

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

**A LA VERDAD:
VIDEOARTE MULTIMEDIA SOBRE
EL MONUMENTO SE ESCAPÓ DESNUDA**

Tesista:
ARANAGA, Anay

Tutor:
LÓPEZ, Jhonny

Caracas, abril 2017

*A los apasionados por Caracas
y los amantes del arte.*

Nunca dudes de tus ideas

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por darme la valentía para escoger este proyecto, la voluntad para seguir e iluminar mi camino en cada momento difícil.

A mi madre, por enseñarme a ser una mujer valiente y luchadora, estar siempre a mi lado, preguntarme todos los días si me faltaba mucho y confiar en mí.

A mi madrina Elda, por brindarme apoyo incondicional.

A Mireia Sallarès, por aceptar que trabaje con su monumento.

A mi familia, por ser mi pilar de vida, enseñarme a luchar por mis sueños y estar orgullosos de mis logros. ¡Los amo!

A mis amigas, por estar ahí desde el primer día, escuchar mis frustraciones y aconsejarme cuando lo necesité. Principalmente a Dayana Castro, sin ti no hubiese podido seguir adelante, gracias por despertarme, aconsejarme y decirme que si podía lograrlo.

A Liliana Escuela, por creer en mi proyecto, estudiarlo junto a mí y ayudarme a sacarle el mayor provecho, felicitarme cuando creías que lo merecía, abrazarme cuando me veía cansada y darme apoyo. ¡Te quiero!

A mi mejor amiga Ana Karina, que desde la distancia ha estado presente constantemente.

A ti, Alejandro, mi bello, por apoyarme en cada locura que se me ocurre, eres mi pilar de vida y mi fortaleza, quien no teme decirme que estoy haciendo mal y corregir mis errores. Cada traspasada junto a mí para acompañarme valió la pena, siempre estás a mi lado, me comprendes y te doy las gracias principalmente por tenerme paciencia.

A Caracas por permitir que la convirtiera en mi musa para mi proyecto.

A todos los que de alguna manera u otra apoyaron este proyecto.

¡Gracias!

Aranaga, Anay

ÍNDICE

	Pág
INTRODUCCIÓN.....	8
MARCO TEÓRICO.....	12
CAPÍTULO I: SE ESCAPÓ DESNUDA.....	12
1.1 El monumento.....	12
1.2 Concepto.....	12
1.3 Origen.....	14
1.3.1 Mireia Sallarès.....	15
1.3.2 Publicación.....	16
1.4 Ubicaciones.....	17
CAPÍTULO II: VIDEOARTE.....	18
1.1 Antecedentes.....	18
1.2 Definición.....	22
1.3 Características.....	23
CAPÍTULO III: EL MUNDO MULTIMEDIA.....	25
1.4 Historia.....	25
1.5 Definición.....	26
1.6 Componentes del multimedia.....	27
1.6.1 Hipertexto.....	28
1.6.2 Hipermedia.....	28
1.6.3 Interactividad.....	29
1.7 Elementos del Multimedia.....	30
1.7.1 Texto.....	30
1.7.2 Imagen.....	31
1.7.3 Video.....	31
1.7.4 Animación.....	31
1.7.5 Sonido.....	32
MARCO METODOLÓGICO.....	33
1. Planteamiento del Problema.....	33
1.1. Objetivos.....	35
1.1.1. Objetivo General:.....	35

1.1.2. Objetivos Específicos:	35
1.2. Justificación	36
1.3. Delimitación	37
1.4. Objetivo de la aplicación	38
1.5. Público meta	39
1.6. Selección del formato audiovisual general según el objetivo de la aplicación y subformatos que conformarán la pieza multimedia	40
2. PRODUCCIÓN DE CONTENIDO	41
2.1. Conceptualización	41
2.1.1. Propuesta visual	42
2.1.2. Propuesta sonora	43
2.1.3. Propuesta artística del videoarte	44
2.2. Diseño de interactividad:	46
2.2.1. Storyboard	46
2.2.2. Mapa de navegación	54
2.2.3. Interfaz	56
2.2.4. Función de los botones	57
2.2.5. Hipertextos	59
2.3. Diseño audiovisual	60
2.3.1. Paquete gráfico	60
2.4. Presupuesto	62
2.5. Análisis de costos	63
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	65
REFERENCIAS	67
ANEXOS	72

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Figuras

Figura 1. Referencia de fotografía tomada de Julio Cesar Mesa.....	43
Figura 2. Referencia de fotografía.....	43
Figura 3. Referencia de videoarte (monumento)	45
Figura 4. Referencia de videoarte (Calles de caracas).....	45
Figura 5. Mapa de navegación	55
Figura 6. <i>Botones de compartir</i>	57
<i>Figura 7. Botón de Redes Sociales</i>	57
Figura 9. Botones de entradas	58
Figura 10. Botón de enviar.....	58
Figura 11. Botón de cerrar	58
Figura 12. Botón de menú	58
Figura 13. Foto de hipertextos menú	59
Figura 14. Foto de hipertextos de menú al poner el ratón encima.....	59
Figura 15. Botones de redes sociales de la realizadora	60
Figura 16. <i>Foto de hipertextos página principal</i>	60
Figura 17. Ejemplo de tipografía de títulos.....	61

Tablas

Tabla 1. Storyboard del multimedia por pantallas.....	46
Tabla 2. Presupuesto de página web	62

Tabla 3. Presupuesto de equipos	62
Tabla 4. Análisis de presupuesto.....	63
Tabla 5. Tabla de totales de análisis de costos.....	64

INTRODUCCIÓN

La tecnología no es más que conjunto de conocimientos para diseñar distintos elementos, objetos, sistemas, software y una infinita cantidad de cosas, para facilitar y satisfacer la vida de las personas.

Pero realmente, la tecnología va mucho más allá de esto, debido a que se ha convertido en un elemento indispensable de las personas, en un compañero de vida.

Todo empezó con una maquina gigante diseñada para sacar grandes cálculos, poco a poco fueron agregando distintos elementos, haciéndolas cada vez más pequeñas.

En la actualidad, gran cantidad de la población posee una computadora o un teléfono inteligente, la búsqueda de información en los libros han ido quedando en el olvido; ahora con el internet, se coloca lo que se desea buscar y con un enter aparecen millones de páginas con distintos tipos de información del tema deseado.

El arte, la cultura, la música, la fotografía y el video no se han quedado atrás en esta evolución, se han involucrado al mundo digital de manera exitosa, donde no solo se pueden investigar sobre definiciones de un concepto, sino que también se puede buscar su significado en las diferentes culturas.

La presencia de conceptos de arte, cultura y estética tienen como propósito, la búsqueda de la inclusión del ser humano dentro de una sociedad. Desde que existe la humanidad, el hombre sintió el deseo de expresarse de alguna manera, esas manifestaciones naturales y espontáneas de los antepasados dieron lugar a las primeras expresiones artísticas y culturales.

En cualquier rincón del mundo, incluso con los materiales y en los sitios más inusuales, podemos apreciar expresiones artísticas que se pueden tomar como evidencia de los momentos vividos por esas sociedades de antaño, expresiones de toda índole tanto religiosas, humanísticas, bélicas y sobre la vida cotidiana.

Las expresiones artísticas no existirían de no ser por la mente humana. Son un canal por el cual los artistas comparten sus sentimientos e ideas con el mundo, sin importar si son perfectas o aceptadas correctamente por la sociedad. Existen distintos tipos de arte que pueden generar diferentes emociones, cuando una persona la observa puede sentir felicidad, molestia, angustia o rabia.

Esto es algo que no depende alguna lógica en especial, cada persona reacciona de distinta manera a la misma pieza. Cuando una obra se coloca en algún lugar empieza a crearse un símbolo de identidad y cultura sobre él, lo que hace que cuando sea observado se obtenga un sentido de nacionalismo, es decir que haga sentir al usuario que tiene un lugar a donde pertenecer

Ese lugar es la sociedad donde habitan y se retroalimentan de las expresiones artísticas, que crea el ser humano como cultura, que determina la originalidad y autenticidad de la vida humana, hace que sean seres colectivos; es un concepto que no es material, no es una cosa, tampoco es un pensamiento, ni un comportamiento; si no que es una asociación de todo lo anterior.

Todas las culturas han poseído y construido no sólo una idea del hombre, también una del arte. En la actualidad, es un concepto sobrevaluado y subestimado, no tiene la importancia que debería, por consiguiente las pinturas, esculturas, murales, estatuas o cualquier otra forma de expresión

no son apreciadas de la misma manera que antes y es reducido la cantidad de personas interesada en este ámbito.

Por lo menos, eso se puede apreciar en una ciudad como Caracas, poseedora de grandes paisajes y protagonista de obras de arte, escultura y monumentos, que además cuenta con excelentes artistas integrales; donde quizás por el caos y rapidez con la que se vive a diario, no existe un tiempo para apreciar este tipo de trabajos de forma física.

Eso por eso que se han creado distintos medios para mostrar este tipo de obras, el multimedia siendo uno de ellos, definiéndose como la unión de texto, imagen, video, sonido y animación en un solo lugar.

Este concepto es un poco básico ya que ahora existen distintas maneras de expresar lo que se desea, además, de incluir al espectador en un mundo interactivo. Una de estas nuevas formas es el videoarte.

Definiéndolo de manera separada, el arte es lo que ya se conoce como la musa de todas las cosas, pero el video es un medio de lenguaje universal, donde todo empezó con la televisión el invento que ha causado más revuelo y más sensación en el mundo entero, se ha convertido en el medio de comunicación más usado debido a su alcance.

Posee un gran contenido artístico, ya que además de ir acompañado del video añade un elemento de gran importancia: la música que puede convertir cualquier cosa en una gran pieza de arte le da un protagonismo y ayuda a representar más claramente el sentimiento que se desea expresar.

El videoarte es una excelente manera de mostrar cualquier manifestación artística y si se conjuga con el multimedia puede llegar a varias partes del mundo en tan solo pocos segundos, es una manera de comunicar con personas que nunca se pensó que se pudiera llegar.

Con la aparición de Youtube se empieza a ver el concepto completo del video, es un espacio donde se puede compartir material audio visual, específicamente videos, sin necesidad de necesitar a un equipo de producción, el mismo usuario se convierte en productor, guionista, camarógrafo, maquillador, estilista, etc. Para crear grandes videos.

Desde allí la perspectiva de video cambió, ahora son parte de la web multimedia, tienen un sitio destinado para mostrar y ser almacenados, su definición no es más que millones de cuadros por segundos unidos para formar un clic, cuando hablamos de videoarte, se le agregaría un plus que sería la música, el arte y la estética para hacer que el video sea armonioso y dar la sensación de que juntos están bailando y acoplándose de manera perfecta.

Este proyecto tiene la finalidad de mostrar la información necesaria sobre el monumento fragmentado A la verdad “Se escapó desnuda” de Mireia Sallarès, una artista catalana que trabaja de extranjera en diferentes países sobre conceptos universales. Exponiendo su opinión y dejando una huella en cada una de las ciudades que visita.

Hoy en día, se puede encontrar información acerca del monumento, pero no hay en internet ninguna que reúna todo su significado y ubicación. En este sentido, el proyecto tiene como objetivo principal realizar un videoarte multimedia, que permita mostrar información sobre el monumento A La Verdad realizado en Caracas, Venezuela en el 2011.

Se desea resaltar la ciudad y sus distintos contrastes. Caracas, tiene grandes paisajes y distintos tipos de culturas, por lo que siempre es la protagonista para obras de arte, escultura y monumento.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I: SE ESCAPÓ DESNUDA

1.1 *El monumento*

Sallarès (2011) lo define como: “son doce placas de mármol blanco de Carrara comprado en el Cementerio General del Sur de Caracas, miden 45 x 45 cm y tiene una inscripción grabada digitalmente” (Número 1 y volumen 1, p.3)

Barcelona (s.f) explica que los monumentos son “Doce lápidas que constituyen un único monumento, desmembrado y extraoficial, a la verdad.” (Àngels Barcelona) [Página Web en línea].

La inscripción escrita dice: *a la verdad (se escapó desnuda), monumento fragmentado, Caracas 2011* [itálica añadida]. Esto se encuentra entallado en cada una de las 12 placas. (Sallarès, 2013, Mireia Sallarès) [Página Web en línea]

1.2 *Concepto*

El proyecto es parte de una trilogía que realiza la artista de conceptos basura: el amor, la verdad y el trabajo En una comunicación vía Skype la autora expresa:

Trilogía de los conceptos basura verdad, amor y trabajo, como conceptos, que parecen haber perdido valor, que necesitan ser redefinidos, igual la idea de reciclar esa basura en vez de tirarla en tiempo de crisis es necesaria, son temas (..) que necesitamos como humanos. (junio 17, 2016).

El proyecto se ubicará en tres ciudades de tres continentes distintos: el primero fue la verdad en Caracas y de algún modo también se vinculó al concepto de revolución; El segundo, será el concepto del amor en la capital de Serbia, Belgrado, entendido como concepto político y el tercer concepto será el trabajo. Todavía no he definido en qué ciudad ubicarlo. (Morey, 2013) [Página web en línea]

“El monumento es una forma de expresión, es una rama de las artes plásticas” (Torrealba, Comunicación Personal, junio 15, 2016)

Sallarès, expone su amor por el arte: “Me fascinan los monumentos, es una pequeña resistencia inconsciente a esa autoridad que te ponen como ejemplo de lo que es un monumento. Es el inconsciente revelándose”. (Comunicación por Skype, junio 17, 2016)

Además, agrega en una entrevista para B-guided sobre su idea de trabajar sobre la verdad: “Mi interés por la verdad llegó por decantación y después de mi obsesión por la realidad. Mientras ‘La realidad nos acompaña en cada huida’” (Sallarès, 2013, Mireia Sallarès) [Página Web en línea]

La verdad desnuda tiene que salir corriendo, ante una realidad que es espantosa, la que estamos viviendo. La verdad sale corriendo, no se queda, no se ubica. La verdad fluye, es dinámica, puede variar y cambiar dependiendo del lugar donde se encuentre, además una persona puede tener distintas verdades. (Miguel Von Ángel, Comunicaciones personales, junio, 18, 2016)

Para Miguel Von Ángel existe verdades distintas, él nos habla sobre la verdad real, como la que vemos, pero hay que ver que hay detrás para trascender la realidad (Comunicaciones Personal, junio,18, 2016).

Mientras que Sallarès manifiesta que:

(...) la verdad dura muy poquito, exista o no exista de manera absoluta, o sea muy relativa no quiere decir que no haya que buscarla, no quiere decir que no sea verdad, aunque así sea tres segundos fue bueno casi como un orgasmo, la verdad y el orgasmo tienen mucho que ver. Como explica (Comunicación por Skype, junio 17, 2016)

La verdad que huye es la de la artista misma, cada artista es su verdad. (Von Angel, 2016).

1.3 Origen

Para la realización del monumento, la artista, recurrió a varias entrevistas para así nutrirse de información, descubrir en qué lugares iba a colocarlos y además investigar el significado de la verdad

Las placas fueron colocadas en la ciudad de manera ilegal en el pavimento público (Sallarès, Comunicación por Skype, junio 17, 2016) expone que: "(...) no se trata de ninguna intervención de carácter efímero. No, la intención es que perduren".

"Elegí Caracas porque es la capital de un país que vive un momento social y político complejo, que creí que enriquecería enormemente la investigación sobre la verdad" (Sallarès, 2012. Número 1 y volumen 1, p.4)

Sobre trabajar de manera ilícita agrega:

Elegí trabajar la verdad desde el riesgo de la ilegalidad porque estaba convencida de que nadie me iba a dar permiso para colocar esas placas; y si lo hacían, sería como decir que la verdad la tenían ellos. Así que, a pesar de algunas complicidades y permisos improvisados, trabajar ilegalmente la verdad fue algo necesario, para hacer de esta investigación, algo

respetable. (Sallarès, 2011. Número 1 y volumen 1, p.4)

Asimismo, expone que en Caracas fue la segunda vez que conscientemente dijo que iba hacer un monumento (Sallarès, 2016)

1.3.1 Mireia Sallarès

Se define a sí misma como catalana y artista visual, comenta que ser artista es ir donde no se te ha llamado (Sallarès, 2016). “la verdad es una excusa para hablar de la vida vivida” (Sallarès, Comunicación por Skype, junio 17, 2016).

Barcelona (s.f), Àngels Barcelona [Página Web en línea]:

Los trabajos de Mireia Sallarès suman una pluralidad de historias individuales narradas en primera persona que hacen referencia a temas tan esenciales como la violencia, la muerte, el sexo, la legalidad o la verdad. De esta manera la artista erige monumentos colectivos que incorporan la singularidad de cada experiencia específica con los que cuestiona la univocidad de los aparatos de construcción de los discursos dominantes en nuestra sociedad.

“Los conceptos que yo trabajo en el extranjero ya tienen algo de a fuera, me gusta trabajar en otros países con conceptos foráneos” (Sallarès, Comunicación por Skype, junio 17, 2016). Utiliza esto para explicar que son conceptos que están muy apegados al país donde realiza la intervención, pero que son conceptos olvidados por sus mismos ciudadanos.

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona (1997), con estudios en cine y video en la New School University y en la Film & Video Arts de Nueva York (2001-2003). Trabaja como realizadora independiente de documentales y colabora con el

MACBA realizando un fondo documental de entrevistas a artistas. Vive entre Barcelona y otras ciudades extranjeras en las que desarrolla sus proyectos de investigación artística. La condición de extranjería es un registro indispensable en su trabajo. (Sallarès, 2013. Mireia Sallarès) [Página Web en línea]

En sus proyectos la entrevista tiene un papel clave, en tanto que es un formato que le permite dibujar escenarios misceláneos que escapan a la representación simplificada por la memoria y en los que la diversidad y la complejidad son bienvenidas. (Barcelona, s.f) [Página Web en línea]

1.3.2 Publicación

Helena Braunštajn (2012) explica que la artista lo incorporó en una publicación (periódico-guía) que realizó a propósito de la exposición de su obra en Barcelona. (Registromx) [Página web en línea]

El periódico reúne "(...) crónicas periodísticas y un mapa para ubicar los fragmentos dispersos del monumento deja al descubierto la vulnerabilidad del concepto, desnudo y en tránsito" (Mireia Sallarès) [Página Web en línea]

Además, agrega Sallarès en Comunicación por Skype:

El que haya terminado como un periódico fue por cuestión de presupuesto (...), el diseñador me recomendó un periódico podrías imprimir a color pero la rotativa es mucho más barata y además si estás trabajando con periodistas tiene todo el sentido del mundo que sea un periódico (...) así llegamos al concepto de periódico, y ya que se tiene asumido que lo que se lee en los periódicos raramente es la verdad, todo es una tendenciosa o si es la verdad nadie la cree, porque ya nos parece que todo está demasiado

filtrado, que puede haber intereses creados o manipulaciones para conseguir no sé qué. (Sallarès, Comunicación por Skype, junio 17, 2016)

1.4 Ubicaciones

Helena Braunštajn (2012), colaboradora del periódico aclara que: “En cada uno de estos lugares (significativos, transitados, despreciados, visitados, adorados, históricos, deteriorados, culturales) dejó instalada en el suelo una placa de mármol con la inscripción: ‘A la verdad (se escapó desnuda). Monumento fragmentado. Caracas 2011’”. (Registromx) [Página web en línea]

Algunos lugares tienen explicaciones racionales. Los lugares son importantes, pero yo no coloco las placas en los lugares centrales, luego iban a la periferia de esos lugares en donde encontraba agujeros, normalmente funcionaba así y normalmente colocaba la placa. Había una suerte de ironía de estar cubriendo huecos con la verdad, que como metáfora también funcionaba. (Sallarès, Comunicación por Skype, junio 17, 2016).

Las locaciones de las placas son Petare, San Agustín, El Silencio, Catia, El Cementerio, La ONG (Organización Nelson Garrido), La UCV (Universidad Central de Venezuela), El Ávila, María Lionza, El Maní, Av. Urdaneta y la Quinta Miss Venezuela. (Helena Braunštajn, 2012).

CAPÍTULO II: VIDEOARTE

1.1 *Antecedentes*

“El video arte nace a mediados de los años 1960 con las obras que Nam June Paik realiza con el primer equipo portátil de video lanzado por la empresa Sony en 1965” (Trilnick, s.f, IDIS) [Página web en línea].

El grupo Fluxus da la primera manifestación, Quiroga (2009) explica que fue uno de los primeros en juntar todas las artes con la música, con la finalidad de eliminar los diferentes tipos de arte y sus especialidades para unificar el arte-vida. Además, agrega que:

Nam June Paik, realizó filmaciones, con el objetivo de captar una realidad subjetiva. Las primeras imágenes fueron de la visita del Papa Pablo VI a Nueva York, que luego, con una clara finalidad estética, mostró a otros artistas en el Café Á Go-Go, durante las veladas “Moon Night Letters” organizadas por Fluxus, bajo el título de Electronic Video Recorder, en un hecho que fue considerado el nacimiento del videoarte. (Quiroga 2009, N° 24, p.59)

Luego con “la sinergia entre el vídeo, la televisión y los espacios de exhibición han dado muestras interdisciplinarias muy positivas, como fue (...) Good morning, Mr. Orwell, de Nam June Paik” (Del Portillo, Caballero 2014, volume 12, p.97)

Quiroga (2009) comenta que Esto se dio “el 1 de enero de 1984 (...) fue una acción donde se invitaba a participar a artistas de cualquier parte del mundo para conseguir un producto internacional compuesto por la mezcla de imágenes sintetizadas”. (p.59)

Por otro lado “La obra fue considerada el primer zapping televisivo entre imágenes de Oriente y Occidente”. (Quiroga, 2009. N° 24, volumen 1, p. 59)

Por otro lado, Quiroga (2009) hace una analogía con las imágenes “Las imágenes tratan de romper los paradigmas para los que fueron contruidos, (...) de igual manera se puede situar en este plano al videoarte (...) que giraban hacia los '60 y '70” (N° 24, volumen 1, p.59)

Para Marcelo Expósito y Gabriel Villota el videoarte no entra dentro del paradigma de la televisión. Ya para el ‘*videoartista*’ [Itálica añadida] (...), resulta imposible compatibilizar sus intereses románticos con los objetivos comerciales de la televisión de masas. Aún con intereses distintos, el encuentro del arte con la televisión fue inevitable y de este encuentro surge el videoarte como uno de sus más importantes reflejos Expósito y Villota (Citado en Caballero, 2014).

En los primeros años del vídeo era imposible separar lo cultural de lo social. (...) La principal preocupación de los artistas era la innovación del lenguaje de la imagen, la experimentación formal y la exploración de las características creativas. (Palacios, 2015, El videoarte y sus aproximaciones desde el cine, las emociones y el feminismo, Universidad de Jaén) [Página web en línea]

En los años 70 “el vídeo empezaría a introducirse en el mercado del arte a través de departamentos especializados de algunos prestigiosos museos que comenzaron a reconocer el interés que despertaban las formas de arte más alternativas en los sectores culturales y artísticos” (El vídeo como expresión artística, s.f. Del Videoarte al Net) [Página web en línea]

Para Osorio (2014) de los eventos dedicados al videoarte son:

Las cuatro bienales de video arte organizadas por el Museo de Arte Moderno de Medellín en 1986 y el Festival Franco Latino Americano de Video Arte. Ambos eventos sirvieron como un espacio de exhibición de los videos nacionales. En esta misma década cuando el videoarte desarrolle su propio protagonismo y lenguaje, generándose partir de aquí nuevas correlaciones artísticas como videoescultura, videoperformance y videoinstalación. Vartex [Página web en línea]

“El primer movimiento nuevo que se encuentra es el happening (...), después de esto viene algo que es muy importante, el environment, que consecuentemente se convierte en la instalación, (...) dentro de esto comienza a crearse la videoinstalación” (Alemán, 2011), La videoinstalación y la comunicación posmoderna. Peter Sarkisian: El autor y tres de sus principales obras, Universidad de las Américas Puebla.

Palacios (2015) expresa una evolución del en los 80:

El vídeo comenzó a entenderse como un medio con el que plantear cuestiones sobre la representación, la autoría o la narratividad. En los 80, se convirtió en un vehículo que trascendía la realidad inmediata, que minimizaba la relevancia del artista, del arte y lo social, para llegar a crear de una manera más libre y explorar nuevas realidades. (El videoarte y sus aproximaciones desde el cine, las emociones y el feminismo, Universidad de Jaén) [Página web en línea]

En los años noventa esta tendencia se separó de otros usos del video y construyó su propio circuito de exposiciones y festivales. Algunos artistas se convirtieron en referentes y un diferenciado grupo de críticos y comisarios apoyaron la autonomía del nuevo medio. (Alonso, 2005) [Página web en línea].

Durante esta década Cescutti (2013) explica que: “la imagen videográfica va a utilizarse en el contexto artístico y de manera muy asidua como proyecciones en murales” (Atractivos Visuales en Conciertos La implementación de videoarte e instalaciones, Universidad de Palermo) [Página web en línea]

Tal como lo señaló el autor muchos artistas y realizadores se distancian de los formatos de producción clásicos como es la cinta y comienzan a grabar de manera digital, lo que también va a facilitar el proceso de post producción mediante computadoras.

Debido a esta evolución Gutiérrez, (2011) indica que:

Se produjo un fenómeno de digitalización paulatina de la imagen video y de la imagen en movimiento en general (...). El paso al soporte digital permitió transformar imágenes, sonidos, textos, (entre otros) de cualquier procedencia en datos digitales fáciles de manipular. (...) El videoarte se convirtió en un arte introducido en los procesos digitales, cuyo material es realizado por ordenador, con técnicas de elaboración cada vez más depuradas que permiten su mayor comunicabilidad a través de la red. (El video: del arte a la industria cultural, Universidad de Palermo) [Página web en línea]

Junto con este avance surge una nueva generación de videoartistas, además el video comienza a estar entre los preferidos al momento de elegir obras para grandes exposiciones de arte contemporáneo y esto se debe a su carácter espectacular, su lenguaje accesible que abarca un público general, al interés principalmente de los jóvenes artistas por este medio, y a su vez por resultar un arte novedoso para los consumidores de museos y galerías de arte tradicionalista. (Cescutti, 2013)

Además, Cescutti agrega que: “Por todas estas razones es que el video se vuelve un formato aceptado dentro del circuito comercial y su producción y consumo llegan a su mejor momento” (...) y continúa expandiéndose”

1.2 Definición

Video Arte se define como la práctica que utiliza la captura o creación artificial y la manipulación de imágenes y sonidos generados por medios electrónicos y digitales. (Trilnick, 1965), IDIS. [Página web en línea].

Gilles Charalambos habla del video arte como: “Cualquier obra con intencionalidades artísticas que emplea, en sus procesos y como soporte, a los instrumentos o dispositivos propios del video”. (Citado en Oswaldo Osorio, 2012).

El videoarte es una “manifestaciones electrónicas -analógicas y digitales- que conjugan imagen y sonido, aparecen como una exploración de la naturaleza del video y como forma de creación artística, autónoma, específica”. (El vídeo como expresión artística, s.f. Del Videoarte al Net) [Página web en línea].

“De manera que se trata de una manifestación que significa una ruptura con lo convencional o ‘visualmente correcto’, pues se vale de parámetros espacio-temporales e interactivos completamente distintos. Es justamente ese otro de sus rasgos configuradores”. (Definición del video arte, 2008. Videoarte) [Página web en línea].

Este tipo de expresión artística entró a formar parte de la dinámica del arte contemporáneo mucho antes de que el mercado artístico se fijase en él. El videoarte nace en el momento en el que surge la televisión, (...) 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 y la política. (El vídeo como expresión artística, s.f. Del Videoarte al Net) [Página web en línea].

Por último, Hernández agrega que: este arte se encarga de 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. (s,f), [Página web en línea].

1.3 Características

Una de sus características principales es que tiene una narrativa no lineal y busca la exploración, el descubrimiento y sobre todo la innovación de la imagen tradicional. (Cescuti, 2013) [Página web en línea]. Además, no suele cumplir las normas convencionales del lenguaje cinematográfico dado que no cuenta ni con actores ni con diálogos. (El vídeo como expresión artística, s.f. Del Videoarte al Net) [Página web en línea].

Para Trilnick (s.f):

Su práctica se caracteriza por la exploración narrativa y visual desligada de toda herencia discursiva formal o institucionalizada, por la utilización como medio de expresión individual y colectivo, como registro de acciones y performances y como recurso para la confección de instalaciones. (IDIS) [Página web en línea].

“El video arte, por su naturaleza electrónica, generalmente construye su estructura discursiva no lineal, formulada en capas, desde el interior de la imagen y en proyección continua (loop), desactivando las estrategias de

continuidad, linealidad y fuera de campo cinematográficas. (Trilnick, s.f) [Página web en línea].

En la web de RecArt, (2015) se habla de algunos pasos que se necesitan para realizar video arte, comienzan hablando de suscitar *curiosidad* [Itálica añadida], pues esto es lo que nos motiva a pensar, a imaginar, a ser creativos; segundo la *conceptualización* [Itálica añadida]; tercero, se debe intentar *exteriorizar* [Itálica añadida] lo que se quiere transmitir.

Trilnick (s.f) expresa que las obras generalmente se exhiben en espacios dedicados al arte y a la comunicación comunitaria, como museos, centros culturales, clubes, bibliotecas, galerías, es decir en espacios abiertos y públicos, y no en salas de teatro o cine. El video arte es, desde hace más de 50 años la forma en la cual la imagen en movimiento y el sonido se han integrado al universo artístico y social contemporáneo. [Página web en línea].

“El Videoarte tiene el sentido que tú le quieras dar. Este es el motivo por el que una misma producción puede poseer significados distintos para una persona u otra” (Pasos a seguir para hacer videoarte, 2015, RecArt) [Página web en línea].

CAPÍTULO III: EL MUNDO MULTIMEDIA

1.4 Historia

Para Anzulovich (2006), Profesor de la Universidad Nacional de San Luis [Página web en línea], explica que: “los verdaderos multimedia tienen su comienzo en 1978 cuando el Architecture Machine Group del Massachusetts Institute of Technology presentó el primer sistema combinado de ordenadores y videodiscos, con esto se dio un gran paso a mundo del multimedia”.

Sierra (2003) expone que en 1984:

Apple Computer lanzó la Macintosh, la primera computadora con amplias capacidades de reproducción (...). 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. [Página web en línea]

El término fue adquiriendo importancia, se podrían ver en los espectáculos artísticos que hacían uso de dispositivos tecnológicos. Pero sería en los años 80 y 90, con la eclosión del mercado de ordenadores domésticos, cuando el término multimedia fue intensamente explotado en campañas publicitarias e indicaron la capacidad audiovisual de los PC. (Álvarez-Peralta, 2016) [Página web en línea]

Luego a partir de 1992, llega al mundo de los videojuegos cuando integran: audio (música, sonido estéreo y voz), video, gráficas, animación y texto al mismo tiempo. (Sierra, 2003).Iznaola (2004), aclara que:

Hoy vivimos en un mundo interactivo, donde el poder está en manos de los que tienen acceso a la información. En la época del Imperio Romano el público decidía con sus pulgares la suerte de un hombre (...). Actualmente el hombre decide mediante teclas y pantallas. Los medios masivos abren el camino hacia los medios alternativos, dirigiendo su información a públicos diferentes, el público busca información y educación a medida de sus necesidades e inquietudes. (Número VI, Vol. 6, p.134)

Ramírez (2012) expresa que “actualmente, los multimedias 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” (Citado en Carroci, Peñuela, Robles, 2014) Universidad Católica Andrés Bello

1.5 Definición

Fernández (2005), profesor de la Universidad de Murcia define multimedia de manera etimológica: la palabra multi-media significa múltiples medios, (...) hace referencia a que existen múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir, que se utilizan diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información. [Página web en línea].

A su vez Iznaola (2005), lo define como: “una nueva forma de crear aplicaciones en las que tienen cabida conceptos como el sonido, el video, la música, la interactividad, el diseño gráfico, etc”. Además, agrega que: “el

mundo multimedia es un impresionante campo donde puedes dar rienda suelta a tu imaginación y creatividad”. (Número VI, Vol. 6, p.135)

Para Orihuela (Citado en Scolari, 2008):

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. (p.76)

Es la manera de unir texto, imagen, sonido, video, gráficos y animaciones en un solo lugar de manera que encajen perfectamente, además que estén relacionados por un solo tópico. (Fernández, 2005)

Aprea (2005) en su ensayo ¿Existen los guiones interactivos? Explica que “con la aparición de los procesos de digitalización surgieron nuevos dispositivos tecnológicos que permiten articular entre sí los diferentes lenguajes (...), estos nuevos medios agregan una transformación mucho más importante que es la posibilidad de establecer relaciones de interactividad” (Número VI, Vol. 6, p.26)

“Es un nuevo medio al cual accedemos gracias al vertiginoso desarrollo de los sistemas de computación personal. Es un lenguaje distinto para entretener, educar, emocionar, informar, ...En fin, comunicar”. (Iznaola, 2005, Número VI, Vol. 6, p.135).

1.6 Componentes del multimedia

Ojeda (2012) explica en su libro Introducción al Multimedia que los conceptos “*Hipertexto hipermedia e interactividad* [itálica añadida], son elementos y aspectos que conviene tener presentes y conocer como parte de la conceptualización de la multimedia” (p.56)

1.6.1 Hipertexto

Ojeda (2012) lo define así:

Es una tecnología de la información que hace posible la navegación y el enlace automático de la información textual o gráfica. Su función es la de organizar la información con (...) una serie de enlaces que permiten vincular información relacionada de acuerdo con las preferencias o necesidades particulares de información que se quiera representar en la proyección multimedia. (p.56)

“Con el hipertexto se produce una fragmentación y atomización del texto para favorecer una lectura no secuencial, abierta a diferentes itinerarios y en la que el lector –comparado con el ‘lector tradicional’– desempeña un papel mucho más interactivo”. (Saldaña, 2012, Dialnet) [Página web en línea]

Para Landow (Citado en Piscitelli, 2014) “define al hipertexto como un texto compuesto por un bloque de palabras (o imágenes) vinculadas electrónicamente por múltiples caminos, cadenas, huellas, en una textualidad abierta y perpetuamente inacabada descrita por palabras claves como enlace, nodo, red y camino”, (Catedra de comunicación 3) [Página web en línea]

Podemos definir la narrativa hipertextual como el modo libre de lectura, donde hay un ambiente donde la forma es decidida por el receptor/usuario, es decir que tiene el control y la libertad. (Porto, Flores, 2012)

1.6.2 Hipermedia

Ojeda (2012) explica que “se le llama hipermedia a la estructura que liga la información del hipertexto (documentación textual o gráfica) y a la

multimedia por conducto de hipervínculos que pueden ser botones con los cuales el usuario navega y maneja la información” (p.56).

“Su estructura es en mayor o menor grado jerarquizada, utilizando diferentes niveles de información. No obstante, los usuarios tienen gran libertad para moverse dentro de la aplicación atendiendo a sus intereses”. (Belloch, 2013, Universidad de Valencia) [Página web en línea]

Ojeda (2012) agrega:

Por otra parte, es un medio de comunicación que llega a los lectores de manera rápida a través de diversos canales sensoriales organizados por medio de la asociación de ideas relacionadas. También se caracteriza porque tal información puede ser presentada por conducto de códigos simbólicos (texto, imágenes fijas y en movimiento o sonido). (p.56)

El concepto de hipermedia confluye una buena parte de las propiedades que distinguen a las nuevas formas de comunicación: la hipertextualidad dentro de un contexto de convergencia de lenguajes y medios. (Scolari, 2008)

1.6.3 Interactividad

Para Ojeda (2012) la interactividad “permite al usuario no sólo ser el observador de un proyecto multimedia, sino que pueda controlarlo cuando se presentan ciertos elementos u objetos para que explore la estructura de la obra en la secuencia y momento que decida” (p.56)

Gil (1995) aclara que:

La interactividad radica en dar estímulos y recibir respuestas y su flujo lo controla el usuario. (..) Debe hacer posible que los usuarios se desplacen por esas asociaciones, este desplazamiento ha recibido el

nombre de navegar por el sistema o la aplicación.
(Volumen N° 90, p.7)

“la interactividad es el pasaje de la mediación para la creación. Los usuarios dejan de ser objetos de manipulación, para transformarse en sujetos que manipulan” (Vilches, Citando en Porto, 2012, p.18)

1.7 Elementos del Multimedia

1.7.1 Texto

Es el componente básico del multimedia, es la manera más conocida de comunicar: “En la proyección multimedia, el texto es de suma importancia porque al momento de realizar la presentación se puede llegar a descuidar la legibilidad del mismo” (Ojeda, 2012, p.51)

Belloch, profesor de la Universidad de Valencia lo explica como: “La inclusión de texto en las aplicaciones multimedia permite desarrollar la comprensión lectora, discriminación visual, fluidez verbal, vocabulario, etc. El texto tiene como función principal favorecer la reflexión y profundización en los temas, potenciando el pensamiento de más alto nivel” (2013)

René-Pierre Famelart (1995) señala que:

el texto se utiliza ampliamente en el hipermedia, ya sea directamente cuando el texto es la principal fuente de información (...). Además, el autor afirma que el “texto también es usado directamente para la creación de interactividad, cuando se utilizan lenguajes de autoría. (p.55)

"El texto refuerza el contenido de la información y se usa básicamente para afianzar la recepción del mensaje icónico, para asegurar una mejor comprensión aportando más datos y para inducir a la reflexión" Insa y Morata (Citado en Belloch, 2013)

1.7.2 Imagen

Las imágenes dan ese toque distinto al texto muestran lo que no basta solo con las palabras. Según Fernández (2005) “Las imágenes se usan a menudo para representar fielmente la realidad (fotografías). Son documentos formados por pixels y por lo tanto no tienen ni una estructuración compleja ni semántica alguna” (Universidad de Murcia) [Página web en línea].

Canora (Citado en Aguayo y López) aclara que: “Los documentos de imágenes están compuestos por fotos, animaciones, vídeo o gráficos generados con un ordenador. El tratamiento de las imágenes consiste en su digitalización para crear documentos gráficos o como parte integrante de otros documentos”. (s.f, p.157)

1.7.3 Video

Según Famelart (Citado en Moreno y Ron, 2000):

Explica que existen dos tipos de imágenes integran al multimedia, las imágenes fijas y las animadas. La imagen animada no es más que el video, es decir, la señal análoga que es digitalizada y comprendida, por lo general, mediante tarjetas de adquisición.

Para Fernández, (2005) es la “presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Las imágenes pueden ser sintetizadas (creadas manualmente) o captadas a partir del entorno (vídeo)” Universidad de Murcia [Página web en línea]

1.7.4 Animación

Ojeda (2012) explica que la animación “consiste en darle movimiento a cualquier elemento visual por medio de una secuencia de imágenes en un periodo de tiempo” (p.53)

La animación es un recurso fundamental del multimedia que, tiene varios propósitos como lo explica Schnotz (2002) Número 2 y volumen 2, p. S/N: “pueden utilizarse como soporte de la percepción en tres dimensiones de un objeto, una representación en dos dimensiones de un objeto rotando dicho objeto” [Página web en línea]

Por otro lado, otro concepto de multimedia más actualizado lo comenta Ojeda (2012) En la actualidad, la animación es un excelente medio digital para integrar el movimiento en cualquier obra plástica. Con ella puede ser creada y dotada de movimiento una escultura, los grabados, las líneas, los volúmenes, las siluetas u otras imágenes. (p.53)

1.7.5 Sonido

Para Aguayo y López el sonido: “Proceden de música grabada, voz, efectos sonoros o música sintética que son registrados en los típicos soportes de audio. El objetivo de su digitalización es disponer de ellos en formato electrónico”. (s.f, p.157)

Borrows, Gross, Foust, y Wood explican la unión de multimedia y sonido:

El audio puede estar presente ya sea unido a videos o por separado, en los casos donde sea de suma importancia y valga por sí mismo. El audio que proviene del multimedia puede consistir en música, efectos de sonido o voces, donde los usuarios pueden tener el poder de decisión de cuándo reproducir o pausar, y a su vez de controlar el volumen del mismo. (Citado en Castañeda y Oropeza, 2015, p.48)

MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del Problema

Venezuela es un país con casi 30 millones de habitantes según la página del Instituto Nacional de Estadísticas en su último censo realizado en el 2011, 24 estados y el Distrito Capital; una ciudad altamente cultural, tanto por sus espectáculos como por sus representaciones artísticas. En cualquier lugar a donde se observe se puede encontrar una demostración del arte nacional, que van desde un *grafitti* hasta grandes esculturas.

El anonimato es muy común en la capital, se pueden ver obras en el país, pero no se conoce la persona quién la realiza, es por eso que el multimedia, es una manera diferente y completa de mostrar información, porque conjuga imagen, texto y sonido.

Las manifestaciones artísticas pretenden decorar, expresar algún pensamiento o idea, pudiendo ser de forma legal o ilícita. Muchas de estas representaciones tienen como autores a grandes artistas conocidos: el mural de la Autopista Francisco Fajardo de Pedro León Zapata o La Esfera de Caracas de Jesús Soto.

Mientras que el videoarte se encuentra en Venezuela desde hace cuarenta años, donde se hizo un evento llamado “Imagen de Caracas” en el año 1968, celebrando el cuatricentenario de la fundación de la capital, actualmente se pueden encontrar piezas de videoarte mediante plataformas como Youtube.

Ambas son importantes para los ciudadanos y representan al caraqueño, pero hace falta darle importancia a este tipo de arte debido a que no posee el reconocimiento que merecen y por esto existe un gran desconocimiento por parte de la población.

¿Se puede realizar un videoarte multimedia sobre el monumento fragmentado “Se escapó desnuda” de Mireia Sallarès?

Es importante conocer donde se vive, a sus habitantes y sus grandes personajes típicos de cada ciudad, no basta con ver alguna escultura y no saber el autor o el significado que tiene.

Con la creación de esta página web se intenta innovar la manera de dar información sobre los monumentos, dedicándole un espacio único a una obra y acompañándola de una manera creativa de mostrar la información: el videoarte.

“A la verdad” de Mireia Sallarès, es el principio de proyecto llamado la trilogía de los conceptos basuras. El primer concepto es la verdad donde la autora viaja a una ciudad como Caracas, que vive un momento social y político complejo, e instala doce placas de mármol en distintas zonas populares de la ciudad, en la mayoría de las veces tapando huecos de la calle, para realizar un monumento único y fragmentado.

De esta manera con la realización de la aplicación multimedia se pretende mostrar el trabajo realizado por la autora, dar a conocer sus distintas ubicaciones y el significado de cada una de ellas, además de poner a la disposición de todas las personas que vean alguna placa y deseen indagar sobre su significado.

1.1. Objetivos

1.1.1. Objetivo General:

Realizar un videoarte multimedia sobre el monumento fragmentado “Se escapó desnuda” de Mireia Sallares.

1.1.2. Objetivos Específicos:

- Investigar sobre el monumento “Se escapó desnuda” de Mireia Sallares
- Conocer la historia del videoarte
- Describir las características del Multimedia

1.2. Justificación

Los niños siempre dicen la verdad, son seres sin filtros que expresan todo lo que piensan sin pensar en las consecuencias de sus actos, pero algunos a medida que van creciendo empiezan a decir las mentiras y olvidan la importancia de la verdad. Se convierten, poco a poco, en amigos de lo falso y utilizan las mentiras hasta para engañarse a sí mismos.

La verdad, es esa cosa olvidada en el mundo, se cuenta a medias o se omite dependiendo de la conveniencia. No es universal, puede variar, depende de la persona que la cuente o como se cuenta, sobre este gran enigma se trata el monumento fragmentado de Mireia Sallarès.

Con la realización de un videoarte multimedia se pretende mostrar las doce lápidas que forman un monumento único y se encuentran en zonas muy transcurridas e importantes de Caracas.

Esto va dirigido a los ciudadanos amantes del arte y la cultura, pero sobre todo a las personas que pasan por encima de las lapidas sin darse cuenta de lo que están pisando, no se detienen un segundo de su vida para observar a su alrededor y analizar un poco de qué se trata ese pequeño cuadrado en el suelo que tiene escrito: monumento sobre la verdad.

Con este proyecto, se pretende dar merito a su realizadora por pensar en un país como Venezuela, utilizarlo como lienzo para su arte y dejar en él un poco de cultura sobre un tema tan enigmático como es la verdad.

Por otro lado, se intenta incentivar la importancia de este tipo de monumentos ignorados por la sociedad, mostrar las diversas verdades que existen en Caracas, partiendo del hecho de que cada sector de ciudad representa una realidad distinta dependiendo del lugar donde se encuentre y además mostrarlo de una manera creativa y distinta para así también llamar la atención de aquellos que no conocen nada sobre el proyecto.

1.3. Delimitación

El presente trabajo de grado se enfocará en realizar un videoarte para la plataforma multimedia sobre el monumento “Se escapó desnuda” de Mireia Sallarès, un proyecto sobre la verdad, que se encuentra en zonas populares de Caracas: La Candelaria, Petare, El Cementerio Sur, Catia, San Agustín, Organización Miss Venezuela, Organización Nelson Garrido, Av. Urdaneta, Sabana Grande, María Lionza, El Ávila y La Universidad Central de Venezuela. Dicho proyecto se ejecutará en Caracas, Venezuela.

Para elaborar este multimedia se realizarán visitas a los lugares para documentar los monumentos con fotos y videos; además de entrevistas a su creadora Mireia Sallarès y demás colaboradores del periódico realizado sobre el monumento en el 2011-2012, la fecha estimada de duración corresponde a 12 meses, entre abril de 2016/ abril de 2017.

1.4. Objetivo de la aplicación

Se busca crear un videoarte multimedia, que sirva para informar a los usuarios a partir de un punto de vista artístico y diferente sobre el monumento fragmentado “Se escapó desnuda” de Mireia Sallarès. Se podrá acceder a una serie de fotografías, conocer la ubicación de cada uno de los fragmentos del monumento “Se escapó desnuda” de Mireia Sallarès, y entender qué quería plasmar al realizarlo.

Por otro lado, se pretende hacer reflexionar a los ciudadanos sobre la cultura y el arte que se encuentra en la capital, para así estimularlos a que observen con detenimiento la ciudad donde viven, conjuntamente inculcar un poco de amor hacia las cosas en la ciudad.

Esta plataforma desea permanecer en el tiempo para poder mostrar a todas las personas que viven en la ciudad y que se topen con la placa; toda la información necesaria sobre la obra.

1.5. Público meta

Está dirigido a las personas aficionadas al arte, estudiantes o conocedores de obras, tratando de generar curiosidad y pasión por el arte realizado en el territorio nacional.

Pero este multimedia no es excluyente, también está enfocado a un público general: jóvenes, estudiantes, universitarios y adultos. Debido a que cualquier persona que desee buscar información y que esté interesado en la obra artística podrá hacerlo mediante esta plataforma.

Se busca fomentar el interés por la cultura y el arte en Caracas, además de facilitar un material que pueda ayudar a futuras investigaciones sobre el proyecto de Mireia Sallarès.

1.6. Selección del formato audiovisual general según el objetivo de la aplicación y subformatos que conformarán la pieza multimedia.

Existen distintos formatos cuando se habla de multimedia, en este caso se utilizó un formato principal el videoarte, donde con la ayuda de imágenes, videos y música forman una pieza única para resaltar los elementos de la ciudad, representar sensaciones y sentimientos en cada uno de ellos.

La aplicación multimedia fue acompañada con subformatos para dar toda la información necesaria del monumento como fotografías de cada lápida tomando en cuenta la ubicación y la placa en sí misma, debido a que se encuentran ubicadas en zonas populares de Caracas.

Por último, de los elementos utilizados es el texto donde se ubica al usuario sobre su localización y expone una pequeña crítica social utilizando como pilar fundamental la ubicación del monumento.

2. PRODUCCIÓN DE CONTENIDO

2.1. *Conceptualización*

El diseño de la página web se presenta de manera sencilla y minimalista, para destacar las fotografías del monumento y el videoarte, que es la pieza principal, para estimular la adquisición de conocimientos a través de la tecnología.

El multimedia es creado con la funcionalidad de que el usuario navegue por cada una de las lápidas y realice un recorrido completo de cada una de ellas.

Página de Inicio: Es lo primero con lo que se encuentra el internauta al entrar, se observan cuadros con distintos tipos de elementos: primero, el video; seguidamente se muestran las diferentes fotografías de las lápidas; luego el mapa, el proyecto, y contacto; por último, se encuentra un apartado titulado Mireia Sallarès.

Esta sección se muestra una breve información del monumento, adicionalmente una cita de la autora explicando el lugar donde colocó cada una de las lápidas.

Se utilizó un sistema de navegación lineal con caminos laterales, que permite al usuario realizar algunos desvíos controlados, la estructura obliga a regresar a la página principal, es decir toda la información se encuentra en la página de inicio. Pero para permitirle al internauta total libertad para moverse con mayor facilidad por el sitio web, se ubica en la parte superior izquierda un menú distribuido de la siguiente forma:

- **A la verdad:** Página del inicio.
- **Videoarte:** Se muestra un video adjunto que se encuentra alojado en Youtube.

- **Monumento Fragmentado:** Se pueden ver varias fotografías de cada uno de los lugares y al hacer click en uno de ellos, se abre una ventana que muestra la imagen en grande, acompañada del título, además de un texto y 3 o 2 fotografías.
- **Mapa:** se puede ver un mapa de la ciudad de Caracas con la ubicación de las distintas placas.
- **Sobre la autora:** se encuentra una pequeña biografía de la autora acompañada de un retrato.
- **Sobre el proyecto:** una página de información sobre el proyecto de tesis su objetivo principal es dar a conocer la razón por la cual se llevó a cabo el proyecto, como surge la idea y su ejecución.
- **Contacto:** por último, se puede ver una página de contacto donde se visualiza una caja de mensaje para comunicarse con la realizadora del proyecto.

2.1.1. Propuesta visual

Para la página web se utilizó una fotografía emblemática de cada uno de los monumentos en la página principal, al hacer click se muestra 2 o 3 fotografías en cada uno, con un plano general y un primer plano, tomando en cuenta la importancia del lugar y su ubicación con respecto al objeto de estudio.

Además, se realizó un diseño minimalista para mostrar los contenidos de: video, mapa, proyecto y contacto; que cuenta con un fondo base de color azul, una ilustración referente al nombre, acompañado del texto en cursiva.

Se utilizó una luz natural para cada una de las fotografías para ellos se hizo una revisión del clima para asegurarse que fuera un día soleado.

Para la edición de las fotografías se trabajó con un alto contraste y un nivel de exposición baja para dar un toque místico al resultado final y resaltar los colores y texturas en las calles.



Figura 1. Referencia de fotografía tomada de Julio Cesar Mesa

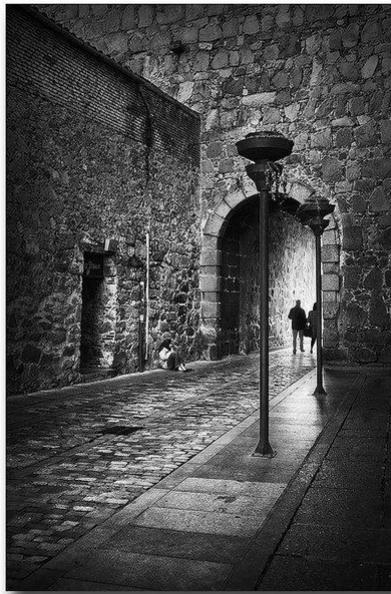


Figura 2. Referencia de fotografía con alto contraste

2.1.2. Propuesta sonora

La estética sonora del video cuenta con una composición creada por Andrea Barreto, conocida como Djane Drea, quién creó un ambiente musical con sonidos de piano que van aumentando progresivamente hasta llegar a

los golpes, para así crear una sensación de intriga y tensión, generando más interés en el espectador.

Igualmente, esta propuesta sonora se une con el acompañamiento de cortes rápidos y dinámicos para llevar la muestra de las lápidas desde diferentes perspectivas y ángulos.

2.1.3. *Propuesta artística del videoarte*

Se utilizaron videos y fotografías que están dotadas de información visual, muestra cada una de las lápidas y el lugar donde se encuentra, desde una perspectiva artística agregando negros, cuando sea necesario, para darle un respiro visual al video, además de generar tensión.

Esta composición está trabajada para aumentar la atracción del público debido al ritmo de la pieza.

Adicionalmente se agregaron videos de las calles de Caracas ubicar al espectador, además de enlazar cada una de las ubicaciones. Cada parte del video está identificado con un inserts en blanco animados con el propósito de identificar cada una de las ubicaciones de las placas. La duración promedio es entre 4 a 5 minutos.

Por último se le agregó un efecto de estática y varios click de ojos dilatados, que se usaron como metáfora para definir la verdad como un orgasmo.



Figura 3. Referencia de videoarte (monumento)

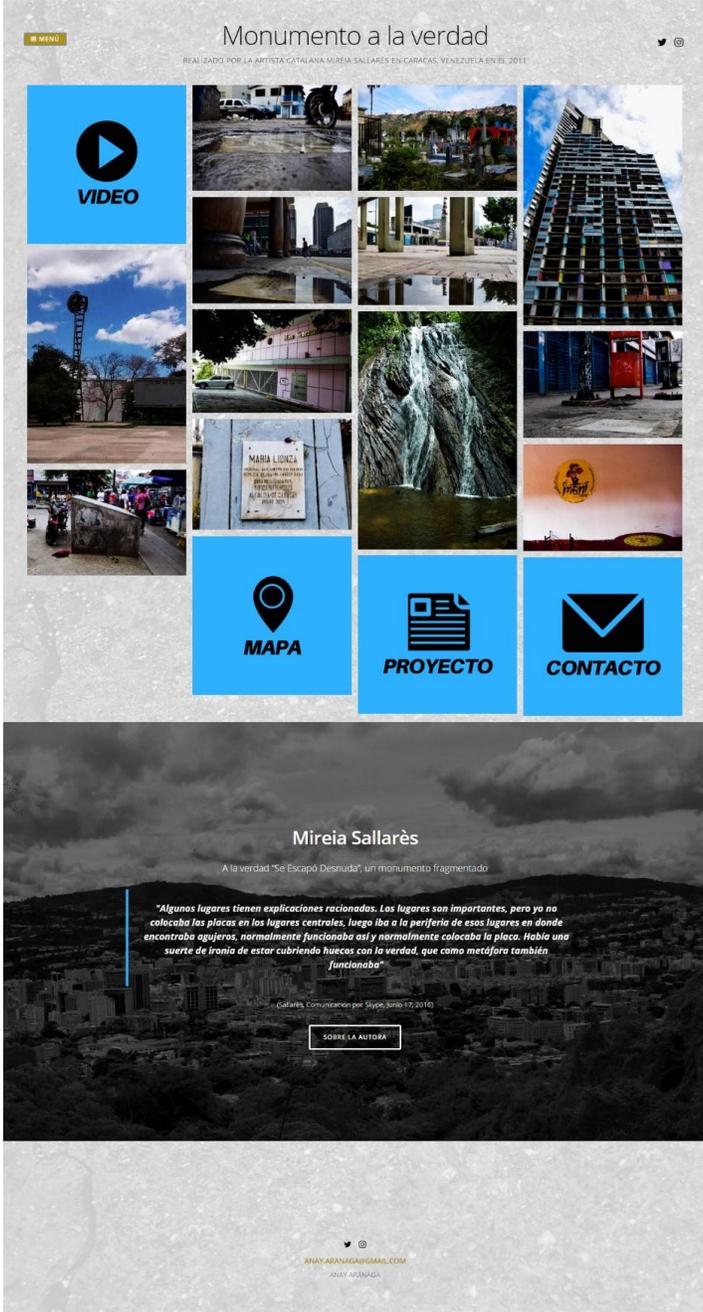


Figura 4. Referencia de videoarte (calles de caracas)

2.2. Diseño de interactividad:

2.2.1. Storyboard

Tabla 1. Storyboard del multimedia por pantallas

Pantalla	Descripción
	<p>Pantalla 1. Pantalla Principal</p>



Video

SHARE



Pantalla 2: Se muestra un videoarte sobre el monumento

≡ MENÚ

Monumento a la verdad

REALIZADO POR LA ARTISTA CATALANA MIREIA SALLARÈS EN CARACAS, VENEZUELA EN EL 2011

Sobre la autora



Mireia Sallarès, nació en Barcelona (1973) es una artista catalana. Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona, con estudios de cine en la New School University y en la Film & Video Arts de Nueva York. Sus trabajos están relacionados con la sociología y la antropología cultural. Analizan historias reales de personas y colectivos de todo el mundo (Francia, Estados Unidos, México, Venezuela), con una predilección por las mujeres. La condición de extranjera es un registro indispensable en su trabajo, analiza el mundo como extranjera, utilizando entrevistas, intervenciones en el espacio público o de otros tipos de apoyo para reflexionar sobre conceptos como la verdad, la violencia, el placer, la memoria o el estatus, desde la estrategia del documental y el compromiso político.

Sus trabajos están relacionados con la sociología y la antropología cultural. Analiza historias reales de personas y colectivos de todo el mundo (Francia, Estados Unidos, México, Venezuela), con una predilección por las mujeres.

La Condición de extranjera es un registro indispensable en su trabajo, analiza el mundo, utilizando entrevistas, intervenciones en el espacio público o de otros tipos de apoyo para reflexionar sobre conceptos como la verdad, la violencia, el placer, la memoria o el estatus, desde la estrategia del documental y el compromiso político

ANAY.ABANAGA@GMAIL.COM
ANAY ARANAGA

Pantalla 3: Se puede observar una pequeña biografía de la autora



Sobre el proyecto

SHARE

Esta es la historia de una estudiante de Comunicación Social que se topó con una placa en el suelo, llena de curiosidad decidió anotar lo que decía en una pequeña agenda, luego al llegar a su casa, dejó sus cosas se sentó frente a la computadora y escribió en el buscador: *A la verdad, se escapó desnuda, monumento fragmentado Mireia Sallarès*. Inmediatamente se encontró con una gran cantidad de información sobre la autora, investigó por varias horas y luego lo olvidó. Al pasar el tiempo, debía escoger un tema de tesis, cada día se desesperaba más y más, hasta que volvió a pasar por el mismo lugar y vio la placa, en ese momento, en medio del ruido de los carros, lo supo, simplemente haría su tesis sobre eso, esa pequeña pieza de metal pegada al piso. Todo lo que pasó a continuación historia, comunicaciones por Skype con la autora, investigación, reuniones con Nelson Garrido y todo lo demás se puede ver materializado en este sitio.



Esta página forma parte de un proyecto de Tesis de la Universidad Católica Andrés Bello, con este proyecto, se pretende dar merito a su realizadora por pensar en un país como Venezuela, utilizarlo como lienzo para su arte y dejar en él un poco de cultura sobre un tema tan enigmático como los es la verdad.

Pantalla 4:
Sobre el
proyecto.
Una breve
justificación
sobre la idea y
cuál es su
finalidad



Pantalla 5:
Página de
sección de las
partes del
monumento.



Pantalla 6:
Lápida con
texto y
fotografías

La Organización Nelson Garrido

SHARE

En la urbanización Las Acacias, en la acera Este de la calle Cuba casi esquina con la Avenida María Teresa Toro, muy cerca del final de la Avenida El Parque y de la Organización Nelson Garrido.

Esta es la primera placa, el comienzo de todo y es simplemente un honor a quién tanto ayudó en este proyecto Nelson, además que él tiene fama de hablar de temas sin verdad absoluta y controversiales.





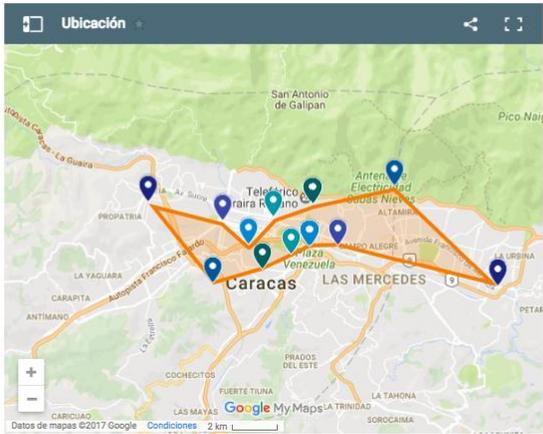
Pantalla 7:
Fotografía del
monumento
aumentada



Pantalla 8:
Mapa sobre la
ubicación de
las placas

Ubicación

SHARE





Contacto

SHARE

Your Name (required)

Your Email (required)

Your Message

SEND

Pantalla 9:
Formulario de
contacto de la
página web,
para
comunicarse
con la
realizadora del
proyecto.

2.2.2. Mapa de navegación

Se accede al multimedia en la siguiente dirección www.alaverdadcaracas.com.ve. Al entrar se visualiza la página principal que contiene el nombre del sitio, seguidamente se puede observar una serie de fotografías del monumento e ilustraciones indicando el nombre de las secciones de la página.

Cada una de las fotografías se encuentran de manera independiente, es decir que no se quiso que se conectaran entre ellas; el usuario puede navegar de manera libre a cualquiera de las lápidas por separadas.

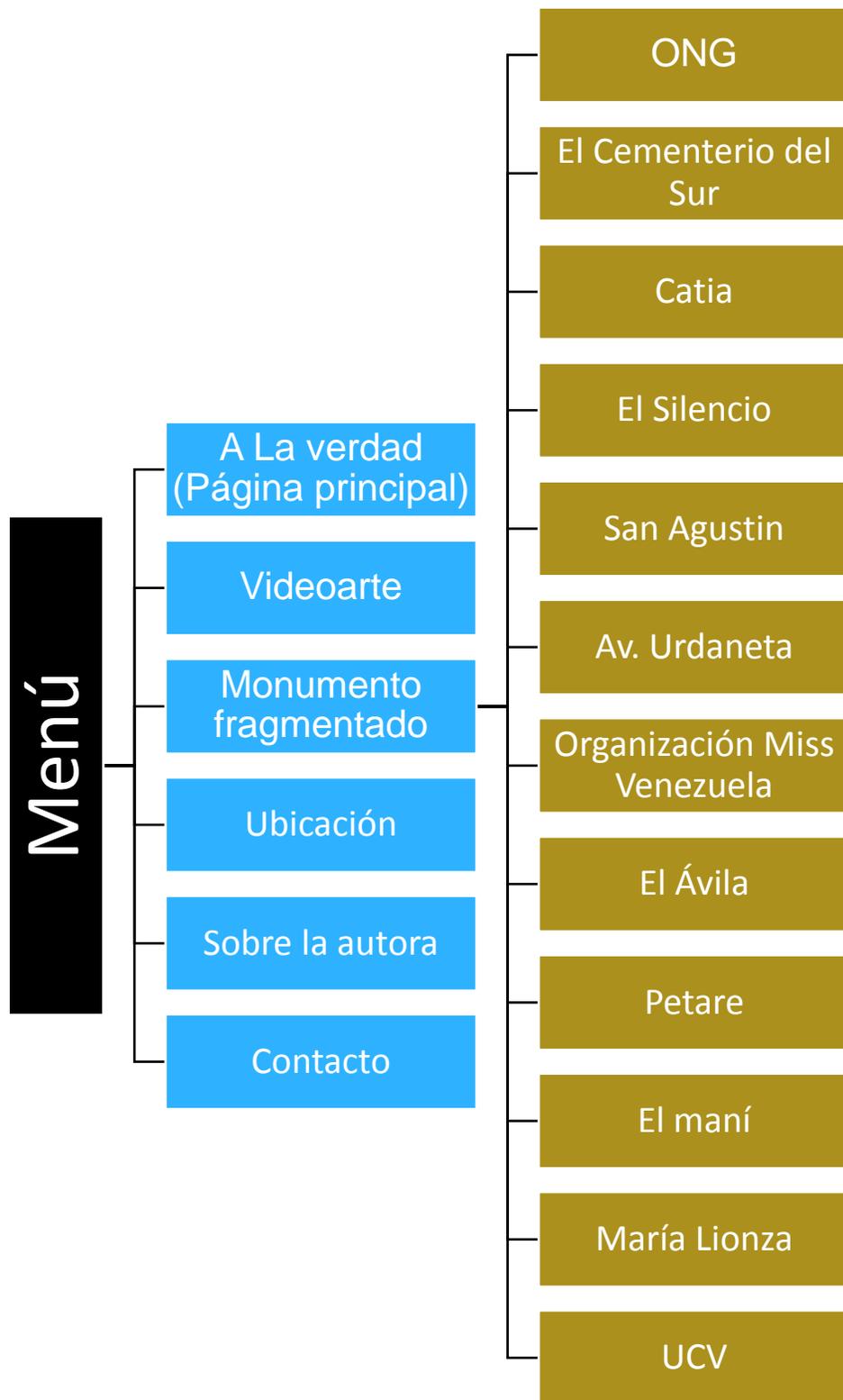


Figura 5. Mapa de navegación

2.2.3. Interfaz

La diagramación es sencilla al entrar se encuentra la página principal, contiene varios cuadros, al hacer click en uno de ellos, se coloca de mayor tamaño, haciendo la ilusión que da la vuelta para mostrar el contenido que se abre en la misma página y se va incorporando con un efecto de deslizamiento hasta llegar al centro.

Este espacio, posee un fondo blanco que ocupa toda la pantalla, en la parte superior se puede ver la misma foto que se seleccionó en el menú anterior, abajo el título de la sección acompañado del contenido.

Poseen de 2 a 3 fotografías que se encuentran en la parte de debajo de manera vertical, cortada en forma rectangular, mostrando solamente una pequeña parte de la fotografía, se deslizan en forma de carrusel por la página, si el usuario lo desea se puede devolver a cualquier de ellas con los botones ubicados a los laterales.

Asímismo al hacer click en una se ponen de mayor tamaño y ocupa toda la página, se puede salir al presionar la (x) ubicada en el lado izquierdo superior.

Más abajo, en la misma página, halla una fotografía de Caracas en blanco y negro con el enunciado Mireia Sallarès que contiene una cita de la autora y un botón que lleva al área de “Sobre la autora”.

Posee un menú de manera vertical ubicado en el lado izquierdo, donde se pueden observar 7 elementos de color gris, están separados en una caja larga. Al hacer click en el cualquiera de las secciones se abre una página diferente donde se puede ver la fotografía o el diseño de la página escogido.

“Videoarte”, contiene un hipervínculo de un video que se encuentra alojado en Youtube al darle click se puede reproducir desde la misma página.

En el apartado de “Ubicación”, contiene un mapa realizado en google mapas donde muestran visualmente la localización de todos los monumetos.

En “Sobre el proyecto” y “Sobre la autora” contiene un texto acompañado con una fotografía. Por último, se puede ubicar el botón de contacto que posee un pequeño formulario donde el usuario puede dejar su opinión.

2.2.4. Función de los botones

Su función es compartir en redes sociales, al presionar el botón se muestra una serie de íconos que permiten mostrar la fotografía en diferentes redes.



Botón 7. Botón de compartir



Figura 8. Botones de Redes Sociales

Los botones en forma de flecha están diseñados para ir hacia atrás o hacia delante, aparecen al abrir una fotografía.



Figura 9. Botones de entradas

Se ubica en Contacto y se dedica a enviar, el formulario llenado por el usuario, a su destino.



Figura 10. Botón de enviar

Aparece al abrir una fotografía de uno de los monumentos, está programado para cerrar la fotografía para poder seguir navegando en el sitio web.



Figura 11. Botón de cerrar

El botón de menú ayuda a movilizarse de vuelta a la página principal y entrega la página de galerías de fotos



Figura 12. Botón de menú

2.2.5. Hipertextos

Se encuentran ubicados en la parte izquierda de la pantalla, es el menú. Al pasar el cursor por encima de cada una de las secciones se coloca de color dorado, mientras que cuando no están seleccionados se muestran de color gris y lleva al usuario a la página deseada.

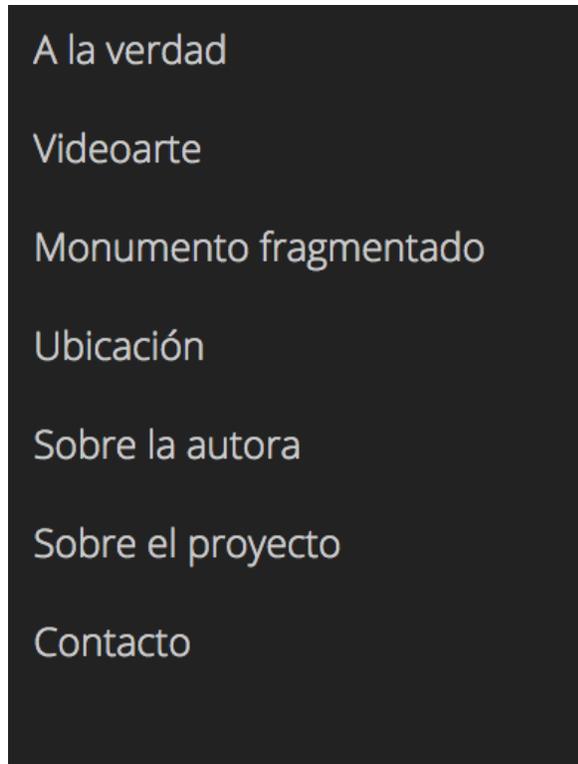


Figura 13. Foto de hipertextos menú

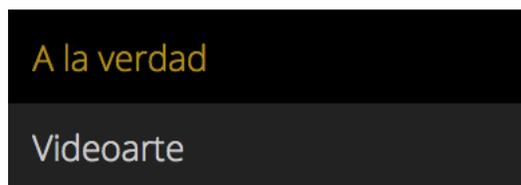


Figura 14. Foto de hipertextos de menú al poner el ratón encima.

Muestra las redes sociales de la realizadora del proyecto para poder obtener comunicación con ella, se encuentran en la parte superior derecha y

en la parte inferior, conjuntamente en esta última parte se encuentra acompañando un correo electrónico que al hacer click redirige al usuario a una página de gmail donde puedes colocar tu cuenta y enviar un email.



Figura 15. Botones de redes sociales de la realizadora

Por último, se encuentra el botón para ir a la página principal, se encuentra ubicado en la parte superior de la página y es de color negro



Figura 16. Foto de hipertextos página principal

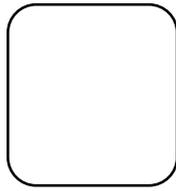
2.3. Diseño audiovisual

2.3.1. Paquete gráfico

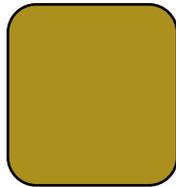
Se utilizó una plantilla de WordPress sencilla, con colores neutros para que la atención máxima se mantuviera en la información de la página. El fondo del sitio cuenta con una imagen de acera de calle, que fue editada con un alto contraste, exposición y brillo para cambiar su color gris natural a un color más blanco.

Los colores de la página están basados en la estética del libro la Teoría del color de Eva Heller, aplicando la unión de tres colores que ella explica que expresan la verdad.

2.6.1.1 Paleta de color



#ffffff



#ab901d



#2eb2ff



#333333

2.6.1.2 Uso de tipografía

La tipografía para la página es Britannic Bold, que se ubica en para los párrafos y texto, esta tipografía es sencilla y con líneas rectas.

Av. Urdaneta

Figura 17. Ejemplo de tipografía de títulos.

2.4. Presupuesto

Se consultaron distintas empresas para determinar el costo de hosting y dominio de la página web, además del costo en el alquiler de equipos y la musicalización del videoarte.

A continuación, se muestra una tabla con los montos expresados en Bs, y luego se estableció un promedio de gasto estimado.

2.6.1.3 Página Web

Se prestan dos presupuestos realizados por Oleo Studio (ver anexo #x) y Digital Caracas (ver anexo #x).

Tabla 2. Presupuesto de página web

Servicio	Empresa 1: Oleo Studio	Empresa 2: Digital Caracas	Promedio
Diseño web, hosting por un año 1GB y dominio.com.ve	680.000 Bsf	615.000 Bsf	647.500 Bsf

2.6.1.4 Equipos

Para capturar los videos y fotografías se presupuestó una cámara fotográfica Canon DSRL 5D

Tabla 3. Presupuesto de equipos

Servicio	Empresa 1: Rubik, C.A	Empresa 2: Cinesa	Promedio
Cámara DSRL Canon 5D Mark II,	159.000 Bsf	169.000 Bsf	164.000 Bsf

2.5. Análisis de costos

En el siguiente análisis de costos se incluye un listado utilizado para para la realización del trabajo de grado, tratando de utilizar los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera para reducir gastos en el área de montaje, edición, captura de imágenes y videos. A continuación, se presenta un desglose del presupuesto real dividido por fase de producción:

Tabla 4. Análisis de presupuesto

Concepto	Cantidad	Monto	Total Bs.
PREPRODUCCIÓN			
Dominio web Hosting 1GB	6 meses	27.300	27.300
Plantilla de wordpress	1	0	0
Total de preproducción		27.300	
PRODUCCIÓN			
Alquiler de cámara	1 día	0	0
Movilización (Moto taxi)	1 día	15.000	30.000
Total de producción		30.000	
POSTPRODUCCIÓN			
Edición de fotografía	X fotos	0	0
Musicalización de video	5 min	120.000	120.000
Edición de video	5 min	0	0
Total de postproducción		120.000	

Tabla 5. Tabla de totales de análisis de costos

ITEM	TOTAL
Preproducción	27.300
Producción	30.000
Postproducción	120.000
GRAN TOTAL	177.300

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Este proyecto, se presenta luego de haber realizado una pequeña investigación a lo que de arte se refiere, sobre todo a la hecha en Caracas, se comprobó que existe una falta de reconocimiento al arte en la ciudad.

Pero a su vez, se pudo percatar que un parte de la población si conoce algunos de los monumentos que tienen más antigüedad en el país, pero ya no les dan misma importancia, debido a que se acostumbran a observarlos diariamente y esto hace que para las personas pierda su valor.

Es importante agregar que al comienzo de la investigación se dificultó un poco a la hora de buscar la bibliografía, ya que no existen muchos autores nacionales que hablen de multimedia o sobre el videoarte, es un área que necesita ser más estudiada dentro del país, ya que facilitaría el entendimiento del tema, sin tener que recurrir a los escritores extranjeros.

Durante el proceso de investigación y producción se concluyó que el formato más acertado para la presentación de este proyecto fue el videoarte multimedia, su difusión se puede hacer mediante Youtube, que es la mejor plataforma para dar a conocer este tipo de monumentos, debido a que se puede acceder desde cualquier dispositivo con total libertad y navegar por cada uno de los sitios donde se encuentren los monumentos.

Para realizar este tipo de proyectos lo primero que se recomienda es contactar a la artista autora de la obra de arte o monumento, para explicarle sobre el proyecto y verificar que se encuentre de acuerdo con la realización de mismo.

Buscar desde el principio que tipo de multimedia se desea hacer y que subformatos se usaran para realizarlo, buscar aspectos estéticos y planificar con tiempo para establecer un cronograma y así poder lograr un resultado exitoso.

Cuando se habla de videoarte es necesario documentarse muy bien y con antelación sobre el tema, además de mantener una estructura organizada sobre lo que se desea documentar, eso ayudará a la hora del montaje y elección de la música.

Por último, se debe considerar muy bien si se desea trabajar de manera individual en un proyecto tan grande, debido a que representa un gran trabajo para una sola persona, pero no resulta imposible si se hace con dedicación.

REFERENCIAS

Fuentes electrónicas

- Alonso, R. (2005). *Hacia una des-definición del video arte*. Recuperado de: <http://www.roalonso.net/es/videoarte/desdefinicion.php>
- Álvarez-Peralta. M (2014). *¿Qué es multimedia?* Recuperado de: Universidad Internacional de Andalucía. Facultad de Periodismo. <http://blog.uclm.es/miguelalvarez/files/2016/08/UD1-Qu%C3%A9-es-Multimedia-y-Transmedia.pdf>
- Anzulovich, G. (2006). *Evolución histórica de los sistemas multimedia*. Recuperado de: Universidad Nacional de San Luis. Escuela de Comunicación Social. <http://tecno.unsl.edu.ar/multimedia/1.pdf>
- Aprea, G. (2004). *¿Existen los guiones interactivos?* Recuperado en: Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=613&id_libro=121.
- Aguayo, P. López, S. (s.f). Cadena documental en entornos multimedia. Recuperado en: <http://www.raco.cat/index.php/Bibliodoc/article/viewFile/56632/66054>
- Barcelona, À. (s.f). *Mireia Sallarès*. Recuperado en: <http://angelsbarcelona.com/en/artists/mireia-sallares/bio/bio>
- Barcelona, À. (s.f). *Se escapó desnuda. Un proyecto sobre la verdad, 2011-2012*. Recuperado en: <http://angelsbarcelona.com/en/artists/mireia-sallares/projects/se-escapo-desnuda-un-proyecto-sobre-la-verdad/562>
- Belloch , C. (2006). *Aplicaciones Multimedia*. Recuperado en: <http://www.uv.es/bellohc/pwedu4.htm>

- Braunštajn, H (2012). *El título está al final (literalmente) (algunas palabras relativas a un proyecto sobre la verdad)*. Recuperado en: <http://registromx.net/ws/?p=471>
- Caballero, G, G y Del Portillo. (2014). *Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea*. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4794833.pdf>.
- Cescutti, C. (2014). *Atractivos Visuales en Conciertos. La implementación de videoarte e instalaciones*. Recuperado en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/495_libro.pdf
- Fernández, J. (2005). *Tecnologías para los Sistemas Multimedia*. Recuperado en: Universidad de Murcia. Escuela de Publicidad y Relaciones Públicas. <http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema1.pdf>
- Iznola Cuscó, Rafael (2005). *¿Qué significa multimedia?*. Recuperado en: Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=694&id_libro=121
- Quiroga, A. (2009) *Videoarte: entre innovaciones, búsquedas y creatividad*. Recuperado en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/136_libro.pdf
- Morey, J. (2013). *Mireia Sallarès*. Recuperado en: <http://www.mireiasallares.com/>
- Osorio, O. *Muchos turistas y pocos habitantes*. Recuperado en: <http://www.cinefagos.net/paradigm/index.php/96-artes-electronicas/1076-el-video-arte-en-colombia>
- Osorio, O. *El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación*. Recuperado en:

<http://cinefagos.net/paradigm/index.php/otros-textos/artes-electronicas/952-el-video-arte-y-el-video-experimental>

- Palacios, M. (2015). *El videoarte y sus aproximaciones desde el cine, las emociones y el feminismo*. Recuperado en: http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1931/1/TFG_Mara_Jess_Palacios_Snchez.pdf
- Piscitelli, A. (2008). *Hipertexto, definición y características*. Recuperado en: <https://www.educ.ar/recursos/92605/hipertexto-definicion-y-caracteristicas>
- Saldaña, A. (2012). *Literatura y posmodernidad: sobre interactividad y escritura hipertextual*. Recuperado en: UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4077263.pdf>
- Schnotz, W (s.f). *Aprendizaje Multimedia Desde una Perspectiva Cognitiva*. Recuperado en: <http://revistas.um.es/redu/article/view/20011/19381>
- Scolari, C. (2008) *Hipermediaciones*. Recuperado en: <http://comunicacion3unlz.com.ar/wp-content/uploads/2014/07/Hipermediaciones-Carlos-Scolari-Cap1.pdf>
- Sierra. A. (s.f). *CD Multimedia Interactivo Sobre Sensores de Desplazamiento*. Recuperado en: <http://zaguan.unizar.es/record/5271/files/TAZ-PFC-2010-270.pdf>
- Sin Autor. (s.f) *El vídeo como expresión artística*. Recuperado en: <https://delvideoartealnetart.wordpress.com/el-video-como-expresion-artistica/>
- Sin Autor. (2008). *Definición de videoarte*. Recuperado en: <https://hvideoarte.wordpress.com/2008/10/19/definicion-de-videoarte/>
- Sin Autor. (2015). *Pasos a seguir para hacer videoarte*. Recuperado en: <http://elrecyelarttodoesempezar.blogspot.com/2015/12/pasos-seguir-para-hacer-videoarte.html>

- Trilnick, C. (s.f). *Video arte*. Recuperado en: <http://proyectoidis.org/video-arte/>

Fuentes bibliográficas:

- Famelart, R. (1995). *¿Qué es el multimedia?. Reflexión sobre el futuro audiovisual: sueño y realidad, las nuevas tecnologías*. Venezuela. Escuela de Cine y Televisión.
- Gil,R. (1995). Hipertextos, hipermedios, multimedia. Apuntes de una realidad tecnológica. *Comunicación. Número 90* . Paginas 88.
- Ojeda, N. (2012). *Introducción a la multimedia*. (Primera edición). Estado de México. Red Tercer Millenium.
- Porto, D y Flores, J. (2012). *Periodismo Transmedia*. (Primera edición). Madrid, Editorial Fragua.

Tesis y trabajo de grado:

- ALEMÁN, L. (2011). *La videoinstalación y la comunicación posmoderna. Peter Sarkisian: El autor y tres de sus principales obras*. Tesis para optar al título de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Universidad de las Américas Puebla. Puebla, México.
- CARROCCI, M, PEÑUELA, J y ROBLES, F (2014) *valledigital.com.ve: Multimedia interactivo sobre videoartes inspirados en Caracas*. Tesis para optar al título de Licenciado en Comunicación Social. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela
- CESCUTTI, C. (2013). *Atractivos Visuales en Conciertos La implementación de videoarte e instalaciones*. Tesis para optar al título de Diseñador de Imagen y Sonido. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina.
- GUTIÉRREZ, C. (2011). *El video: del arte a la industria cultural*. Tesis para optar al título de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Universidad de las Américas Puebla. Puebla, México.

- PALACIOS, M (2015) *El videoarte y sus aproximaciones desde el cine, las emociones y el feminismo*. Tesis para optar al título de Historiador de Arte. Universidad de Jaén. Jaén, España.

ANEXOS

Anexo 1. Pago de dominio y hosting



RECIBO

Nº DE RECIBO: **7145988944**
RIF: J-07013380-5

Fecha: **30/03/2017**

TRANSFERENCIA A TERCEROS EN OTRO BANCO

Código Cuenta Cliente Afectada:	0134****-**-***1238342
Código Cuenta Cliente Beneficiaria:	01050251920251001997
Monto:	27.300,00
Banco Beneficiario:	BANCO MERCANTIL C.A.
Beneficiario:	Jhonny Lopez
Número de identificación:	V12115600
Concepto:	Pago de dominio Jhonny
Resultado:	Ejecutada.

Anexo 2. Primera parte de pago de musicalización



RECIBO

Nº DE RECIBO: **7156386241**
RIF: J-07013380-5

Fecha: **02/04/2017**

TRANSFERENCIAS TERCEROS OTROS BANCOS

Código cuenta cliente debitada:	0134****-**-***1238342
Código cuenta cliente transferida:	01050618200618610200
Monto:	60.000,00
Beneficiario:	Andrea Barreto
Número de Identificación:	V23638696
Nombre del Banco:	BANCO MERCANTIL C.A.
Concepto:	Musicalizacion
Resultado:	Pendiente por Ejecutar.

Anexo 3. Segunda parte de pago de musicalización

	RECIBO N° DE RECIBO: 7207475112 RIF: J-07013380-5
Fecha: 14/04/2017	
TRANSFERENCIA A TERCEROS EN OTRO BANCO	
Código Cuenta Cliente Afectada:	0134****-*-*1238342
Código Cuenta Cliente Beneficiaria:	01050618200618610200
Monto:	60.000,00
Banco Beneficiario:	BANCO MERCANTIL C.A.
Beneficiario:	Andrea Barreto
Número de identificación	V23638696
Resultado:	Ejecutada.
IMPRIMIR ACEPTAR	

Anexo 4. Presupuesto de Cinesa

 **Andrea Hernandez (Operaciones)** <ahernandez@cinesa.com.ve> 7 abr. (hace 12 días) ★  

para mí

Nay podría recomendarte la canon 5d mrk III, el alquiler de ésa cámara con trípode, memorias y lentes sale en 69.000bs diarios, pero a eso debes sumarle el costo del técnico que sale alrededor de 100000bs diarios. Eso no incluye transporte del equipo.

Anexo 5. Rubik Rental

Rubik Rental

Caracas 6 Abril 2017
Número: 1492

Anay Aranaga
C.I o RIF: 21.706.057
Dirección: La Candelaria,
Calero a Chimborazo, edf
Fílmico, Piso 2, apt 2-3
Telf: 04122683736
Mail: nay.aranaga@gmail.com
ESTUDIANTE UCAB
Nro: 1492

Rental de equipos de cine
Grabación de (Corto, Video
Clip, etc): fotografías
Fecha/s: puede ser 08 o 09
o 15 o 16 de abril
Horario: de 07 am a 12 pm
Locación/es: fotografías en
caracas 11 lugares el
silencio, el cementerio del
sur, av urdaneta, sabada
grande, av. principal de
petare, maria lionza, av.
victoria, organizacion miss
venezuela,

Cant.	COD.	Descripción	Precio unitario	Total
1	CSD-98	Cámara DSLR Canon 60 Mark II, 2 baterías, cargador, 2 memorias Compact Flash 16 Gb, trípode y cabezal Manfrotto, lector de memorias Compact Flash + lente 28-135 mm 15.5 30% Descuento	Bs.46.000,00	Bs.46.000,00
1	MCOLA1AC	1er Asistente de Cámara	Bs.30.000,00	Bs.30.000,00
2	PS	2 Personal de Seguridad (zona de Caracas)	Bs.46.000,00	Bs.92.000,00
Total			Bs.159.000,00	

Nota: Favor transferir en Banco de Venezuela

Producciones Rubik C.A./ RIF: J-29554217-8/ San Bernardino, Av. Los Próceres, Mactor Ofic 10
Caracas/ Pagos a Banesco, Cuenta Corriente/ 0134-0350-3335-0103-9425.

www.rubikos.com / rubikos@gmail.com / 0212 310 57 48

Anexo 6. Presupuesto Digital Caracas



Presupuesto

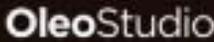
Trabajo a realizar

- Se realiza un sitio web corporativo.
- Botones y animación.
- Hosting gratuito por un año.
- Dominio.com.ve por un año.
- Google Maps para la ubicación de su empresa.
- Formulario de contactos via correo electrónico.
- Correos corporativos.
- Se le asignará un equipo de trabajo conformado por 1 diseñador, 1 programador y un asesor comercial para el manejo del proyecto.
- El sitio web se entrega en 5 días.
- El espacio del hosting será de un 1Gb
- Diseño responsivo para distintas pantallas (PC, Tablet y Mobile)

Costo de

615.000 Bsf sin iva

Anexo 7. Presupuesto Oleo Studio



PRESUPUESTO SITIOS WEB

DISEÑO DE PAGINAS WEB

Por medio de la presente tenemos el agrado de someter a su consideración y aprobación nuestra propuesta económica para:

ITEM	DESCRIPCIÓN	
01	<p>Sitio Web Basic / 4 Enlaces.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incluye (04) Secciones (Home / Nosotros / Servicios / Contactos). - Incluye dominio .co.ve - 6 meses de obsequio de hosting - Diseño 100% personalizado en función de su imagen corporativa - 5 cuentas de correo electrónicos con su dominio. - Formulario de Contacto/Reservaciones. - Integración con Redes Sociales. <p>- ENTREGA EN DOS (2) SEMANAS</p> <p><small>Nota: Este presupuesto es informativo, es solo para empresas que deseen tener un sitio web estándar en la web. Se detallan valores por ítem, actualizados a precios referenciados por cliente. SI DESHA CORRIENDO CON LA ESTE INCLUYE SERVICIO DE CUIDADO DE FORMAS ADICIONALES AL COSTO DEL INGRESO.</small></p>	200.000Bs.
02	<p>Sitio Web Empresarial / Enlaces Ilimitados / 100% Autoadministrable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Página web 100% Administrable Desarrollada en CMS / Wordpress. - Páginas web ilimitadas. - Galería para mostrar productos o servicios. - Incluye Dominio .com / .com.ve / .net - 6 meses de obsequio de hosting. - Banner principal con rotación animada de (03) imágenes. - Cuentas E-mail personalizadas. (LIMITADAS) - Formulario de Contacto / Reservaciones. - Diseño web Adaptativo para móviles y tabletas (responsive web design). - Incluye instalación de plugin Yoast para arquitectura SEO (Destacar Productos o servicios en Google). - Usted podrá modificar toda la información de su página web (productos, páginas, textos, fotos, precios). - Inclusión de Redes Sociales Facebook / Twitter / Instagram. <p>- ENTREGA EN TRES (3) SEMANAS</p>	600.000Bs.
03	<p>Sitio Web Tienda Virtual / Enlaces y Productos Ilimitados 100% Autoadministrable</p> <ul style="list-style-type: none"> - Página web 100% Administrable Desarrollada en CMS / Wordpress / WooCommerce - Páginas web ilimitadas tienda online - Galería para mostrar productos o servicios. - Pagos con tarjeta a través de Paypal / Mercado Pago / Su Banco - Incluye Hosting y Dominio .com / .com.ve / .net - 6 meses de obsequio de hosting. - Variantes de los productos (modelos, color, talla, servicios, etc.) - Banner principal con rotación animada de (03) imágenes. - Cuentas E-mail personalizadas. (LIMITADAS) - Formulario de Contacto / Reservaciones. - Diseño web Adaptativo para móviles y tabletas (responsive web design). - Incluye instalación de plugin Yoast para arquitectura SEO (Destacar Productos o servicios en Google). - Usted podrá modificar toda la información de su página web (productos, páginas, textos, fotos, precios). - Manual de usuario en video. - Inclusión de Redes Sociales Facebook / Twitter / Instagram. <p>- ENTREGA EN CUATRO (4) SEMANAS</p>	900.000Bs.

Los precios aquí cotizados NO incluyen IMPUESTO AL VALOR AGREGADO (I.V.A.)

Nuestros hosting se encuentran en Venezuela, si su website estará fuera de Venezuela favor notificar para presentarle nuestras propuesta de servidores en el Exterior

FORMA DE PAGO: Por favor lea con debemiento el documento de **términos y condiciones** adjunto

VALIDEZ DE LA OFERTA: Quince días a partir de la fecha de entrega.


@oleostudio / oleostudio.com