aa59416

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

valledigital.com.ve:
Multimedia interactivo sobre videoartes inspirados en Caracas

Tesistas
CARROCCI, María Lorena
PEÑUELA, Jose Luis
ROBLES, Francia
Tutor
MATOS, Mariela

Caracas, Septiembre 2014

UCAB Universidad Católica ANDRÉS BELLO
BIBLIOTECA CENTRAL - SALA P. PLAZA B.J.
PLANTA BAJA - SALA - TESIS

Para que algún día dejes de ser un ***mientras tanto***

y seas un ***para siempre***

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Marbella y Giorgio, que sin su ayuda está loca idea nunca hubiera dejado el papel para convertirse en el código informático y digital que es hoy.

A las otras dos variables de la ecuación, que sintieron al igual que yo una pasión por mostrar una de las miles caras que nuestra Caracas tiene para ofrecer.

A los que prestaron su tiempo, esfuerzo y soportaron varios chaparrones de agua por el bien de este trabajo de grado, les agradezco toda la ayuda y el apoyo.

Y finalmente, a todo el exprese sus pensamientos, inquietudes o sueños a través del arte para contrarrestar los errores de software de la realidad. El sueño acaba solo cuando se cumple.

María Lorena Carrocci

01000111 01110010 01100001 01100011 01101001 01100001 01110011 00100000 01100001 00100000 01110100 01101111 01100100 01101111 01110011. (Traducción libre del autor).

Jose Luis Peñuela

Para A y E. Desde el principio, ahora y siempre.

A Marbella y a Gio, por permitirnos acampar en su hogar más de unas cuantas veces y por ser la piedra angular del código binario.

A los otros dos triángulos, por completar la tríada. Sin ustedes esta carrera no hubiera sido lo mismo. Trabajar a su lado siempre será una aventura que quiero comenzar.

A los que colaboraron, de alguna manera u otra, para que el Valle fuera Digital.

Por la inspiración y las buenas ideas, hasta el principio porque todo es un retorno infinito.

Y a Caracas, porque si puedes sobrevivir a tu propia furia, serás eterna.

Francia Robles

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
DEPARTAMENTO AUDIOVISUAL
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

VALLEDIGITAL.COM.VE: MULTIMEDIA INTERACTIVO SOBRE VIDEOARTES INSPIRADOS EN CARACAS

Autores: María Lorena Carrocci
Jose Luis Peñuela
Francia Robles
Tutora: Mariela Matos Smith
Fecha: septiembre de 2014

RESUMEN

Este proyecto consiste en una página web interactiva en la cual el usuario tiene la oportunidad de acceder a 8 videoartes inspirados en la ciudad de Caracas. El sujeto que ingrese a la página podrá elegir entre distintas categorías inspiradas en elementos de la ciudad capital; acto seguido, la página le mostrará el videoarte que corresponda según su combinación. El multimedia se puede acceder a través de www.valledigital.com.ve.

Como resultado final del trabajo de grado tenemos un producto interactivo que representa a Caracas en un ámbito digital y que invita al usuario a participar en ella, a conocerla desde un punto de vista más artístico. Este proyecto puede ser considerado un nuevo arte de los medios, realizado a través de procesos hipermediáticos, en el cual el usuario interviene para dar paso al producto final. En un futuro cercano, se espera que los ciudadanos que viven en la ciudad capital puedan participar y aportar su visión acerca de esta metrópolis de una manera abstracta y conceptual, así como lo es ella.

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTOS.....iii

RESUMEN.....iv

ÍNDICE GENERAL.....v

INTRODUCCIÓN.....1

I. MARCO TEÓRICO.....4

CAPÍTULO 1: INTERACTIVIDAD EN LA ERA DIGITAL..... 4

1.1.La era digital (01000101 01000100).....4

1.2.La comunicación http://.....6

1.3.La inter-acción.....9

CAPÍTULO 2: W3B 4RT (WEBART).....14

2.1 Multi y media.....14

2.1.1 Historia.....14

2.1.2 Definición.....16

2.2 Videoarte.....19

2.2.1 Historia.....19

2.2.2 Definición.....21

2.3 Videoarte en Venezuela.....25

II. MARCO METODOLÓGICO.....27

Planteamiento del problema.....27

Objetivos.....28

Objetivo general.....28

Objetivos específicos.....28

Justificación.....28

Delimitación.....30

Objetivo de la aplicación.....31
Público Meta.....31
Selección del formato audiovisual general según el objetivo de la aplicación y subformatos que conformarán la pieza multimedia....32
Producción de contenido.....34
Conceptualización.....34
Diseño de Interactividad.....39
Storyboard del multimedia.....39
Mapa de navegación.....42
Interfaz.....47
Función de los botones.....47
Diseño audiovisual.....50
Paquete gráfico.....50
Presupuesto.....52
Análisis de Costos.....54
III. ANÁLISIS DE RESULTADOS 55
IV. CONCLUSIONES.....57
V. RECOMENDACIONES.....59
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....60

INTRODUCCIÓN

El internet es el futuro de la humanidad moderna. La comunicación ha evolucionado hasta el punto en el que la *World Wide Web* (WWW) es sinónimo de sociedad, cultura e identidad. Es imposible hablar de comunicación en nuestros días sin que el fenómeno del internet estépresente o implícito en la conversación, es por ese motivo que esta tesis lo utilizarácomo medio de alojamiento.

Una de las características esenciales de la red son las diferentes oportunidades que ofrece para los contenidos que se alojan en ella. No podemos hablar de la WWW sin mencionar a las plataformas multimedia. Su variedad es extensa e ilimitada y se puede crear una para esencialmente cualquier cosa, ya que no es más que un soporte digital que recurre a varios medios para ser entendido.

En la actualidad, el usuario promedio de Internet no tiene el tiempo ni los recursos para crear contenidos artísticos que funcionen a través de la interactividad y que vayan más alláde sus realidades. Este es el momento para experimentar con nuevos modos de crear contenidos que a su vez interactúen con el joven usuario moderno.

Este proyecto también involucra a la ciudad de Caracas. En general, en las capitales del mundo se encuentran los gobiernos centrales y todos sus organismos funcionales, pero también son conocidas por tener una cultura y paisajes diversos. Cada ciudad es distinta y posee atributos que la hacen única y hacen que se diferencia de las demás.

Caracas como toda capital tiene una gran densidad de población. Esto se puede ver reflejado en la cantidad de habitantes que se ven en la necesidad de emigrar

a ella en búsqueda de estudios más completos, para surgir en su área o para realizar un acercamiento a la cultura del país.

Por esa razón Caracas es una mezcla de muchos elementos y al mismo tiempo puede definirse de varias formas. Estos aspectos que la conforman pueden ser buenos o malos, blancos o negros, pero son los que contribuyen a la creación de la dualidad en la cual viven sus habitantes.

Caracas como un todo es una dicotomía. Es una ciudad en la que se mezclan distintos paisajes, situaciones y emociones que a menudo resultan contradictorias. Los habitantes de este lugar conviven día a día con una Caracas que puede resultar hostil en la hora pico pero que al final de la tarde los despide con la imponente vista del cerro Ávila.

Por otra parte, el videoarte es la forma de expresión más artística en la rama de la videografía. De esta manera, se convierte en la herramienta perfecta para permitir la experimentación del realizador, poniendo a prueba los límites de su propia conciencia, sensibilidad y creatividad.

Este proyecto de tesis consistirá en la revisión y análisis de las teorías que abordan la interactividad en la actualidad, el funcionamiento de las plataformas de la era digital —tomando en específico los conceptos de lo multimedia e hipermedia tomadas de las teorías de Carlos Alberto Scolari—. Posteriormente, indagaremos en las categorías definitorias que nos llevarán a la realización de una serie de videoartes inspirados en Caracas, a los cuales se accederá mediante la previa combinación de seis variables trabajadas en elementos de la ciudad. Estas características, combinadas entre sí, darán como resultado ocho videoartes alojados en una página web que transmitirán parte de la esencia de la ciudad de Caracas.

Todo ciudadano tiene una calle frente a su casa, pero no todos ven lo mismo en ella. Caracas es una ciudad que en una misma cuadra puede mostrarte lugares muy felices y otros que te pueden hacer llorar. Esta ciudad bipolar merece ser experimentada como un todo, con sus altos y bajos, a través del arte. Por esto es importante incluir las relaciones de interacción que cada usuario pueda realizar en el *site* creado para este proyecto.

MARCO TEÓRICO
CAPÍTULO I: INTERACTIVIDAD EN LA ERA DIGITAL

> Mira las estrellas. Ahora, mira una luz brillante. Mira las estrellas de nuevo. Han desaparecido. (…) Imagina que posees nuevos medios para ver el mundo, (...). Ahora imagina que alguien te saca esos sentidos. (…) Lo que te queda (…) te parece débil y desteñido.
>
> WILLIAM GIBSON

1.1 La era digital (01000101 01000100)

La World Wide Web (WWW), también llamada Internet es definida como:

> Un sistema completo para transmisión de informaciones audiovisuales. Los datos se organizan en páginas o 'carteles' relativos a un tema concreto y ofrecidos por una persona, empresa u organización. Los usuarios pueden elegir cuales son las páginas que desean visualizar. Las páginas pueden contener textos, imágenes, sonidos, animaciones, vídeos, etc., mezclando estos elementos de cualquier forma.Antonio Caravantes. World Wide Web (1997). La Taberna del Grumete. [Página web en línea].

Las posibilidades que se alojan en el Internet son infinitas, tanto si se habla de contenidos como de formatos; este medio de comunicación abarca interminables convergencias. Dentro de ese sistema "todos los circuitos digitales utilizan el llamado sistema binario o de base 2. (…) y para representar un número basta con solo dos cifras, que suelen ser 0 y 1". (Cirovic, MM., 1979, p.301). Hay que mencionar que es necesaria la transformación de información a un sistema binario para que las

tecnologías funcionen correctamente. "La reducción de todo tipo de contenido a un sistema binario (...) es esencial para entender no solo la web sino también la tecnología de los ordenadores y el flujo convergente de diferentes formas culturales en un conjunto accesible". (Burnett, R., Marshall, D., 2003, p.31).

En los tiempos modernos, las personas aceptan las nuevas tecnologías como parte de sus vidas sin cuestionamiento. Para tener una noción de la importancia del rol que juega la tecnología en lo cotidiano, Norman, D. (1987) expone que el hombre:

> Ya no es consciente de todas las operaciones subsidiarias que se llevan a cabo. Se mira la calle, se forma la intención de entrar en ella y el coche cumple obedientemente sus deseos. Conducir un automóvil se vuelve tan natural como caminar, el vehículo se convierte en una parte tan controlada de nuestro cuerpo como lo puede ser cualquier otro miembro (...) De alguna forma el ordenador es una extensión artificial de nuestro intelecto, inventado por los seres humanos para extender sus procesos de pensamiento. (pp. 332-341).

Es apropiado mencionar que cuando una tecnología está bien diseñada tiene la particularidad de ocultarse, de fundirse entre las sombras en vez de brillar en el escenario. El usuario deber tener el interés enfocado en lo que quiere hacer, y no en lo que utiliza para hacer lo que quiere. "Cuando comemos, nuestra atención se concentra en la comida no en el tenedor, a menos que el tenedor se doble o se rompa". (Mantovani, G., 1995, p.65). En ese caso podría ser el mal diseño de una interfaz o la lentitud de la red quien te va a recordar que se trata de dimensiones diferentes.

1.2. La comunicación http://

Para abordar el tema hay que proporcionarle un significado a lo que es comunicación y Scolari C. (2008) expresa que el término puede tener muchas definiciones ya que no es un concepto estático. Siempre ha estado ligada a otras disciplinas, por lo tanto nunca ha tenido el tiempo necesario para llegar a un consenso sobre su definición; se moldea y es intervenida por lo que sucede a su alrededor, se nutre de los nuevos temas que se incorporan a la agenda. Es por esto que no se puede hablar de un solo concepto de comunicación.

Este término va evolucionado con el tiempo. Su significado y las implicaciones que conlleva se van moldeando según los objetivos y los temas a los cuales se refiere. Ya establecido esto, se puede definir que la comunicación no puede tener un significado único. "Es mejor elegir una, la que más nos guste, la que mejor se adapte a nuestra visión de los procesos de intercambio simbólico". (p.24).

Eliseo Verón concluye esta conceptualización expresando que:

> Desde el punto de vista más general, es preciso dar un nombre al conjunto de las disciplinas que estudian los fenómenos de la comunicación social, desde la comunicación en especies subhumanas hasta la comunicación de masas. Los problemas teóricos comunes a este conjunto de disciplinas son lo bastante numerosos como para desear la existencia de una denominación común que las abarque. La terminología no está aún estabilizada, de modo que, por el momento, semiología, semiótica o simplemente ciencias de la comunicación pueden ser consideradas expresiones equivalentes. (1984, pp.19-20).

Aunque el concepto vaya evolucionando, la comunicación intrínsecamente invita al intercambio y al flujo de ideas. No podemos hablar de una comunicación estática o de un área dogmática que no implica cambios. Ya lo menciona Massoni, S. (2002), cuando complementa que la comunicación "(...) Resitúa lo transdisciplinario, como espacio de convergencia y no como espacio de yuxtaposición". (p.48).

Cuando el Internet y la comunicación se juntan, podemos hablar de que existe una comunicación http. Pero para hablar de esta comunicación hay que estar al tanto de lo que sucede dentro de la red. El proceso de comunicación http funciona a partir de combinaciones de bits, los cuales pueden ser definidos como la "unidad de información más pequeña. Un bit solo puede tener uno de dos valores: encendido o apagado. (…) o casi cualquier otra cosa que se le ocurra, que sea dicotómica por supuesto.". (Zambrano, A., s.f, p.1).

Los avances tecnológicos por si solos no crean nuevos medios, lo hace la interferencia de la comunicación dentro de los mismos; la necesidad de comunicar es la que permite el surgimiento de nuevas formas de expresión. Tomando esto en cuenta, Herrera Pérez, E. (2004) explica que:

> En la actualidad y gracias a los extraordinarios avances tecnológicos de la electrónica aplicada a los sistemas de computo y de comunicaciones se ha producido la feliz convergencia entre estas dos disciplinas, acontecimiento que ha impregnado que a los sistemas de comunicaciones de un carácter inteligente que les permite funcionar con una eficiencia incrementada y con características novedosas de las que carecían los sistemas anteriores. (p.15)

Sin embargo, el comunicólogo Carlos Scolari señala las dificultades del intercambio entre varias disciplinas ya que puede inducir deformaciones en los

conocimientos que se comparten, alterando el consenso de los términos que utilizan ambas partes. (2008).

En esta era digital, las posibilidades de creación de contenido surgen a una velocidad vertiginosa. En relación a las implicaciones de esta época de los bits "Ser digital (...) Crea el potencial de un nuevo contenido originado a partir de una combinación totalmente nueva de fuentes". (Negroponte, N., 1995, p.15). Y eso no es todo, ya que:

> Con la reciente –y repentina– emergencia de aplicaciones focalizadas en internet, se ha vuelto claramente evidente que la computadora no es una máquina cuya función principal es realizar una tarea de cálculo. La computadora, con sus periféricos y redes, es una máquina que ofrece a los usuarios nuevas formas para comunicarse con otras personas. La excitación que hoy afecta al mundo de la computación proviene de la exploración de las nuevas capacidades para manipular y comunicar todo tipo de información, en todo tipo de medios, alcanzando nuevas audiencias de maneras impensables antes de las computadoras. (Winograd, T., 1997, p.150).

Todas las partes involucradas en el proceso pueden aportar sustancia al intercambio, enriqueciendo así al producto final. Carlos Scolari cita en su libro *Hipermediaciones* al sociólogo y teórico de los medios David Gauntlett, quien manifiesta que estamos en la época de los *new media*, dónde a cada momento están surgiendo nuevas ideas, ya sean buenas o malas. No sabemos cuál de ellas va a trascender, pero es importante mencionar que "los investigadores y estudiantes pueden participar en esta explosión de los nuevos medios, haciendo algo más que mirar desde los márgenes –podemos incluso argumentar que tienen la responsabilidad de hacerlo–. Es, de nuevo, un momento excitante". (2008, p.57).

1.3 La inter-acción

Según Rafaeli, S. (1988) la interactividad se puede definir como el proceso que conlleva a una serie de intercambios comunicacionales que implica que el último mensaje esté relacionado con enunciados anteriores los cuales estén conectados entre sí. (traducción libre del autor).

El usuario no es pasivo. Ya lo menciona Carlos Scolari cuando hace referencia a los elementos de la crisis de la comunicación con la llegada de la revolución digital, "las audiencias se están transformando de manera muy rápida". (2008, p.55).

Es importante mencionar que en su más básica definición, la interactividad nace de una selecciónentre variables disponibles. Asimismo, "(...) podemos decir que construir una metáfora de interacción significa realizar una elección" (p.109).

No es suficiente que el usuario sea un espectador, también debe participar en la composición del trabajo final. Es por este motivo que Eco, H. menciona que esperar al usuario ejemplar "no significa que éste 'exista', significa también mover el texto para construirlo". (1979, p.55).

De igual manera, Rafaeli, S. menciona que cuando la comunicación toma un foco de interés, la interacción se vuelve una variable importante (...) Los medios y sus innovaciones tecnológicas son claves en la nueva era de la comunicación, nuestra atenciónestá dirigida hacia una comunicación con diferentes niveles de interacción. (1988, traducción libre del autor).

De este intercambio surgen nuevas propuestas de expresión, dando oportunidad al nacimiento de nuevas formas de manifestaciones artísticas. En relación a las nuevas formas de hacer arte y el papel que juega la audiencia en su

creación, Marisa Gómez define el New Media Art con la siguiente propuesta:

> La voz inglesa new media art se traduce comúnmente como 'arte de los nuevos medios' y suele utilizarse indistinta y simultáneamente junto a otros términos como 'media art', 'arte electrónico', 'arte multimedia' o 'arte interactivo' para referirse, en términos comunes, al arte que aplica nuevas tecnologías a las prácticas artísticas. ¿Qué es el New Media Art? Una Aproximación terminológica (s.f). Interartive: a platform for contemporary art and thought. [Página web en línea].

Otros escritores se expanden en el concepto y en lo que supone este término. 'La nomenclatura *[de los New Media Art]* comprende una serie de manifestaciones artísticas que aprovechan las innovaciones tecnológicas y que exploran las nociones y práctica de la interactividad, la simulación, y la inteligencia artificial". itálicas añadidas.. (Alcalá, M.I., De Castro, A., Rodríguez N., 2011, pp. 12-13)

Es más, las autoras se extienden comentando que "la interactividad, explorada en profundidad a través del arte electrónico, encuentra su precedente en la participación del espectador (…)".

En los procesos interactivos el modelo es circular, ya que el intercambio que se genera permite volver al punto de partida, habiéndose enriquecido con nuevas experiencias y permitiendo al usuario iniciar un recorrido diferente. Como profundiza Rafaeli, S (1988):

> La interacción social y, por consecuente, la interactividad, es como la metáfora de la espiral comunicacional: todos están familiarizados con ella (…) Este modelo ilustra la comunicación humana de una manera circular y progresiva. Ya que vuelve a si misma estando afectada por lo que alguna vez fue. (traducción libre del autor).

Para entender la importancia que juega la tecnología en este proceso, Scolari, C. (2004) explica que la interactividad se aproximó con la llegada de las maquinas digitales; la elaboración de las metáforas de interacción define la aproximación de las maquinas hacia las personas, tomando como referencia principal la metáfora del escritorio originada por el sistema operativo de Macintosh en 1984.

Bettetini, G. menciona que la interacción entre hombre y máquina está situada entre el modelo de la conversación textual y cualquier tipo de intercambio, ya sea conversacional o de otra índole. De cualquier forma el resultado termina siendo una *inter-acción.* (1991).

Asimismo, el comunicólogo explica que las metáforas facilitan el proceso de enseñanza al momento de utilizar un software, ya que encontramos en la pantalla elementos virtuales que tienen sentido en el mundo real, tales como los documentos, papeleras, carpetas, etc. Se aprende el uso del sistema mediante aproximación y no comprensión del mismo. (2004).

Otros teóricos mencionan lo que son las metáforas en el mundo digital. Uno de ellos es Mantovani, G. el cual expone que "se aprende sobre la base de lo que ya se sabe, y se utilizan como puentes hacia los dominios desconocidos las metáforas, las analogías, los modelos mentales". (1995, p.68).

Considerando que la metáfora es automática y se encuentra presente en el mundo digital moderno, algunos teóricos piensan que no es del todo positivo la presencia de éstas.

Por consiguiente, se considera a Piscitelli, A. al momento de ver a la metáfora desde una perspectiva negativa, ya que ésta restringe la elasticidad de la interfaz "lo cual impide su evolución *[tecnológica]* y obliga a los usuarios a realizar un uso

limitado y estereotipado de las maquinas". (1998, p.141). itálicas añadidas.

Scolari, C. (2004) expresa que los diseñadores solo deberían usar las metáforas como un punto de partida, más no como un peso que se deba cargar durante todo el proceso, ya que de esta forma se puede realizar su apropiada evolución. De igual forma el teórico expresa que por inhabilidad del diseñador o por falta de experiencia del usuario, el proceso de interacción puede perder el efecto de transparencia que lo convierte en un proceso natural y automático.

Por lo tanto, el comunicólogo cita a Don Norman y explica que "el lenguaje humano posee mecanismos especiales de corrección tan automáticos que casi nadie los nota (...) Los dispositivos artificiales no tienen la misma tolerancia: pulsa la tecla equivocada y puede ser el caos". (2004).

Carlos Scolari (2004) plantea que todos los productos multimedia conllevan una *propuesta de interacción* para los usuarios, quienes deciden si tomar o rechazar la misma. El *contrato de interacción* implica la aceptación por parte del usuario de los elementos que conforman el producto multimedia ya que éste tiene sus propias reglas y narrativas.

Los productos multimedia deben tener una interfaz en la cual el sujeto se sumerja y forme parte del mar de la interactividad y logre comprender el producto. De esta forma, la interfaz puede ser definida como "un dispositivo capaz de asegurar el intercambio de datos entre dos sistemas (o entre un sistema informático y una red de comunicación)". (Scolari, C., 2004, p.39).

Para Pierre Lévy la importancia de esta superficie visual y de las conexiones que genera entre los sujetos radica en la determinación de las propiedades de una red cognitiva colectiva. Debido a que los usuarios poseen la capacidad de imaginar y aprender, pueden acceder a las tecnologías intelectuales. (1992).

Carlos Scolari plantea que con el pasar de los años los dispositivos de interacción han generado metáforas de interfaz, las cuales se dividen en: metáfora comunicacional, como intercambio persona-máquina; metáfora instrumental, que supone la interfaz como extensión del cuerpo del usuario; metáfora superficial, interfaz como superficie permeable que permite el intercambio computadora-hombre; metáfora espacial, interfaz como ambiente físico de interacción entre lo analógico y digital.

El teórico sintetiza las interacciones con la interfaz de esta manera: "en la interfaz se instala un intercambio simbólico, una conversación virtual entre el diseñador (…) y el usuario (…). Este diálogo funciona como propuesta de interacción respecto al usuario (…) el cual podrá aceptarla o no". (p.159).

Si todos los componentes entre una comunicación humano-máquina operan correctamente "entonces la interacción será vivida como un proceso natural y la interfaz parecerá transparente". (2004, p.221).

CAPÍTULO II: W3B 4RT (WEBART)

Pero si el libro es discurso,
la web es discusión.
CARLOS SCOLARI

2.1 Multi y media

2.1.1 Historia

En un principio se creía que las computadoras solo servían para hacer cálculos. Pero Vannevar Bush propuso en su artículo *As we may think* la idea de utilizar las computadoras como medios que permitieran a lo humanos expresarse (1945).

En los años 60, Dick Higgings puso en la palestra el término intermedia para describir la gran cantidad de artistas que mezclaban los medios conocidos para re-definir el concepto de lo que era arte. Friedman, K. Fluxlist and Silence Celebrate Dick Higgins (1998). Fluxus. [Página web en línea]. (traducción libre del autor).

Uno de los exponentes de estas nuevas formas de expresión fue el pintor Andy Warhol, quien creó el *happening Exploding Plastic Inevitable* en conjunto con la banda The Velvet Underground. En este espectáculo, la banda tocaba en un escenario acompañada de un show de luces, bailarines y mini filmes proyectados en una pared. Comenas, G. Andy Warhol Chronology. Warhol Stars (s.f). [Página web en línea]. (traducción libre del autor).

Con el pasar de los años, específicamente en la década de los 90, se tuvo la tecnología para realizar un multimedia a través del uso de una computadora. Sierra Granada, A. expresa que:

> La Multimedia se inicia en 1984. En ese año, Apple Computer lanzó la Macintosh, la primera computadora con amplias capacidades de reproducción de sonidos equivalentes a los de un buen radio AM. Esta característica, unida a que: su sistema operativo y programas se desarrollaron, en la forma que ahora se conocen como ambiente windows, propicios para el diseño gráfico y la edición, hicieron de la Macintosh la primera posibilidad de lo que se conoce como Multimedia. CD multimedia interactivo sobre sensores de desplazamiento. Universidad de Zaragoza. (2003). [Página web en línea].

De igual manera, Sierra Granada expresa que el apogeo del multimedia se da en 1992 gracias a los video-juegos, ya que estos lograron integrar audio, video, gráficos, texto y animación. (2003).

Actualmente, los multimedia pueden encontrarse en sitios web interactivos, en la televisión digital, en la realidad aumentada, en CD's interactivos, en la web 2.0 y en las redes sociales como Youtube. Ramírez, P. Antecedentes Históricos de la Multimedia hasta la Actualidad. Multimedia Historia (2012). [Página web en línea].

En las plataformas multimedia alojadas en el Internet, el usuario es un cómplice en la creación de contenido. "Un sitio web interactivo permite a los usuarios participar y aportar contenido. Un sitio interactivo es básicamente un sitio dinámico al que se le han añadido prestaciones interactivas."Designio Web. Sitios Web Interactivos (sf). [Página web en línea].

2.1.2 Definición

Para Nicholas Negroponte, "la combinación de sonido, imagen e información se llama multimedia; aunque suene complicado, solo se trata de la mezcla de bits."(1995, p.14). Para Carlos Scolari, el multimedia no es más que el resultado de "la convergencia de medios y lenguajes (...)" (2008, p.78). El autor también agrega que "(...) la multimedialidad realza la experiencia del usuario, el cual puede interactuar con textualidades complejas donde se cruzan y combinan diferentes lenguajes y medios."(pp. 100-101).

Al hablar de multimedia estamos hablando de otros conceptos que surgen de distintas combinaciones. "(...) la *convergencia* de medios y lenguajes que conduce al *multimedia,* la cual, sumada a la *interacción* en un ambiente estructurado en *red,* se convierte en *hipermedialidad."*(Scolari, C., 2008, p.78).

Scolari se extiende en el tema de la hipermedialidad manifestando que:

> Al hablar de hipermediación no nos referimos tanto a un producto o un medio sino a procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí. (2008, pp.113-114).

Según el comunicólogo, en las hipermediaciones los medios a los que estamos acostumbrados convergen en un ambiente de interacción. "La hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad son algunos de los rasgos distintivos de esta producción."(p. 287). El resultado de este proceso nos brinda un producto cultural completo que "abarca todos los medios y lenguajes imaginables (largometraje, trailer, videojuego, serie televisiva, tipografía, diseño gráfico, música, etcétera)."(2008, p.100).

Pero para el teórico esto no quiere decir que sean una "suma de medios en una única pantalla."(p. 104). La convergencia y la interacción entre estos, resultan en nuevos procesos y formas de comunicación. Sin embargo, este planteamiento no significa que las nuevas modalidades de comunicación reemplazarán a los antiguos procesos (2008), ya que "la introducción de un nuevo medio raramente ha causado la eliminación de los medios existentes."(p.105).

El término *eComunicación* ha sido acuñado por el conferenciante y escritor español José Luis Orihuela para referirse a estos nuevos procesos de comunicación. En estos medios:

> (…) el usuario se convierte en el eje de los procesos comunicativos, el contenido es la identidad de los medios, el multimedia es el nuevo lenguaje, el tiempo real es el tiempo dominante, el hipertexto es la gramática y el conocimiento el nuevo nombre de la información. (2003, p.3).

Una de las características de estas nuevas formas de comunicación es contar con el apoyo del usuario en la creación y distribución de nuevo contenido (Scolari, C., 2008). "Las tecnologías digitales, al diluir la separación entre consumidores y productores, hacen estallar el modelo de los medios masivos de comunicación". (p. 288).

El autor de *Hipermediaciones* también identifica a los elementos que conforman este nuevo proceso de comunicación ya que:

> Si consideramos el contenido (multimedia) y el soporte tecnológico (redes) del proceso de comunicación, la noción que lo distingue es *hipermedia.* Si concentramos nuestra mirada en el proceso de recepción de los

> contenidos, la palabra clave es *interactividad.* La digitalización, ese proceso que reduce los textos a una masa de bits que puede ser fragmentada, manipulada, enlazada y distribuida, es lo que permite la hipermedialidad y la interactividad. (2008, p.78).

Scolari finaliza expresando que en el proceso de digitalización los contenidos se vuelven disponibles en el mundo digital. (2008).

En adición a este planteamiento, se puede concluir que la desfragmentación y la re-organización de estos elementos digitales permiten formar nuevos contenidos. (Negroponte, N., 1995).

Carlos Scolari señala que estos términos están entrelazados ya que la interactividad está presente en el hecho de navegar por la web y la digitalización es un pilar de las nuevas formas de comunicación. Por eso podemos usar comunicación digital interactiva como sinónimo de *comunicación hipermediática*. (2008).

Sin embargo, nos enfrentamos a conceptos muy nuevos aun. Como señala el comunicólogo, la comunicación interactiva está en sus inicios y hablar de ella es tan difícil como lo hubiera sido hablar del lenguaje cinematográfico en 1910 o de la televisión en 1950. (2008).

Las plataformas multimedia ayudan a que la comunicación no sea unilateral y estática, son importantes para mantener viva la discusión y el *feedback,* aportando a su evolución. Ya lo menciona Scolari, "(...) la llegada de nuevas textualidades multimedia e interactivas y las consecuentes transformaciones en la semiosfera deberían contribuir a reavivar las aguas del debate semiótico". (2008, p.54).

2.2 Videoarte

2.2.1Historia

Para comprender lo que significa este formato, se puede mencionar que:

> El videoarte nace en el momento en el que surge la televisión, y aunque el término no existiera como tal desde el principio, en los años sesenta se estaba gestando ya la idea de un nuevo medio artístico, en especial a través de la ideología contracultural de unas corrientes artísticas que supieron aprovechar el factor mediático para arremeter contra las estructuras convencionales del arte (…). Historia (s.f). Videoartes Web. [Página web en línea].

Beard, R. explica que el nombre de videoarte proviene de los *video tapes* que generalmente se usaban en los primeros años de aparición del nuevo medio. ¿Qué es video arte? (s.f). Cultura colectiva. [Página web en línea].

La masificación de este nuevo formato se dio a mediados del siglo XX. "El video de creación nace bajo uno de los primeros magnetoscopios portátiles que Sony envía a Estados Unidos, comenzando, de este modo, la comercialización de cámaras de vídeo portátil Sony". A partir de eso, el aparato reproductor pasa de ser, propiedad exclusiva de los grandes consorcios televisivos a ser accesible para la sociedad. Historia (s.f). Videoartes Web. [Página web en línea].

De igual forma, Ricardo Beard menciona que el medio creado durante las décadas de los 60 y 70 se proporcionó "debido a que los métodos de producción de video se volvían más prominentes y caros". Por esa razón hasta el día de hoy se sigue

utilizando ese formato. ¿Qué es video arte? (s.f). Cultura colectiva. [Página web en línea].

Según el portal Videoartes Web, Wolf Vostell y Nam June Paik son considerados los pioneros en videoartes y se inauguran como videoartistas:

> Vostell presentóen la Galería Smollin de Nueva York en el año 1963 su "TV De-Collage", que hoy forma parte de la colección del Museo Reina Sofía. Nam June Paik, músico y electrónico coreano obtuvo en 1965 la primera cámara portátil de SONY antes de su comercialización. El 4 de noviembre grabó desde un taxi las calles de Nueva York durante la visita del Papa Pablo VI con una finalidad estética para captar una realidad subjetiva. Historia (s.f). Videoartes Web. [Página web en línea].

Precisamente, es "cuando Nam June Paik grabe con una cámara portátil Sony al Papa durante su visita a Nueva York y lo muestre esa misma tarde a otros artistas en el Café Á Go Go" que se considere como el momento donde surge formalmente el videoarte. El video como expresión artística (s.f). Del Videoarte al Net.Art. [Página web en línea].

"El videoarte se nutre, pues, en sus inicios de las principales tendencias y manifestaciones de las últimas vanguardias, desde el arte pop al minimalismo, pasando por el *underground* o dadaísmo, cubismo. ." Es así como empiezan a converger las diferentes modalidades gracias a que "artistas provenientes del cine experimental, la fotografía, las artes plásticas, la música o el teatro aportaron al videoarte un valor añadido. El arte conceptual y el *pop art* lo dotaron de sentido teórico". Así pues, para los años 80, dentro del mundo artístico, el videoarte logra manifestarse con plena autonomía dentro del medio. Historia (s.f). Videoartes Web. [Página web en línea].

Así como el videoarte evoluciona, la tecnología también y por esa razón Ricardo Beard explica que:

> Debido a los avances en la tecnología digital durante las últimas décadas, el video, que ha cambiado sus formatos en múltiples ocasiones (…), se convirtió en un medio cada vez más prominente en las galerías, acompañando de esta manera a obras de arte más "tradicionales". ¿Qué es video arte? (s.f). Cultura colectiva. [Página web en línea].

Además, "Conforme van apareciendo nuevos formatos, los videoartistas los incorporan a sus obras: la infografía, la paleta gráfica, el CD-ROM, las instalaciones multimedia, etcétera". Historia (s.f). Videoartes Web. [Página web en línea].

Es por esto que Fernando Tejerizo concluye que el sistema del arte siempre ha estado en la perenne búsqueda de trascender. La aspiración del tiempo extendido, al llegar los medios multimedia se "retira la condena de cierta presión epistemológica por mantener una situación de presente continuo y produce una ruptura con lo real a través de la presentación, de la suspensión del sentido y de la primacía del objeto sobre la forma". La estética de la red (s.f). Aleph. [Página web en línea].

2.2.2Definición

Ricardo Beard define videoarte de la siguiente manera: "Es un medio artístico formado a partir de imágenes en movimiento que incluye presentaciones de video y/o información aural que fácilmente puede acentuar otras disciplinas o destacarse por sí solo por medio de 'instalaciones'."

Se puede considerar a este medio como mitad exploración artística y mitad conceptualización. Margarita D'Amico explica que el videoarte "ha oscilado entre dos polos: documentación y estética, comunicación y experimentación lingüística" y que se le ha llamado "la otra televisión", "TV como medio creativo", "arte tecnológico", "arte interactivo", "arte de nuevos medios". D'Amico, M. (Agosto, 1990). Arte Contemporáneo siglo XX. Periódico El Nacional. (s.p.)

A pesar de eso, no se puede confundir al videoarte con una pieza de cine experimental o con un *performance*. Beard aclara que:

> Aunque el video arte como concepto generalmente toma una forma similar a las presentaciones televisivas o al cine experimental, no debería ser confundido con tales y es considerado como una forma de arte mayormente alineada con la fotografía o la pintura. (s.f).

Considerando la televisión del día a día se puede apreciar una segmentación en la reciprocidad que se limita a "productor (medio) y el consumidor (televidente)". En consecuencia, D'Amico añade que "es una TV que no tiende a producir cambios, sino más bien a favorecer el equilibrio en la sociedad". D'Amico, M. (Agosto, 1990). Arte Contemporáneo siglo XX. Periódico El Nacional, (s.p)

Desde el punto de vista del cine, Beard concluye expresando que "la distinción primordial entre esta forma de arte y el cine es que no utiliza los aspectos tradicionales de producción cinematográfica". ¿Qué es video arte? (s.f). Cultura colectiva. [Página web en línea].

Asimismo, hay otras características que de igual forma los diferencian, entre ellos se encuentra que no cumple con normas del lenguaje cinematográfico, ya que generalmente no se utiliza la participación de actores ni diálogos; se manipulan las formas y los colores, ya que puede contar con efectos gráficos y posee ausencia de

narrativa. El vídeo como expresión artística (s.f). Del Videoarte al Net.Art. [Página web en línea].

Este nuevo medio sirve para expresar emociones de manera artística. Es así como se puede mencionar que "(...) más que narrar historias expresa estados de ánimo, pasiones, sueños, conceptos, sentimientos y alucinaciones que provocan al espectador; es creado por un artista sin importar de qué disciplina provenga y no forzosamente debe dominar la técnica del vídeo. "Hernández, D. El vídeo como expresión artística (s.f). Del Videoarte al Net.Art. [Página web en línea].

De igual manera, también se puede entender el videoarte como una:

> (...) forma de creación artística, autónoma, específica. (Entendiendo por intención artística toda aquella que no es meramente comunicativa o informativa, sino que añade un contenido experimental, formal, poético, filosófico..., extra a la creación audiovisual en sí, mediante la utilización de unos recursos técnicos, narrativos, estéticos, conceptuales (...). El vídeo como expresión artística (s.f). Del Videoarte al Net.Art. [Página web en línea].

Con esa finalidad Margarita D'Amico menciona que en ese caso el vínculo entre las imágenes y el espectador es íntimo, ya que se crea una enlace de mente a mente y no de mente a público.

Dentro de ese marco, Tejerizo, F. explica el videoarte como:

> (...) una forma de arte que es contenido dentro de un movimiento estético y es simultáneamente el presagio de un juego de estructuras radicalmente innovadoras sociales y prácticas. Todo esto se da dentro de un juego de

> tecnologías que se desarrolla a una velocidad sin precedentes, imprevisible, y dentro de una era definida por su pasión por la velocidad y la imprevisibilidad. La estética de la red (s.f). Aleph. [Página web en línea].

En forma de síntesis el videoarte "se trata de una disciplina artística que utiliza nuevos soportes: medios digitales (analógicos en su momento) y la pantalla televisiva, con fines artísticos". El videoarte tiene una esencia característica y "estáligado explícitamente a las vanguardias artísticas, de las que recogerán el espíritu crítico, la actitud rupturista, innovadora y experimental". Este formato busca separarse de lo masivo, para experimentar nuevos mares de expresión artística, es por eso que "combate la banalidad de la televisión como medio de masas e intenta alejarse de los cauces comerciales". El vídeo como expresión artística (s.f). Del Videoarte al Net.Art. [Página web en línea].

D'Amico finaliza agregando que hoy en día:

> "Los artistas están usando el video como medio de expresión creadora personal, medio para registrar una obra o su actuación, como documentación de trabajo. Hacen video en vivo para concientizar acerca de situaciones de todo tipo en el ámbito estético, sociológico, tecnológico. Hacen videoarte para explorar las posibilidades más profundas de la comunicación televisiva. Usan su propio cuerpo como medio para el video, humanizando la tecnología". D'Amico, M. (Agosto, 1990). Arte Contemporáneo siglo XX. Periódico El Nacional, (s.p).

3.1 Videoarte en Venezuela

Tras lograr esbozar lo que es el movimiento del videoarte en el mundo, es hora de explorar lo que esta tendencia fue y es en Venezuela. Como lo expresa Benjamín Villares Presas, la primera expresión de videoarte venezolano fue llevada a cabo en 1968 con la obra multimedia llamada *Imagen de Caracas* en celebración del cuatricentenario de la capital del país. Era una mega estructura que abarcaba gran parte del parque El Conde, y su propuesta artística consistía en la interpretación de la historia caraqueña desde los tiempos precolombinos hasta la época de los sesenta. (2008).

Además, el autor también menciona que:

> Esta experiencia marca una tendencia en las ideas sobre las posibilidades de los mixed-media (medios mixtos) y determinó directa o indirectamente el futuro del videoarte en Venezuela, en lo que respecta la integración artística y más específicamente a las videoinstalaciones, las videoesculturas y los videoperformances, aunque nunca llegó a repetirse con tan enorme magnitud, ni esfuerzo colectivo tan colosal. (2008, pp.1-2).

Unos años después, en 1972, el video arte en Venezuela tuvo un gran avance, ya que en Caracas se ofreció el primer seminario de video experimental, brindados por Gerd Stein, Woody y Steina Vasulka. Más tarde, en 1975, se realizó el primer Festival de Videoarte en el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, en el cual se presentó el trabajo de varios artistas internacionales como Douglas Davies y Charlotte Moorman. El evento duró16 días y asistieron 58 mil personas. (D'Amico, 1990).

A partir de ahí, Villares comenta que los primeros experimentos audiovisuales de la época fueron considerados videoartes, y el formato de cine Super8 dio paso a la transición entre el cine y el video experimental. Estas nuevas propuestas "(...)

estaban encaminadas y relacionadas, tanto a nivel formal como conceptual, con las tendencias predominantes del videoarte de la época". (2008, p.2).

Años después, Villares Presas, B. (2008) manifiesta que en el movimiento del videoarte se comienza a ver un grupo de artistas consolidados con propuestas y estilos personales. Además, es "(...) cuando se perfilan las tendencias más propiamente relacionadas con los formatos de vídeo y se presentan las primeras videoinstalaciones, videoesculturas y videoperformances definibles como tales". (p.2).

Es así cuando entramos al siglo XXI y en Venezuela "las tendencias durante este periodo están centradas en la experimentación formal dirigida hacía la reinterpretación de los "paisajes", las invitaciones a la contemplación, las poéticas de la memoria y los acercamientos a la intimidad de los recuerdos". (pp.7-8).

Villares concluye expresando que el videoarte ha recorrido un largo camino desde sus inicios y que rescata la importancia de tener un "(...) futuro promisorio (...) del videoarte en Venezuela". (2008, pp.10-11).

Hoy en día muchos artistas tienen acceso a equipos de alta sofisticación de tecnologías digitales, mientras que muchos otros cuentan con recursos mínimos, sin embargo de ambos lados se producen buenos trabajos. Como expresa Margarita D'Amico "Todo parece indicar que el video seguirá durante mucho tiempo y mientras existan las tecnologías básicas y las mentes creadoras, habrá videoarte para rato".

III. MARCO METODOLÓGICO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Es posible realizar una plataforma multimedia dónde el usuario pueda, a través de la interactividad, acceder a un videoarte inspirado en la previa selección de múltiples categorías inspiradas en la ciudad de Caracas?

En este proyecto se realizará una página web en la cual se plantea proporcionar una mirada a los diferentes aspectos de Caracas a través de una serie de videoartes. El usuario podrá acceder a los videoartes después de la previa selección y respectiva combinación de varias categorías referentes a la ciudad.

Para generar una comunicación entre el usuario y la plataforma se revisarán las respectivas teorías de Carlos Scolari que hablan sobre la interactividad para lograr que el sujeto que entre en la página tenga el poder de elegir qué tipo de videoarte desea ver y que dicha comunicación suceda correctamente.

Para conseguir que se produzca la interactividad se deberá crear una interfaz donde el usuario comprenda los pasos previos que lo llevarán a visualizar el videoarte y se pueda sumergir en la página web sin ninguna distracción.

Un diseñador se encargará de llevar a cabo la apariencia de la interfaz para luego, junto con un programador, generar la página web que contendrá los videoartes dentro de ella.

Por otra parte, los videoartes buscan brindar una perspectiva distinta y artística a los hechos comunes y mundanos que suceden en el día a día. Al mismo tiempo los videos representarán conceptos sobre cargas sociales y culturales que harán reflexionar a las personas sobre cómo se ven al ser habitantes de un todo.

OBJETIVO GENERAL

Realizar una plataforma multimedia dónde el usuario pueda, a través de la interactividad, acceder a un videoarte a partir de distintas categorías inspiradas en la esencia de la ciudad de Caracas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Definir y demostrar la interactividad presente en la plataforma multimedia.
- Interpretar la esencia de Caracas a través de categorías.
- Basar la estética del multimedia en la simplicidad.

JUSTIFICACIÓN, RECURSOS Y FACTIBILIDAD

Se quiere realizar este trabajo de grado ya que no abundan este tipo de plataformas multimedia en la realidad venezolana. Este proyecto tendrá una parte importante de experimentación audiovisualista que en el futuro podría crear proyectos similares con el fin de innovar e inspirar a las nuevas generaciones.

Conscientes de que el futuro cercano del comunicador radica en el internet —medio que cada día tiene más influencia en las culturas —es importante estar a la vanguardia de lo que supondrá el porvenir de la comunicación social. En un mundo donde la rapidez es lo cotidiano y las posibilidades de encontrar información son infinitas, las plataformas multimedia consisten un rubro importante que determinan las tendencias mundiales.

Este proyecto será un pionero en su área, ya que solo recientemente se están comenzando a masificar los trabajos de grado de la Universidad Católica Andrés Bello que utilizan el internet como medio de alojamiento. Si se ve más allá del espectro universitario, las plataformas multimedias y su consecuente interactividad

con el usuario son aún nuevas en el país; por lo tanto se espera que este trabajo también sirva de referencia para futuros comunicadores y usuarios del internet.

El medio audiovisual incluye muchas plataformas y medios en los cuales experimentar. Por excelencia, el videoarte es catalogado como uno de los soportes más capacitados para liberar la creatividad humana de un audiovisualista. Para crear conexiones con lo natural, lo empírico y lo práctico, muchos realizadores buscan el videoarte para expresar sus emociones y proyectar mensajes con distintos niveles de lecturas. Se quiere crear una empatía con el usuario de la plataforma y que éste se sienta identificado en algún nivel con el trabajo realizado.

Pero, ¿por qué un videoarte? Este medio es conocido por expresar modernidad en los medios de masa, por dejar a un lado la razón y lograr crear una conexión con el espectador. Se escoge esta modalidad del medio audiovisual para poder alcanzar una conexión interactiva, logrando así una respuesta empática que pueda ser interpretada por el usuario. En él se trabaja con lo conceptual, formando arte. Además, también se define por tener una facilidad en el aspecto económico, lo que facilitará la realización del trabajo.

Para llevar a cabo este proyecto se tendrán a disponibilidad 2 cámaras Canon T3i y un Canon 60D, con sus respectivos lentes (18-135mm, 50mm, 55-250mm, 85mm), una grabadora de sonido Zoom H4n y un trípode. Se contará con el apoyo de varios programadores de páginas web que ayudarán con el proyecto *ad honorem*. Los videoartes serán editados en los programas Final Cut Pro X y Adobe After Effects CS6, en una computadora MacBook Pro 15'2013.

Los costos del proyecto serán soportados por los realizadores y los individuos que deseen patrocinar con el mismo. Los mayores gastos serán el costo del dominio de la página web donde se alojará el multimedia y si es necesario, el trabajo de diseño de la página web, ya que se tienen varios programadores que colaborarán en el

multimedia sin costo alguno. Los otros gastos vendrán dados por los requerimientos que necesiten la creación de los videos, tales como artículos para la dirección de arte, la alimentación y/o viáticos de los figurantes y vestuario, entre otros. Se planea usar música de licencia libre para economizar ese aspecto del proyecto.

Este proyecto está conformado por 3 estudiantes. Para llevarlo a cabo en el tiempo estimado se necesitan: conceptualizar el multimedia, crear los mapas del sitio, diseñar gráficamente la página y programarla. También se debe grabar el contenido audiovisual que tendrá el sitio *web*, sustentado bajo las teorías pertinentes. Ya que es un proyecto de gran magnitud, la presencia de 3 estudiantes hará que el producto final cumpla satisfactoriamente con las expectativas de no solo los realizadores, sino de los futuros usuarios.

Si bien este proyecto supone mucho trabajo, es altamente realizable ya que se tienen los recursos y la disposición necesaria para hacerlo. Se cuenta con la ayuda de varios expertos en el tema para que asesoren el trabajo, tanto en contenido como en estructura. Para que se pueda cumplir en el tiempo establecido, el contenido de la plataforma será puntual y preciso, delimitando el proyecto de acuerdo a las posibilidades de tiempo que se tengan para realizarlo. Esta tesis será el comienzo de una plataforma que se podría ampliar en un futuro, no muy lejano.

DELIMITACIÓN

El presente proyecto de grado estará enfocado en atraer principalmente jóvenes (masculino y femenino) entre las edades comprendidas de 18 a 30 años con acceso a internet que habiten en la ciudad capital. Dicho proyecto se realizará en la ciudad de Caracas entre Octubre de 2013 a Agosto del 2014.

OBJETIVO DE LA APLICACIÓN

Este proyecto tiene como objetivo crear una página web interactiva en la que los usuarios puedan acceder a una serie de videoartes que cuenten historias y transmitan sensaciones que toda persona que vive en Caracas haya experimentado, con la finalidad de que los habitantes de la ciudad logren ver desde distintas perspectivas y de manera artística las características que hacen de Caracas una ciudad compleja y llena de disparidad.

Por otro lado, también se busca estimular a los caraqueños para que observen con detenimiento la ciudad en la cual viven y reflexionen sobre ella, ya que este proyecto busca representar las particularidades de Caracas de una forma artística y alternativa.

En el futuro esta plataforma se podría realizar en otras ciudades de Venezuela, para concentrar la mirada artística de otras metrópolis del país en una plataforma web, ya que todas las ciudades tienen cosas que contar y habitantes que las cuenten.

PÚBLICO META

El público directo de este proyecto está concentrado en la juventud madura, que se encuentra entre los 18 y 30 años, que nacieron o han vivido una parte importante de sus vidas en la capital. El público de este proyecto ha caminado las calles de Caracas, ha recorrido su montaña y montado su metro. Esta juventud reconoce cualquier riesgo local que se tome; agradecen y están abiertos a nuevas formas de expresión artística, en especial cuando hablan de su propio territorio.

Estos caraqueños saben los nombres de sus avenidas, las rutas de los metrobuses y siempre transitan por los caminos verdes. Defienden su forma de

hablar, de vestir y hasta su propio gentilicio. Asimismo son vulnerables a las problemáticas de la ciudad y se ven afectados por esos defectos que pueda tener Caracas como ciudad. Sienten abandono por una ciudad que no les permite circular libremente y por sus habitantes hostiles, pero que se contradice con unos amaneceres que resaltan dentro de los colores opacos.

El público meta son esas personas, que aún fuera de la ciudad o del país, sientan la conexión con esta ciudad que en algún momento les brindo apoyo o a la cual llamaron hogar.

SELECCIÓN DEL FORMATO AUDIOVISUAL GENERAL SEGÚN EL OBJETIVO DE LA APLICACIÓN Y SUBFORMATOS QUE CONFORMARÁN LA PIEZA MULTIMEDIA

En el mundo audiovisual existen muchos formatos en los cuales se pueden contar diversas historias de distintas formas pero en este caso es escogió el videoarte, ya que se amolda a lo que busca transmitir este proyecto puesto. Este formato es bastante flexible y se amolda a todas las necesidades que una historia pueda necesitar, además de que tiene la ventaja de que depende de la visión de su realizador. Si bien hay una historia en cada videoarte, lo que se busca resaltar dentro de ellos es un sentimiento, una sensación de un momento específico o un lugar. Los videoartes están sujetos a la interpretación del que lo visualiza y lo experimenta, y la idea es que juntos puedan complementar a la lectura de este trabajo de grado como un todo.

Dentro de Caracas hay muchos elementos que resaltar, por lo tanto, hay una gran cantidad de videoartes posibles. El hecho de reunirlos todos dentro de un solo ente va a colaborar en su difusión, añadiendo a esto la facilidad que ha proporcionado el mundo del internet hoy en día.

La rapidez con la que el internet ha evolucionado la comunicación ha proporcionado nuevas herramientas a la hora de difundir contenido, por eso es pertinente la elección de la modalidad de este proyecto, para así hacer llegar el contenido a la mayor cantidad de personas posibles.

PRODUCCIÓN DE CONTENIDO

CONCEPTUALIZACIÓN

Página Web

La estética y el diseño de la página web está basada en *Las leyes de la simplicidad* de John Maeda. Según el autor, "la simplicidad tiene que ver con el placer inesperado que se deriva de aquello que parece insignificante y que de otro modo pasaría inadvertido". (2006, p.2). Como señala el autor, "la simplicidad no es más que sustraer lo que es obvio y añadir lo específico"(p.89).

En estos tiempos modernos, destacan los diseños sencillos, los menos confusos; lo simple es lo que prevalece. "Y dado que la tecnología no deja de crecer en complejidad, existe un claro beneficio en la adopción de una estrategia centrada en la simplicidad que ayude a diferenciar su producto". (2006, p.45). Sin embargo, no debemos confundir la simplicidad con un diseño sencillo. Como resalta Maeda, "para imprimir un aire de simplicidad en el diseño es necesario introducir de forma consciente cierta complejidad explícita".

Al ser Caracas un valle y este proyecto un multimedia, se eligió el nombre del proyecto como *Valle Digital*. La diagramación de la página web es sencilla, se colocaron solo los elementos necesarios para no quitar el protagonismo a los videoartes. Al entrar a la página aparece una ventana con un poema de José Ignacio Cabrujas. El poema se titula *No hay fanfarrias solemnes*, se eligió por considerar que representa la esencia de Caracas y es una muestra de lo que se puede esperar del multimedia.

El fondo de la página es blanco, con el mapa de la silueta del Distrito Capital en el centro. Se eligió la silueta de la Caracas ya que el proyecto se trata sobre esta

ciudad. Adentro del mapa se encuentran varias secciones, representando cada macrocategoría o variable con un color distinto para diferenciarlos. Abajo del mapa se encuentran las breves instrucciones para sumergirse en la experiencia del Valle Digital.

Siguiendo con la simplicidad y añadiendo solo lo necesario, los otros elementos que conforman la página web son el logo y el nombre, arriba y a la izquierda; y tres botones arriba y a la derecha que permiten volver a ver las instrucciones, saber más sobre el proyecto y sobre los creadores.

Categorías

Las macrocategorías que se eligieron para llegar a los videoartes son las siguientes: Caracas Concreto, Caracas Gente y Caracas Verde. Cada una de estas macrocategorías se subdivide en las categorías *clickeables* y visibles para el usuario y están distribuidas de la siguiente manera: Monumento y Monumento Fracasado, los cuales nacen de Concreto; Cultura Positiva y Cultura Negativa, resultado de la macrocategoría Gente; y por último, Pulmón de Vida y Contaminación Urbana, que parten de la categoría Verde.

Se eligieron estas tres macrocategorías por considerarse representativas de la ciudad y los elementos que la conforman, que incluyen la arquitectura y paisajes que la rodean, el comportamiento y los hábitos de las personas que viven en ella y el ambiente en el cual respiran.

Así, se debe combinar una opción de cada categoría para acceder a un videoarte. En total, serían 8 posibles combinaciones, ya que solamente se puede elegir una opción por cada categoría.

Videoartes

La combinación entre las categorías Monumento, Cultura Positiva y Pulmón de Vida tiene como resultado el videoarte llamado *Cerro*. El concepto de dicho videoarte es un hombre que sube al cerro Ávila; a medida que subiendo se va alejando del ruido y el caos de la ciudad, hasta llegar a la cima y encontrarse con sí mismo. En este video la montaña representa el monumento y al pulmón de vida y el hecho de que la persona suba el Ávila es un comportamiento cultural positivo, ilustrando esa categoría.

La segunda combinación posible es Monumento, Cultura Positiva y Contaminación Urbana. Estos elementos dan como resultado *Azote (a),* un videoarte lleno de contaminación y urbanismo. Aparecen una variedad de monumentos caraqueños que son muestra de la cultura que ha hecho que se construyan tantos edificios representativos en la ciudad a lo largo de los años. El video tiene un color sepia y mucho humo, para representar al mismo tiempo esa contradicción de cultura que construye pero contamina.

El tercer videoarte se titula *Involución*. En este caso, es un video realizado con imágenes de archivo para mostrar la similitud entre los humanos y los animales. Aunque los humanos se crean superiores y más evolucionados que los animales, este video demuestra que en el fondo seguimos siendo animales. Las categorías que hacen este videoarte son Monumento, Cultura Negativa y Pulmón de Vida. El monumento está representado con las situaciones y lugares caraqueños, los cuales muestran la cultura negativa en la cual viven los habitantes de Caracas. Por último, el concepto del pulmón de vida está presente en los animales que aparecen en el video; las personas, al ser animales también están representados en este concepto.

El cuarto videoarte es *A Sombras*, un videoarte que mezcla las categorías de Monumento, Cultura Negativa y Contaminación Urbana, resultando en un video

oscuro que muestra lo negativo de la convivencia en Caracas. El monumento se aprecia en los atardeceres y las luces de la ciudad al fondo, mientras que aparecen situaciones de violencia cotidianas para los caraqueños, como un secuestro, un robo y discusiones, representando así la cultura negativa y como eso contamina nuestro entorno. La música utilizada en *A Sombras* es un *dusbstep* fuerte, para transmitir desespero y estrés.

La mezcla entre las categorías de Monumento Fracasado, Cultura Positiva y Pulmón de Vida traen como resultado el videoarte *Para | Lelo*. En este, un hombre va caminando entre la ciudad y un bosque caraqueño simultáneamente. El hombre escapa al bosque para alejarse del caos de la ciudad, ya que ese monumento está fracasado. El pulmón de vida es el bosque en el cual se encuentra este hombre y la cultura positiva se ve representada al botar una lata en la basura, dejando un mensaje ambientalista de que se puede construir una mejor ciudad.

La combinación entre Monumento Fracasado, Cultura Positiva y Contaminación Urbana resultan en el videoarte titulado *Ella Ruedy*. Este videoarte tiene como concepto un día en la vida de una chica que va rodando en bicicleta por la ciudad. En su casa el tiempo transcurre lento y la música es suave, mientras que en la calle todo sucede a una velocidad exagerada, con música rápida, representando lo agitado de la vida citadina. El monumento fracasado y la contaminación urbana se representan en el caos y el estancamiento de las vías de la ciudad, llevando a que la chica adopte el comportamiento de la cultura positiva que es montar bicicleta.

Abarrotes, el videoarte que nace de la combinación entre Monumento Fracasado, Cultura Negativa y Pulmón de Vida tiene el concepto de varias personas, desde una bebé hasta un adulto, a quienes se les alimenta comida de bebés a juro. Mientras vemos comer a estas personas, aparecen imágenes de archivo de políticos, publicidades y programas de televisión que han formado parte de la cotidianidad de los venezolanos. El obligar a que las personas coman representa todo el bombardeo

de elementos que sufren los caraqueños en su día a día, tanto políticos como culturales. Todos estos elementos representan los monumentos fracasados, la cultura negativa y el pulmón vegetal que conforman esta ciudad.

Por último, el octavo videoarte mezcla las categorías de Monumento Fracasado, Cultura Negativa y Contaminación Urbana. Titulado *En Verde*, este video tiene el concepto del tráfico en la capital, ya que el congestionado tránsito es la mezcla entre los elementos mencionados. En este caso, el tráfico es representado con semáforos en rojo que se encuentran a lo largo de las avenidas de distintos municipios de la ciudad, mostrando que nadie puede escapar del caos vehicular. El video tiene una narración de un extracto del cuento *El Perseguidor* de Julio Cortázar y de una entrevista realizada al autor sobre la importancia y lo efímero del tiempo, ilustrando la cantidad del mismo que pierden los caraqueños en el tráfico.

DISEÑO DE INTERACTIVIDAD

Storyboard

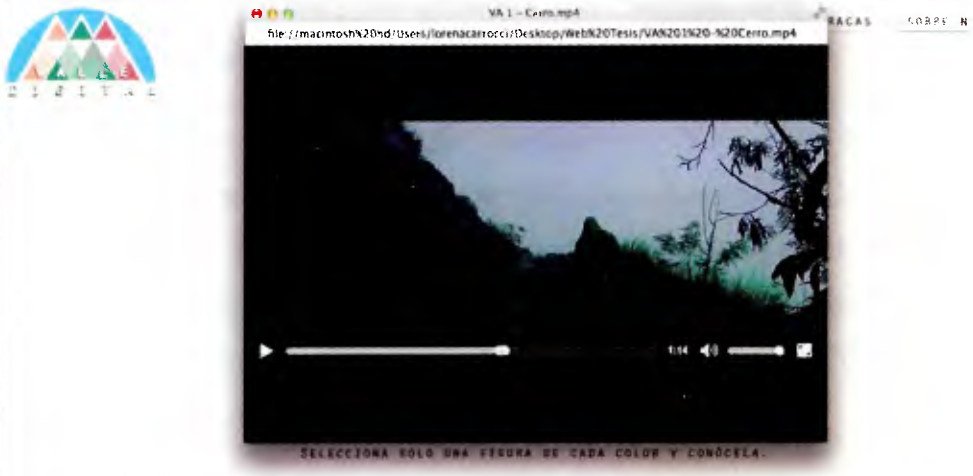
Pantalla 1

Poema de Cabrujas

Pantalla 2

Página principal

Pantalla 3 Página "Sobre la página"	
Pantalla 4 Página "Sobre Nosotros"	

Pantallas 5 Página con los botones selecciona-dos	
Pantalla 6 Página del videoarte	

Mapa de Navegación

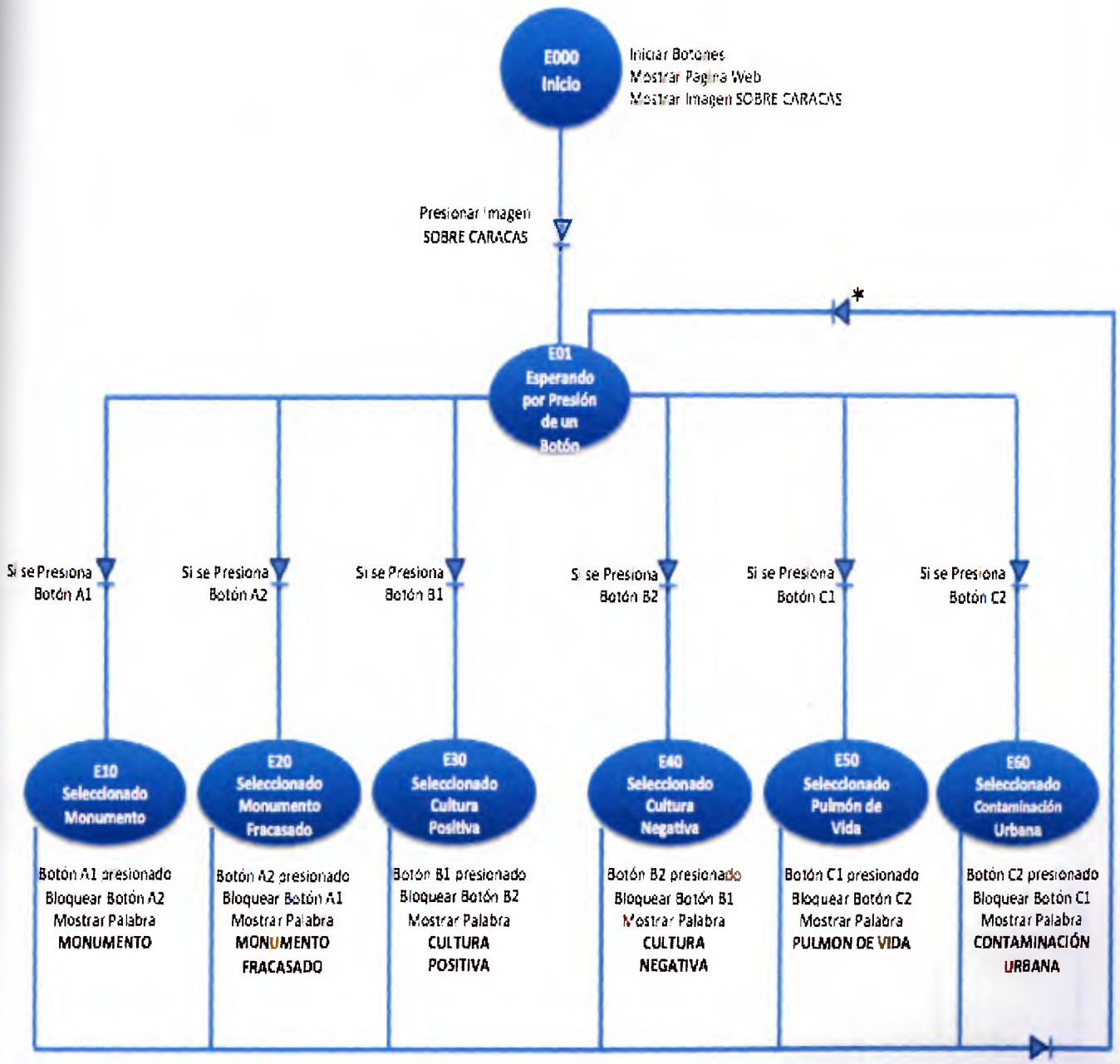
Ya que la estética de John Maeda es utilizada en el multimedia, la navegación en la página web es sencilla. Al entrar en la página por primera vez, el usuario verá el poema de José Ignacio Cabrujas acerca de la ciudad de Caracas, y al hacer un *click* en cualquier lugar de la imagen, esta pantalla se quitará y el sujeto verá el mapa con la silueta caraqueña y las seis figuras que componen su interior.

Si el usuario desea volver a ver la página con el poema, solo tiene que pulsar el botón de "Sobre Caracas" ubicado en la parte superior derecha de la pantalla, al lado de los botones "Sobre Nosotros" y "Sobre la Página". Si se desea después saber más sobre la dinámica de la página y sus creadores, solo necesita darle *click* a los botones anteriormente mencionados y acceder a la información.

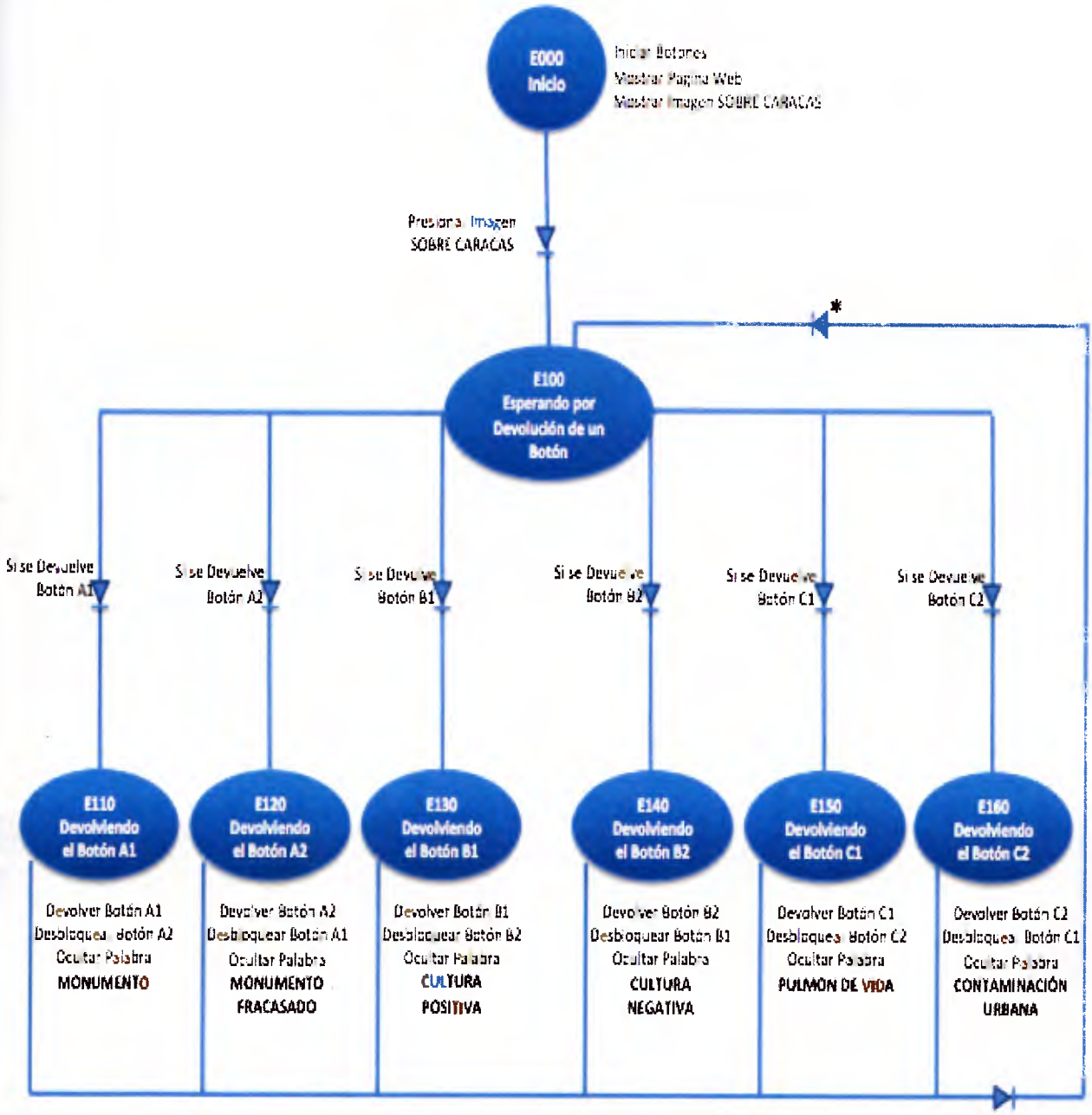
Para ver los videoartes, el usuario tendrá que elegir tres de las piezas ubicadas en el mapa. Dicha selección solo debe constatar de distintos colores, ya que la página no permitirá la selección de 2 figuras del mismo color en una misma combinación. Mientras el individuo elige una figura, el nombre de ésta aparecerá a un lado. Acto seguido, en una ventana emergente ubicada en el centro de la pantalla se le mostrará al usuario el videoarte que corresponda con la combinación elegida.

Si se desea ver un de los siete videoartes restantes, el usuario solo deberá cerrar la pantalla emergente y el mapa inmediatamente volverá a su estado original, listo para que se elija una nueva combinación.

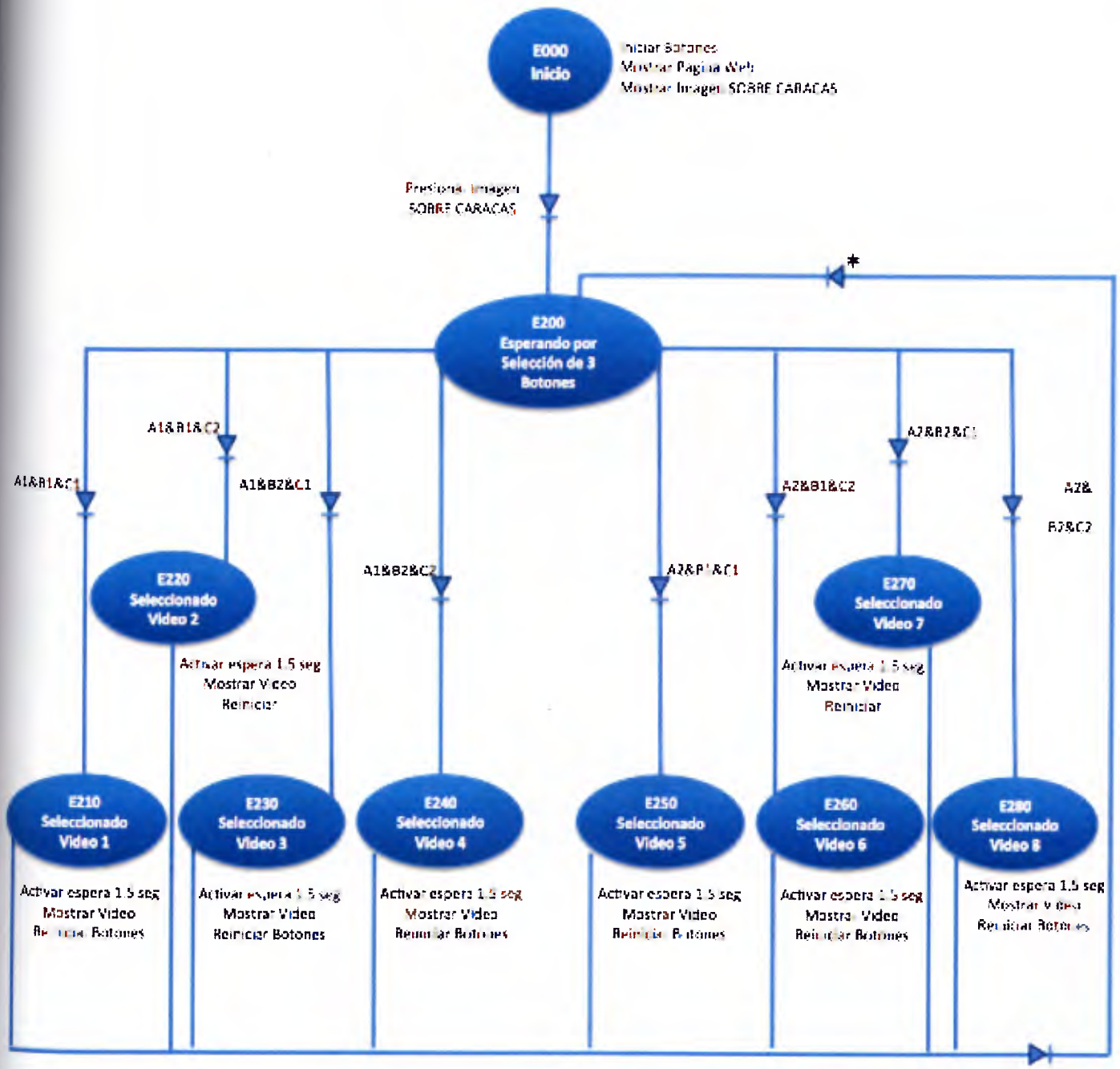
PRESIONANDO BOTONES



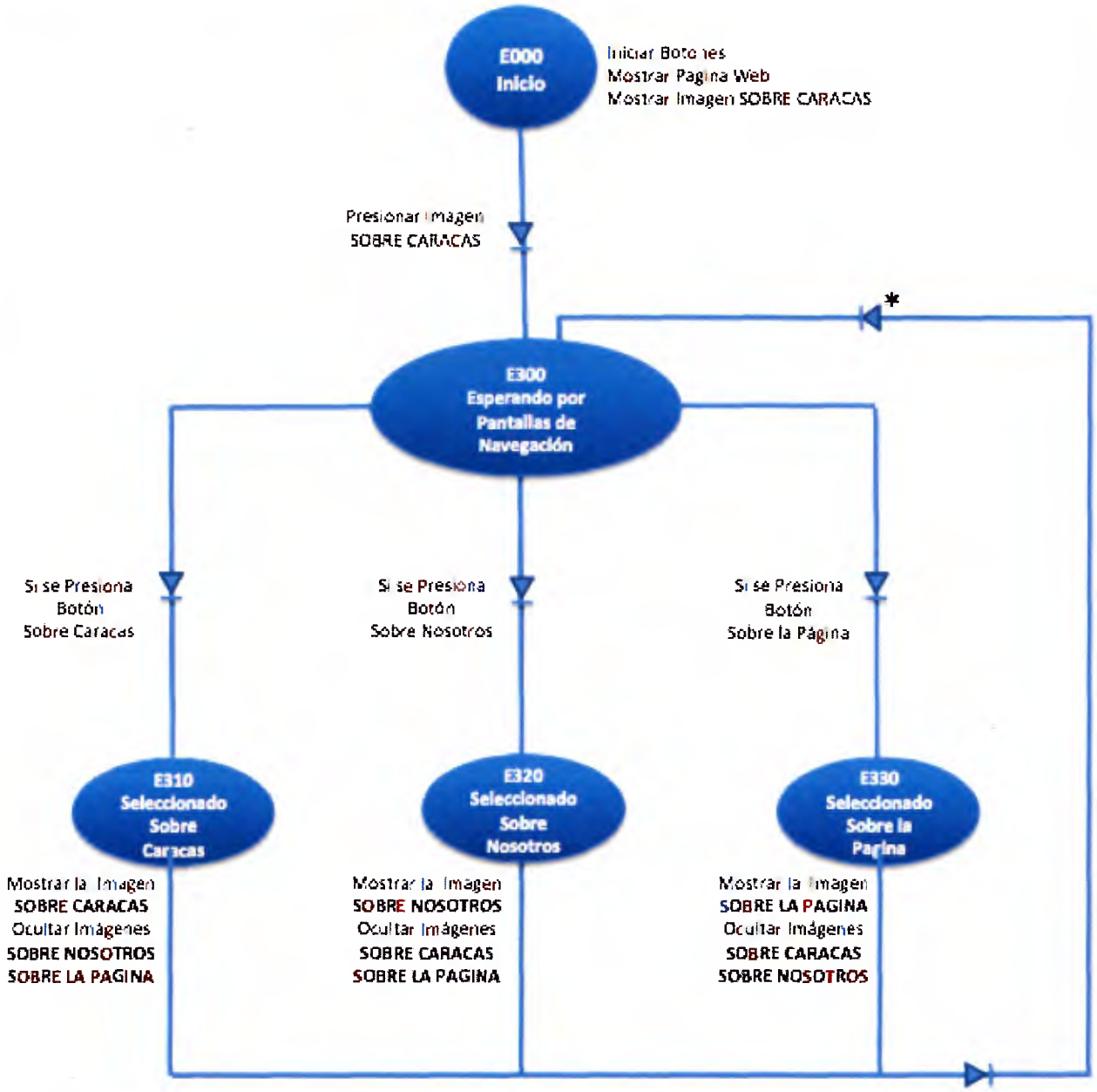
DEVOLVIENDO BOTONES PRESIONADOS



COMBINANDO TRES BOTONES



PRESIONANDO BOTONES DE NAVEGACION



Interfaz

La diagramación de la página es elemental y simple. Posee solo 11 elementos distribuidos balanceadamente en el espacio, ya que se quiere resaltar las leyes de simplicidad de Maeda y enfocar la atención del usuario en el mapa y sus componentes.

Ubicado en el centro de la pantalla se encuentra la figura geométrica de Caracas y dentro de ésta, las 6 piezas que representan la ciudad. Las dos figuras amarillas están ubicadas en la parte sur-oeste, las verdes en la parte norte y las azules en la parte sur-este. Además, bajo el mapa está ubicada la frase "Así esta página, solo parece ser Caracas. Selecciona solo una figura de cada color y conócela" que tiene el propósito de ayudar al usuario a comprender el funcionamiento del multimedia.

Asimismo, al presionar los botones "Sobre la Página", "Sobre Caracas", y "Sobre Nosotros" ubicados en la parte superior derecha de la pantalla, las páginas de cada uno aparecerán en el centro, cubriendo el mapa y las 6 piezas. Finalmente, la ventana emergente con el videoarte seleccionado, que aparecerá al concretar una de las ocho combinaciones posibles, estará ubicada en el centro de la pantalla.

Función de los Botones

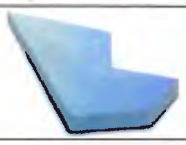
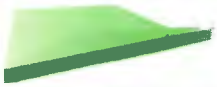
Para la programación de la página, se les asignó a las macrocategorías "Concreto", "Gente" y "Verde" las letras "A", "B" y "C", y los colores amarillo, azul y verde respectivamente. Además, a las subcategorías se les asignaron los números 1 y 2. Es así como cada una de las seis variables posee un código en la programación. Cabe acotar que esto es exclusivamente para asignarle un comportamiento a cada botón, los usuarios no tendrán conocimiento de cuál es el código de las piezas cuando las presionen

A. Concreto	B. Gente	C. Verde
1. Monumento	1. Cultura Positiva	1. Pulmón de Vida
2. Monumento Fracasado	2. Cultura Negativa	2. Contaminación Urbana

Videoarte	Combinación	Concepto
1	A1-B1-C1	CERRO
2	A1-B1-C2	AZOTE (A)
3	A1-B2-C1	INVOLUCION
4	A1-B2-C2	A SOMBRAS
5	A2-B1-C1	PARALELO
6	A2-B1-C2	ELLA RUEDY
7	A2-B2-C1	ABARROTES
8	A2-B2-C2	EN VERDE

El multimedia "Valle Digital" posee un total de 09 botones con funcionalidades específicas, las cuales harán que el usuario experimente artísticamente la ciudad de Caracas en la plataforma multimedia.

Botón	Función
SOBRE CARACAS	Al ser presionado, aparecerá una pantalla en donde se le mostrará al usuario un poema de Caracas escrito por José Ignacio Cabrujas.
SOBRE LA PÁGINA	Al ser presionado, aparecerá una pantalla que le explicará al usuario cómo funciona la página.
SOBRE NOSOTROS	Al ser presionado, aparecerá una pantalla con información sobre los autores del trabajo de grado.

A1	Al ser presionado, aparece la palabra **Monumento.**
A2	Al ser presionado, aparecen las palabras **Monumento Fracasado.**
B1	Al ser presionado, aparecen las palabras **Cultura Positiva.**
B2 	Al ser presionado, aparecen las palabras **Cultura Negativa.**
C1	Al ser presionado, aparecen las palabras **Pulmón de Vida.**
C2 	Al ser presionado, aparecen las palabras **Contaminación Urbana.**

DISEÑO AUDIOVISUAL

PAQUETE GRÁFICO

Elementos gráficos

Siguiendo con la estética basada en las leyes de la simplicidad de Maeda se tomarán las figuras geométricas para representar a la ciudad de Caracas y a las categorías que esta contiene, asimismo para cualquier grafismo que participe. Se toman figuras geométricas porque se consideran como elementos sencillos y básicos que van acorde con el estilo de la plataforma.

En cuanto al logo, se utilizan tres triángulos para representar la presencia de cada uno de los tesistas involucrados que juntos como grupo, y añadiendo una media circunferencia de fondo, hace referencia a un diseño de una montaña, característica auténtica y principal de la ciudad de Caracas.

El elemento principal de la página web es el mapa del Distrito Capital. Para volverlo más sencillo, se redujo a su expresión más sencilla. Se crea un contorno del territorio de forma geométrica y dentro de este, como si fuesen estados, estarán las categorías representadas como figuras de colores con formas aleatorias que completen el relleno del mapa. Estas llevan una pequeña sombra debajo para separarlas del fondo y un relieve hecho con líneas con diferentes ángulos, para que no luzcan planas, proporcionando un efecto tridimensional pero sencillo a la figura principal, el mapa de Caracas.

Paleta de color

En continuidad con la simplicidad dentro de la plataforma, se usan colores pasteles para no llamar la atención y mantener la imagen al natural y sencilla. Al mismo tiempo crea contradicción usando estos colores puesto que Caracas es una ciudad muy intensa tanto de día como de noche y al plantearla con colores pasteles se crea un contraste en el ojo caraqueño.

Si Caracas es intensa, los videoartes se van a distinguir por contener muchos colores intensos, saturaciones y efectos que ayuden a transmitir el concepto, es por eso que se utilizan colores suaves para que la atención se centre en los videoartes y no abrumar al usuario visualmente.

En este caso las combinaciones de colores que se usan son muy básicas, usando los colores: azul, amarillo, verde, rosado y salmón.

Tipografía

El tipo de letra que se utiliza en esta oportunidad es: Orator STD, tamaño: 12. Se elige esta letra por ser sencilla, por usar líneas rectas, y mantener la estética de las figuras geométricas.

PRESUPUESTO

CÓDIGO	ÍTEM	CANTIDAD	UNITARIO BsF	SUBTOTAL	TOTAL
1.	**HONORARIOS**				
1.1	DIRECCIÓN				
1.1.1	Director	1		Bs 15.000,00	
1.1.2	Director de casting	1		Bs 4.000,00	
1.1	**SUBTOTAL**				Bs 19.000,00
1.2	GUIÓN/CONCEPTUALIZACIÓN				
1.2.1	Guionista	1		Bs 7.000,00	
1.2	**SUBTOTAL**				Bs 7.000,00
1.3	PRODUCCIÓN				
1.3.1	Productor ejecutivo	1		Bs 10.000,00	
1.3.2	Productor de campo	1		Bs 5.000,00	
1.3	**SUBTOTAL**				Bs 15.000,00
1.4	REPARTO - ELENCO				
1.4.1	Actores	16	Bs 1.000,00	Bs 16.000,00	
1.4	**SUBTOTAL**				Bs 16.000,00
1.5	FOTOGRAFÍA - SONIDO				
1.5.1	Director de fotografía	1		Bs 5.000,00	
1.5.2	Camarógrafo	1		Bs 3.000,00	
1.5.4	Sonidista	1		Bs 3.000,00	
1.5	**SUBTOTAL**				Bs 11.000,00
1.6	DIRECCIÓN DE ARTE				
1.6.1	Director de Arte			Bs 5.000,00	
1.6	**SUBTOTAL**				Bs 5.000,00
1.7	POSPRODUCCIÓN				
1.7.1	Editor	1		Bs 10.000,00	
1.7	**SUBTOTAL**				Bs 10.000,00
1.8	PLATAFORMA MULTIMEDIA				
1.8.1	Diseñador Gráfico	1		Bs 10.000,00	
1.8.2	Programador	1		Bs 20.000,00	
1.8	**SUBTOTAL**				Bs 30.000,00
					Bs 113.000,00
2.	**GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE FUNCIONAMIENTO**				
2.1	FUNCIONAMIENTO				
2.1.1	Empastado	1		Bs 500,00	
2.1.2	Impresión del tomo	4	Bs 210,00	Bs 840,00	
2.1	**SUBTOTAL**				Bs 1.340,00
					Bs 1.340,00
3.	**ALIMENTACIÓN, TRANSPORTE**				
3.1	TRANSPORTE TERRESTRE				
3.1.1	Taxis varios	8	Bs 250,00	Bs 2.000,00	
3.1.2	Parqueo	2	Bs 200,00	Bs 400,00	

3.1	**SUBTOTAL**				Bs 2.400,00
3.2	ALIMENTACIÓN				
3.2.1	Comidas	5	200	Bs 1.000,00	
3.2.2	Refrigerios	20	Bs 60,00	Bs 1.200,00	
3.2	SUBTOTAL				Bs 2.200,00
					Bs 4.600,00
4.	**MATERIAL VIRGEN**				
4.1	CD\DVD	4	Bs 25,00	Bs 100,00	
4.1	**SUBTOTAL**				Bs 100,00
					Bs 100,00
6.	**PRODUCCIÓN**				
6.1	MATERIALES PRODUCCIÓN				
6.1.1	Pilas	1	Bs 60,00	Bs 60,00	
6.1.2	Tarjetas de memoria	3	Bs 1.000,00	Bs 3.000,00	
6.1	**SUBTOTAL**				Bs 3.060,00
6.2	LOCACIONES				
6.2.1	Alquiler de estudio (por hora)	3	Bs 950,00	Bs 2.850,00	
6.2	**SUBTOTAL**				Bs 2.850,00
6.3	CÁMARA				
6.3.1	Cámara DSLR 60D	1		Bs 65.000,00	
6.3.2	Cámara GoPro	1		Bs 42.000,00	
6.3.3	Alquiler de óptica	3	Bs 733,00	Bs 22.000,00	
6.3	**SUBTOTAL**				Bs 129.000,00
6.4	LUCES				
6.4.1	Alquiler de maleta de luces (por día)	1		Bs 3.000,00	
6.4	**SUBTOTAL**				Bs 3.000,00
6.5	SONIDO				
6.5.1	Grabadora Zoom H4n	1		Bs 33.200,00	
6.5.2	Audífonos	1		Bs 400,00	
6.5	**SUBTOTAL**				Bs 33.600,00
6.6	UTILERÍA				
6.6.1	Alquiler de necesidades			Bs 5.000,00	
6.6	**SUBTOTAL**				Bs 5.000,00
					Bs 176.510,00
7.	**POST PRODUCCIÓN**				
7.1	EDICIÓN				
7.1.1	Computadora Mac Book Pro 15"	1		Bs 205.000,00	
7.1	**SUBTOTAL**				Bs 205.000,00
7.2	PÁGINA WEB				
7.2.1	Compro del dominio	1		Bs 3.100,00	
7.2	**SUBTOTAL**				Bs 3.100,00
					Bs 208.100,00
				TOTAL	Bs 503.650,00

ANÁLISIS DE COSTOS

CÓDIGO	ÍTEM	CANTIDAD	UNITARIO BsF	SUBTOTAL	TOTAL
1.	**HONORARIOS**				
1.8.1	Diseñador Gráfico	1		Bs 3.000,00	
1.8.2	Programador	1		Bs 0	
1.8	**SUBTOTAL**				Bs 3.000,00
					Bs 3.000,00
2.	**GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE FUNCIONAMIENTO**				
2.1	FUNCIONAMIENTO				
2.1.1	Empastado	1		Bs 500,00	
2.1.2	Impresión del tomo	4	Bs 210,00	Bs 840,00	
2.1	**SUBTOTAL**				Bs 1.340,00
					Bs 1.340,00
3.	**ALIMENTACIÓN, TRANSPORTE**				
3.1	TRANSPORTE TERRESTRE				
3.1.1	Taxis varios	1		Bs 300,00	
3.1.2	Parqueo	2	Bs 200,00	Bs 400,00	
3.1	**SUBTOTAL**				Bs 700,00
3.2	ALIMENTACIÓN				
3.2.1	Comidas	5	Bs 250,00	Bs 1.250,00	
3.2.2	Refrigerios	8	Bs 50,00	Bs 400,00	
3.2	**SUBTOTAL**				Bs 1.650,00
					Bs 2.350,00
6.	**PRODUCCIÓN**				
6.2	LOCACIONES				
6.2.1	Alquiler de estudio por día			Bs 2.000,00	
6.2	**SUBTOTAL**				Bs 2.000,00
					Bs 2.000,00
7.	**POST PRODUCCIÓN**				
7.2	PÁGINA WEB				
7.2.1	Compro del dominio	1		Bs 2.130,00	
7.2	**SUBTOTAL**				Bs 2.130,00
					Bs 2.130,00
				TOTAL	Bs 10.800,00

IV. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para analizar este trabajo hay que tomar en cuenta que Caracas, como toda ciudad, tiene aspectos y elementos que se contraponen entre sí. Es por esto que dividir la ciudad en tres categorías fue una tarea bastante complicada. En nuestro caso las tres categorías hablan del concreto, la naturaleza y las personas. Se escogieron estos elementos generales dentro de la capital por brindar una gran capacidad para jugar a la hora de realizar diferentes combinaciones.

Es por esta razón que los videoartes, a pesar de estar dentro de estas macro categorías, no se ven repetitivos; la idea fue unir las selecciones del usuario para que las tres hablen como un todo a través del videoarte. Para llegar a eso tuvimos que dejar de pensar en estos aspectos por separado y buscar situaciones que de una u otra forma manifestaran la existencia de los mismos dentro del concepto elaborado. Los 8 videoartes logran transmitir emociones y conceptos sobre Caracas que pueden ser experimentados e interpretados por el usuario.

Asimismo, brindarle diferentes puntos de vista crea un reconocimiento por parte del usuario y brinda un resultado para que se crea y se sienta dentro de nuestro Valle Digital. Este fue un factor importante, ya que nuestra propuesta buscaba realizar una plataforma interactiva donde la persona eligiera cómo quería ver el elemento; proporcionarle distintos caminos y hacer que el sujeto tomara una decisión era una parte fundamental para crear un usuario interactivo.

Es así como se da este producto resultando en una comunicación hipermediática o comunicación digital interactiva. Valle Digital permite un proceso de intercambio y reciprocidad entre el usuario y la red, proporcionando una comunicación interactiva. Si se toma en cuenta la parte artística que aportan los

videoartes, el resultado es una plataforma multimedia en la cual se aloja un producto del New Media Art, o arte que involucra a los avances tecnológicos y que examinan el proceso interactivo.

V. CONCLUSIONES

Este proyecto, más que ser un trabajo de grado, se presenta como una oportunidad de brindarle una nueva ventana a Caracas—utilizando las herramientas aprendidas y trabajadas durante la carrera de Comunicación Social— para expresar los sentimientos encontrados con los que viven los caraqueños día a día. La impotencia, la alegría, el miedo, la esperanza y todos esos elementos que nos hacen, de alguna forma, adictos a esta ciudad capital. Y que a su vez, permite que se puedan generar múltiples miradas, lecturas, realidades que no todos experimentamos de la misma manera.

El aporte del proyecto radica en no resaltar lo que ya se sabe, sino en darle la vuelta, plantear nuevas propuestas usando las mismas problemáticas con las que se vive en Caracas. De esta forma se proporciona el surgimiento de una forma de visión, tránsito, exploración, desahogo para los caraqueños a través del arte, para lograr plasmar esas emociones en una pieza audiovisual que muchas personas puedan ver y en las cuales logren identificarse con ella.

Por esto, nos dedicamos a investigar todo el material referente a los New Media Art, al multimedia, a las hipermediaciones, a la interacción tomados de las teorías de Carlos Alberto Scolari, Margarita D'Amico, Pierre Levy, entre otros. Luego de conceptualizar el proyecto, determinamos las categorías definitorias que nos servirían para la producción de los videoartes como expresión de un tránsito, de una mirada, de una posibilidad que queríamos mostrar de Caracas en el sitio web *valledigital.com.ve*. Para la realización del diseño de la página se tomaron en cuenta *Las leyes de la simplicidad* de John Maeda, ya que queríamos presentar un diseño minimalista, donde el usuario se centrara en la participación, en la experimentación de los videoartes propuestos.

Para este proyecto se decidió escoger el formato de videoarte ya que es un medio en el cual las posibilidades de creación, realización y conceptualización son prácticamente infinitas. El videoarte permite que el espectador experimente y descifre a su manera las sensaciones y emociones que le dejó esta forma de expresión artística.

Y si bien sabemos que no es sencillo capturar la esencia de una ciudad en 8 videoartes, los mismos describen muy bien cada elemento que se busca rescatar con él. Aunque algunas de las piezas se tengan que ver dos o tres veces por su complejidad o el hecho de que cada quien lo interprete de forma distinta, estos elementos son reflejo del tránsito, de la exploración, de la posibilidad que podemos encontrar en la ciudad. Mientras más veces pases por un lugar más cosas diferentes vas a notar; las posibilidades que transmite esta ciudad varían según la persona que la mire, viva y analice.

Las ciudades, así como la comunicación, son organismos vivos que cambian y evolucionan con el tiempo. Nuestro deseo es que más adelante este proyecto deje de ser un trabajo de grado y pueda contar con herramientas que lleven a cabo este plan a mayor escala. Esto quiere decir que en el futuro se espera contar con un equipo más grande, con mayor presupuesto y tiempo para tener la posibilidad de generar una mayor cantidad de videoartes y categorías. De esta manera se podrían generar otras combinaciones y así explorar a mayor profundidad la complejidad de Caracas.

Otro factor importante es poder contar con la participación de los habitantes de esta ciudad en el proyecto. Así, los caraqueños podrán compartir con nosotros, y con toda la red, sus perspectivas y su ingeniosa forma de expresar sus emociones, para que nuestro valle poco a poco vaya creciendo.

VI. RECOMENDACIONES

Para llevar a cabo un proyecto multimedia que incluya piezas audiovisuales, se necesitan poner en orden varios aspectos. Desde el punto de vista audiovisual, aunque sean videoartes, es imperativo un buen trabajo de producción a la hora de conseguir locaciones, cuadrar horarios y obtener actores de ser necesario. Asimismo se trabaja con los distintos departamentos de cualquier pieza audiovisual, dirección, arte, sonido, etc. Por esta razón, siempre se necesitará de un buen trabajo en equipo, el cual es necesario para llevar a cabo una película, un cortometraje o un videoarte.

Cuando hablamos de orden, no solo nos referimos al orden de la realización de las piezas, ya que la plataforma multimedia tiene igual de importancia que el contenido audiovisual. Una página que no funcione o que no vaya acorde con el concepto del proyecto va a ocasionar que el producto no sea apreciado como debe ser. La intención es que el trabajo brille como un todo, no por partes aisladas.

Es por esa razón que se deben trabajar ambos elementos principales constantemente. Trabajar en paralelo la conceptualización de los videoartes con el diseño de la página, el rodaje de los mismos con la programación y finiquitar los últimos detalles al momento de la post-producción del material audiovisual. De esta manera el resultado se va observando a medida que se va avanzando con el producto final.

Este proyecto se favoreció por trabajar de esa forma por el hecho de contar con tres integrantes. De esta manera se pudieron delegar distintos trabajos en diferentes áreas y prestar y recibir apoyo durante todo el período de realización. Si hay algo que se ha inculcado constantemente durante esta mención, es el trabajo en equipo. Es un elemento importante para las personas que trabajan en el área, y el cual tendrá que tener presente para cumplir con cualquier proyecto a futuro.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALCALÁ, M. I., DE CASTRO, A., RODRÍGUEZ, N. (2011). *Elreplay.com: una metáfora digital sobre lo lúdico en la comunicación postmoderna.* España: Editorial Académica Española.

BEARD, R. (s.f). *¿Qué es videoarte?* [formato web]. Recuperado de: http://www.sinembargo.mx/02-03-2012/167211

BETTETINI, G. (1991).*La simulazione visiva.* Milán, Italia: Editorial Bompiani.

BURNETT, R. Y MARSHALL, D. (2003).*VVeb Theory. An Introduction.* Londres, Inglaterra: Editorial Routledge.

BUSH, V. (1945). *As We May Think* [Versión Electrónica]. The Atlantic Monthly. Recuperado el 15 de Noviembre, 2013, de http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/

CARAVANTES, A. (1997). *World Wide Web* [formato web]. Recuperado de: http://grumetes.eumed.net/web.htm

CIROVIC, M.M. (1979). *Electrónica fundamental: dispositivos, circuitos y sistemas.* Barcelona, España: Editorial Reverté, S.A.

COMENAS, G. (s.f). *Andy Warhol Chronology* [formato web]. Recuperado de: http://www.warholstars.org/andy_warhol_1928-1959.html

D'AMICO, M. (1990). *Arte Contemporáneo siglo XX.* Diario El Nacional/Papel Literario.

ECO, H. (1981) *Lector in fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo.* Barcelona, España: Editorial Lumen.

FRIEDMAND, F. (1998). *FLUXLIST and SILENCE Celebrate Dick Higgins* [formato web]. Recuperado de: http://www.fluxus.org/higgins/ken.htm

GÓMEZ, M. (s.f) *¿Qué es el New Media Art? Una Aproximación terminológica* [formato web]. Recuperado de: http://interartive.org/new-media-art-termino/

HERRERA, E. (2004). *Comunicaciones II: comunicación digital y ruido.* Mexico: Editorial Limusa Noriega Editors.

LÉVY, P. (1992). *Le tecnologie dell'inteligenza.* Bologna, Italia: Editorial Synergon.

MAEDA J. (2006). *Las Leyes de la Simplicidad. Diseño, tecnología, negocio, vida.* Barcelona, España: Editorial Gedisa.

MANTOVANI, G. (1995). *L´interazione Uomo-Computer.* Bologna, Italia: Editoriales *Il* Mulino.

MASSONI, S. (2002). *Estrategias de comunicación: una mirada comunicacional para la investigación sociocultural.* En OROZCO GÓMEZ, G. (Ed.), Recepción y mediaciones: Casos de investigación en América Latina (pp. 127-140). Buenos Aires/Venezuela: Grupo Editorial Norma.

NEGROPONTE, N. (1995). *Ser Digital.* Barcelona, España: Ediciones B, S.A.

NORMAN, D. (1987). *Perspectivas de la ciencia cognitiva*, Barcelona, España: Ediciones Paidós.

ORIHUELA, J. L. (2003). *Los weblogs antes los paradigmas de la eComunicación: 10 principios del nuevo escenario mediatico.* España: Universidad de Navarra

PISCITELLI, A. (1998). *Post-televisión. Ecología de los medios en la era de Internet.* Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.

RAFAELI, S. (1988). *Interactivity: From new media to communication.* En PINGREE, S., WIEMANN, J. Y HAWKINS, R.P (Eds), Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes. (p.112). New York, USA: SAGE Publications, Inc

RAMÍREZ, P. (2012). *Antecedentes Históricos de la Multimedia hasta la Actualidad* [formato web]. Recuperado de: http://multimediahistoria.blogspot.com/2012/07/antecedentes-historicos-de-la.html

SCOLARI, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para un Teoría de la Comunicación Digital Interactiva.* Editorial Gedisa, S.A. Barcelona.

SCOLARI, C (2004). *Hacer Click: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales.* Barcelona, España: Editorial Gedisa, S.A.

SIERRA GRANADA, A. (s.f). *CD Multimedia Interactivo Sobre Sensores de Desplazamiento.* España: Universidad de Zaragoza.

VERÓN, E. (1984). *Hacia una ciencia de la comunicación social.* En AA.VV, Lenguaje y Comunicación Social, Buenos Aires, Argentina: Editorial Nueva Visión.

SIN AUTOR. (s.f). *Sitios Web Interactivos* [formato web]. Recuperado de: http://www.designioweb.com/interactivos.html

SIN AUTOR. (s.f). *Historia Video Arte* [formato web]. Recuperado de: http://www.videoartes.com/videoartes/Historia_Video_Arte.html

SIN AUTOR. (s.f). *Del Videoarte al Net.Art: video como expresión artística* [formato web]. Recuperado de: http://delvideoartealnetart.wordpress.com/el-video-como-expresion-artistica/

TEJERIZO, F. (s.f). *El Video-Arte: Primeros pasos hacia la comunicación global* [formato web]. Recuperado de: http://aleph-arts.org/pens/tejerizo.html

VILLARES PRESA, B. (2008). *Videoarte en Venezuela. Cuatro generaciones de arte audiovisual* [formato pdf]. Recuperado de: http://videoarde.net/pdf/villares.pdf

WINOGRAD, T. (1997). *From Computing Machinery to Interaction Design.* En DENNING, P Y METCALFE, R. (Eds.), Beyond Calculation: The Next Fifty Years of Computing (p.150) Nueva York, USA: Copernicus, Springer-Verlag New York, Inc.

ZAMBRANO, A. A. (s.f). *Bits, Bytes y Datos y tipos de datos.* Mérida, Venezuela: Universidad de los Andes. Disponible en: http://webdelprofesor.ula.ve/economia/angelz/archivos/los_bits.pdf