



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

EL ACOSO ESCOLAR VISTO A TRAVES DEL VIDEOARTE

**JACHO ALAÑA MARVIN HERMEL
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

EL ACOSO ESCOLAR VISTO A TRAVES DEL VIDEOARTE

**JACHO ALAÑA MARVIN HERMEL
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS

EL ACOSO ESCOLAR VISTO A TRAVES DEL VIDEOARTE

**JACHO ALAÑA MARVIN HERMEL
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

VILLOTA GARCIA FRANKLIN RENATO

**MACHALA
2023**

EL ACOSO ESCOLAR VISTO A TRAVES DEL VIDEOARTE

por Marvin Hermel Jacho Alaña

Fecha de entrega: 02-oct-2023 01:02p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2183516579

Nombre del archivo: MARVIN_JACHO.pdf (2.79M)

Total de palabras: 8571

Total de caracteres: 43793

EL ACOSO ESCOLAR VISTO A TRAVES DEL VIDEOARTE

INFORME DE ORIGINALIDAD

3%

INDICE DE SIMILITUD

3%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	revistas.unimilitar.edu.co Fuente de Internet	<1 %
2	Submitted to Escuela Politecnica Nacional Trabajo del estudiante	<1 %
3	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
4	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
5	mediacionartistica.files.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
6	www.artsper.com Fuente de Internet	<1 %
7	www-origin.dw-world.de Fuente de Internet	<1 %
8	cuttingunasalidafalsaaldolor.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
9	www.espiralesci.es Fuente de Internet	<1 %

10	catalonica.bnc.cat Fuente de Internet	<1 %
11	documents.mx Fuente de Internet	<1 %
12	es.unionpedia.org Fuente de Internet	<1 %
13	unaaltrademocraciaespossible.net Fuente de Internet	<1 %
14	www.caninum.com Fuente de Internet	<1 %
15	www.linguee.com Fuente de Internet	<1 %
16	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
17	revistas.apps.uepg.br Fuente de Internet	<1 %
18	www.asics.es Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Activo

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

El que suscribe, JACHO ALAÑA MARVIN HERMEL, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado EL ACOSO ESCOLAR VISTO A TRAVES DEL VIDEOARTE, otorga 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 tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara 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.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume 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.



JACHO ALAÑA MARVIN HERMEL

0706016987

DEDICATORIA

Dedicó el presente trabajo principalmente a Dios y a mi familia, a mis padres, Victoria Celi Chamba, Andres Avila Zhuma que me brindaron su total apoyo en todo lo que conllevo este proceso, desde el inicio de la carrera en el preuniversitario de artes plásticas hasta el día de hoy.

Se lo dedico también a los docentes, a la Lic. Marlyn Luna quien me impartió sus clases en el pre universitario y de la cual estoy muy agradecido por sus enseñanzas que me perduraron hasta la actualidad, a mis tutores encargados de la revisión de mi trabajo, quienes mecontribuyeron con sus conocimientos, dando comentarios y aportes al trabajo permitiendo así un buen desarrollo y correcta construcción.

Autor

Jacho Alaña Marvin Hermel

AGRADECIMIENTO

Agradezco por este trabajo principalmente a dios, por brindarme fuerzas durante todo lo que conllevo la realización de este proceso de titulación, a mi familia, a mis queridos padres, por tener la confianza en mí y comprenderme, entender mi postura en proseguir la presente carrera y apoyarme de principio a fin en todos los aspectos, tanto en lo económico como en lo emocional.

Especial agradecimiento a mi tutor principal, al Lic. Renato Villota quien además de aportar con sus conocimientos y realizar su rol como guía en este proceso de titulación, fue también alguien muy considerado con sus tutorados, en que consigan la mayor calidad posible en sus trabajos, una gran fuente de inspiración para mí en el campo del diseño gráfico y como tal, uno de los docentes más comprometidos en su área.

Agradezco también inmensamente la colaboración de mi actual pareja sentimental, Victoria Reyes, quien protagonizó la producción en general, aportando una calidad de interpretación impecable, con una muy excelente actuación acorde a lo que se buscaba representar en este trabajo, simplemente, no puedo estar más agradecido con ella, fue parte sustancial y principal de esta muy bien lograda obra.

Finalmente, agradezco a mis compañeros, quienes me brindaron su apoyo con ideas y opiniones al respecto de mi trabajo, a Daniela y Adson grandes amigos desde el inicio de la carrera y por extenderme su mano colaborando con indumentaria para el desarrollo del trabajo, a John por sus palabras de aliento y apoyo emocional durante el proceso, a compañeros externos al semestre al cual pertenezco, al excelente trabajo del artista The Fernando Maker por colaborar conmigo con la realización de ilustraciones digitales de los esbozos del guion.

Autor

Jacho Alaña Marvin Hermel

Indicé

RESUMEN	5
ABSTRACT	7
INTRODUCCIÓN	9
Capítulo I. Concepción del objeto artístico. Conceptualización del objeto artístico.....	11
Contextualización teórica del objeto artístico.	19
Capítulo II. Concepción de la obra artística. Definición de la obra.	28
Ficha técnica:	30
Fundamentación teórica de la obra.	31
Capítulo III. Fases de construcción de la obra. Preproducción artística.	34
Producción artística.	37
Edición final de la obra.	51
Capítulo IV. Discusión crítica.....	53
Abordaje crítico-reflexivo sobre la función de la obra.	53
Conclusiones.....	54
Bibliografía	55

Índice de imágenes

Imagen 1: Amor Pedestre (Marcel Pérez, 1914)	12
Imagen 2: Chaos and Creation (Salvador Dalí & Philippe Halsman, 1960)	13
Imagen 3: Chaos and Creation (Salvador Dalí & Philippe Halsman, 1960)	14
Imagen 4: Guerrilla Television (1971)	15
Imagen 5: Guerrilla Television (1971)	15
Imagen 6: Sleep (Andy Warhol, 1963).....	16
Imagen 7: Empire (Andy Warhol, 1964).....	17
Imagen 8: The Reflecting Pool (Bill Viola, 1977-80).....	18
Imagen 9: Panorama Santiago (Carlos Altamirano, 1981).....	20
Imagen 10: Five Seconds (Carlos Trilnick, 1982)	21
Imagen 11: Serie de tres: 2. El despertar del explorador francés Dr. Saffray “1864” (José Alejandro Restrepo, 1992)	22
Imagen 12: Sin título (sin principio, sin fin) (Santiago Reyes, 1998).....	24
Imagen 13: HIMNO Lado B (Gonzalo Vargas M, 2007).....	25
Imagen 14: Astronaut Haircut (Oscar Santillán, 2018)	26
Imagen 15: “El bullying por dentro” (Romina Aguirre, 2018).....	32
Imagen 16: Experimental time-lapse (Eva Velázquez, 2014).....	33
Imagen 17: Aproximación gráfica I. Chica preparándose para ir a clases (2023)	34
Imagen 18: Aproximación gráfica II. Chica agredida por otros estudiantes (2023)	35
Imagen 19: Aproximación gráfica III. Chica en su hogar pensando en lo ocurrido (2023)	35
Imagen 20: Guion general de la obra (2023)	36
Imagen 21: Preparación del espacio para las primeras secuencias (2023)	37
Imagen 22: Realización de capturas de prueba (2023).....	38
Imagen 23: Proceso de captura (2023)	38
Imagen 24: Frame 2 de la secuencia 1 (2023).....	39
Imagen 25: Frame 30 de la secuencia 5 (2023).....	39
Imagen 26: Frame 38 de la secuencia 8 (2023).....	40
Imagen 27: Frame 20 de la secuencia 14 (2023).....	40
Imagen 28: Captura de pantalla de la nube (2023).....	41
Imagen 29: Captura de pantalla del contenido de la secuencia 1 (2023).....	41
Imagen 30: Proceso de postproducción en Photoshop (2023)	42
Imagen 31: Eliminación de fondo en Photoshop (2023)	42
Imagen 32: Ajuste y aplicación de filtro en Photoshop (2023).....	42
Imagen 33: 2do frame de la prueba (2023).....	43
Imagen 34: Preferencias de edición del proyecto en Filmora (2023).....	44
Imagen 35: Configuración del proyecto en Filmora (2023)	44
Imagen 36: Prueba del proceso (2023)	45
Imagen 37: Captura de pantalla del contenido editado de la secuencia 1 (2023)	45
Imagen 38: Frame 13 de la secuencia 5 (2023).....	46
Imagen 39: Frame 24 de la secuencia 5 (2023).....	46
Imagen 40: Frame 32 de la secuencia 5 (2023).....	47
Imagen 41: Creación ASCII en frame 12 de la secuencia 14 (2023)	47
Imagen 42: Cut Out en frame 7 de la secuencia 12 (2023).....	48
Imagen 43: Frame 5 de la secuencia 13 con alto contraste experimental (2023).....	48
Imagen 44: Ensamblaje del material primera mitad (2023).....	49
Imagen 45: Ensamblaje del material segunda mitad (2023).....	49
Imagen 46: Producción ya exportada (2023)	51
Imagen 47: Obra subida en drive (2023)	51
Imagen 48: Quisiera No Callar (2023)	52

RESUMEN

EL ACOSO ESCOLAR VISTO A TRAVÉS DEL VIDEOARTE.

Autor:

Jacho Alaña Marvin Hermel

Tutor:

Lcdo. Villota Garcia Franklin Renato

El acoso escolar, un problema omnipresente en la sociedad actual, ha adquirido dimensiones alarmantes que requieren una profunda comprensión y conciencia. Este trabajo de titulación se sumerge en la problemática del acoso escolar, explorando su impacto en el contexto social, pero desde una perspectiva única: el videoarte. A través de una exhaustiva investigación y análisis, este estudio investiga cómo el videoarte puede servir como una plataforma efectiva para abordar y concienciar sobre el acoso escolar.

El enfoque principal se centra en cómo los videoartistas han utilizado este medio visual para transmitir las complejas facetas que permite este medio. Se examinan las obras de videoarte que abordan diversos temas como intimidación, victimización y sus consecuencias, además se analizará cómo estas creaciones capturan las emociones, las narrativas y los aspectos sociales relacionados con el acoso escolar.

Además, se considera la evolución histórica y la relevancia del videoarte como un medio de expresión en el contexto nacional e internacional. Se exploran las estrategias creativas utilizadas por los artistas para destacar diversos problemas, incluyendo la experimentación con la narrativa, el uso simbólico de la imagen y el sonido, y la aplicación de técnicas de montaje.

Este trabajo de titulación pretende contribuir a una mayor comprensión de las dinámicas del acoso escolar y la forma en que el arte visual puede sensibilizar y fomentar la reflexión en la sociedad. A través de la convergencia entre el arte y la problemática social, se busca promover un cambio positivo en la percepción y la acción en relación con el acoso escolar, destacando el poder del videoarte como una herramienta de concienciación y transformación social.

En última instancia, este estudio ofrece una mirada fresca y significativa sobre un tema crucial en el ámbito educativo y social, enfatizando la importancia de la creatividad y el arte como vehículos para abordar y combatir el acoso escolar en la sociedad contemporánea.

Palabras claves: Videoarte, experimentación, fotografía, concientización, acoso.

ABSTRACT

SCHOOL BULLYING SEEN THROUGH VIDEO ART

Author:

Jacho Alaña Marvin Hermel

Tutor:

Lcdo. Villota Garcia Franklin Renato

Bullying, a pervasive problem in today's society, has taken on alarming dimensions that require deep understanding and awareness. This degree work delves into the problem of bullying, exploring its impact on the social context, but from a unique perspective: video art. Through extensive research and analysis, this study investigates how video art can serve as an effective platform to address and raise awareness about bullying.

The main focus is on how video artists have used this visual medium to convey the complex facets that this medium allows. Video art works that address various topics such as bullying, victimization and their consequences are examined, and how these creations capture the emotions, narratives and social aspects related to bullying will be analyzed.

In addition, the historical evolution and relevance of video art as a means of expression in the national and international context is considered. The creative strategies used by artists to highlight various issues are explored, including experimentation with narrative, the symbolic use of image and sound, and the application of montage techniques.

This degree work aims to contribute to a greater understanding of the dynamics of bullying and the way in which visual art can raise awareness and encourage reflection in society. Through the convergence between art and social problems, we seek to promote a positive change in perception and action in relation to bullying, highlighting the power of video art as a tool for awareness and social transformation.

Ultimately, this study offers a fresh and significant look at a crucial issue in the educational and social sphere, emphasizing the importance of creativity and art as vehicles to address and combat bullying in contemporary society.

Keywords: Video art, experimentation, photography, awareness, harassment.

INTRODUCCIÓN

El videoarte es una forma de expresión artística que se basa en el uso de la tecnología del video para crear obras de arte que involucran tanto la imagen en movimiento como el sonido. A diferencia del cine o la televisión, el videoarte no se limita a contar historias o narrativas lineales, sino que busca explorar las posibilidades creativas del medio a través de la experimentación, la abstracción, la manipulación de imágenes y sonidos, y la combinación de elementos visuales y auditivos para crear nuevas formas de comunicación artística.

El acoso escolar, también conocido como bullying, es un problema grave que afecta a niños y adolescentes en todo el mundo. Este tipo de violencia se produce cuando un estudiante es acosado, intimidado, amenazado, insultado o agredido por otro estudiante o grupo de estudiantes de manera repetitiva y con intención de causar daño físico o psicológico. El acoso escolar no solo tiene un impacto negativo en la salud mental y emocional de las víctimas, sino que también puede afectar su rendimiento académico y su calidad de vida en general.

En este contexto, el videoarte se presenta como una herramienta valiosa para explorar y sensibilizar sobre el tema del acoso escolar. Además, es una forma de expresión artística que utiliza el medio del video para crear obras que combinan imagen, sonido y movimiento. A través del mismo, los artistas pueden abordar temas sociales, culturales y políticos de manera creativa y provocadora, desafiando las expectativas de la audiencia y generando reflexión y debate.

Esta propuesta implementará el uso de elementos como la técnica del time lapse donde se hará uso de fotografías capturadas previamente tras ser planificadas cierta cantidad de secuencias y escenas para ser posteriormente trabajadas en postproducción y añadir características particulares con fines de experimentación, como por ejemplo el fotomontaje o arte ASCII, para finalmente ser ensambladas en orden en un software de edición generando así una continuidad y movimiento en el paso de las imágenes.

En el presente trabajo, se abordará el tema del acoso escolar a través del videoarte, explorando el cómo esta forma de expresión puede ser utilizada como herramienta para visibilizar y sensibilizar sobre este problema. Se analizará algunas obras, se identificarán los recursos visuales y sonoros utilizados por los artistas para transmitir su mensaje, y se discutirá la eficacia de estas en la lucha contra el acoso escolar. Además, se propondrán algunas recomendaciones para el uso del videoarte como herramienta de prevención y concientización en el ámbito escolar y social.

Capítulo I. Concepción del objeto artístico.

Conceptualización del objeto artístico.

El videoarte, un área multidisciplinar, se lo puede definir como un medio artístico en el cual se emplean diversos elementos tecnológicos con el fin de capturar, crear y manipular artificialmente imágenes y sonidos, la cual son fundamentales en este tipo de expresión artística, aún más importante es el cómo se emplean, en el cómo se experimenta con nuevas herramientas y materiales para generar nuevos conceptos.

“Ponemos en relación las diferentes nomenclaturas que el concepto videoarte ha ido tomando desde su aparición a finales de los sesenta y principios de los setenta hasta la actualidad, como son videoarte, vídeo de creación e imagen en movimiento” (Aurelio & Antonio, 2014, pág. 88).

Es un movimiento artístico surgido a fines de la década de 1960 en EEUU y Europa, durante esos años se extendió por diversos escenarios del arte contemporáneo. Desde sus inicios, el videoarte se caracterizó por el desarrollo tecnológico y las nuevas creaciones en el campo digital, una iniciativa para adquirir comunicación alternativa y crítica activa mucho antes que los medios audiovisuales. Ofrece una amplia gama de tecnologías para explorar, sumergirse en recursos y explorar varias herramientas de audio y video.

También ha estado asociado a nuevas realidades artísticas generadas por las estructuras críticas de la televisión, el activismo social y otros canales de creación y transmisión (p.ej. net.art.) que nos obligan a plantearnos diferentes entornos de acción como colectivo, que amplía las referencias convencionales a los mundos subjetivos de sus creadores.

Cambia y amplía su campo de actividad desde finales del siglo XX hasta la actualidad. Lejos de ser un movimiento ahora, se ha convertido en un lenguaje propio en las artes visuales, evitando que la lógica de la disciplina se revele como compleja y problemática, tratando de especificarla y delinear, principalmente debido a su heterogeneidad la naturaleza donde el diálogo entre la creación artística y las nuevas tecnologías se sumaría a su

penetrante camino saturado de conceptos y formas, adoptando técnicas de otras disciplinas como el cine, la danza, la escultura, la arquitectura, la poesía, la animación o la pintura.

Según Carlos Trilnick (s.f) desde un punto de vista expresivo, el videoarte propone recursos y medios para explorar imágenes y sonidos electrónicos, propone nuevas formas de representación audiovisual y puede considerarse una continuación de la experiencia cinematográfica vanguardista de principios del siglo XX.

Como tal, antes de considerar siquiera lo que nos iba a llevar el conocimiento total de estos medios visuales si hay algo que simplemente no se puede pasar desapercibido es que antes de los mismos principios siempre ha estado presente la parte experimental, siendo en el mismo cine en donde se dio, que incluso se podría decir que fue la misma experimentación que llevó a que se generará esta separación completa a los medios de aquel entonces y lo que consigo conlleva a esta una nueva categorización al campo de las artes visuales.



Imagen 1: Amor Pedestre (Marcel Pérez, 1914)

Fuente: <https://bit.ly/41CqE6f>

Con una narrativa simple pero que transmitía muy claramente las intenciones de romance y seducción, en 1914 el actor Marcel Pérez nos dio quizás uno de los más acerbados principios fundamentales del video experimental, “Amor pedestre” un cortometraje de 6 minutos de duración en la que nos muestra el intento de alguien en conquistar a una joven con poco interés por él, lo que llama la atención de este filme es el ángulo de donde se está tomando y es el que se estará ocupando a lo largo de todas las escenas pues la idea de

Pérez fue que en vez de captar las expresiones faciales junto al cuerpo completo de los actores optó por capturar el movimiento de las piernas y los pies.

Tampoco podemos ignorar ciertos contextos sociales que tienen una enorme importancia en el surgimiento y desarrollo temprano del video como medio de expresión en una relación muy estrecha con el comienzo de la televisión, mucho más que la relación "dividida" del videoarte con otros medios. A mediados del siglo XX y tras la Segunda Guerra Mundial, las sociedades estaban abiertas al cambio económico, político, cultural y tecnológico.



Imagen 2: Chaos and Creation (Salvador Dalí & Philippe Halsman, 1960)

Fuente: <https://bit.ly/3wmvLci>

El arte de las décadas de 1960 y 1970 comenzó a centrarse en las tecnologías de la comunicación, pero fue definido principalmente por los grandes movimientos de derechos humanos. Para aquel entonces diversos artistas acotaron su videoarte a mediados de los años 60. "Chaos and creation" una imitación surreal sobre el arte de El Bosco y Piet Mondrian realizado por parte de Salvador Dalí y Philippe Halsman, en la cual el artista español hace burla del arte de estos dos artistas, fue expuesta en el museo MoMA de Nueva York en 2008, sin embargo, el hallazgo data de los años 90.

Además, en esta se exponen las consideraciones que el mismo Dalí tiene con respecto al arte contemporáneo y el arte moderno, con este metraje sus influencias con los nuevos medios son muy evidentes, la caracterización de la misma expresa en cómo se abunda mucho en este uso de los elementos que forman parte del desarrollo del concepto artístico de videoarte.



Imagen 3: Chaos and Creation (Salvador Dalí & Philippe Halsman, 1960)

Fuente: <https://bit.ly/3xZ6dT8>

“El video arte surge emparentado con las experiencias artísticas de vanguardia, buscando diferenciarse de la TV y el cine que intentaban asemejarse a la realidad” (Sabeckis, 2015, pág. 50).

Los video artistas se adentraron en el estudio de la manipulación de imágenes, alejándose de la narrativa convencional. No buscaban contar historias al estilo de la televisión o el cine, sino que se dedicaban a experimentar con la luz y el color. Además, empleaban expresivamente técnicas de montaje que involucran la yuxtaposición, incrustación y superposición de texto, así como la alteración de la duración a través de la aceleración. El Guerrilla Televisión un colectivo artístico que buscaba ser una contraparte a la TV de la época, junto con otras obras de video activismo y necesidad social, marcó el inicio de las primeras exposiciones de videoarte a mediados de la década de 1960, iniciadas por Nam June Paik, Wolf Vostell y Dan Graham, entre otros.

Durante ese tiempo la evolución de la televisión y del vídeo pasa a una etapa crucial en este sentido, de la mano de un grupo de creadores que utilizaron imágenes electrónicas y cámaras de vídeo como medio de expresión artística. Algunos de los capítulos de libro del colectivo contenían tanto sátiras como indicaciones con respecto hacia la información que se compartía en la televisión.

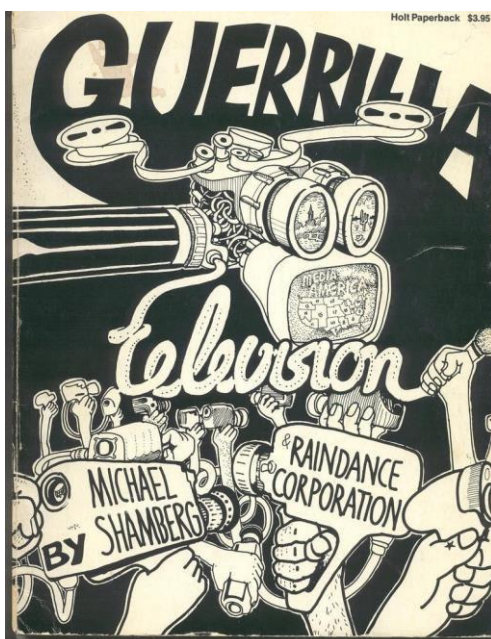


Imagen 4: Guerrilla Television (1971)

Fuente: <https://bit.ly/3XTfEyx>

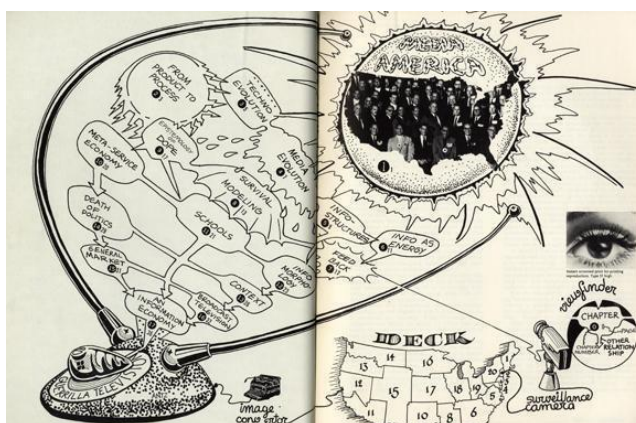


Imagen 5: Guerrilla Television (1971)

Fuente: <https://bit.ly/3XUPawO>

Innovación, experimentación con materiales, desafío a las reglas establecidas, activismo y creación de nuevos lenguajes son características que pueden vincularse a las vanguardias históricas, las cuales también se manifestaron en el cine, y fueron identificadas por los video artistas de las décadas del 60 y 70, convirtiéndose así en un fenómeno artístico que hace referencia a aquellas formas de expresión que se dieron en Europa entre 1920 y 1930, primero en la pintura y luego en otras disciplinas.



Imagen 6: Sleep (Andy Warhol, 1963)

Fuente: <https://bit.ly/3KLgFVV>

Warhol durante esta década empezó a adentrarse en la cinematografía, y no sólo adentrarse en la misma si no que darle un giro radical a la concepción del cine de aquel entonces, uno de sus primeros proyectos basados en la experimentación fue “Sleep” de 1963, en la cual Andy captura todo un ciclo de sueño que tiene su amante John Giorno estando completamente desnudo, con una duración de más de 5 horas y 20 minutos y teniendo alrededor de solo 9 personas en su exposición al año siguiente fue una realización a la que el mismo artista la denominaría como una anti-pelicula, concepto el cual también se aplicaría a su siguiente filme.



Imagen 7: Empire (Andy Warhol, 1964)

Fuente: <https://bit.ly/3KP7m7w>

Junto con la colaboración de John Mekas como camarógrafo se llevó a cabo la filmación de “Empire” el reconocido rascacielos de Nueva York, el largometraje consiste en una toma de cámara fija de más de 8 horas sin cortes al The Empire State Building, se puede observar desde cómo cierra el atardecer hasta el cómo se encienden las luces al ya anochecer. La intención de Warhol aquí cómo al igual que su anterior trabajo explicado fue diferenciarse, aplicar una opuesta al cine corriente de la época y extendiéndose con una duración mayor, Warhol imaginó conexiones novedosas entre el público y las películas en Empire y sus otras obras de cine mudo, que muy usualmente eran extensas y desconocidas.

De alguna manera u otra si hay algo que es propio de la video creación es en como siempre los medios que se tienen al alcance nos dan la posibilidad de abundar y adentrarnos aún más en lo que respecta a generar un concepto mismo de videoarte, o alejarse de esa idea que se tiene ya establecida.

Algo que Bill Viola tiene presente es que siempre hay una nueva forma de indagar en el pensamiento filosófico, los procesos de cambio, transfiguración, cosas que son muy concurrentes en sus obras donde se muestra este gran interés por el misticismo y la espiritualidad del ser humano. En su obra The Reflecting Pool podemos captar la forma en que juega con su trabajo en la posproducción, donde pareciese que el tiempo se detiene pero que ciertos elementos continúan fluctuando en ese entorno, Según como lo describe Viola:

"La pieza se refiere a la aparición del individuo en el mundo natural, una especie de bautismo" (Eai.org, s.f.).



Imagen 8: The Reflecting Pool (Bill Viola, 1977-80)

Fuente: <https://bit.ly/41B2CIQ>

Viola es una de las figuras clave en la producción de videoarte, uno de los más influyentes junto a Nam June Paik de esta disciplina, trabajando desde la década de los 70 ha demostrado una maestría en la implementación de tecnologías audiovisuales y exploración en conceptos universales.

La importancia del video radica en cómo se hace, construye, destruye, reconstruye, socializa y finalmente aprende; más que en su calidad técnica, que puede mejorarse o transformarse, pero no todo video producido se basa en la experiencia del autor (Jaramillo Henao, 2021).

Contextualización teórica del objeto artístico.

Si bien la historia particular de cada país le da un sello único a la creación de videos y documentales, en países de Latinoamérica, en su mayoría giran en torno a temas políticos y sociales, los creadores también trabajan realmente para abordar los aspectos más cotidianos y apremiantes de la singularidad de cada país, mostrando un desarrollo cultural y político.

Como se menciona en la plataforma Luz viajera (s.f.) el videoarte en América Latina no solo es la tendencia underground y abstracta más atrevida, es una oportunidad para cuestionar, difundir y exponer voces que muchas veces no tienen espacios para su propia expresión, y por ello debemos explotar todo su potencial.

Hay que tener en cuenta que, el contexto social en el que nació el videoarte fue muy diferente al de Europa y Estados Unidos, donde una de las principales preocupaciones del mundo del arte era la dictadura, la represión y la desigualdad social. Si bien puede ser difícil identificar límites claros o distinciones de tendencia entre las expresiones locales y las que se expresan en otras partes del mundo, la verdad es que estos temas son particularmente recurrentes, vulgares y controvertidos en América latina.

"Los creadores proponen sus particulares visiones de la historia desde perspectivas libres e intimistas, unas veces más poéticas y otras más performáticas, pero casi siempre cargadas de crudeza e ironía" (Baigorri, 2010, pág. 1).

Los trabajos encaminados a restaurar la identidad y la dignidad de las existencias y hechos pasados son comunes en muchos de los países que componen el amplio territorio de América Latina. También se expresan críticas explícitas hacia situaciones violentas, arbitrarias o represivas, así como crítica de eventos actuales y comentarios políticos, sociales provocativos y conmovedores sobre la importancia de las condiciones culturales.

"La vertiente política no ensombrece otro tipo de propuestas, de carácter conceptual, poético e incluso narrativo. Quizás debido a la diversidad cultural mencionada, la multiplicidad se ha tornado en una constante en el vídeo arte de Latinoamérica" (Alonso, 2002).

Conforme se han ido desarrollando las tendencias en el circuito del videoarte latinoamericano, este se fue generando con cierta complicación durante los ochenta y noventa, algo que sin embargo, de no ser por una serie de eventos que aportaron a la iniciativa de impulsar la video creación en la región, festivales en los cuales se exponen toda clase de producciones electrónicas que en más que decir son los de más larga trayectoria del continente, algunos a día de hoy continúan realizándose, tales como las bienales ofrecidas por la Asociación Cultural VideoBrasil y FIVA Festival Internacional de Videoarte de Argentina, aunque claro, si hablamos una de las iniciantes, en 1976 se llevó a cabo la primera muestra internacional de videoarte, la cual se dio en el Centro Colombo Americano en Bogotá donde se expusieron alrededor de 32 piezas.

Otros festivales que dieron la luz fueron la Bienal de Video de Santiago de Chile y el Festival Internacional de Videoarte de Perú o Festival Internacional de video/arte/electrónica. Este último siendo quizás el más interesante, un evento que buscó identificar perspectivas culturales, científicas y artísticas, que están sujetas a las innovaciones en el uso de las nuevas tecnologías, además que surgió como proyecto tras ser la sede del primer Festival de Videoarte en el Perú presentado en el año de 1977 por Jorge Glusberg y Alfonso Castrillón (Alta Tecnología Andina, s.f.).



Imagen 9: Panorama Santiago (Carlos Altamirano, 1981)

Fuente: <https://bit.ly/3kEDIY3>

Quizás uno de los momentos importantes en lo que respecta al videoarte tuvo lugar en Chile con la primera muestra en el respectivo país. Carlos Altamirano quien en sus obras encontramos una identificativa crítica hacia la historia del arte chileno, algo que es común de sus trabajos es el parodiar temas sobre las tradiciones del país.

En Panorama Santiago de 1981 por sus medios y con una cámara registra en plano secuencia su recorrido por los exteriores del Museo Nacional de Bellas Artes corriendo hasta la Biblioteca Nacional, podemos observar como la imagen se llega distorsionar constantemente, además de que en general está hecho en una manera de representar que es el mismo espectador el que está haciendo el trayecto, todo con el objetivo de hacer un frente al contexto dictatorial del Chile de aquel entonces.

En América Latina, los artistas solo tenían una cámara, una pantalla de reproducción, una versión rudimentaria y su propio ser. En consecuencia, encontramos que la mayoría de estos ejercicios se realizaron como en un plano secuencia, sin modificaciones que requieran de equipos complejos (Velasquez Sabogal, 2019).



Imagen 10: Five Seconds (Carlos Trilnick, 1982)

Fuente: <https://bit.ly/3Z61oU6>

Las formas de expresión que albergó la video creación en América Latina fueron de una manera en que solo ciertos personajes supieron adaptarse a la realidad que se vivía en cada parte específica del continente. Uno de estos y principal influencia del videoarte en Latinoamérica fue el argentino Carlos Trilnick en la que destaca su gusto por dirigir sus obras a cuestiones políticas y dar una perspectiva más experimental hacia lo que es el campo del video.

Muestra de esto es *Five Seconds* del año de 1982 junto a Fabián Hofman y Philip Schutz con una duración de 7 minutos, es quizás uno de sus primeros trabajos públicos, ya que en ese mismo año empezó a adentrarse en esta disciplina artística, aquí observamos como Trilnick experimenta con la imagen electrónica y el sonido usando de fuente el entorno propio del país y sumándole también a eso la participación de un performance grabado.

“La soltura de la edición determina gran parte de la frescura de este video iniciático, en el que las imágenes ceden al delirio creativo de sus autores” (Alonso, 2000).

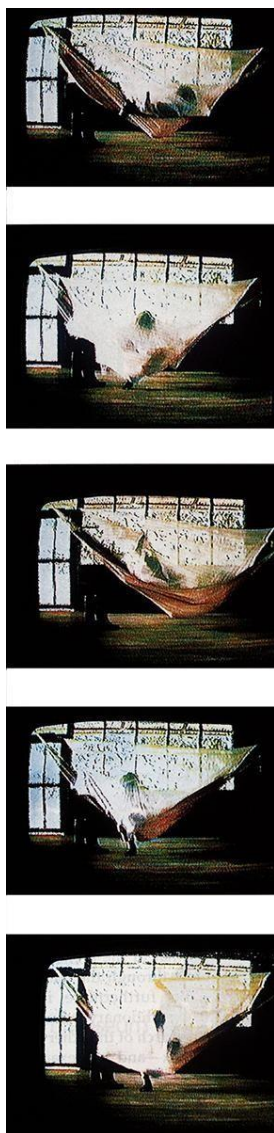


Imagen 11: Serie de tres: 2. El despertar del explorador francés Dr. Saffray “1864” (José Alejandro Restrepo, 1992)

Fuente: <https://bit.ly/3E4q6Ml>

Como se ha mencionado, existieron eventos los que permitieron impulsar esta iniciativa artística hacia la disciplina de la video creación, uno de estos como lo fue en el Centro Colombo Americano en Bogotá en 1976, donde inclusive expuso el reconocido Nam June Paik, además de este, muchas otras presencias internacionales. Años más tarde en el Festival Franco latinoamericano de videoarte 1992 donde expusieron alrededor de nueve trabajos de la selección colombiana, José Alejandro Restrepo dio quizás en lo que a mí respecta una notable presencia con su trabajo audiovisual.

Charalambos (1992) en su texto *Videoarte en Colombia* donde habla sobre: “Sin título, el despertar del explorador Francés Doctor Saffray y Malaria por Jose Alejandro Restrepo” pues trata de una serie de tres episodios muy cortos de planos-secuencia en los que las observaciones ideológicas, históricas y fisiológicas de la selva amazónica se expresan fundamentalmente con claridad y conceptualización inteligente.

Restrepo quien lleva trabajando con el videoarte desde 1986 es uno de los pioneros de este medio en Colombia, en sus obras plantea el cómo se muestran los momentos históricos desde una perspectiva artística, donde también hace combinación del mito para darle una nueva interpretación.

“Poco conocido y difundido, el videoarte latinoamericano presenta propuestas artísticas diversas que se alternan entre arte y política, ficción y realidad, violencia y compasión, reflexión y crítica, etcétera” (Riboulet, 2013, pág. 152).

Fijándonos ya en territorio nacional, si hablamos del arte ecuatoriano han existido muestras de videoarte dentro del contexto regional desde los años 90. Aunque, en los años setenta se hallan evidencias del uso experimental del video dentro del campo artístico, en Quito, Gustavo Corral y Alfredo Breihl las usaron precisamente con estos fines, y esto gracias a la llegada de las primeras grabadoras de video analógicas en 1976. También la presencia de reconocidas figuras del modernismo nacional incentivó al colectivo de artistas, además de la creación de nuevas tecnologías y medios de difusión, se generó todo un proceso artístico que provocó un cambio en la desmaterialización de la obra posicionando un discurso crítico contra el androcentrismo del arte nacional. (Lluisupa, 2019)



Imagen 12: Sin título (sin principio, sin fin) (Santiago Reyes, 1998)

Fuente: <https://bit.ly/3ZmjVvm>

“Sin embargo, a pesar de estos antecedentes, solo hasta mediados de los noventa el uso del video se populariza entre los artistas, y recién en los últimos años curadores, museos e instituciones le han dado el lugar que se merece” (León, 2016, pág. 206).

Fue quizás con el trabajo Santiago Reyes lo que le hizo consagrarse como pionero en videocreación por temáticas sobre género y sexualidad del cual al parecer es un género que incursiona muy a menudo por medio del vídeo. Los intereses del quiteño se centran más que nada en las relaciones sociales, culturales y del individuo como tal. Cuestiones como diferenciar el que pueden ver aquellos que otros no, la inestabilidad de las relaciones, la fluidez del origen y la pertenencia. Su obra Sin título (sin principio, sin fin) la cual fue expuesta y posteriormente censurada en la Bienal Internacional de Cuenca del 2007 por el ser considerada como una falta de respeto hacia los ahí espectadores y su moral, en esta se presenta una cadena de besos entre hombres donde se nos plantea este desprendimiento de lo convencional y del más allá de un simple deseo mutuo que podamos ver.

Encalada (2021) sobre la obra de Reyes menciona que, cuestiona los roles de género, muestra escenas de besos entre dos hombres en público, convierte el video en una herramienta multipropósito, permitiéndoles conectar el proceso de autoidentificación sexual y de género con el arte de involucrar la puesta en escena del cuerpo por medio de la captura de video que vincula el proceso.

El videoarte como medio artístico en Ecuador experimentó un punto de inflexión en los años 2000. Esto se debió a la proliferación de las nuevas tecnologías, que facilitaron la creación de contenido audiovisual. En ese momento, los programas de estudio en las escuelas de arte comenzaron a incluir el videoarte como parte de su currículo, con el objetivo de encaminarse hacia la contemporaneidad.



Imagen 13: HIMNO Lado B (Gonzalo Vargas M, 2007)

Fuente: <https://bit.ly/41BDdOS>

Alonso (2005) estéticamente hablando, la política en un sentido más amplio es una de las principales corrientes del videoarte latinoamericano. De alguna manera, se podría afirmar que el videoarte latinoamericano ha funcionado como un espacio experimental para probar diversas formas en las que el discurso artístico se relaciona con temas políticos, o incluso se podría considerar como un discurso político en sí mismo.

La principal característica de las producciones artísticas del quiteño Gonzalo Vargas M. Es como este se adentra en la indagación de temas que tratan dinámicas territoriales abordando también problemáticas como la relación entre la naturaleza con el progreso y la transformación que esto implica. Una de sus motivaciones ha sido proponer reflexiones sobre fenómenos culturales que, de manera reiterativa, se pueden ver en todo el continente.

Su obra HIMNO Lado B del 2007 es un video que explora la crisis política e institucional en el Ecuador de aquel momento. En este podemos apreciar de fondo el palacio de Carondelet y podemos escuchar como pista de audio el himno nacional del país, como finalidad de mostrar en cómo se prevalece a pesar de las dificultades que se presenten.

Conforme han pasado los años se fue desarrollando una plena adaptación hacia las temáticas a tratar, se empiezan a consolidar colectivos interesados en las propuestas relacionadas a la videoocreación, o los mismos artistas, que se empiezan a alejar de lo comúnmente establecido, aportando nuevas concepciones y formas de combinar los medios al alcance.



Imagen 14: Astronaut Haircut (Oscar Santillán, 2018)

Fuente: <https://bit.ly/3jXABdo>

Algo que se logra reflejar en las obras producidas por el artista visual Oscar Santillán, es cómo combina la práctica artística con la ciencia, la ficción, y la subjetividad no humana, influenciado también por muchas nociones norteamericanas algo que involucra en sus trabajos es una relación de las nuevas tecnologías con su parte quiteña indígena. En su obra Astronaut Haircut del 2018 un videoarte performance y, donde se logra apreciar la gran influencia de Bill Viola, en esta grabación logramos ver un proceso de corte de cabello, pero que de una manera inusual ya que se lo está llevando a cabo bajo el agua.

“El videoarte es vivir el arte a través de la globalización y herramientas como la tecnología que quiere expresar una sociedad culturalizada en todos sus ámbitos” (Arévalo Pineda, 2020, pág. 23).

La inclusión del videoarte en el ámbito artístico de Machala no ha tenido un impacto significativo en las artes visuales ni en el empleo técnico del video. La cuestión se fundamenta en que los artistas muestran una resistencia a experimentar con esta tendencia artística y siguen aferrados a enfoques más tradicionales. Parecen no estar interesados en esta innovadora propuesta, que les brindaría la oportunidad de explorar nuevos y creativos usos experimentales de esta corriente artística.

Si analizamos la situación desde una perspectiva económica, la insuficiencia técnica es simplemente una excusa, ya que es posible implementar la tecnología y llevar a cabo una investigación para desarrollar la obra. Al mismo tiempo, la falta de apreciación de la belleza del nuevo arte tecnológico señala una falta de interés cultural por parte del artista. Además, quizás uno de los aspectos más oscuros del arte es que el público descompone la obra, mientras que los críticos no profundizan en lo que el artista intenta expresar.

Logró que pareciera que estaba adoptando una actitud negativa incluso antes de escucharlo. Por lo tanto, debemos abordar un aspecto más representativo de manera que podamos alcanzar el deseado cambio positivo, ya que el arte en su esencia completa actúa como medio de comunicación y da voz a situaciones que se desarrollan en el contexto temporal.

La finalidad de las propuestas es concientizar a que el medio artístico principal sea el uso de esta disciplina visual en futuros proyectos de los estudiantes, tratar de alejarnos un poco de la idea de que siempre debemos inclinarnos a lo más típico y preestablecido de nuestras posibilidades, el hecho de cursar en la plástica no significa que siempre nos debamos afianzar en el objeto de estudio más concurrente, podemos ir más allá, no incluso con el área de la videocreación, sino más bien en potenciar todo lo que es menos aprovechado de otros campos del arte.

Capítulo II. Concepción de la obra artística.

Definición de la obra.

La propuesta se compone de varios elementos, y para su adecuada creación se ha fundamentado en un campo artístico esencial, el videoarte. No obstante, es necesario decir que también se emplea el uso de la fotografía para la construcción de esta videocreación, a través de esta disciplina, el punto de partida de la obra radica en el proceso de recopilación de información sobre el tema en cuestión y la comunicación acerca del acoso escolar.

Como lo menciona Yasmín Salazar (2022) Al hablar de acoso escolar nos referimos a la conducta agresiva o dañina intencional que se repite de forma continua por parte de una o varias personas hacia otro compañero. El acosador reconoce que tiene una posición de superioridad en términos de fuerza o poder respecto a la víctima, y así inicia el ciclo de acoso.

La producción de esta obra de arte se centra en lo visual, y se espera que el espectador pueda captar el mensaje tanto en lo audiovisual como en lo tangible. El objetivo es generar una toma de conciencia respecto a lo que se considera el factor principal amenazado por estas agresiones, las cuales solo causan más sufrimiento y pueden dar lugar a trastornos que afecten la salud mental y física del estudiante involucrado.

En base a la aplicación de una múltiple secuencia rápida de imágenes, de las cuales al unir las y darles un determinado tiempo a cada elemento en una línea de tiempo irán generando un visible movimiento, y esto, más que nada, para apearnos al concepto base y puro de esta infravalorada disciplina de la videocreación, imágenes en movimiento.

En cada secuencia que se realizará tendrá como fin captar la esencia de un notorio cambio durante lo que vaya avanzando el metraje, en cómo estos maltratos irán deteriorando la forma de vivir de esa persona, donde cada imagen será trabajada en una posproducción para representar el miedo, frustración, ansiedad, depresión, tristeza, soledad y la vulnerabilidad humana ante amenazas. Sin embargo, además también, en cómo afrontarlas y poder llegar a erradicarlas al no callar ante el hostigamiento de estas situaciones.

Cada persona es un mundo y extrae la esencia de su entorno de manera idiosincrásica, es de ahí que cada persona tenga una preferencia por un tipo de arte que va de lo más figurativo a lo más abstracto. Entender el Arte, es entender una parte íntima de la Psicología. (Vilchez et al. 2018, pág. 36).

Para la difusión de la obra en primera instancia será compartida por medios virtuales, el principal motivo es aprovechar la influencia de las redes para poder llegar más que nada a ojos de quienes se puedan sentir identificados, donde lo gráfico de este material les puede servir como una muestra de lo que conlleva vivir con estos maltratos, ya que además hay que considerar, que las redes también sirven en parte como un escape, un refugio para las víctimas que tienen que lidiar con estos abusos constantemente, como tal, el público al que mayormente se busca llegar es a los jóvenes y de cierta medida a padres de familia. Parte de esta obra también va dirigida a quienes generan el conflicto, en el que puedan comprender cómo sus acciones afectan en gran medida a la vida de un estudiante.

"Las redes sociales han dado la oportunidad a gran número de creadores de hacerse un hueco como artistas en muchas ocasiones sin esperarlo ni pretenderlo. Usuarios que simplemente subían sus creaciones a alguna red para compartirla con otros usuarios" (Martorell Fernández, 2016, pág. 228).

Para una posible exposición en público de la propuesta a realizarse, el cómo se mostrará será estableciendo un espacio donde de manera ordenada se coloquen 4 televisores del mismo tamaño, formando así un algo parecido a un cubículo, esto para cumplir una función ciertamente educativa, ya que presentar la producción por este medio tecnológico permite que el contenido que se muestre se establezca como una forma mediática de enseñanza hacia público. Las fuentes de luz en ese caso los televisores proyectarán de forma paralela la obra, siendo lo único perceptible y poder captar la atención del espectador hacia lo que sería el video siendo reproducido en bucle en cada uno de los lados de manera consecutiva, esto también permitiendo que no se pierda visibilidad de la obra.

Ficha técnica:**Título:** Quisiera no callar**Autor:** Marvin Jacho**Año:** 2023**Técnica:** Time lapse/Bucle**Dimensiones:** Relación de aspecto 1:1**Resolución:** 1512×1512 px**Duración:** 52 segundos

Fundamentación teórica de la obra.

Teniendo en cuenta los eventos que están implicados en esta problemática, es fundamental ser conscientes de lo que está ocurriendo y reflexionar sobre los datos preliminares vinculados a esta situación.

"A nivel nacional, el acoso escolar afecta al 23% de estudiantes entre 11 y 18 años, es decir que 1 de cada 5 estudiantes ha sido víctima de un acto violento de manera reiterativa" (UNICEF, 2017).

En líneas generales, se puede observar una marcada afectación en lo que respecta a este tipo de abusos, y la visibilidad y preocupación se hacen notorias. Incluso algunas organizaciones fundamentan su existencia en la amplia prevalencia de estos casos, especialmente con la proliferación de nuevos medios tecnológicos, que a lo largo de los años no han hecho más que agravar esta problemática.

En una investigación realizada por el Ministerio de Educación (2018) indica que, se llegó a la cantidad de 1.461 casos de acoso en el país desde 2014 hasta el 28 de mayo de 2018. Donde se refleja que el 48,8% de mujeres son víctimas de estos abusos frente al 48,7% de hombres, y es entre los 10 y los 14 años cuando más se concentran.

La preocupación en torno al problema del acoso es de gran magnitud, y para abordarlo eficazmente, es necesario implementar métodos que contribuyan a la reducción de la violencia entre los estudiantes. Por ejemplo, se puede comenzar por el hogar, donde los padres deberían promover el diálogo, brindando un ambiente en el cual los jóvenes puedan desarrollar suficiente confianza para expresar sus sentimientos e inquietudes que surgen durante su día en la escuela.

Según Denisse Salazar et al. (2021) En cuanto a la educación en Ecuador, los tipos de acoso más destacados incluyen el acoso psicológico, que se manifiesta por sobrenombres ofensivos y vulgaridades; el acoso verbal, mediante la propagación de habladurías; y el acoso físico, a través del robo de pertenencias de la víctima. El bullying es más común en las aulas, áreas de recreo, instalaciones deportivas y baños de las escuelas ecuatorianas.

Este tipo de acciones llega incluso a no solo dañar a las víctimas sino también genera consecuencias negativas para los perpetradores y los transeúntes.

Se puede llegar a saber el motivo por el cual ocurre si se realiza una debida investigación, pero existen muchas razones para esto, las más habituales son la organización sociocultural, familiar y escolar. A veces hasta incluso en casos más graves puede conllevar a pensamientos fatalistas si no se llega a determinar a tiempo la fuente de estas situaciones.

"El acoso escolar es una conducta típica, antijurídica y culpable. Acerca de la tipicidad, el acoso escolar puede llegar a ser un tipo penal, puesto que sería una conducta que va en contra de la ley" (Aguilar Guevara & Vintimilla Moscoso, 2019, pág. 67).

El videoarte es un medio de expresión en donde la principal intención del creador es poder transmitir ideas, conceptos y sentimientos, generando así una reflexión en el espectador. Los elementos que se pueden involucrar en esta propuesta pueden resaltar más que nada en ser gráficamente descriptivos en la parte del discurso de la obra, más que todo en lo que respecta al tema en cuestión.

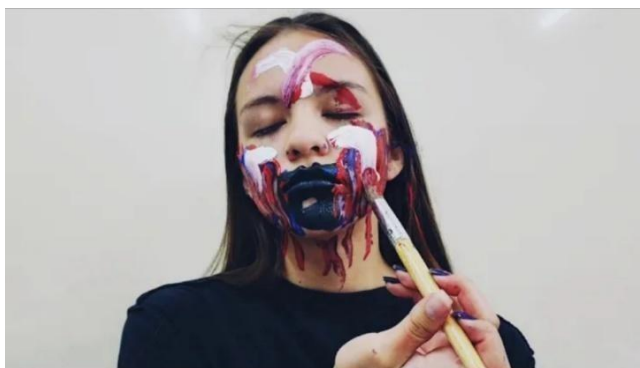


Imagen 15: “El bullying por dentro” (Romina Aguirre, 2018)

Fuente: <https://bit.ly/3DD0KUR>

El time-lapse es un procedimiento que por el cual a diferencia de realizar un video de corrido se aprovecha más del uso de las imágenes para generar movimiento, ya que para este se tiene que capturar una secuencia de fotos, una cada determinado tiempo, y que, al momento de pasarlas a un proceso de posproducción se emplea un software de edición que nos permita asignar a cada imagen tomada un tiempo y así al fusionar todos los elementos generamos un tipo de cámara rápida.



Imagen 16: Experimental time-lapse (Eva Velázquez, 2014)

Fuente: <https://bit.ly/450aUuw>

Puede ser muy interesante el uso que se le pueda dar a esta maravillosa técnica, el valor que se le puede atribuir a cada captura realizada resulta en algo que pueda servir para aportar algo particularmente significativo a cada milisegundo del metraje, es algo de lo que estoy más que seguro, muchos buscan al momento de empezar una producción audiovisual, y es algo que yo busco, darle una característica singular, experimental y expresiva a cada frame de ese video, que se apegue al contexto en el que se está centrando e involucrar los elementos necesarios para dar esa finalidad a la obra, ser esa voz de comprensión sobre este problema.

"El arte requiere de un trabajo cooperativo, de conocer otros lenguajes, el trabajar con mentes abiertas... Todo esto, ayuda a prevenir situaciones de violencia y acoso escolar" (Hernández Rey, 2021, pág. 44).

Capítulo III. Fases de construcción de la obra.

Preproducción artística.

Esta propuesta al tratarse de un trabajo en el campo de la videocreación y no ser una obra individual o completamente física en términos de presentación como tal nos permite la posibilidad de trabajar apegados a procesos de planificación propios de una producción audiovisual, en este caso realizar un tipo de guion con el contenido que será expuesto ante el espectador.

La obra está pensada para ser realizada en base al tema del acoso escolar en el contexto local, por lo que ya habiendo previamente fundamentado el uso de este medio para la comprensión psicológica que implica esta problemática y ya teniendo mayor entendimiento sobre lo que respecta al acoso e influencia social en el país, podemos dar pie a lo que se busca representar principalmente en esta producción, el sentir de los jóvenes estudiantes por estos abusos.

Para esta se desarrollará presentando una historia corta de principio, pero sin fin, ya que se irá repitiendo constantemente. En esta se mostrará a una joven iniciando su jornada estudiantil la cual se muestra entusiasmada por empezar sus clases, muestra su trayectoria hasta su institución, al estar ahí se presenta a sus compañeros, posteriormente salen a un receso donde ella es abusada y silenciada, tras eso regresa a su casa pensando en lo ocurrido incluso en su mismo hogar, donde empieza a generarle un trauma y miedo al pensar en el hecho de que al siguiente día debe volver ahí y que no pueda expresar sobre lo que le ocurre.



Imagen 17: Aproximación gráfica I. Chica preparándose para ir a clases (2023)

Fuente: El autor



Imagen 18: Aproximación gráfica II. Chica agredida por otros estudiantes (2023)

Fuente: El autor



Imagen 19: Aproximación gráfica III. Chica en su hogar pensando en lo ocurrido (2023)

Fuente: El autor

Como tal los elementos a emplearse durante las secuencias de este time lapse son varios, pero quizás el más destacable entre estos es el fotomontaje, es imprescindible el más necesario, ya que al tratarse de imágenes en secuencia se puede recurrir a esta forma de trabajo ajustando muchas cuestiones como por ejemplo el no tener que obligatoriamente llevar equipo y realizar las capturas en el exterior, así no arriesgamos las herramientas y a quienes los que estaremos ahí realizando la producción, aunque de todas maneras, se tendrá que realizar capturas que servirán de fondo para cada imagen, aun así el riesgo es menor ante el tiempo que puede tomar hacer esas tomas.

Guion General - Tema: Acoso Escolar en el Contexto Local

Time Lapse/Loop Duración: 56 seg
 5 frames por segundo - 4 seg cada secuencia
 Relacion de aspecto 1:1 - 14 Escenas
 1512x1512
 Angulación: Frontal

Escena 1 interior
 día - habitación
 Secuencia 1
 Plano medio corto
 La chica se alista para ir a clases

Escena 2 exterior
 día - calle
 Secuencia 2
 Plano medio
 La chica se dirige a su institución

Escena 3 interior
 día - aula de clase
 Secuencia 3
 Plano medio corto
 La chica llega a su institución se presenta a su clase y se sienta

Escena 4 exterior
 día - patios de institución
 Secuencia 4
 Plano medio
 La chica sale al receso y se dirige al patio

Escena 5 exterior
 día - patios de institución
 Secuencia 5
 P.M.C/ P.P/ P.P.P/ P.D
 Varios chicos se acercan a molestar a la chica

Escena 6 interior
 día - aula de clases
 Secuencia 6
 Plano medio corto
 La chica regresa a su salón atemorizada

Escena 7 exterior
 tarde - calle
 Secuencia 7
 Plano medio
 La chica sale de su instituto y se dirige a su casa

Escena 8 interior
 tarde - Casa
 Secuencia 8
 Plano medio corto
 La chica llega a su hogar y se pone a pensar en lo ocurrido

Escena 9 interior
 tarde - habitación
 Secuencia 9
 Plano medio
 La chica se alista para ir a dormir

Escena 10 interior
 noche - habitación
 Secuencia 10
 Plano medio corto
 La chica se acuesta a dormir

Escena 11 interior
 noche - habitación
 Secuencia 11
 Plano medio
 La chica se levanta al no poder dormir

Escena 12 interior
 noche - habitación
 Secuencia 12
 Plano medio corto
 La chica se imagina a sus abusadores

Escena 13 exterior
 día - institución (sueño)
 Secuencia 13
 Plano medio
 La chica se encuentra atrapada en un ciclo de acosos

Escena 14 interior
 día - habitación
 Secuencia 14
 Plano detalle / Plano medio corto
 La chica se despierta del sueño, se quita una cinta e intenta hablar

Imagen 20: Guion general de la obra (2023)

Fuente: El autor

Producción artística.

Como tal para el proceso de la obra se inició con la preparación del espacio donde se realizaría las tomas en secuencia de toda la producción, tanto como, la iluminación, colocación y comodidad se tomaron en consideración para el procedimiento. Para la captura de las imágenes se hará uso de un teléfono celular, donde será colocado en el centro donde también estará el sujeto principal de la obra. Hay que considerar que detalles técnicos como iluminación, empleando una iluminación de 3 puntos, y el tipo de plano, irán variando dependiendo de las secuencias y escenas en cuestión.



Imagen 21: Preparación del espacio para las primeras secuencias (2023)

Fuente: El autor

Tras ya habiendo establecido el lugar donde realizaremos las capturas de imagen y habiendo acomodado de manera adecuada la iluminación para las primeras secuencias de la primera escena se procedió a realizar varias pruebas para comprobar el cómo se vería en la producción final y hacernos algunas ideas de como quedaría para también realizar varias correcciones también. En cuanto a la persona que contare con su participación en la obra es alguien que está familiarizado con este tipo de situaciones, quizás no a un grado tan extremo, pero vivió muchas experiencias relacionadas al tema, además de que, contaba con mi visión de cómo también pase por esas vivencias por lo que teníamos una base sustancial de lo que se busca expresar en la producción.



Imagen 22: Realización de capturas de prueba (2023)

Fuente: El autor

En los aspectos técnicos a mencionarse para su producción en su totalidad la angulación será frontal, más tanto los planos irán variando en cada escena y secuencia, de una manera casi secuencial pasamos en su mayoría de un plano medio a un plano medio corto y así hasta puntos concretos de las capturas donde los planos irán desde el medio hasta el detalle, así mismo la cantidad de imágenes variará más en base a la que se está trabajando que son 5 imágenes por segundo, mientras que cada secuencia tendrá una duración de 4 segundos, como tal, contará con alrededor de 14 secuencias y 14 escenas respectivamente.



Imagen 23: Proceso de captura (2023)

Fuente: El autor



Imagen 24: Frame 2 de la secuencia 1 (2023)

Fuente: El autor



Imagen 25: Frame 30 de la secuencia 5 (2023)

Fuente: El autor



Imagen 26: Frame 38 de la secuencia 8 (2023)

Fuente: El autor



Imagen 27: Frame 20 de la secuencia 14 (2023)

Fuente: El autor

La producción duró alrededor de 4 semanas, ajustándose a horarios y considerando la disponibilidad de mi compañera se consiguió realizar completamente todas las capturas y revisión también de la cantidad de imágenes de cada secuencia.

En cuanto a cómo se ordenarán y demás se optó por guardarlas en una nube de drive ordenándose respectivamente, y considerando el orden de cada imagen para cada secuencia siendo algo muy importante ya que, si una imagen no corresponde con el numeral correcto puede generar confusión y sería un problema complicando mucho el proceso de postproducción.



Imagen 28: Captura de pantalla de la nube (2023)

Fuente: El autor

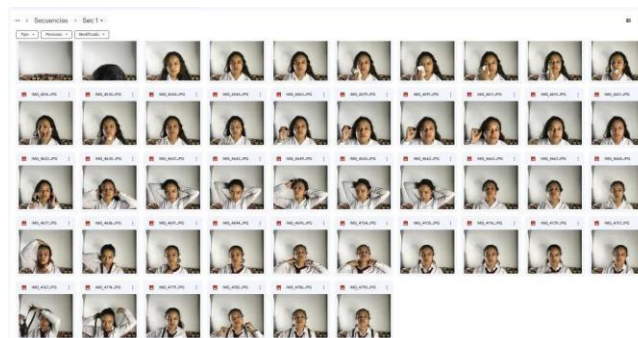


Imagen 29: Captura de pantalla del contenido de la secuencia 1 (2023)

Fuente: El autor

Una vez respaldada la información pasamos a la parte más sustancial del proyecto, la postproducción, para esto haremos uso de un software de edición de imágenes, en este caso Photoshop, para tanto quitar el fondo de cada uno de los frames como para también experimentar y darles ciertas características significativas a cada una de las imágenes en momentos concretos de la obra.

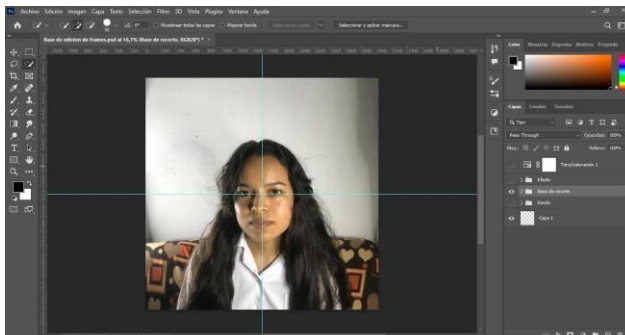


Imagen 30: Proceso de postproducción en Photoshop (2023)

Fuente: El autor

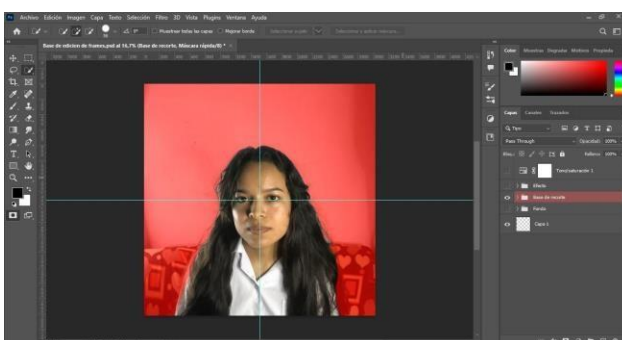


Imagen 31: Eliminación de fondo en Photoshop (2023)

Fuente: El autor

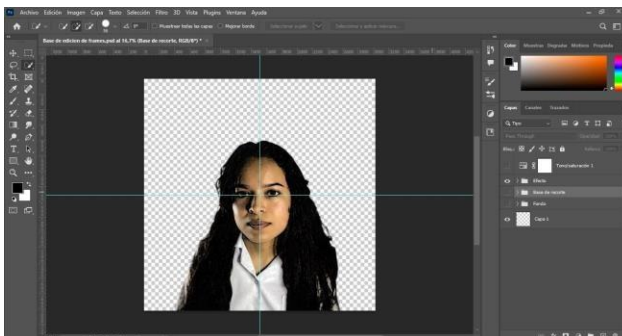


Imagen 32: Ajuste y aplicación de filtro en Photoshop (2023)

Fuente: El autor

Se aplicó de forma consecutiva este proceso a lo largo de lo que es esta secuencia, ya que se ocuparía de esta para hacer una prueba tanto del como llevara el ritmo del video como también haciendo consideración del recurso auditivo y movimiento entre cada frame e inclusive el mismo fondo. En cuanto al fondo y los que más adelante se emplearían para cada escena serían dibujados y escaneados para ser luego digitalizados y tener una mayor visualización de estos.



Imagen 33: 2do frame de la prueba (2023)

Fuente: El autor

Para esta prueba haríamos uso de un software de edición de videos como lo es Filmora, sin embargo, tendría que ser modificado en aspectos generales para poder importar los elementos y que al momento de colocarlos en la línea de tiempo tengan ajustado un determinado tiempo de cada imagen para cada segundo, además de también la resolución y dimensión del proyecto en cuestión. Las imágenes irán colocadas como tal una tras otra para que tal cual genera ese movimiento, tanto esto apegándose literalmente al propio concepto de videoarte como también al del propio time lapse, y si bien ser casi un estilo tipo stop motion.



Imagen 34: Preferencias de edición del proyecto en Filmora (2023)

Fuente: El autor

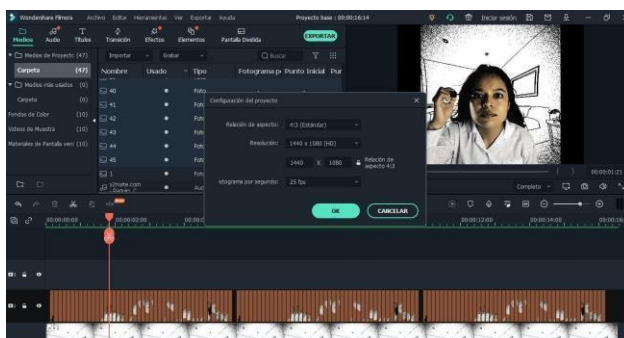


Imagen 35: Configuración del proyecto en Filmora (2023)

Fuente: El autor



Imagen 36: Prueba del proceso (2023)

Fuente: <https://bit.ly/3LsPD5B>

Ya habiendo corroborado cualquier inconveniente o mal ajuste en el proyecto se lo considera para ser corregido posteriormente. Con esto mostrado podemos ya hacernos una idea de cómo quedaría y el ritmo que llevaría, por lo que, como anteriormente se explicó se fue guardando cada una de las imágenes editadas a la nube en su carpeta de secuencia respectivamente y numerándolas en el orden que irían.

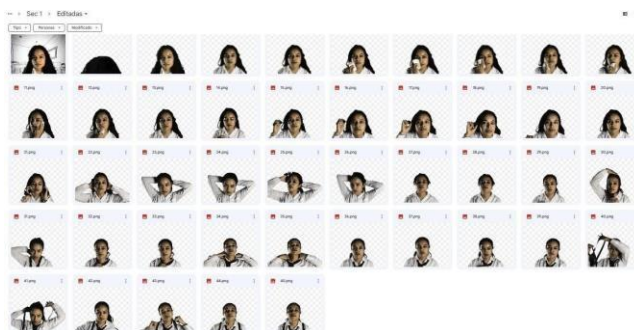


Imagen 37: Captura de pantalla del contenido editado de la secuencia 1 (2023)

Fuente: El autor

La parte en cuanto a experimentar con la imagen está muy involucrada en este momento de la postproducción puesto que aquí y con el cómo se está manejando la obra de videocreación da la posibilidad de emplear elementos que pueden aportar a algo significativo a cada segmento del proyecto.

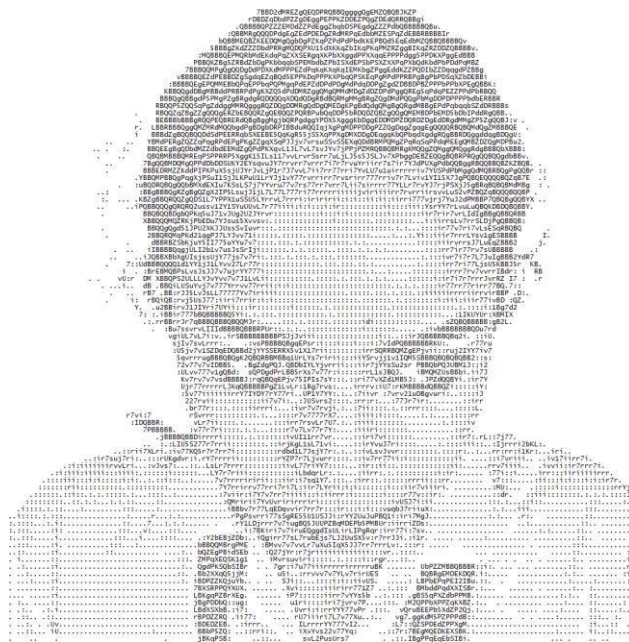


Imagen 38: Frame 13 de la secuencia 5 (2023)

Fuente: El autor

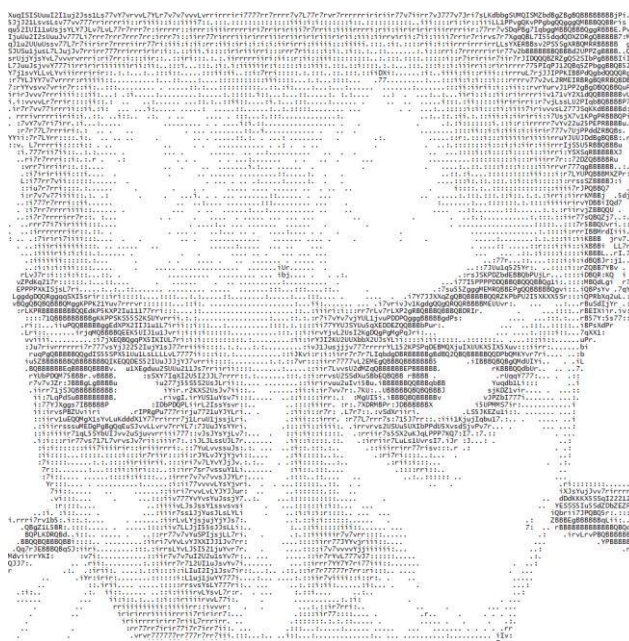


Imagen 39: Frame 24 de la secuencia 5 (2023)

Fuente: El autor

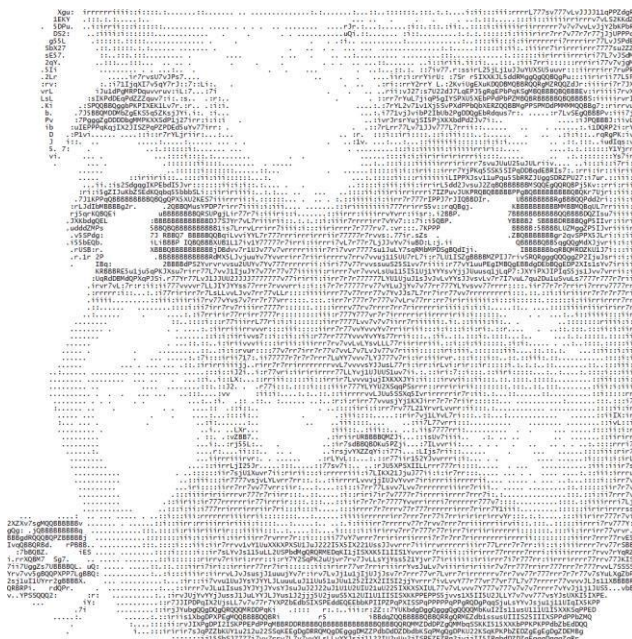


Imagen 40: Frame 32 de la secuencia 5 (2023)

Fuente: El autor

El arte ASCII es un elemento que con su estilo visual simple y a la vez conmovedor, puede acentuar el contraste emocional que se vive en situaciones de acoso escolar. La combinación de la estética básica de ASCII con el tema complejo del acoso puede enfatizar aún más las emociones crudas, simbolizar la lucha interna y crear una experiencia visual que refleja las complejidades de este problema social por medio del uso de caracteres y líneas básicas de este estilo y que puede representar la vulnerabilidad de las víctimas de estas situaciones.

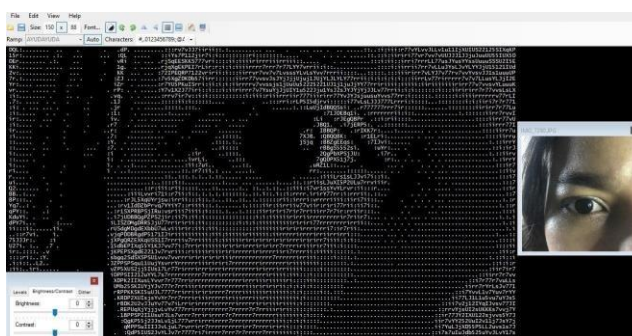


Imagen 41: Creación ASCII en frame 12 de la secuencia 14 (2023)

Fuente: El autor

El acoso escolar a menudo se basa en juicios superficiales y estereotipos. Las víctimas y los agresores a veces son vistos y tratados de manera superficial, reduciéndose a "etiquetas" o imágenes superficiales sin tener en cuenta sus verdaderas identidades.

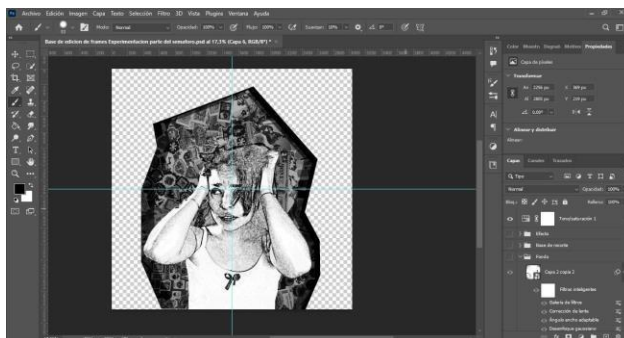


Imagen 42: Cut Out en frame 7 de la secuencia 12 (2023)

Fuente: El autor

El "cut out", una variante de la animación en stop motion, tiende a simplificar las imágenes y enfocar la atención en las formas y los colores esenciales. Utilizar recortes visuales podría ser una metáfora efectiva para representar la resistencia y el deseo de liberación de las víctimas, la sensación de fragilidad y vulnerabilidad, lo que puede reflejar de manera eficaz su experiencia.

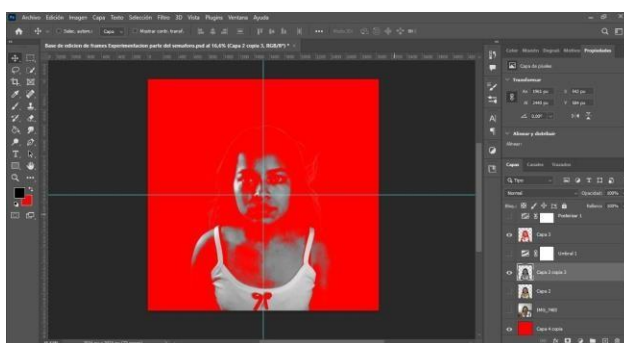


Imagen 43: Frame 5 de la secuencia 13 con alto contraste experimental (2023)

Fuente: El autor

El alto contraste entre luces y sombras puede intensificar las emociones y los sentimientos en una imagen. Puede simbolizar la dualidad de la experiencia del acoso escolar, donde la vida de la víctima puede oscilar entre momentos de claridad y oscuridad, seguridad y peligro, puede ser una herramienta poderosa para transmitir la gravedad de las situaciones, el miedo, la ansiedad y el conflicto emocional que experimentan las víctimas.

Tras ya haberse modificado en este proceso de postproducción todas las imágenes donde tendrán características mucho más definidas se pasó a la otra parte de este proceso, el ensamblaje y edición de todo el material.

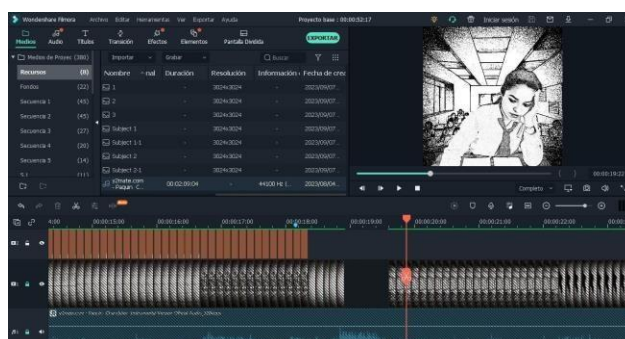


Imagen 44: Ensamblaje del material primera mitad (2023)

Fuente: El autor

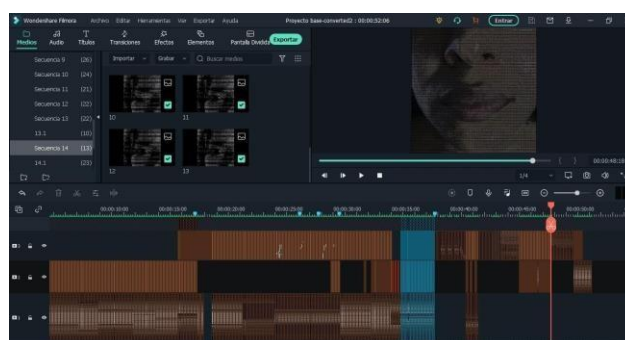


Imagen 45: Ensamblaje del material segunda mitad (2023)

Fuente: El autor

Como tal, el proceso de ensamblaje fue de cierto modo fácil pero muy complejo, involucra colocar los elementos en un orden en concreto tal cual se tenía pensado, sin embargo al ser una cantidad enorme de elementos resulta pesado para el procesador de la máquina donde estamos ejecutando el software, por lo que durante esto se alargaba más el tiempo, se tuvo que realizar de manera muy lenta y paciente debido a que no se debía forzar demasiado los procesos que se realizaban en el editor ya que podría crear problemas en nuestro ordenador.

Edición final de la obra

En primera instancia se exporto el video en HD con dimensiones de 1512 px x 1512 px donde al momento de reproducirlo permitirá visualizarlo hasta a 1080p de calidad.

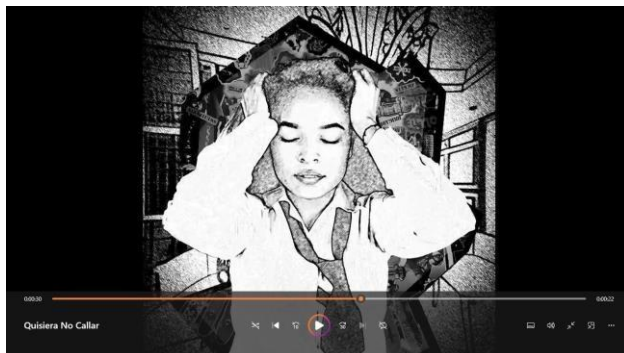


Imagen 46: Producción ya exportada (2023)

Fuente: El autor

La finalidad de esta obra no es solo visibilizar el daño psicológico causado por esta clase de abusos, es también llegar a los jóvenes y de cierta manera generar un cambio social, hacerlos sentirse identificados con alguna de las emociones y elementos plasmados en la producción. Acercar a aquellos que pasan por estas situaciones y ser una voz de concientización para romper el silencio ante estas amenazas. Un medio como el videoarte permite la posibilidad de captar su atención al tratarse de una forma de expresión audiovisual, lo gráfico y la accesibilidad de este material puede resultar en algo digerible para el público que desconoce sobre esta disciplina.

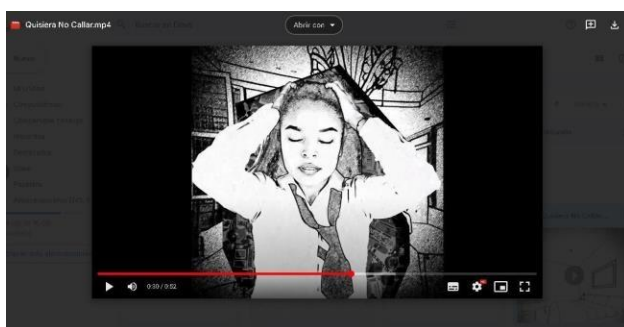


Imagen 47: Obra subida en drive (2023)

Fuente: <https://bit.ly/3LcKyOs>



Imagen 48: Quisiera No Callar (2023)

Fuente: <https://bit.ly/45E53Ma>

“Quisiera No Callar” es una mirada introspectiva hacia el acoso escolar desde un punto de vista psicológico, situándonos en la mente de una joven atormentada por los constantes maltratos en su institución, estos maltratos afectan a su manera de vivir, salud mental y emocional. La obra en general es una voz de comprensión por medio de una experiencia audiovisual que haciendo uso de recursos como la imagen, sonido y ritmo, elementos representativos para el problema en cuestión, dando no solo una resolución sino también una aportación al uso de estos recursos multimedia por medio de la experimentación de los mismos.

Capítulo IV. Discusión crítica.

Abordaje crítico-reflexivo sobre la función de la obra.

Para la realización de la obra fue necesaria una exhaustiva investigación sobre la problemática en cuestión, la cual en la misma se consideró el público al cual iría dirigida la producción, por lo que, teniendo en cuenta que el público son más en particular los jóvenes, y entendiendo el contexto en que nos situamos, la forma más adecuada para presentarla fue por medio de las redes sociales para así generar opiniones al respecto de lo que consideran que trata esta obra de videocreación.

En palabras de Ortiz (2018) la visibilidad en línea es esencial para cualquier artista que desee que su obra conecte con la comunidad en el mundo. Aparte de tener un sitio web para mostrar su trabajo, la presencia en las redes sociales es igualmente fundamental para los artistas visuales. La mayoría de las veces, estas plataformas no tienen costos asociados, lo que las convierte en un valioso recurso de comunicación.

Se compartió principalmente en las redes que están más al alcance de un público de confianza como lo pueden ser Facebook e Instagram, y posterior en otras donde puede ser más común en un público en general, como lo puede ser YouTube. Así mismo en estas el público mostró comprensión al respecto de la problemática, fueron variados los comentarios, pero en su mayoría dieron una opinión muy coherente sobre este tema.

La recepción del público fue consistente, la gran mayoría aportó un criterio sobre este problema como parte de este proceso, el hecho que se mencione que esta ha sido una obra la cual los ha hecho comprender sobre lo que implica atravesar estos abusos, el cómo puede llegar a afectar a los jóvenes, el cómo se sienten, el desequilibrio en la salud mental y emocional, y como el dialogo nos permite una resolución a no callarnos ante estas situaciones, y tal cual los padres mostrar apoyo cuando existan signos de acoso en sus hijos.

“El videoarte, en relación con la enseñanza de los derechos humanos, genera cambios en la forma de actuar, contribuye a tomar conciencia del daño del agresor a la víctima y ayuda a valorar y respetar a los demás” (Salinas Herrera & Rojas Peña, 2022, pág. 39).

Conclusiones.

El videoarte es una forma de arte experimental que se basa en el uso de la tecnología del video para crear obras de arte que exploran los límites de la imagen en movimiento y el sonido. A lo largo de su historia, el videoarte ha evolucionado para incluir una amplia variedad de estilos y enfoques, y ha sido influenciado por una variedad de artistas y movimientos. A través de su capacidad para combinar y desafiar las expectativas de la audiencia, el videoarte continúa desempeñando un papel importante en el mundo del arte contemporáneo.

El acoso escolar es un problema complejo y multifacético que afecta a muchas personas, tanto a nivel individual como colectivo. A través del videoarte, se ha demostrado que es posible abordar este tema de una manera creativa y significativa, que llega a los espectadores de una manera emocional y poderosa. Por tanto, la videocreación puede ser eficaz para educar en valores de respeto, tolerancia y convivencia pacífica, y para fomentar una cultura de no violencia en las escuelas y en la sociedad en general. Es necesario seguir explorando y apoyando este tipo de iniciativas, para construir un mundo más justo y humano, donde el acoso escolar y cualquier otra forma de violencia sean erradicados.

Definitivamente, es una gran herramienta para sensibilizar sobre el acoso escolar, y para visibilizar las consecuencias que puede tener este problema en la vida de las personas. A través de las obras de videoarte analizadas en este trabajo, se puede apreciar la diversidad de enfoques y perspectivas que se pueden abordar, y la importancia de dar voz a las víctimas y de fomentar la empatía y la solidaridad entre los jóvenes.

Concluyendo que, los elementos que se integran en la obra cumplen con su rol de representar el daño psicológico en los jóvenes, por medios visuales y experimentales, beneficiaron la narrativa al resaltar la intensidad emocional, la dualidad de la experiencia y el conflicto interno en situaciones de acoso. Además, contribuyeron a crear un impacto visual que sensibilizó a la audiencia sobre la gravedad del tema y permitió una mayor comprensión de la complejidad del acoso escolar. Estos elementos también sirvieron para destacar momentos de transformación y esperanza en la narrativa, enfatizando la resiliencia y el crecimiento de las víctimas. En conjunto, fortalecieron la eficacia y el significado de la obra en la representación y concientización del acoso escolar.

Bibliografía

- Aguilar Guevara, K. A., & Vintimilla Moscoso, X. (2019). El acoso escolar o bullying en el Ecuador: relevancia jurídica. [Trabajo de titulación]. Quito, Ecuador: Universidad Internacional SEK. Obtenido de <https://repositorio.uisek.edu.ec/handle/123456789/3373>
- Alonso, R. (2000). *Memorias del presente*. Obtenido de Roalonso.net: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/trilnick.php>
- Alonso, R. (2002). *ZONA DE TURBULENCIA Video Arte de Latinoamérica*. Obtenido de Roalonso.net: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/turbulencia.php>
- Alonso, R. (Mayo de 2005). *Hacia una des-definición del video arte*. Obtenido de Roalonso.net: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/desdefinicion.php>
- Alta Tecnología Andina. (s.f.). *FESTIVALES*. Obtenido de Alta Tecnología Andina: <https://ata.org.pe/festival/>
- Arévalo Pineda, L. E. (2020). El videoarte como posibilidad significativa en el contexto social. [Trabajo de titulación]. UTMACH, Facultad De ciencias Sociales, Machala, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/16371>
- Aurelio, G. d., & Antonio, C. G. (11 de Julio de 2014). Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. *Dialnet*, 12(2), 86-112. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4794833>
- Baigorri, L. (Mayo de 2010). *La historia desde el videoarte en América Latina. Cuando la creatividad dispara*. Obtenido de WordPress: <https://cinecubanolapupilainsomne.files.wordpress.com/2015/04/la-historia-desde-el-videoarte-laura-baigorri.pdf>
- Charalambos, G. (1992). *Video Arte en Colombia*. Obtenido de Biblioteca Nacional de Colombia: https://bibliotecanacional.gov.co/es-co/colecciones/audiovisual/cine_y_video_experimental/cine_video/francolatinoamerica_no92.htm#1
- Hernández Rey, A. (2021). El arte como medida preventiva hacia el acoso escolar. Guía y propuesta de actividades artísticas para prevenir situaciones de acoso en las diferentes etapas educativas. [Trabajo Final de Máster]. Universidad de Jaén, Jaén, España. Obtenido de <https://hdl.handle.net/10953.1/14128>
- Jaramillo Henao, C. M. (2021). El videoarte como estrategia pedagógica. [Trabajo de grado]. Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad Tecnológica de Pereira: <https://repositorio.utp.edu.co/items/310d0808-8ae3-4386-83f0-3f1d4f97806d>

- León, C. (31 de Octubre de 2016). Cuerpo, género y representación en el videoarte ecuatoriano (1998-2012). *Dialnet*, 11(2), 203-214. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5827837>
- Luz Viajera. (s.f.). *Videoarte en Latinoamérica: una mirada crítica para los nuevos creadores*. Obtenido de Luz Viajera: <https://www.luzviajera.com/single-post/videoarte-en-latinoamerica-una-mirada-critica-para-los-nuevos-creadores#:~:text=El%20videoarte%20en%20Am%C3%A9rica%20Latina,deber%C3%ADamos%20aprovechar%20todo%20su%20potencial>
- Martorell Fernández, S. (01 de Junio de 2016). Las redes sociales como medio de promoción de la práctica artística. *Redalyc*, 32(8), 225-243. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31048481013>
- Ministerio de Educación; UNICEF; World Vision. (Mayo de 2018). Una mirada en profundidad al acoso escolar en el Ecuador. *[Informe]*. Obtenido de Ministerio de Educación: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Una_mirada_en_profundidad_al_acoso_escolar_en_el_Ecuador.pdf
- Ortiz Burgos, C. (30 de Junio de 2018). Recensión de exposición Acuerdos: video arte internacional. *Arte y Políticas de Identidad*, 18(18), 201-204. Obtenido de <https://revistas.um.es/reapi/article/view/360071>
- Riboulet, C. (30 de Enero de 2013). Habitando otros mundos. Propuesta por un análisis del videoarte en América Latina. *Scielo*, 1(2), 151-170. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912013000200005
- Romero Salazar, D. G., Mejía Mendoza, J. A., Murillo Ocampo, K. I., & Granda Asencio, L. Y. (Mayo de 2021). El bullying, un flagelo contemporáneo presente en el contexto educativo ecuatoriano. *Scielo*, 17(80), 247-254. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000300247&script=sci_arttext&tlng=en
- Sabeckis, C. (Mayo de 2015). El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas. *Dialnet*(52), 49-69. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7293244>
- Salazar Méndez, Y. (23 de Febrero de 2022). *El bullying no es broma*. Obtenido de Primicias: <https://www.primicias.ec/noticias/firmas/bullying-ninos-escuela-suicidio-prevencion-ecuador/>

- Salinas Herrera, G. C., & Rojas Peña, K. (22 de Abril de 2022). Estrategia de enseñanza de los derechos humanos a través del videoarte. *Dialnet*, 15(1), 29-43. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8433935>
- The Reflecting Pool – Collected Work 1977-80*. (s.f.). Obtenido de Eai.org: <https://www.eai.org/titles/the-reflecting-pool-collected-work-1977-80#:~:text=Viola%20describes%20The%20Reflecting%20Pool,%2C%20time%20to%20timelessness%2C%20etc>
- Trilnick, C. (s.f.). *Video arte*. Obtenido de Proyecto IDIS: <https://proyectoidis.org/video-arte/>
- UNICEF. (10 de Mayo de 2017). 1 de cada 5 estudiantes ha sufrido de acoso escolar en el Ecuador. [*Comunicado de prensa*]. Obtenido de <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/1-de-cada-5-estudiantes-ha-sufrido-de-acoso-escolar-en-el-ecuador#:~:text=A%20nivel%20nacional%2C%20el%20acoso,de%20pertenencias%2C%20ciberacoso%20y%20golpes>
- Valarezo Encalada, V. C. (2021). Videoarte, cuerpo y género. [*Tesis-Posgrado*]. Universidad de las Artes, Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <https://dspace.uartes.edu.ec/handle/123456789/724>
- Velasquez Sabogal, P. M. (01 de Marzo de 2019). Aproximaciones al videoarte en Latinoamérica [años 60's y 80's] y Colombia [años 90's e inicios de Siglo]. *Redalyc*(9), 27-37. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=531558884003>
- Vilchez , J., Ávila Martínez, M. C., Moreno Polo, M. F., & Reyes Guaranda, M. E. (2018). Arte y psicología. *Dialnet*(6), 35-47. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6861738>
- Yunga Llusupa, D. F. (2019). El vídeo-escultura como elemento de representación de la realidad, dentro del contexto local. [*Trabajo de titulación*]. UTMACH, Facultad De ciencias Sociales, Machala, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/15122>