑOS

NOVENTA A INICIOS DEL SIGLO). *EL ORNITORINCO TACHADO: REVISTA DE*

ARTES VISUALES, 27-37. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/journal/5315/531558884003/html/>