

In[comunicados].
El audiovisual como reflejo
Proyecto Final de Master

Realizado por:
Beatriz Escribano Belmar

Dirigido por:
Trinidad Gracia

Master Artes Visuales y Multimedia
Departamento de Escultura y Pintura
Facultad de Bellas Artes
Universidad Politécnica de Valencia

Valencia, julio de 2012

Índice

0. Abstract	1
1. INTRODUCCIÓN	3 - 5
1.1. Motivaciones	5
1.2. Límites y restricciones	5
2. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO	6-9
2.1. Planteamiento práctico	6-7
2.2. Planteamiento teórico	7
2.3. Aproximaciones a una estrategia discursiva. <i>El cubo de la Sensación</i> de Fernando Pessoa.	7-9
2.4. Estructura del trabajo teórico	9-10
3. OBJETIVOS	11
3.1. Objetivos generales	11
3.2. Objetivos específicos	11
4. METODOLOGÍA	12-13
5. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL	14-50
5.1. Contextualización. Globalización, nuevas tecnologías, movilidad.	12-17
5.2. Cambio en la consideración de espacio	18-28
5.2.1. Espacio o lugar	18-19
5.2.2. Cambios en la configuración	20-23
5.2.3. El espacio privado. La casa como lugar.	24-25
5.2.4. El espacio público. La ciudad como lugar	26-28
5.2.5. La arquitectura como reflejo	28
5.3. La incomunicación interpersonal presencial.	29-36
5.3.1. Definición de incomunicación	30-32
5.3.2. Características de la incomunicación	33-33
5.3.3. Causas	35-37
5.4. Efectos. Patologías de la incomunicación.	38-43
5.4.1. Aislamiento	38-39
5.4.2. Extrañación de sí mismo	39-40
5.4.3. Soledad	40-41

5.4.4. Narcisismo individualista.	42-43
5.5. Consecuencias en el sujeto	44-51
5.5.1. El cuerpo. Presente-ausente	44-46
5.5.2. Identidad fragmentada	46-49
5.5.3. Consecuencia: cuestionamiento de la sociabilidad	49-51
6. REFERENTES ARTÍSTICOS. ESTADO DE LA CUESTIÓN	52-60
6.1. Relacionados con los conceptos	52-56
6.1.1 Incomunicación	52-54
6.1.2 Otros conceptos	55-56
6.2. Por el uso del video multicanal	56- 58
6.3. Por la creación de un espacio para la visibilidad	58-59
6.4. Por el uso de la reactividad o interactividad	60
7. MARCO PRÁCTICO. DESCRIPCIÓN TÉCNICA	61- 83
7.1. Pre-producción audiovisual	61-63
7.1.1 Un acercamiento a la sipnosis	61-63
7.1.2 Adaptación al Cubo de Pessoa.	
Storyboard, guión técnico, plan de trabajo.	63
7.2 La producción	64-67
7.2.1 Rodaje	64-67
7.3. Post-producción	67-68
7.3.1 Montaje	67-68
7.3.2 Sonido y música	68
7.4. Instalación física	69
7.5. Instalación sensores. Programación interacción.	70-81
7.5.1. Descripción técnica	70-76
7.5.2. Descripción	76-78
7.5.3. Desarrollo programación	78-81
7.6. Pieza final	82-83
8. CONCLUSIONES	84-85
9. BIBLIOGRAFÍA	85-88
9.1. Bibliografía citada.	85-88

10. ANEXOS	90-121
10.1. Anexo I: Esquema resumen del proyecto	90-91
10.2. Anexo II: Cronograma	92
10.3. Anexo III:Pre-producción.	
Adaptación a las caras del Cubo de Pessoa	93-94
10.4. Anexo IV: Anexo IV: Storyboard	95
10.5. Anexo V: Guión técnico	96-109
10.6. Anexo VI: Necesidades materiales y p. trabajo	110 -116
10.7. Anexo VII: Presupuesto	117-118
10.8. Anexo VIII: Permiso de grabación	119.
10.9. Anexo IX: Otra bibliografía utilizada	120-121
10.10.DVD	

0. Abstract

Se puede pensar que es incoherente comenzar un proyecto fin de master relacionado con los efectos de las nuevas tecnologías en las personas con el libro de Rainer Maria Rilke: *Los cuadernos de Malte Laurids Brigge* que relata el S.XIX, recién ocurrida la revolución industrial, estableciendo así paralelismos con la situación actual:

“¿De modo que aquí vienen las gentes para seguir viviendo? Más bien hubiera pensado que aquí se muere.[...]huele a yodoformo, a grasa de `pommes frits`, angustia.[...]. Los tranvías ruedan estrepitosamente a través de mi habitación. Los autos pasan por encima de mí. Suena una puerta. En algún sitio cae un vidrio.”¹

El desarrollo de las nuevas tecnologías ha impulsado la comunicación a distancia, la información que bombardea a las personas y la velocidad a la que se vive. Esto ha tenido consecuencias como **la incomunicación interpersonal presencial** entre sujetos en el mismo espacio-tiempo, y como efecto, el surgimiento de una serie de patologías² en el individuo.

Estas patologías, narcisismo individualista, soledad, aislamiento o extrañación de sí mismo, se desarrollan y fomentan en un espacio modificado por esas tecnologías: un espacio público donde el ser humano extrapola su Yo y un espacio privado que dedica a lo que antes eran sus actividades como ser social gracias a las nuevas tecnologías.

Este trabajo se propone, por tanto, investigar el nuevo comportamiento del individuo en su ámbito público y privado. E Investigar cómo el videoarte, utilizado como medio, puede reflejar ese problema y esas patologías así cómo la forma de hacerlo por otros artistas.

Keywords: Incomunicación, espacio público, espacio privado, patología, soledad, narcisismo individualista, aislamiento, identidad, cuerpo.

¹ RILKE, R. M.: *Los cuadernos de Malte Laurids Brigge*. Ed. Losada, S.A. Argentina. 1958. p.25

² Grupo de síntomas asociados a una determinada dolencia, comportamiento o pauta.

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo es un **proyecto aplicado** que se adscribe, dentro de las opciones del Master de Artes Visuales y Multimedia, a la línea de investigación: *Leguajes Audiovisuales y Cultura Social*, y dentro de ella, a la de *Cine expandido*. Y así, se inserta dentro de un contexto artístico vinculado a la sociología y al audiovisual.

Asimismo, se considera que la tipología del proyecto es **aplicada**, pues consta de una investigación teórica que tiene como fin “*aportar información útil y aplicable de forma directa al desarrollo de una producción audiovisual*”; y la propia práctica como retrato de los conceptos y teorías en los que se fundamenta.

El cuestionamiento de las causas, efectos y consecuencias de la incomunicación interpersonal presencial es el principal punto conceptual del proyecto, que confiere la base sobre la que realizar la práctica.

Se trata de acercar una serie experiencias sobre el tema al espectador, desde un sujeto-creador interesado en exteriorizar una mirada subjetiva: “*Aprendo a ver. No sé por qué, todo penetra en mí más profundamente, y no permanece donde, hasta ahora, todo terminaba siempre.*”³

Con ello, se da opción al espectador a situarse en la perspectiva de los *tecnofílicos*⁴ o la de los que observan como la comunicación interpersonal presencial desaparece⁵. Dos personas en una mesa y cada una con su móvil, una familia en una mesa viendo la TV y sin hablar, son ejemplos.

“A mediados del S.XIX aparece un yo amenazado, asediado, inasible. [...] La realidad está en perpetuo cambio, el entorno es

³ RILKE, R. M.: *Los cuadernos de Malte Laurids Brigge*. Ed. Losada, S.A. Argentina. 1958. p.26.

⁴ Adictos a las nuevas tecnologías.

⁵ Y no necesariamente son los “apocalípticos” e “integrados” del libro de Umberto Eco: *Apocalípticos e Integrados* de 1965. En él distingue entre aquellos que tienen una visión pesimista a los avances de la cultura de masas, apocalípticos; y los que poseen una visión tolerante y comprensiva frente a los cambios que provoca la cultura de masas, integrados.

*efímero y existe un movimiento constante que nos lleva a la disolución. El sujeto se convierte en un conjunto de acontecimientos, siempre fluctuantes, parcialmente inconscientes y sometidos a interferencias provenientes de nuestra existencia corporal.*⁶

Por consiguiente, la idea de que la sociedad soporta desde finales del S.XX un cambio debido al desarrollo tecnológico, requería una respuesta artística en sintonía con esos procesos de cambio social que afectan al sistema económico y al modo de ser y vivir de los individuos.

Así pues, también se trata el cambio del espacio público como espacio para lo social, a un espacio donde el sujeto es menos sociable y se convierte en el lugar de reflexión del Yo (lo que antes acaecía en el privado). Esto afecta a su forma de ser consigo mismo y con los otros.

Así, la aplicación práctica del proyecto se resuelve como un entorno cúbico multipantalla para la retroproyección de cuatro videos relacionados con los conceptos y teorías de la parte teórica. Este entorno es sensible al movimiento del usuario a través de tres sensores que dirigen la reproducción audiovisual.

Tanto la disposición de la instalación cúbica como la composición de los videos parten de la estructura del *Cubo de la Sensación* que propone Fernando Pessoa en el libro *El regreso de los dioses*⁷.

Se trata de proponer una relación con la realidad y reflexionar sobre ella con un eje subjetivo pero sin ser solipsista.

⁶ CORTÉS, J.M.: *Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Anagrama. Colección Argumentos # 199. Barcelona, 2003. pp.93-94.

⁷ PESSOA, F: *El regreso de los dioses*. Acantilado. Barcelona. 2008. pp.335-337.

1.1 Motivaciones

La principal motivación de este trabajo fue el interés por conocer cómo lo que se estaba experimentando a nivel personal al trasladarse a otro lugar a vivir, donde eran más evidentes los cambios, era visto por otros a través de las investigaciones que ya existían.

Esto se unió a la lectura de diversos textos relacionados con la experiencia subjetiva. Por un lado, un fragmento de un texto del arquitecto Herbet Muschamp⁸ en *The New York Times*. Y, por otro, la lectura de: *La Modernidad Líquida y Amor líquido*⁹ del sociólogo Zygmunt Bauman.

Además, se sumó la curiosidad por conocer como este tema era reflejado en el arte a través del video. Y así, usar el audiovisual como lenguaje, avanzando en el dominio de las nuevas narrativas, ya que la contribución pretendida con este proyecto, es tanto a nivel teórico como práctico.

1.2. Límites y restricciones

Las restricciones afectan a la parte teórica y práctica establecida la fecha de entrega en Julio de 2012. Es decir, por un lado, respecto a la parte teórica, los límites son impuestos por el tiempo y la extensión escrita permitida, ya que los temas tratados se han acotado lo máximo posible.

Por otro lado, en la práctica, las restricciones son de tipo temporal y material para la instalación final, programando así la video-instalación para un usuario. También es un obstáculo que asignaturas como Pure Data se den al final de curso. Aunque, al contrario, otra de las grandes limitaciones es que el curso del Master se desarrolla a la vez que la realización del proyecto, por lo que se debe dividir el tiempo entre asignaturas y proyecto.

⁸ MUSCHAMP, H.: *Blueprint: The Shock of the Familiar*. The New York Times [en línea]. 13 de diciembre de 1998. [ref. de 14/10/11]. Disponible en: <http://www.nytimes.com/1998/12/13/magazine/blueprint-the-shock-of-the-familiar.html?scp=1&sq=Blueprint:%20The%20Shock%20of%20the%20Familiar&st=cse>

⁹ BAUMAN, Z.: *Amor líquido*. Fondo de Cultura Económica. Madrid. 2007.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

2.1. Planteamiento práctico

In[comunicados] es un entorno audiovisual multipantalla sensible a la presencia de usuarios, compuesto por una video-instalación cúbica con cuatro videos, dos de ellos en relación a la incomunicación en el espacio público y los otros dos en el espacio privado. Cada video es retroproyectado en una de las caras y su visionado se activa por dos sensores situados en la entrada de la sala y del cubo; y desactivado por otro situado en la salida. De este modo, según sea su activación, se reproducirá de un fotograma a otro de los videos.

Así es como Fernando Pessoa detalla el Cubo¹⁰ utilizado como estructura:

<p>"[El Cubo de la Sensación] Contenido de toda sensación: a. Sensación del universo exterior. b. Sensación del objeto de que se toma conciencia en aquel momento. c. Ideas objetivas con el mismo asociadas. d. Ideas subjetivas con el mismo asociadas (estado de espíritu en aquel momento). e. Temperamento y base mental de la entidad perceptiva. f. Fenómeno abstracto de la conciencia."</p>
--

Fig. 1 Estructura *Cubo de la Sensación de Pessoa*

Con esta definición, el desarrollo de los cuatro videos de las caras será:

a. Sensación de incomunicación interpersonal en el espacio público. Es decir, sensación del exterior: estrés, confusión, movilidad, soledad, incomunicación y aislamiento.

b. Sensación de lo que ocurre en el espacio privado. Se empieza a sentir la incomunicación con la familia, la soledad, el aislamiento, el vacío de subjetividad de los propios espacios en los que se vive.

c. Patologías derivadas de la incomunicación desarrolladas en el espacio público.

d. Patologías derivadas de la incomunicación en el espacio privado,

¹⁰ PESSOA, F., op. cit. p.335-337.

espacio de subjetividad en un pasado.

La cara e y f van implícitas en las anteriores, pues se interpretan como el estado psicológico del sujeto y la interpretación que se da al problema.

Los videos son, así, reflejo de lo que se observa y de la investigación teórica que da base a la experiencia de la vida actual.

2.2. Planteamiento teórico

La hipótesis de la que se parte considera que las nuevas tecnologías incomunican al sujeto. Y, por ende, ¿cómo afecta esa incomunicación al sujeto y sus relaciones? ¿cuáles son los efectos y consecuencias? ¿cómo es mostrado esto en el arte, concretamente en el videoarte? .

Con lo anterior, los conceptos base del trabajo son: la incomunicación interpersonal presencial, el espacio público y privado y las patologías. Estos se han ido adaptando y replanteando revisando textos relacionados con los espacios, la globalización, la incomunicación, y en parte, teniendo en cuenta los conceptos de la comunicación en la red.

2.3. Aproximaciones a una estrategia discursiva y visual. *El cubo de la Sensación* de Fernando Pessoa.

El arte siempre ha sido reflejo del ser humano y del tiempo que vive. En este caso, se escoge el audiovisual y el *Cubo de la Sensación* como estrategia discursiva y de visualidad¹¹. Además se toma el concepto de “sensación”¹² que él define como base de todo arte. Éste debe producir la sensación de los sentimientos interiores para emocionar. Y así, toda sensación es un cubo que se puede poner sobre el lado que representa F y A hacia arriba. Los otros lados son B, C, D y E.

¹¹ Se considera estrategia discursiva a la utilizada para narrar o dar sentido a los videos. Y estrategia de visualidad, la estrategia para dar a ver los videos: la instalación cúbica.

¹² Éstas pueden venir del exterior de la persona, de su entorno por tanto; del interior de ella o del propio trabajo de su mente.

Este cubo, según Pessoa, puede ser observado de tres formas:

- “1. Sólo de un lado, de modo que ninguno de los otros sea visible;
2. Con un lado de un cuadrado mantenido paralelo en relación a los ojos, de modo que se vean dos lados del cubo;
3. Con un vértice mantenido delante de los ojos, de modo que se vean tres lados.

Desde el punto de vista objetivo, el Cubo de la Sensación está constituido por: Ideas = líneas; Imágenes (internas) = planos; Imágenes de objetos= sólidos.”

Fig. 2 Estructura Cubo de la Sensación de Pessoa

De su filosofía del *Sensacionismo* no se toma que cada cara debe ser construida de modo distinto, pues sólo interesa la estructura para dar una sensación inversiva al espectador.

El cubo es una estrategia discursiva, tomando un punto de vista particular y concreto para hablar de algo. De hecho, incluso los medios utilizados, para producir significados (el modo audiovisual no lineal y el propio lenguaje videográfico y cinematográfico) son una estrategia.

Esto último influye en las nociones perceptivas, en las abstracciones de tiempo y espacio y en la relación que se establece entre creador-espectador-obra.

Asimismo, los videos y la propia video-instalación constituyen una estrategia de visibilidad. El video, que a su vez, es el modo de producción, mostrando un problema que no se quiere ver o pasa desapercibido. Y el cubo ateniéndose a la estructura comentada, que a la vez, es el modo de recepción del trabajo. *“La interacción del visitante con el espacio y su concreción en recorridos determinados adquiere así una gran importancia. [...] de dicho recorrido depende en gran medida que se reconozca o no la estructura del mensaje y que se produzca la interpretación en el sentido previsto por parte del receptor.”*¹³

De ahí que, la video-instalación permita, por un lado, ir más allá de una

¹³ GARCÍA CANCLINI, N.: *La Globalización imaginada*. Paidós, México, p.9.

narración lineal monocanal, y constituir una instalación multipantalla que ofrece múltiples visiones de lo mismo, así como un contexto de elementos significantes, que no es un único video; donde cada espectador pueda crear su propia narración dentro de un “[...]dispositivo abstracto de colectivización de la experiencia”¹⁴

En conclusión, se ha creado un dispositivo para que la obra pueda ser vista o tenga lugar. Para entender todo lo anterior puede consultarse el esquema del Anexo I.

2.4. Estructura del trabajo teórico.

Se ha estructurado este trabajo en base a la investigación teórica, alrededor de los conceptos, tratando de encontrar una teoría propia apoyada y contrastada con otras investigaciones del tema, y la descripción del trabajo práctico.

En la primera parte del marco teórico, se ofrece un estudio de algunos antecedentes que fundamentan el proyecto. Primero, se da una visión contextual relacionada con la globalización, las nuevas tecnologías y la movilidad con sociólogos como Z.Bauman o M.Augé, escritores como M.Mcluhan, filósofos como J.Lipovetsky o urbanistas como F.Ascher, entre otros. Segundo, se describen los efectos que ello ha provocado en la configuración de los espacios a través del sociólogo R. Sennet, del escritor G.Peréc y de M.Augé.

Seguidamente, se estudia la incomunicación interpersonal y sus características con teóricos como C.Castilla del Pino o M.Castell. Proseguido de los efectos de esa incomunicación con la concepción de J.Lipovetsky.

En la segunda parte del marco teórico, se muestran algunos referentes

¹⁴ Ibidem

artísticos que han influido, ya sea usando el video como reflejo de las problemáticas que se tratan, por el uso de multipantallas o por la construcción de un dispositivo para el visionado.

A continuación, en el cuerpo práctico, se describe el proceso llevado a cabo a través de: la preproducción, producción y postproducción de los videos; y la instalación. Se explica el guión, storyboard, decisiones tomadas para rodar y el propio rodaje. Y finalmente, todo lo relacionado con la programación de los sensores.

Este trabajo se concluye con un punto en el que se pretende llegar a la conclusión de cómo las nuevas tecnologías afectan tanto nuestro comportamiento como nuestras relaciones.

Y, finalmente, se recogen una serie de anexos, así como un DVD en los que se incorpora el material técnico y audiovisual, así como todo lo relativo al proyecto que es básico y que por límite de espacio no ha podido ser explicado en el trabajo principal.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivos generales

- Profundizar en el vínculo entre el desarrollo de las nuevas tecnologías y la incomunicación interpersonal presencial.
- Acercarse a la noción de incomunicación y sus efectos.
- Ahondar en el cambio entre espacio público-privado.
- Analizar como abordan otros artistas estos problemas con el video.
- Investigar y utilizar nuevas técnicas narrativas no lineales en los audiovisuales.
- Aprovechar los conocimientos adquiridos durante el Master tanto en los videos y la instalación final como en la realización de la memoria teórica.

3.2. Objetivos específicos

- Analizar el concepto de incomunicación. Sus causas, efectos y consecuencias.
- Profundizar en las características del individuo actual. Relaciones y pensamientos acerca de los demás en el espacio público.
- Investigar en torno a la idea de hombre como “ser asocial por naturaleza” debido a las nuevas tecnologías.
- Crear una serie de videos que serán vistos en una instalación reactiva cuya forma sea cúbica

4. METODOLOGÍA

La metodología de este proyecto es **híbrida**, pues lo teórico y lo práctico se retroalimentan constantemente. Y, además, tanto la parte teórica como la práctica es **cualitativa**, revisando bibliografía de Teoría Crítica y con la propia experiencia. *“Investigar de manera cualitativa es operar símbolos lingüísticos y, al hacerlo así, intentar reducir la distancia entre indicado e indicador, entre teoría y datos, entre contacto y acción.”*¹⁵ Esto implica insistir recogiendo datos y observaciones sistemáticas con notas, ejemplos o grabaciones.

Con ello, la parte teórica es **deductiva**: se partió de conceptos generales hasta definir el contenido de cada video a través de la estructura de Pessoa. De hecho, para la investigación conceptual se ha utilizado:

- Fichas de los conceptos a investigar y sus derivados.
- Fichas de libros y citas de los distintos referentes.
- Tablas con los diversos conceptos y sus conexiones.
- Libreta donde apuntar las ideas diarias que surgían sobre el tema.

Pero, para empezar, antes de iniciar la investigación como tal, se creó un plan de trabajo temporal con fechas de inicio y finalización de tareas (cronograma que se adjunta en Anexo II).

Por consiguiente, una vez surgió el tema, esta investigación se realizó a través de bibliografía de diverso origen, así como videografía relacionada con la parte práctica. Y a partir de ahí, surgieron diversas hipótesis, ya comentadas, que debían ser observadas y estudiadas. Esto último permitió definir cuál sería el contenido conceptual de los videos, y a partir de ello, se concretaron las imágenes a rodar.

Seguidamente, se pasó a la práctica realizando el Storyboard, donde se

¹⁵ RUIZ OLABUÉNAGA, J.I./SPIZUA, M^a A.: *La descodificación de la vida cotidiana. Métodos de investigación cualitativa*. Editorial Universidad de Deusto. Bilbao.1989. p.21.

plasmaron las imágenes de cada video y el guión técnico para establecer qué se vería, cómo y por cuánto tiempo. El Storyboard se realizó sobre papel de acetato y el guión técnico en Word.

Con lo anterior, se organizó el plan de rodaje para concretar dónde y cómo se grabarían los videos utilizando para el rodaje la cámara Canon 550D. Y, a continuación, se montaron los videos con Final Cut.

Terminado el montaje, se realizó la programación gráfica del código en el Software Pure Data y Gamuza para ver cuál ofrecía mejores posibilidades para la programación de los sensores. Mientras, se procedía a la escritura del trabajo teórico.

Posteriormente, se realizaron las correspondientes pruebas para asegurar su correcto funcionamiento, tanto en PC, como en Mac, como Linux, seleccionando la mejor opción.

Y como punto final, el estudio de las conclusiones.

5. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL.

Este trabajo tiene un marco enfocado de manera humanista a través de ensayos filosóficos, sociológicos y de arquitectura.

5.1. Contextualización. Globalización, nuevas tecnologías, movilidad.

Tres palabras son determinantes para la contextualización de este trabajo: Globalización, nuevas tecnologías y movilidad.

El término *Globalización* fue propuesto por Marshall McLuhan en su teoría de la *Aldea Global*¹⁶ donde estudiaba el cambio producido por la radio, la TV y el cine eliminando fronteras, democratizando la política y la cultura; y creando un nuevo entorno económico, englobando todo en un sistema de comunicación lejos de lo local.

El investigador León Olivé propone dos interpretaciones: *“un proceso hacia una sociedad global que esté constituida por una única cultura; o bien como la construcción de una sociedad planetaria en la que participen las diversas culturas del mundo, en un proceso en el que cada una enriquezca a la sociedad global y al mismo tiempo se beneficie del intercambio y de la cooperación”*¹⁷. Pero en realidad, se pierde riqueza cultural por una cultura homogénea definida, siguiendo a Carlos Sánchez¹⁸, según la *“variable financiera”* y la *“transacción de bienes y servicios”*. Por lo cual, conlleva cambios de distancia, política, comercio y comunicación, crisis identitaria e inseguridad individual y colectiva.

Las TIC y TT¹⁹ constituyen el paso del Modernismo al Postmodernismo, como Gianni Vattimo o Baudrillard apuntaban. Así, es inevitable hablar de

¹⁶ MCLUHAN, M.: *La galaxia Gutenberg. Génesis del <<Homo typographicus>>*. Círculo de lectores. Barcelona. 1993

¹⁷ LEÓN, O.: *Multiculturalismo y pluralismo*. Paidós-UNAM. México. 1998. p. 16

¹⁸ SÁNCHEZ, C.: *Globalización*. [en línea]. [04/04/12]. Disponible en: <http://www.elmundo.es/especiales/2001/07/sociedad/globalizacion/globalizacion.html>

¹⁹ Tecnologías de la Información y la Comunicación: TIC y Tecnologías del Transporte: TT (como lo llama François Ascher en el artículo *Ciudades con velocidad y movilidad múltiples: un desafío para los arquitectos, urbanistas y políticos*. [en línea] [17 /04/ 12]. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-69962005006000002&script=sci_abstract

las tres características que da Vattimo al Postmodernismo y su pensamiento²⁰: primero, es un pensamiento de la fruición²¹, teniendo valor en sí mismo, viviendo la realidad tal y como es. En segundo lugar, es un pensamiento de la contaminación del pensamiento y del lenguaje a través del arte, la ciencia, los mass media, etc. Y por tanto, sin criterios fijos. Y en tercer lugar, es un pensamiento basado en la técnica.

Tampoco se prescinde de Baudrillard que considera que actualmente se vive *“sin horizonte histórico”*²². La historia y los mitos han sido rechazados, para intentar que la historia se cuente por el propio sujeto actual. Se vive sin pasado, lo que desequilibra y provoca, en muchos casos, la pérdida de orientación e intención y la vuelta a las modas pasadas. El propio filósofo José Luís Pardo considera que: *“[...]la modernización habría allanado tales singularidades para construir la autopista del progreso indefinido”*²³. Además, se llama *Presentismo*²⁴ al hecho de que no hay pasado ni futuro, sino un presente donde el hombre vive para y consigo mismo.

El sociólogo Max Weber definió la modernidad como *“el desencanto del mundo”*, pues habían desaparecido los mitos de origen y creencias, creando el vacío que se llena con mercancía y tecnología. Con el nombre de *La era del vacío*²⁵ Lipovetsky bautizó un libro donde dice: *“¿Alguna vez se organizó tanto, se edificó, se acumuló tanto y, simultáneamente, se estuvo alguna vez tan atormentado por la pasión de la nada,[...]. El vacío del sentido, el hundimiento de los ideales nos han llevado, como cabía esperar, a más angustia, más absurdo, más pesimismo.”*

Se considera la historia un ir y venir de circunstancias que en su contexto

²⁰ VATTIMO, G.: *El fin de la modernidad*. Ed. Gedisa. Barcelona. 1986.

²¹ Entendiendo éste como disfrute, placer o goce.

²² BAUDRILLARD, J.: *Las estrategias fatales*. Ed. Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona. 1984. p.195.

²³ PARDO, J. L.: *La intimidad*. Editorial Pre-Textos. Valencia. 1996. p.206.

²⁴ El Presentismo es una creencia dentro de la filosofía del tiempo, que considera que solo existe el presente, y el pasado y el futuro son irreales.

²⁵ LIPOVETSKY, G: *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Ed. Anagrama. Barcelona. 1986.pp.34-36.

se repiten, y fue Paul Virilio²⁶ quién alarmó de cómo los avances tecnológicos, además de llevar a la gente a la ciudad en el S.XIX, provocaron una serie de consecuencias como accidentes, cambio climático, guerras, etc. Es decir, los efectos de todo cambio en la sociedad, dependen del cambio en el propio sujeto.

Es importante hablar, también de Marc Augé, urbanista indispensable tanto por su concepto de “*sobremodernidad*”²⁷ (como lógica del exceso), como por el de “*no-lugar*”. La lógica del exceso se divide en: el exceso de “sucesos” que ofrece una visión de aceleramiento de la historia, exceso de imágenes y referencias espaciales que hace que parezca que el mundo es más pequeño, y el exceso de individualismo. Este tercer exceso es clave en este proyecto, pues es una patología que surge, entre otras cosas, por la incomunicación interpersonal.

En consecuencia, todo el exceso induce a la indiferencia o falta de atención pues la superabundancia dificulta pensar el tiempo. “*Indiferencia por exceso, no por defecto[...]*”²⁸.

Por ello, el individuo parece sonámbulo, y actúa como si evitara mostrar quién es, qué piensa o siente, o qué le preocupa, como bien argumenta Manuel Delgado en el libro *El animal público*²⁹. Son muchos los que definen esta actitud ante la vida como del “*blasé*”³⁰.

La movilidad es otra de las características actuales, pues las TT transportan el cuerpo de lugar en lugar. No se usa, se ha perdido el gusto por el uso del espacio y del tiempo, y se invita al individuo a no parar.

Como consecuencia, hay un cambio del espacio y de la escala “*en la*

²⁶ VIRILIO, P.: *Estética de la Desaparición*. Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona. 1988.

²⁷ AUGÉ, M.: *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*. Gedisa. Barcelona. 1998. p.138

²⁸ LIPOVETSKY, G., op. cit. p.39.

²⁹ DELGADO, M.: *El animal público*. Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona. 1999.

³⁰ Definido por Simmel como un ser de actitud reservada, frío e indiferente. Cfr. ILLOUZ, Eva: *Intimidaciones congeladas. Las emociones en el capitalismo*. Katz Editores. Madrid. 2007. p.12.

multiplicación de las referencias imaginadas y en la espectacular aceleración de los medios de transporte” y por tanto, un cambio de concepción del mundo: migraciones, espacios de transición o distancia.

Esta última, “*La muerte de la distancia*”³¹ expuesta por Cairncross se refiere a la muerte de la distancia que separaba a los individuos. Esta es también la idea de Marshall McLuhan en un universo telemático y en una organización de redes telecomunicadas. Lo que hace que las relaciones estén cambiando a través de redes sociales, mensajería instantánea o blogs, con una manera de sentir la soledad donde lo interpersonal presencial se ha perdido.

El tiempo se acelera y se vive a tal velocidad que lo que se conoce hoy mañana ha cambiado, obligando a renovarse constantemente. Lo que implica, el deseo de sentir más o de buscar sensaciones inmediatas.

A continuación se verá como estas características y sus efectos son observados en un espacio público y privado en continuo cambio.

³¹ concepto del libro de CAIRNCROSS, F.: *La muerte de la distancia*. Paidós. Barcelona. 1998.

5.2. Cambio en la consideración del espacio público - privado

5.2.1. Espacio o lugar.

Para estudiar la incomunicación interpersonal, hay que conocer el espacio o lugar en el que se produce. Según la Real Academia Española³²:

- **Lugar.** (del latín *locales* y de *locus*) (De *logar*).
 - 1.m. Espacio ocupado o que puede ser ocupado por un cuerpo cualquiera./
 - 2.m. Sitio o paraje./
 - 3.m. Ciudad, villa o aldea./
 - 4.m. Población pequeña, menor que villa y mayor que aldea.
- **Espacio.** (del latín *spatium*).
 1. m. Extensión que contiene toda la materia existente./
 - 2.m. Parte que ocupa cada objeto sensible./
 - 3.m. espacio exterior./
 - 4.m. Capacidad de terreno, sitio o lugar.

Fig. 3 Definición establecida por la RAE

El espacio es el todo, y el lugar la parte pues siguiendo a teóricos como George Perec: *“Todo tiene lugar en el espacio, todo es el espacio u ocupa un espacio [...]la materia y la antimateria; el lleno/vacío es el espacio dinámico o la dinámica de un espacio siempre en transformación[...]”*³³. Añade que es una extensión o materialidad, incluso una estructura.

Gracias a estudios realizados por Verónica Zidarich³⁴ se considera el espacio como una extensión salvaje, peligrosa, desconocida donde no ha habido intervención humana. *“El Espacio tiene características pero nunca carácter.”*. Por tanto, el espacio es la extensión, residuo vacío, entendiendo dentro de éste el arquitectónico: *“limitado, conformado, clasificado y contenedor”*.

En contraste, el lugar sería más reducido y tendría la huella de lo humano, de la interacción y las funciones. No tiene cualidades tangibles pues se

³² recurso online: <http://www.rae.es/> [referencia del 17/04/12].

³³ PEREC, G.: *Especies de espacios*. Editorial Montesinos. Barcelona. 1ª edición 1999. p.11.

³⁴ ZYDARICH, V.: *Virtual Worlds as an Architectural Space: An Exploration*. La Fondation Daniel Langlois. Canadá. 2002. [en línea] Disponible en: <http://www.fondationlanglois.org/zidarich/index.html>

basa en la propia experiencia. “*Allí donde ocurren cosas, donde las personas viven, en el sentido más amplio de la palabra, es donde probablemente un espacio olvida su sosa y fría existencia y se reconforta de la experiencia del lugar.*”³⁵

El mismo Heidegger abordó esta cuestión en *Construir, habitar, pensar*³⁶, partiendo de que el espacio no existe independientemente del sujeto, sino que es interdependiente. Y como consecuencia, el espacio se convierte en lugar: limitado, que protege y que permite habitar.

En cambio, Merleau-Ponty, en *Fenomenología de la percepción*³⁷, establece que el espacio, vinculado al cuerpo, es un medio neutro que actúa como un marco vacío que permite mantener las cosas y su identidad. Es nuestra experiencia del espacio la que lo dota de sentido.

Merleau-Ponty, citado por Augé en el libro *Los no-lugares*³⁸, distingue entre lo que es el espacio geométrico del antropológico que sería un espacio existencial; y dice que es el relato lo que transforma los espacios en lugares.

El espacio siempre ha sido el lugar para la interacción social, más allá de los intereses individuales, y un mecanismo para la socialización. El espacio con el tiempo y la experiencia humana, es un lugar de significado.

Por tanto, este trabajo se inserta dentro del concepto de espacio público, lugar la ciudad, y dentro de espacio privado, el lugar es la casa.

³⁵ PÉREZ BARÉS, C.: *Culturas*, # 217. La Vanguardia. Barcelona. 2006. p.1

³⁶ HEIDEGGER: *Construir, habitar, pensar*. Fragmento [en línea]. [03/03/12]. Disponible en: www.heideggeriana.com.ar/textos/construir_habitar_pensar.htm.

³⁷ MERLEAU-PONTY, M.: *Fenomenología de la percepción*. Península. Barcelona. 2000. p.13

³⁸ Cfr. AUGÉ, M., op. cit. (2001)p.85.

5.2.2. Cambios en la configuración

Las TIC y TT provocan un desvanecimiento de los contornos que separaban el espacio público del privado, las relaciones y las actividades que en ellos se daban.

“[...]del mismo modo que <<compran fuera>> aquello con lo que llenar su ocio o decorar su espacio, tienen que acudir a la plaza pública para adquirir sucedáneos de intimidad[...].”³⁹

El ámbito público siempre fue considerado el lugar para la interacción social y la comunicación con los otros. Y, en cambio, en el ámbito privado, se realizaban actividades de reflexión y de comunicación con los allegados.

Actualmente, *“el Yo privado se manifiesta cada vez más en el ámbito público y no en el privado”⁴⁰*.y se utiliza el tiempo de espera⁴¹ para reflexionar sobre sí mismo o comunicarse con las personas que no están en el mismo espacio–tiempo. Frente a ello, el ámbito privado es un lugar para socializarse con los lejanos, disfrutar de actividades “lúdicas” pero sin comunicarse con la familia.

La anterior separación del espacio, empezó en Roma con Augusto, donde se dividía la cosa pública de la privada. Hannah Arendt en *La condición humana*⁴² estudió esta división relacionada con la libertad y las necesidades. La parte pública era común, con zonas (plazas o foros) cuyo fin era la socialización. De hecho, lo público era lo político, lo importante para la historia, mientras que lo privado estaba reservado a la familia.

Pero la división claramente delimitada se produce a finales del S.XVIII, con el inicio de a Revolución Industrial. Fue Richard Sennet, quien

³⁹ PARDO, J. L., op. cit. p.236.

⁴⁰ ILLOUZ, E.: *Intimidades congeladas. Las emociones en el capitalismo*. Katz Editores. Madrid. 2007.

⁴¹ Tiempo de espera para coger el bus, el metro, cruza la calle, etc.

⁴² ARENDT, H.: *La condición humana*. Seix Barral. Barcelona. 1974.

(centrándose en Inglaterra y Francia) advirtió que con la industrialización y el comercio se obtuvo la separación de los distintos ámbitos de la vida diaria en el exterior y el interior. La división estaba ligada a la economía.

En este caso, fue importante la Imprenta que activó el pensamiento libre frente a la autoridad de derecho divino. De este modo, la cosa pública concierne al interés de todos moviendo las bases sociológicas tradicionales al surgir la clase burguesa.

Arendt plantea que en la edad moderna aparece la esfera social, siendo la privada la que surge en oposición para proteger la intimidad. Lo privado y lo público tienden a difuminarse porque lo privado se hace público.

Frente a ésta, Nora Rabotnikof⁴³ delimita que lo público y lo privado se diferencian de acuerdo a: lo colectivo-individual; lo visible-ocultamiento y la apertura-la clausura. De este modo, se considera que actualmente no se ha desvanecido lo público y lo privado, simplemente se han debilitado sus límites.

En oposición a Rabotnikof, y como se verá posteriormente, ya no hay una parte colectiva y otra individual, porque prima el individualismo; se hace visible lo privado, lo subjetivo. Se fragmenta pues *“la división convencional entre una esfera pública no emocional y una esfera privada saturada de emociones”*.⁴⁴ y en muchos casos se oculta lo que es común en la sociedad.

Al igual que en el pasado, la división estuvo ligada a la política, y posteriormente, a la economía, hoy esta vinculada a las TIC y como consecuencia, y causa, el ser humano desarrolla otras conductas.

Martín Barbero comenta que *“[...] lo que los medios hacen, lo que*

⁴³ RABOTNIKOF, N.: *Público-Privado. Debate Feminista*. Año 9, Vol. 18. México. 1998. p.3-13.

⁴⁴ ILLOUZ, E., op. cit. p.18

producen en la gente, no puede ser entendido más que en referencia a las transformaciones en los modos urbanos de comunicar, es decir, a los cambios en las relaciones entre lo público y lo privado que produce una “nueva” ciudad, hecha cada día más de flujos, de circulación e informaciones, y cada vez menos de encuentro y comunicación.”⁴⁵

Tanto el espacio privado como el público, dentro de estos la casa y la ciudad, son ahora *no-lugares*⁴⁶ de tránsito continuo y de incomunicación interpersonal. Y este problema es reflejado en un fragmento de un artículo de Herbet Muschamp en el que dice:

“[...]El espacio vital privado ha adoptado los modos de la objetividad, y es neutral y sin valores, como si se hubiera encontrado un espacio vacío, no de diseño impecable. El mundo externo, mientras tanto, se ha subjetivado y traducido en un cambiante collage de manías y caprichos. [...] En consecuencia, el ámbito público se ha vuelto en un depósito colectivo de los sueños y de los diseños en los que el yo necesita refugiarse.”⁴⁷

El lugar se define como algo que tiene identidad, expresa relaciones y tiene historia; y el no-lugar⁴⁸ como los espacios de transición, donde no hay historia, relaciones, ni identidad.

Por tanto se concibe que el espacio público, lugar la ciudad:

- No tienen identidad común. De hecho, la nuevas tecnologías ofrecen identidades múltiples y fragmentadas, por lo que no puede haber lugares con identidad común.
- No tiene historia, principalmente porque el individuo trata de romper con su pasado.

⁴⁵ MARTÍN BARBERO, J.: *La nueva experiencia urbana: trayectos y desconciertos*. Revista Ciudad Viva. Junta de Andalucía. 2009. p.68

⁴⁶Toman la calificación de no-lugares según concibió Merleau-Ponty y más tarde, Marc Augé.

⁴⁷ MUSCHAMP, H.: *Blueprint: The Shock of the Familiar*. The New York Time [en línea]. 13 de diciembre de 1998. [ref. de 14/10/11]. Disponible en: <http://www.nytimes.com/1998/12/13/magazine/blueprint-the-shock-of-the-familiar.html?scp=1&sq=Blueprint:%20The%20Shock%20of%20the%20Familiar&st=cse>

⁴⁸ AUGÉ, M., op. cit. (2001) p.148

- No expresa relaciones. No hay relación física presencial, producida mayormente por la movilidad y el auge de las TIC.

En suma, el espacio privado, lugar la casa:

- No tiene identidad, el Yo se exterioriza en la ciudad. La casa ya no tiene identidad individual o familiar.

- No tiene historia, pues como Herbert Muschamp exponía: “es neutral y sin valores, como si se hubiera encontrado un espacio vacío”.

- No expresa relaciones. Apenas existe contacto entre los miembros de la familia sea por horarios, trabajo, o por el uso de TIC.

José Luis Pardo en el libro *La Intimidad* añade que “*La esfera privada está tan huérfana de sentido vital y tan carente de intimidad como la esfera pública*”⁴⁹, debido al exceso de imágenes e información como ya se veía en el apartado anterior.

Se concluye este apartado con una pregunta de Baudrillard (1984): “*De todos modos, tendremos que sufrir esta extroversión forzada de toda Interioridad y esta irrupción forzada de exterioridad que significa exactamente el imperativo categórico de la comunicación. ¿Debemos ayudarnos con unas metáforas patológicas?*”⁵⁰

⁴⁹ PARDO, J. L., op. cit. p. 256.

⁵⁰ BAUDRILLARD, J.: *Las estrategias fatales*. Editorial Anagrama. Barcelona. 1984. p.68

5.2.3. El espacio privado. La casa como lugar

La casa es el lugar mínimo para la socialización y por tanto, para la comunicación interpersonal presencial con la familia. Pero hoy, siguiendo al propio McLuhan en *El medio es el mensaje*⁵¹, la familia es un gran círculo ocupado por la influencia de los mass media.

Antes del desarrollo desmedido de las tecnologías el espacio privado estaba basado, como Manuel Delgado sugiriera "en lo que cada cual realmente es en tanto que persona y en tanto que miembro de una congregación coherente -el hogar-."⁵²

La casa siempre se ha concebido como un lugar para el descanso, el ocio familiar, el cuidado y la educación de los hijos. Ahora la gente trabaja en casa y se relacionan con otros virtualmente, es un lugar para lo social pero dentro de la soledad que provocan las TIC. "*Si el umbral de una casa delimitaba las actividades familiares y afectivas por un lado, diferenciándolas de los espacios de trabajo remunerado, dicha división espacial parece ahora obsoleta con el teletrabajo y el cuarto propio conectado*"⁵³.

La TIC y TT inducen tal velocidad que obligan, en muchas ocasiones, a que la casa sea el lugar en el que menos se vive: suerte que sea un lugar para comer, cenar o dormir. De ahí que, por falta de tiempo, muchas actividades como comer o leer, se han trasladado al espacio público.

Doménech, López y Tirado denominan "*centros de inercia*"⁵⁴ al hecho de que la casa es un *no-lugar* de tránsito, pues los espacios, excepto las habitaciones (y en muchos casos ni eso) son lugares de paso donde la comunicación con otros es a través del teléfono o de Internet.

⁵¹ MCLUHAN, M. / FIORE, Q.: *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*. Paidós Studio. Barcelona. 1º edición 1988. p.14

⁵² DELGADO, M., op. cit. p.12

⁵³ Ibidem, p.2

⁵⁴ DOMÉNECH, M; LÓPEZ, D; TIRADO, F: *Centros de inercia, TIC's y nuevos espacios extitucionales*. Scripta Nova. Universidad de Barcelona. Barcelona. 2004. p.45.

Si adaptamos la teoría de Marc Augé, los espacios comunes de la casa, que antes eran lugares para la reunión, para actividades domésticas, se convierten en *no-lugares*, sin historia, sin relación y sin identidad. Ya no existen los espacios para la convivencia pues la familia se divide por las habitaciones dedicadas a otras actividades: ver la TV, conectarse a Internet o hablar por teléfono.

Así, la habitación, el espacio más privado, se redefine como lugar para la vida social⁵⁵ como comenta Remedios Zafra⁵⁶ en *Habitaciones conectadas*⁵⁷. No es tanto un lugar de reflexión como ella propone pero sí para “autogestionar” el Yo cibernético.

En la casa, ahora lugar sin historia, se instaura la mirada, el ver, como lo que podemos ser conscientes de ver mientras usamos las TIC. Nicholas Mirzoeff lo define como “*mirada vernácula*”⁵⁸ a la que está dentro de la vida cotidiana y debe ser pensada como una “*actividad entrecruzada*”, y que implica tanto diferentes formas de ver, como otras acciones.

Además, en relación al individuo, falta la calidez o la dejadez de un espacio habitado por sujetos con ganas de vivir. El Yo es absorbido por las nuevas tecnologías mientras que el cuerpo presente-ausente sólo reivindica su lugar espacial.

⁵⁵ Social, pero no interpersonal.

⁵⁶ <http://www.remedioszafra.net/uncuartopropioconectado/>

⁵⁷ ZAFRA, R.: *Habitaciones conectadas: (ciber)espacios y (ciber)feminismos- (lectura post-utópica)* [en línea][Referencia del 02/05/12] Disponible en: www.2-red.net/doctorado/ciberfeminismo2_rzafra.pdf.

⁵⁸ MIRZOEFF, N.: *Libertad y Cultura Visual: Plantando cara a la globalización* en José Luis Brea, Estudios Visuales: por una epistemología de la política de la visualidad. Akal. Madrid. 2005. p.165.

5.2.4. Espacio público. La ciudad como lugar.

La modificación de las relaciones implica mirar hacia la ciudad, pues lo que modifica al individuo también se evidencia en el contacto con los otros.

En esta parte, se trata de mostrar como lo que se llama el *ser móvil e hiper comunicado* se convierte en un ser solitario y aislado en un espacio en el que ha trasladado su subjetividad.

El concepto de espacio público se relaciona con Aristóteles, al reconocerlo como un espacio humanizante y vital donde la sociedad se reunía para compartir, opinar, evaluar, y poner en común. Más tarde, Augé lo conectaba con *lugares de identidad, de relación y de historia*, pero éstas han desaparecido, y es un *no-lugar* sin identidad donde reconocerse, ni relación con lo otros, y sin historia.

La ciudad hoy está compuesta por núcleos diferentes y aislados entre ellos y puede definirse como: Cyburbia, Megápolis, Metrópolis, Posmetrópolis, Exópolis, Global city, y un largo etc; siendo ciudades recorridas por los grandes medios de transporte y comunicación.

La importancia de la ciudad, no es ya si es global o local, sino según Barbero⁵⁹ que *“la ciudad se constituye hoy en territorio experiencial de nuevos modos de estar juntos”* en barrios de flujos informáticos.

Las revoluciones industriales y tecnológicas siempre han modificado las ciudades, tanto en el aspecto de bienes materiales como en el propio individuo, es decir, *“sistema PIB: personas, información, bienes”*⁶⁰, pues según Ascher, la historia de la ciudad está vinculada con el transporte de bienes, personas e información.

⁵⁹ MARTÍN BARBERO, J., op.cit. p.66

⁶⁰ ASCHER, F., op. cit. p.11

Ha cambiado incluso los modos de construir, pues en la ciudad no se construyen plazas, ni espacio para parar y relacionarse. Lo que interesa es la velocidad de circulación, que los cuerpos estén, “*conectados pero no comunicados*”⁶¹. Y es precisamente una nueva movilidad de personas, y bienes lo que produce la deslocalización de la vida social, pues deja de ser importante la interrelación espacial, en pro de la TV o Internet.

“Si los demás ahora ya sólo son presentes de una forma ausente, mediante los medios de comunicación de masas, ello significa en suma que los medios son la forma de presencia de los demás porque son el ágora, son la ciudad, la hipercidad, son el espacio público mismo, el hiperparlamento y el hipermercado”.⁶²

Lo que dicta la vida actual en la ciudad es a continuar, sin pararse, pues siguiendo a Jacques Rancière⁶³ no hay nada que ver por lo que se debe seguir circulando y consumiendo.

Hablamos de una sociedad que es dispersa y múltiple, desconocida, incomunicada, hostil. La incomunicación en el espacio urbano se produce porque allí además del uso de las TIC, todo el mundo se siente actor. La ciudad es un teatro “[..], *organizada en torno al anonimato y la desatención mutua o bien a partir de relaciones efímeras basadas en la apariencia, la percepción inmediata y relaciones altamente codificadas y en gran medida fundadas en el simulacro y el disimulo*”.⁶⁴

La nueva ciudad está sometida a la incomunicación, la individualización y la transitoriedad. Contraponiendo la visión de Ascher que parece utópica por el hecho de creer únicamente en la parte beneficiosa de las TIC y TT. Puede leerse en el texto que ya se ha comentando como estima que hay:

⁶¹ íbidem

⁶² PARDO, J. L., op. cit. p.242.

⁶³ Cfr. MIRZOEFF, Nicholas: *Libertad y Cultura Visual: Plantando cara a la globalización* en José Luis Brea, Estudios Visuales: por una epistemología de la política de la visualidad. Akal. Madrid. 2005. p.23.

⁶⁴ DELGADO, M, op. cit. p.12.

aparición de lugares para relacionarse, se fomenta la movilidad, llega a decir que incluso el gusto por tocar, saborear o sentir se hace mayor actualmente, incluso que es algo muy bueno el que conozcamos mucha gente aunque apenas nos relacionemos con ellos. Se puede decir que los medios de transporte permiten que haya más encuentros en nuestro camino, pero no hay relación: da miedo tocar o chocarse con el de al lado.

5.2.5. La arquitectura como reflejo

Aunque no es el tema principal, es importante hacer un apunte de cómo el cambio en las relaciones y en el espacio se refleja en la arquitectura.

En la modernidad surgen una serie de construcciones en las que prima el vidrio dejando ver lo de dentro y lo de fuera, es decir, difuminando los límites, tanto de los espacios como del concepto de intimidad y privacidad.

Así, se pusieron de moda las construcciones austeras, sin adornos y subjetividad, “[...]las casas se fueron desnudando por dentro y volviéndose blancas y austeras, eliminando todos los vestigios del pasado e, incluso, todos los indicios del descuido y la fragilidad humana”.⁶⁵

Se trataba de encontrar una arquitectura para ver la verdad existencial, donde la información estuviera disponible para cualquiera. Se abre la casa y los adornos se eliminan, eliminándose con ello, la identidad; y mostrando el vacío emocional al que se ha referido Lipovetsky anteriormente.

Con todo ello se hizo evidente la sobreexposición de todo lo que en la vida privada acontecía, que sumado al auge de las TIC, hizo salir el Yo al espacio público o que lo social se colase en lo privado.

⁶⁵ CORTÉS, J. M., op. cit p.30.

5.3. La incomunicación interpersonal presencial

Baudrillard, en 1984, decía: *“Buscaremos algo más rápido que la comunicación: el desafío, el duelo. La comunicación es demasiado lenta, es un efecto de lentitud, pasa a través del contacto y de la palabra. La mirada corre, es el médium de los media, el más rápido. Todo debe representarse instantáneamente. No nos comunicamos jamás. En la ida y la vuelta de la comunicación, la instantaneidad de la mirada, de la luz, de la seducción, ya se ha perdido.”*⁶⁶. ¿Es esto lo que ha ocurrido?

Este apartado se centra en el tema principal del trabajo: *la incomunicación interpersonal presencial* como la no interacción entre varios individuos, en el mismo espacio-tiempo para intercambiar información por feedback, a causa de las TIC y TT. Éstas facilitan la comunicación con todos y en casi todos los lugares, pero inducen la incomunicación o parcial comunicación entre los que están cerca.

Un acercamiento a la incomunicación llevará a investigar los aspectos que la hacen posible, (aunque ya se ha visto como el cambio en el espacio, induce a ello.) sobre todo, a partir de dos libros: *La incomunicación*⁶⁷ de Carlos Castilla del Pino y *Poder y Comunicación* de Manuel Castells.

La comunicación existe, es evidente, pero ha cambiado con quién comunicarse, lo qué se comunica, cómo se comunica y cómo son esas relaciones. Es una parcial comunicación ligada al modo de funcionar de la sociedad y la producción.

Si como dice Carlos Castilla *“el lenguaje surge como necesidad frente a mi mundo”*, para explicar las experiencias y sentimientos dentro del hábitat, entonces ¿es que ya no se tienen experiencias que comunicar con los que tenemos al lado?

⁶⁶ BAUDRILLARD, J.: *Las estrategias fatales*. Ed. Anagrama. Barcelona. 1984. pp.4-5

⁶⁷ Este es un texto cuya primera edición es de 1969 y que gira entorno a la incomunicación que provocaron los avances técnicos en ese momento, pero cuya situación, como se verá, es muy similar a la actual.

5.3.1. Definición de incomunicación

El estudio de la comunicación se divide en las áreas de la semántica, la sintáctica y la pragmática, siendo la semántica la que se refiere a los problemas de comunicación. Dentro de la incomunicación interpersonal nos referimos tanto a la verbal, las palabras que se usan, como a la no verbal: los gestos o posiciones corporales que permiten saber si hay comunicación.

Gestos o posturas actuales como los hombros encogidos hablan sobre la propia incomunicación, así como expresan la inseguridad que comentaba Carlos Sánchez y la “*Indiferencia por saturación, información y aislamiento*”⁶⁸ de Lipovetsky.

Según la Real Academia Española de la Lengua:

• **Comunicación.** (Del lat. *communicatĭo*, *-ōnis*, que quiere decir *poner en común*).
1.f. Acción y efecto de comunicar o comunicarse. / 2.f. Trato, correspondencia entre dos o más personas. / 3.f. Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor.

Fig. 4 Definición establecida por la RAE

Es decir, es el hecho de comunicar algo, o según Manuel Castells “*es compartir significados mediante el intercambio de información*”⁶⁹, articular pensamientos, circunstancias, problemas, etc. Pues bien, si se define así, ésta puede darse en el mismo espacio-tiempo o no, como es el caso de Internet o la telefonía móvil. Pero este trabajo se concreta en el concepto de incomunicación interpersonal presencial, ya que Castells, en contra de otros muchos, usa el concepto de comunicación interpersonal sin tener en cuenta el concepto físico.

⁶⁸ LIPOVETSKY, G., op. cit. p.44

⁶⁹ CASTELLS, M.: *Comunicación y Poder*. Capítulo 2, La comunicación en la Era Digital. Alianza. Madrid. 2009. p. 87.

Desde el punto de vista psicosocial existen cuatro ámbitos de la comunicación: la comunicación intrapersonal, la interpersonal, la organizacional, y la comunicación de masas.

Para que exista comunicación debe existir un emisor que formula el mensaje y un receptor que lo recoge. Se habla de comunicación cuando hay relación entre las personas y existe apertura, recepción y reciprocidad, pues la comunicación interpersonal presencial, exige que haya feedback para establecer situaciones en las que el hombre actúe para humanizarse.

La comunicación es algo intrínseco en el ser humano, y permite la vida social. El ser humano empieza a comunicarse con el dibujo por una necesidad de transmitir conocimientos, ideas, placeres, sentimientos o pensamientos. Parece increíble que algo que promueve sus relaciones interpersonales, esté deshaciéndose de ellas.

Todo esto tiene consecuencias, pues en diversas ocasiones se ha escuchado el efecto de estar incomunicado por largo tiempo como los niños salvajes imposibilitados para hablar o caminar y que han desarrollado hirsutismo⁷⁰ o capacidades animales (como la imposibilidad de hablar, socializarse y aprender).

Los avances ofrecen tecnologías que no están al servicio del hombre, sino que dominan su naturaleza, y que borran muchas pautas de conducta preestablecidas, pues, según Horkheimer *“[...]cuanto más intenso resulta el interés de un individuo respecto al poder sobre las cosas, tanto más lo dominarán las cosas, tanto más le faltarán rasgos verdaderamente individuales, tanto más su espíritu se transformará en autómeta de la razón formalizada.”*⁷¹

⁷⁰ Brote anormal de vello recio en lugares de la piel generalmente lampiños, más frecuente en la mujer. Definición de la RAE. <http://www.rae.es>. [Consultado el 08/04/12].

⁷¹ HORKHEIMER, M.: *Crítica de la razón instrumental*. Argentina. Ed. Sur. 1973. p.139

En la misma línea, McLuhan y Carlos Castilla, cada uno en su contexto, establecían que los avances estaban remodelando las pautas de interdependencia social y algunos aspectos de la vida privada, así como habían borrado todo esbozo de *“comunitariedad y de comunicación.”*⁷².

Por ello, se puede decir que el propio hecho de la sociabilidad⁷³ que origina la comunicación ofrece las condiciones para el desarrollo de unas condiciones fisiológicas u otras.

Lo que ofrecen las TIC es comunicación a distancia lo que, al contrario, es transmisión, pues mientras comunicar es permitir el paso de información en el sentido del receptor y del emisor e implica emotividad; transmitir⁷⁴ es solamente en un sentido, no es necesario el feedback y no implica emotividad. El teléfono, la mensajería instantánea, permiten comunicarse. La TV, radio, Internet en la mayoría de los casos es transmisión.

Falla la *“incomunicación extensional”*⁷⁵, que afecta a la persona sin la realidad temporal. El hombre está en la realidad sin sentirse en ella, como pasa con el autismo: personas que viven en su realidad, junto a nosotros, pero sin intervenir en ella, provocando un carácter solitario e incomprensible con trazas de aislamiento y soledad.

Según Castells *“el proceso de comunicación se define por la tecnología de la comunicación, las características de los emisores y los receptores de la información, sus códigos culturales de referencia, sus protocolos de comunicación y alcance del proceso”*. Si lo definimos así, las tecnologías sí han mejorado la comunicación a distancia, pero él no habla de la comunicación interpersonal presencial.

⁷² CASTILLA, C.: *La incomunicación*. Península. Barcelona. 1983. p 45

⁷³ Como intercambio o interacción entre un conjunto de hombres.

⁷⁴ Según la R.A.E. es: 1. tr. Trasladar, transferir. / 2. tr. Dicho de una emisora de radio o de televisión: Difundir noticias, programas de música, espectáculos, etc. / 3. tr. Hacer llegar a alguien mensajes o noticias. / 4. tr. Comunicar a otras personas enfermedades o estados de ánimo. [en línea][Consultado 02 de Mayo de 2012] Disponible en: <http://www.rae.es/rae.html>

⁷⁵ Ibidem, p. 67.

A continuación, se establecen las características de la comunicación interpersonal presencial, para determinar qué es la incomunicación.

5.3.2. Características de la comunicación interpersonal.

La comunicación interpersonal es aquella que tiene lugar entre personas en un mismo espacio físico, que intercambian ideas, pensamientos o sentimientos para satisfacer una serie de necesidades, así como mantener la sociabilidad.

Siguiendo la línea de M. Scott y Powers en *La Comunicación Interpersonal como Necesidad*⁷⁶, se dice que la comunicación es interpersonal cuando:

- Se satisfacen necesidades personales e interpersonales.
- Contribuye a mantener una relación interpersonal gratificante.
- Está dirigida a facilitar el crecimiento de la relación.

Además, con Ruesch y Bateson⁷⁷ que llevan su investigación hacia el individuo, se establece que una red interpersonal de comunicación ocurre si:

- a. Los componentes del sistema de comunicación tienen similares potencialidades (de transmisión, de recepción y evaluación) y conocen tanto la procedencia como destino de la información.
- b. La persona que observa se obliga a la observación y a la participación.
- c. El individuo debe elegir el modo de experiencia produciéndose una pérdida de información, que podrá o no, ser recogida de otro modo.
- d. Debido a lo anterior, el ser humano no se percibe nunca de manera completa en su relación con los otros.

Una correcta comunicación debería ser:

- Rápida, para que no exista mal interpretación del mensaje.

⁷⁶ SCOTT, M. D. y POWERS, W. G.: *La Comunicación Interpersonal como Necesidad*. Narcea. Madrid. 1985.

⁷⁷ RUESCH, J. y BATESON, G.: *Individuo, grupo y cultura: Una reseña de la Teoría de la Comunicación Humana*. Comunicación. La matriz social de la Psiquiatría. Paidós. Barcelona. 1984. pp. 226-238.

- Clara. Para que tanto emisor como receptor se comprendan.
- Breve, para que pueda existir feedback.

La comunicación de esta nueva era se considera para sujetos pasivos, que consumen ideas, pensamientos y voluntades de otros.

Castilla diferenciar la incomunicación que se da en la triple dimensión de la vida. En el presente distingue la “*prejudicativa y la judicativa*”⁷⁸. En la primera hay una realidad pre-aprendida y por tanto, ésta no es valorada, pues se estima ciertas partes de la realidad y otras no, es decir, hay un prejuicio ante la realidad. En la segunda, se emite un juicio de valor siendo la realidad inaceptada. Mientras que la primera es totalizadora y afecta a todas las relaciones, la segunda es parcial. La primera es personal y la segunda social.

Frente a ello, en la incomunicación extensional, que afecta al ser humano en su porvenir en el tiempo, hay una pérdida del sentido de la realidad en conjunto.

⁷⁸ CASTILLA, C., op. cit. p. 64-67

5.3.3. Causas

¿Por qué se da la incomunicación interpersonal? La revolución de las tecnologías de la información, la comunicación y el transporte, que se consolidaron en los setenta, y que se han desarrollado profundamente en estos años, ha llevado a un cambio tanto en las formas espacio-temporales, como en las propias relaciones humanas. Pero, además, en el ser humano existen una serie de rasgos que hacen posible que se halla disuelto la comunitariedad y la comunicación.

Además, cuanto mayor es la perfección en las técnicas, las personas pierden capacidades, en este caso, para comunicarse. Pierden lo que se llama comúnmente la costumbre, por lo que cada nueva tecnología profundiza más y más el problema.

El análisis de la vida cotidiana es el lugar donde mejor se puede analizar estos problemas. Es más, muchos piensan que sólo ahí se alcanza a ver sus efectos pues cada pauta de conducta debe ser consideradas dentro de su contexto (hay personas en las que la incomunicación ocurre en lugares de inhabitualidad).

Cada época tiene unas necesidades respecto a lo qué comunicar y el quantum a comunica pero se trata de ser conscientes de cómo eso afecta y encontrar las causas. Se dividen las causas de la incomunicación en tres apartados: las relacionadas con las TIC, con las TT o con las dos.

Causas relacionadas con las TIC:

- **El exceso de nuevas tecnologías** que domina la atención y el tiempo de las personas al renovarse constantemente.
- **Falta de atención o atención dispersa;** la persona está sumida en la velocidad a la que se le obliga a vivir, así como en un sonambulismo persistente absorbido por las TIC. Es decir, el sujeto actual esté en está

en actitud “*blasé*”⁷⁹ como lo llamaba Simmel (como ya se ha visto). Éste vio como las ciudades eran lugares llenos de estímulos audiovisuales frente a lo que el sujeto respondía en actitud insensible y sin sorpresa. Lo que se relaciona con la siguiente causa.

➤ **Indiferencia.** Con lo anterior, el exceso de estímulos audiovisuales promueve la indiferencia. Siguiendo a Lipovetsky quién decía que la indiferencia se producía por el exceso (recuérdese los tres excesos con los que Augé definía la Sobremodernidad: exceso de imágenes, de información y de individualismo).

➤ **Exceso de comunicación a distancia.** El exceso de esta comunicación que ofrecen las tecnologías hace que mezclemos la comunicación virtual con la real, hasta tal punto que ésta última deja de ser interesante, sobre todo lo cotidiano (familia) que se tiene día tras día. *“Levanto mi receptor telefónico: ya está, toda la red marginal me agarra, me acosa, con la insoportable buena fe de todo lo que pretende comunicar. Las radios libres hablan, cantan, se expresan, de acuerdo, todo esto es la fantasía de los contenidos.”*⁸⁰

Causas relacionadas con las TT:

➤ **Movilidad.** Se obliga a vivir en constante celeridad, recuérdese la movilidad como característica actual. Lo único que importa es seguir circulando, estar conectado pero no comunicado.

➤ **Falta de espacios para la relación.** Se construye con el único fin de que se circule, sin espacios para lo social en el espacio público, y en el espacio privado, los espacios comunes son ocupados por las nuevas tecnologías transformándolos, como hemos visto, en no-lugares. Esta falta de espacios impide que el individuo se para y pueda relacionarse.

Causas relacionadas con las dos:

➤ **“La muerte de la distancia”**⁸¹ como lo llamó Frances Cairncross en el

⁷⁹ Cfr. ILLOUZ, E., op. cit. p.12.

⁸⁰ Ibidem, p.67

⁸¹ CAIRNCROSS, F.: *La muerte de la distancia*. Paidós. Barcelona. 1998

libro con el mismo nombre, refiriéndose a la muerte de la distancia física entre sujetos pues cientos de personas se cruzan constantemente, pero siguen siendo desconocidos. Esto crea relaciones sociales débiles, es decir, *“Vemos con menor frecuencia a personas específicas, pero conocemos a más y más gente.”*⁸².

➤ **El lenguaje corporal.** El lenguaje no verbal es parte de la comunicación. Solo hay que mirar alrededor para observar qué dicen los gestos: manos cruzadas, piernas cruzadas, cabeza baja...son códigos que nos cierran a los otros, es incomunicación no verbal. En este caso, es más que evidente la multitud de gestos que nos muestran la incomunicación, y su efecto como patologías. Abercrombie lo resume en *“hablamos con nuestros órganos fonadores, pero conversamos con todo nuestro cuerpo”*⁸³.

➤ **Falta de silencio.** Aunque no lo parezca, en muchos casos es la existencia de constantes estímulos visuales y auditivos lo que impide comunicarse. El silencio es parte de la comunicación, tanto para escuchar lo que se dice como para empezar a hablar y mantener la conversación.

➤ **Individualismo.** La actitud individualista y narcisista actual, hace que exista falta de sintonía con quien se comunica, pues los interlocutores tienen distintas potencialidades.

➤ **Falta de seguridad o de confianza.**

➤ **Falta de recepción y reciprocidad.**

Si las personas se comunicaban por su bienestar y es una necesidad para cumplir con la identidad, socialización, cultura, etc., y satisface sus necesidades y las de los otros, entonces, ¿es que ya no se tienen esas necesidades?. Al contrario, se cree que esas necesidades son satisfechas con las relaciones virtuales; la identidad actual es múltiple y fragmentada por lo que tampoco se cumple con ella, ni con la cultura, pues se mira por uno mismo, no por la sociedad.

⁸² ASCHER, F., op. cit. p.14

⁸³ ABERCROMBIE, D: *Paralanguage*. British Journal of Disorders of Communication. 3. Londres. 1968. p. 55.

5.4. Efectos. Patologías de la incomunicación.

La incomunicación tiene efectos en la conducta humana así como la propia conducta tiene efectos en la incomunicación. Louis De Broglie, físico francés, decía en 1953 que *“es muy importante darse cuenta que la adopción de nuevos instrumentos lleva aparejados grandes cambios en la forma ordinaria de hablar y actuar”*⁸⁴.

Por consiguiente, se pueden señalar que algunos de los efectos más comunes de la incomunicación son: el aislamiento, la extrañación de la conciencia de sí, el narcisismo individualismo o la soledad. Estas son consideradas patologías, relacionadas e interdependientes, pues si el aislamiento suscita la extrañación de sí, y ésta conduce al aislamiento, entonces en muchas ocasiones el aislamiento lleva a la soledad, y por al individualismo narcisista. Así mismo hay otros efectos menores como la pérdida de la espontaneidad, pero que no se tratan.

5.4.1. Aislamiento

El aislamiento, desde el psicoanálisis, es un mecanismo de defensa que aísla un pensamiento o comportamiento eliminándolo de otros e incluso, llegando al aislamiento personal.

La persona que sufre esta patología vive como si ésta no existiera y no tiene conciencia de su incomunicación. No se comunica porque no hay más que decir o porque ya no interesa nada fuera de su mundo.

En muchas ocasiones creen que son personas integradas, pero en realidad están aisladas, y se creen realizados por pensar que han conseguido su individualidad.

Las TIC y TT producen que muchas personas se enajenen, se distraigan

⁸⁴ DE BROGLIE, L.: *The revolution in Physics*. Noonday Press. Nueva York. 1953. p.111

y sean absorbidos por los nuevos medios. El vacío que esto les crea, al ir alejándose del mundo, es el que retroalimenta el aislamiento.

Un ejemplo importante de este aislamiento producido por la TIC, y que produce incomunicación y a la vez es retroalimentado por esa incomunicación, es el de los *hikikomori*⁸⁵ en Japón.

Los hikikomori viven encerrados en su habitación, sin tener contacto ni siquiera con la familia y se dedican a la música, los videojuegos o Internet. Desde pequeños son manipulados para luchar en sociedad, lo que produce una pérdida de la identidad individual, de confianza y de la propia habilidad para comunicarse, haciendo que se aislen. Por lo que ya no hablan, chatean, aislándolos de la familia a la que pasan años sin ver.

Con ello, empiezan a preferir la realidad virtual porque no saben comportarse en la vida social. Su “Yo social” ha desaparecido y se substraen la comunicación y, por tanto, la relación con el otro, cuerpo a cuerpo.

Fuera de Japón, el contexto empieza a ser similar, con jóvenes encerrados en sus habitaciones, conectados pero sin relaciones sociales externas.

5.4.2. Extrañación de sí mismo

Ya se ha comentado como el hombre actúa de manera distinta a como hacía tanto en el espacio público como en el privado.

*“El hombre actual se aburre apartado de los objetos, necesita estar fuera de sí.”*⁸⁶, dice Lipovetsky. Necesita estar en los objetos y no con los objetos, lo que lleva a que las relaciones se vean como intercosificada, en

⁸⁵ Son personas que tienen miedo al exterior, se encierran en sus habitaciones y sienten desasosiego y angustia ante la vida.

⁸⁶LIPOVETSKY, G., op. cit. p. 113

relación a las cosas y los objetos y se aprecia al hombre como un objeto-cosa más.

El hombre se convierte en un ser extraño por el carácter impracticable de su modo de pensar. *“a tales personas se las considera excéntricas fuera del centro mismo en donde debe converger el pensamiento surgido desde la realidad y convertido en acción sobre la realidad.”*⁸⁷

De tal modo, el individuo al no tener relación con los otros, pierde su punto estable de equilibrio, y acaba por no reconocerse, encerrándose en las TIC, buscando lo que le aporta la comunicación con los otros, la necesidad de compartir pensamientos, ideas y reflexiones.

5.4.3. Soledad

Esta patología está muy ligada a las ideas de soledad del Romanticismo, relacionado con: la melancolía, el sentimiento de estar solo, pese a estar rodeado de gente y el desprecio por lo social y colectivo.

La soledad es una patología vinculada a las demás, tanto a la incomunicación, como que la propia soledad provoque incomunicación. En todos los lugares donde se va, a pesar de la multitud, existe vacío, hay soledad, y una dificultad por comunicarse y por tanto, de sentir. El propio Lipovetsky lo ejemplifica muy bien:

“El Yo ya no vive en un infierno poblado de otros egos rivales o despreciados, lo relacional se borra sin gritos, sin razón, en un desierto de autonomía y de neutralidad asfixiantes. La libertad, como la guerra, ha propagado el desierto, la extrañeza absoluta ante todo. <<Déjame sola>>, deseo y solo de estar solo. Así llegamos al final del desierto; previamente atomizado y separado, cada uno se hace agente activo del desierto, lo extiende, y lo surca, incapaz de vivir el

⁸⁷CASTILLA, C., op. cit. p.116

*Otro. No contento con producir aislamiento, el sistema engendra su deseo, deseo imposible que, una vez conseguido, resulta intolerable: cada uno exige estar solo, cada vez mas solo y simultáneamente no se soporta a si mismo, cara a cara.*⁸⁸

La soledad ya no es algo que alguien elige dentro de su círculo, un recogimiento, una elección. Con los avances apareció la multitud, y con ello la soledad de estar entre seres desconocidos, y que a la vez están solos, aislando al individuo.

*“Cuántas veces por las calles desbordantes he seguido el curso de la Multitud, diciéndome que el rostro de los que pasan a mi lado es un misterio. Así he mirado, no he cesado de mirar, oprimido por pensamientos acerca de qué y adónde y cómo, hasta que las siluetas ante mis ojos se tornaron procesión de aparecidos, como deslizándose sobre montañas inmóviles, o apariciones en los sueños; [...]”*⁸⁹

La postmodernidad o ultramodernidad, ya no es ejemplo de las formas tradicionales de socialización, el propio individualismo actual, conlleva soledad. La soledad de no vivir en comunidad, sino para sí mismo. Una soledad reflejada en obras tan clásicas como las del pintor romántico Caspar David Friedrich o las de Edgard Hopper.

El conectarse a Internet, es otro modo de sentir la soledad lejos de lo material del cuerpo. Por mucha gente con la que comunicarse virtualmente, existe la soledad, y es ésta la que retroalimenta la incomunicación y la necesidad de mantenerse aislado.

El hedonismo, la autocontemplación y el narcisismo son, posiblemente, consecuencias, también, de esta soledad.

⁸⁸ LIPOVETSKY, G., op. cit. p.48

⁸⁹ WORDSWORTH: *Residencia en Londres*. El preludio. Libro. VII.

5.1.4. Narcisismo individualista.

Esta patología es una alteración del modo de vida caracterizado por la imagen distorsionada de uno mismo, el exhibicionismo y la falta de empatía. Tiene numerosos efectos negativos como la dificultad para lograr que la sociedad sea una comunidad.

El propio mito de Narciso, de donde procede el nombre de la patología, es la de ausencia de interacción social reflejada en que: Narciso rechaza todas las relaciones de amor, se cierra en sí mismo y se aísla del entorno.

Dentro de este concepto puede existir una vertiente de tristeza vital, apatía, y otra de sujetos con necesidad de obtener admiración y prestigio, con relaciones interpersonales superficiales e insatisfactorias.

De este modo, el ser humano se presenta sin futuro, ni proyectos. Se considera que es la citada *“muerte de la distancia”* y el *“Presentismo”* lo que convierten al hombre en narcisista individualista ya que como no hay distancia, se ha roto con la historia, y las tecnologías cambian constantemente, lo único estable es él.

Cada individuo debe encontrar su *“situs”* y con los avances constantes no hay un *“situs”* fijo por lo que no hay individuo fijo, ni sociedad. Está desestabilizado y resulta *“ubicuista”* como puntualiza Lipovetsky.

Se ha creado una cultura de *“Narcisos perfectos”*, según Josefa Arregi *“porque hemos roto todos los espejos que nos podían enseñar nuestras limitaciones y condicionamientos, bien porque nos hemos dotado de espejos que lo único que reflejan es nuestro Yo agrandado hasta límites insospechados”*⁹⁰.

El individualismo ha sido estudiado por autores como Aristotéles, Wundt,

⁹⁰ARREGI, J.: Los males de nuestro tiempo. Periódico El Correo. [13 mayo del 2012]

Weber, Durkheim, Dumont, Bejar o Hofstede, entre otros, pero no es el fin de este trabajo hacer un recorrido histórico sobre ello.

Este narcisismo individualista es contrario a la sociedad. El propio Simmel en el libro *La ley individual y otros escritos*⁹¹ establecía que la sociedad es posible si existe un retroceso de la individualidad, dentro de unas relaciones que son cada vez más impersonales, basadas en el estatus. La personalidad tiende así a desaparecer y las personas son consideradas piezas intercambiables creciendo el individualismo.

Friedrich Nietzsche⁹² también trabajó sobre el individualismo en cierta manera cuando hablaba del *Superhombre*, pues buscaba su libertad, fuera de la cooperación de la sociedad aunque eso llevara al aislamiento. Rechazaba valores como la paciencia o compasión porque impiden al individuo la voluntad de poder ser libre e individualista. La libertad que el propone es la de hacer lo que uno desee, lo que se opone a las normas de la propia sociedad. Por ello mató a Dios, para eliminar los valores que regían y ser autónomos.

Tanto la incomunicación interpersonal como las propias causas de ésta, originan una serie de consecuencias generales en el individuo en torno al cuerpo, la identidad, y el Yo que se verá de una manera más liviana ya que no es la base de este trabajo.

⁹¹ SIMMEL, G.: *La ley individual y otros escritos*. Paidós. Barcelona. 2003

⁹² NIETZSCHE, F: *Así habló Zaratustra*. Alianza. Madrid. 1988.

5.5. Consecuencias en el sujeto

Como consecuencias de todo lo anterior, tanto del cambio en el espacio público-privado, como la incomunicación, así como las patologías descritas, se produce un cambio en la consideración del cuerpo, la identidad y el Yo del, así como en la propia sociabilidad. Aunque este proyecto no está dedicado a ello, es inevitable dedicarle unas palabras ya que la concepción actual es consecuencia de lo investigado.

5.5.1. El cuerpo. Presente-ausente

Con las TIC y TT, se produce una reconfiguración de la idea de cuerpo. Su consideración ha sido distinta a lo largo de la historia. Platón, en la Grecia clásica consideraba éste como la cárcel del alma, con un valor propio frente al alma, pues al ser material era considerado negativo frente a lo espiritual del alma. En Grecia el cuerpo era la medida de todas las cosas: se tomaba como la proporción perfecta (recordemos a Policleto y el Doríforo).

Frente a él, Aristóteles lo considerará la base de la identidad disipando el valor negativo que poseía y considerándolo tan importante como el alma para la identidad. Siendo los sentidos los que nos proporcionan toda la información del exterior.

En la Edad Media, las ideas griegas se mezclan con las del cristianismo y es considerado un “mini cosmos” medida de todas las cosas. Se vuelve a considerar el cuerpo como la corrupción del alma pero ahora ambos son origen de Dios.

A nivel de sociología se deja claro que casi todas las actividades humanas han sido corpóreas: relaciones interpersonales para comunicarse o socializarse, relación con el hábitat, etc. Además, es ante todo el lugar de la socialización y de la cultura, la manera de ver y ser

las relaciones intersubjetivas.”.

Es importante unir el hecho de que se está en la era del cuerpo ausente, cuando más importancia se le da. Es miedo lo que se tiene a enseñar el cuerpo y son las redes las que invitan a no ser calificados por ello. Al incomunicar interpersonalmente, Internet, el móvil o la TV, permiten esconder aquellos rasgos del cuerpo que no se desean, pues “*Se esconde con más empeño aquello cuya visibilización ocasiona problemas*”⁹⁷ dice Remedios Zafra.

Zafra es consciente de que estas tecnologías imponen una forma de soledad invitando a la navegación solitaria, abstrayendo la relación con el otro, “*sustituyendo con el sonido o la imagen, el cuerpo a cuerpo y el cara a cara; en fin, una forma de ilusión en la medida que deja al criterio de cada uno el elaborar puntos de vista, opiniones en general bastante inducidas, pero percibidas como personales.*”⁹⁸ La mayoría de las veces falsas, y que cuando se conocen retraen a la soledad y la extrañación.

El cuerpo se comporta como una estructura lingüística que informa acerca del propio sujeto. Muestra aquella incomunicación que el sujeto consciente o no, hace llegar a otros.

5.5.2. Identidad fragmentada

Mcluhan fue de los primeros en estipular, en su momento, que era el medio (en ese momento la tecnología electrónica) la que “*modelaba y reestructuraba los patrones de la interdependencia social y todos los aspectos de la vida privada*”⁹⁹ haciendo evaluar cada parte del sujeto (pensamientos, acciones o sentimientos)

La identidad tiene que ver con la relación de una persona consigo misma

⁹⁷ ZAFRA, R., op. cit. p 12

⁹⁸ AUGÉ, M., op. cit. p.8

⁹⁹ MCLUHAN, M. y FIORE, Q.: *El medio es el masaje. Un inventario de efectos.* Paidós Studio. Barcelona. 1988.

(lo qué es, lo qué le gustaría ser o lo qué debería ser) y con la sociedad.

El estar integrado en una comunidad elimina el miedo de sentirse solo y a la vez enriquece la identidad. En parte, la identidad aleja del miedo a la soledad y al vacío existencial. Por ello, la fragilidad de la identidad actual es causa de la no comunicación.

El propio Bauman dice: *“Se ha dado plena libertad a las identidades y ahora son los hombres y mujeres concretos quienes tienen que cazarlas al vuelo, usando sus propios medios e inteligencia.”*¹⁰⁰.

Además, la cuestión de vivir el *“Presentismo”*, este momento líquido como lo denomina Bauman, de tránsito, fragmenta más la identidad, pues saber quién uno es depende de mirar al pasado y al futuro. Y de este modo: *“La búsqueda de identidad es la lucha constante por detener el flujo, por solidificar lo fluido, por dar forma a lo informe.”*¹⁰¹.

La identidad única y completa ya no es posible porque también depende de los demás y actualmente todo es fluido y cambiante y los *no –lugares* en los que se han convertido tanto la ciudad como la casa no poseen identidad ni expresan relaciones.

Se produce pues un debilitamiento de la identidad principal, por así llamarla, y se producen una multiplicidad de identidades temporales, con duración. Christopher Lasch añade además, en 1985 que *“ [...] tanto a las personas como a las cosas. Ambas han perdido su solidez en la sociedad moderna, así como su continuidad y su definición.”*¹⁰²

La pérdida de la identidad, debido a las nuevas tecnologías puede verse también en los Hikikomori de los que se ha hablado.

¹⁰⁰BAUMAN, Z.: *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica. Argentina. 2000. p.68

¹⁰¹BAUMAN, Z. op. cit. (2000) p.89

¹⁰²LASCH, C.: *The Minimal Self*. Pan Books. Londres. 1985. pp. 29, 32 y 34.

5.5.2.1. El Yo

En la incomunicación no hay crítica externa al Yo, sea este Yo singular o del grupo, y por tal motivo es factible hablar, para este caso, de la existencia, en la incomunicación, de modos exclusivamente teóricos.

Actualmente se produce una nueva manera de ver la relación del Yo con los otros, o esa imaginación interpersonal, a través de *“los estilos emocionales”*¹⁰³ de los que habla Eva Illouz o distintas variedades en la personalidad. El Yo posmoderno implica representar papeles distintos en cada contexto, sobre todo en el plano virtual, donde se tienen múltiples identidades.

*“yo apenas lo sé, señor, en este momento... por lo menos, yo sabía quién era cuando me levanté esta mañana, pero creo que debo haber cambiado varias veces desde entonces.”*¹⁰⁴

Si el yo posmoderno implica pues que hay una multiplicidad de papeles a interpretar, el yo que se presenta mediante la conjunción de psicología y tecnología de Internet es “ontico” pues hay un yo central y sus representaciones..

Habría que hablar pues de Freud y como establece él la relación del Yo con los otros siendo la familia el punto básico del yo. *“La familia desempeñó un papel crucial en la constitución de las nuevas narrativas de la individualidad, dado que era tanto el origen mismo del yo como aquello de lo que el yo tenía que liberarse.”*¹⁰⁵ Y también la importancia de ubicar el yo dentro de la vida cotidiana. El hecho de que actualmente no exista apenas relación familiar, comunicación, y que tampoco sea un lugar o espacio estable hace que ese Yo sea fragmentado.

¹⁰³ ILLOUZ, E., op. cit. p.24

¹⁰⁴ MCLUHAN, M. y FIORE, Q., op. cit. p.154.

¹⁰⁵ ILLOUZ, E., op. cit. p. 25

Y por ende, sin olvidar que estamos en un periodo narcisista individualista, y al Yo sólo le importa él.

5. 5. 3 . Consecuencia: cuestionamiento de la sociabilidad..

Tras lo anterior, se cree que el hombre no es social por naturaleza. De hecho nace sólo y muere sólo. El hombre se une a otros simplemente por necesidad económica, necesidad de poder, de bienes, pero no por naturaleza. De hecho en tiempos remotos se mataban como animales, simplemente se aliaban para poder cazar mejor y defenderse. Y en todo caso, hombre y mujer se une para procrear, pero nada más.

De hecho ahora puede verse de nuevo. La sociedad no es una exigencia de la naturaleza. Este punto sostiene que la sociedad es una creación artificial surgida como un mal menor para hacer posible una convivencia precaria, pero inevitable. La sociedad surgió como un contrato entre humanos para frenar las luchas entre ellos.

“ Con el reino de los mass media, de los objetos y del sexo, cada cual se observa, se comprueba, se vuelca sobre sí mismo en busca de la verdad y de su bienestar, cada uno se hace responsable de propia vida, debe gestionar de la mejor manera su capital estético, afectivo, psíquico, libidinal, etc. Aquí socialización y desocialización se identifican, al final del desierto social se levanta el individuo soberano, informado, libre, prudente administrador de su vida: al volante, cada uno abrocha su propio cinturón de seguridad”.¹⁰⁶

Aristóteles fue el primero en decir que “*el hombre es un ser social por naturaleza*”.¹⁰⁷. Según él busca siempre la compañía e intentaba vivir en sociedad. Aristóteles mantenía la teoría de la “sociabilidad natural” como Platón. El hombre es un animal social, *zoon politikon*, y necesita de los

¹⁰⁶ LIPOVETSKY, G., op. cit. p. 24

¹⁰⁷ ARISTÓTELES: *Acerca del alma* [en línea]. Ed. Gredos. Madrid, 1978. [ref. de 02/11/11]. Disponible en: <http://www.e-torredobabel.com/Indices-Sumarios/I-Aristoteles-Acerca-del-alma.htm>

otros para sobrevivir.

*"Es pues manifiesto que la ciudad es por naturaleza anterior al individuo, pues si el individuo no puede de por sí bastarse a sí mismo, deberá estar con el todo político en la misma relación que las otras partes lo están con su respectivo todo."*¹⁰⁸.

Al contrario, Thomas Hobbes, opinaba que *"el hombre es un lobo para el hombre"*. Esta visión pesimista se refiere a que el hombre se mueve por el egoísmo y está en lucha constante para satisfacer sus necesidades.

Debido a que el hombre desea, los otros son sus enemigos ante los bienes naturales en el Estado de naturaleza.

En esta misma línea, Jean Jacques Rousseau, piensa que el hombre es bueno por naturaleza, y en cambio, es la sociedad quien lo corrompe con la aparición de la propiedad privada y el egoísmo. Sigue el mito del buen salvaje, ya que la sociedad según él, es injusta y hace malo al hombre.

Eugene Halton es interesante pues como escribe en *The Moderns Error*¹⁰⁹, para él se ha producido una "inversión diabólica" pues ahora el ser humano se separa de las *"condiciones orgánicas de los seres que lo rodean"*. Se incomunica y se hace poco social

Las nuevas tecnologías no sólo nos incomunican, sino que como consecuencia, nos condicionan a dejar atrás la sociabilidad: en la semana del día 6 de junio de 2012 salió una noticia realmente sorprendente acerca del tema que se trata en este trabajo.

¹⁰⁸ ARISTÓTELES: Política. libro 1,1. Edición digital de la Biblioteca Miguel de Cervantes. 199. Basada en la edición de Madrid, Espasa Calpe, 1997. Disponible en:

<http://bib.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/13561630989134941976613/index.htm>

¹⁰⁹ HALTON, E. *The Modern error: or, the unbearable enlightenment of being*. Global Modernities. Scott Lash. Roland Robertson. California. 1995.



Las autoridades estadounidenses detuvieron hace unos días a **Jennifer Christine Harris**, una mujer de 30 años acusada de quemar la vivienda de una antigua amiga suya, después de que esta última borrara a Jennifer de su lista de amigos de Facebook.

Al parecer, Jennifer quemó el garaje de **Jim y Nikki Rasmussen** con la intención de que toda la vivienda ardiera. Sucedió a la 1.00 de la madrugada y, según cuenta la prensa [local](#), todo comenzó organizando una fiesta.

Jen pidió a Nikki que creara un evento para que la gente se apuntara y ésta lo hizo. No obstante, según se acercaba la fecha de la fiesta, **la gente empezó a pulsar el maldito “No acudiré”** y lo que se antojaba como una idílica jornada se transformaba en un acontecimiento peñazo.

Después del fracaso hubo un intercambio de pareceres (parece que no muy cariñosos) y Nikki rompió una larga amistad por lo sano... y en [Facebook](#). Borró a Jen de su lista de amigos y ella, según cuenta, no supo encajar el golpe.

Fig. 5. Periódico online. Noticia del 6 de Junio de 2012

Como puede verse, la gente busca en las nuevas tecnologías popularidad, busca no sentirse oprimido por las relaciones sociales, pero en las redes sociales de Internet, el sentimiento ante una respuesta negativa de la sociedad, es mucho mayor que en la vida real.

El individuo se incomunica del que tiene al lado, por que la popularidad de las redes permite sentirse importante, hasta el momento en que tras lo virtual, no se dan las bases para relaciones temporales fuertes y el ser se ve afectado por las patologías comentadas.

6. REFERENTES ARTÍSTICOS. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Los referentes se han seleccionado por su acercamiento al marco conceptual del trabajo, el uso del video multicanal, a la creación de un dispositivo para el visionado, o el uso de la programación en la constitución de la narración audiovisual.

6.1. Relacionados con los conceptos.

6.1.1. Incomunicación:

6.1.1.1. Bill Viola. Nueva York. 1951

De este artista interesa especialmente *Slowly Turning Narrative* (1992) y *The Veiling* (1995). En *Slowly Turning Narrative* confronta la imagen de un hombre con lo cotidiano a través de una pantalla que gira y tiene un



espejo por un lado y es opaca por otro. Muestra al individuo preocupado por construirse a sí mismo e incapaz de relacionarse con su entorno reflejo del sujeto actual.

Fig. 6. Bill Viola: *Slowly Turning Narrative*. Instalación audiovisual. 1992

Por otro lado, *Buried Secret*, consta de cinco instalaciones audiovisuales distintas. Destaca *Hall of Whispers* que es un pasillo con diez videos en blanco y negro con personas con la boca tapada a los lados, donde trata la incomunicación. *Presence* que es una instalación sonora de seis canales en una habitación donde sólo están los auriculares y hay gente a la que se le escucha hablar. Y *The Veiling* compuesta por once velos, y dos proyectores de video, uno proyectando una mujer y el otro un hombre intentando encontrarse. Es, por tanto, una obra que trata la incomunicación interpersonal en muchos sentidos, donde muestra a personas individualizadas y aisladas, tratando de comunicarse sin nadie que escuche. En general esta obra podría estar también en el apartado de instalación, porque crea un dispositivo para transmitir un mensaje.

6.1.1.2. Eulalia Valdosera. Vilafranca del Penedès, España. 1963

De esta artista destaca la obra *Habitación* (1996), donde los personajes, incluido el espectador, son reducidos a sombras anónimas cuyas acciones cotidianas están regidas por la incomunicación y la monotonía. El uso de sombras permite al espectador, ser participe de esta incomunicación.



Fig.7. Eulalia Valdosera: *Habitación*. Instalación audiovisual. 1996

6.1.1.3. Eija. Liisa Ahtila. Hämeenlinna, Finlandia. 1959

De Ahtila es importante su aportación a la narrativa fragmentada a través del video multicanal, como en la obra *Consolation Service*, un video multipantalla que muestra a una pareja donde la falta de comunicación les lleva al divorcio. Es interesante la mezcla de situaciones dramáticas con



la aparición de gente alrededor de la pareja, a modo de reality. Y el modo de sincronizar ambas pantallas visualmente, de modo que el espectador tenga un nivel de atención mayor.

Fig.8. Ahtila: *Consolation Service*. Instalación multipantalla. 1999

6.1.1.4. Gillian Wearing. Birmingham. 1963

Se toma como referente *Confess all on video. Don't worry, you will be in disguise. Intrigued? Call Gillian* de 1994, relacionada con la



incomunicación interpersonal, un trabajo entre la vida pública y la privada. En este proyecto la artista llamó a cientos de personas que con las caras cubiertas, revelaban sus secretos, deseos, pensamientos o traumas no comunicados.

Fig.9. Gillian Wearing: *Confess all on video*. Video. 1994

6.1.1.5. Tony Oursler. Nueva York. 1957

Este artista trabaja muchos temas relacionados con este proyecto como la incomunicación, la soledad o la identidad; proyectando video sobre esculturas que ofrecen una calidad líquida (recuérdese a Zygmunt Barman), inmaterial, casi como si nos hablará de la sociedad actual.

Se toma la obra *Boot* de 1995, donde aparecen cabezas hablando,



relacionado con la incomunicación, el miedo, la tristeza y la soledad actual. Son retratos de las enfermedades y las patologías actuales que este proyecto trata, vinculadas a las nuevas tecnologías.

Fig.10. Tony Oursler: *Boot*. Video-instalación. 1995

6.1.1.6. Hillerbrand+Magsamen

Este equipo tiene trabajos dedicados a los problemas familiares como la incomunicación o la acumulación psicológica, con una fotografía perfecta que ofrecen gran intensidad emocional. Interesa especialmente la pieza *Whether* en el que se muestra la interacción entre los distintos miembros de la familia y como el equilibrio emocional de uno puede afectar a la



Fig.11. Hillerbrand+Magsamen: *Whether*. Video.

dinámica de la familia, a través de la metáfora de la niebla. Un video donde una familia cenando acaba desapareciendo entre la niebla.

6.1.2. Otros conceptos

6.1.2.3. Sadie Bening. Milwaukee, Wisconsin. 1973

De esta artista interesa especialmente el modo de representar y mostrar su estado, críticas y pensamientos a través de una visión individualizada, casi como si fueran espejos a través de los que mirarse. Para este proyecto es importante *A place called lovely* realizada en 1991 en blanco y negro.

En ella, siguiendo con el estilo Pixelvison, une imágenes de violencia de los EEUU y los mezcla con sus propios pensamientos, que transmiten la soledad que siente. Asimismo, en este y otros muestra la soledad, la búsqueda de individualidad, de identidad o el propio aislamiento que eso le crea. Y para ello usa la cámara como un diario, donde son

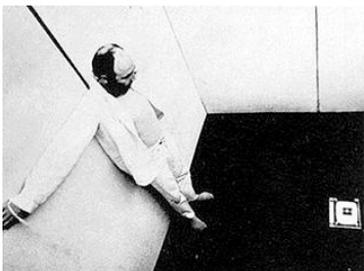


característicos los primeros planos mostrando un yo fragmentado y equívoco que influirá mucho en la realización de los videos de este trabajo.

Fig.12. Sadie Bening: *A place called lovely*. Video. 1991

6.1.2.4. Wolf Kahlen. Aachen, Rhine Province. 1940

De este artista de los 70 la obra *Noli me videre*, muestra claramente el aislamiento que se llega a sentir dentro de la multitud. Es un circuito cerrado de video, en una habitación sin puerta, que muestra en los monitores el aislamiento tanto físico como mental al que es sometido el artista. La gente podía subirse a unas plataformas y observar al artista



desde lo alto de unos muros de 3 m. Se podría establecer una relación clara entre esta obra y el aislamiento de los hikikomori.

Fig.13. Wolf Kahlen: *Noli me videre*. Video circuito cerrado. 1976

6.1.2.5. Eugenia Lim

Aunque el video procede de un performance, no se podía dejar sin citar. Esta artista realizó en el mes de Marzo una instalación-performance en la galería West Space de Melbourne (Australia), encerrada una semana en una habitación creada a propósito. El título era *Stay Home Sakoku: The Hikikomori Project* y se proponía reproducir el aislamiento que sufren los



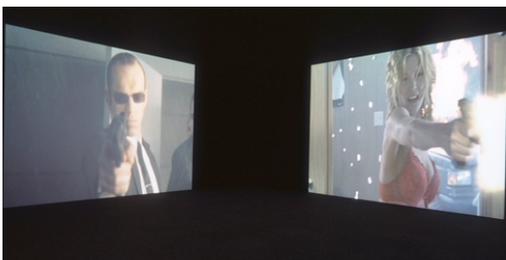
Fig.14. Eugenia Lim: *Stay Home Sakoku*. Video de Instalación- performance. 2012

Hikikomori en Japón. Es interesante la visión que ofrece casi como si el espectador fuera un voyeur entrometiéndose en su realidad.

6.2. Por el uso del video multicanal.

6.2.1. Cristian Marclay. California, USA .1955

Christian Marclay es un artista visual que investiga el arte que surge del video, el sonido, la fotografía y el cine, incluso ha colaborado con músicos como John Zorn, Butch Morris o William Hooker. De él, la video-instalación *Crossfire* realizada en el 2007 es base para este trabajo. La instalación está formada por cuatro proyecciones sobre la temática de las armas de fuego en la cultura visual utilizando para ello el cine comercial y tomando películas como *Bonnie and Clyde*, entre otras cien. Representa un referente en el modo que utiliza la inmersión espacial sin necesidad de ningún interactivo, simplemente situando al espectador en el centro de la instalación, y por tanto, de los disparos. Al igual que ocurre en este



proyecto, donde el espectador se sitúa dentro de una estructura inversiva.

Fig.16.Cristian Marclay: *Crossfire*. Video- instalación multicanal. 2007

6.2.2. Mike Figgis. *Carlisle, England*. 1948

Timecode (2000) de Mike Figgis constituye un referente por como consigue que el espectador siga la trama de cuatro pantallas a la vez y aumente su atención al ser un montaje no lineal. Interesa especialmente por su manera de narrar y conectar unos elementos con otros en las



distintas pantallas consiguiendo que el espectador sea consciente de todo lo que ocurre en la película.

Fig.17. Mike Figgis: *Timecode*. Video multicanal. 2000

6.2.3. Doug Aitken. *Redondo Beach, California*. 1968

Se podría decir que es referente por cada uno de sus trabajos y la utilización de las grandes video instalaciones, y por el modo de tratar el concepto “tiempo” en sus trabajos. Destaca *Electric Earth*, un trabajo en el que habla de los entre-lugares, los no-lugares y donde aparece una persona, a modo de último superviviente en la tierra. Esta persona se encuentra viajando por el entorno urbano entre la consciencia y la inconsciencia. El paisaje que le rodea es totalmente eléctrico, metáfora de la vida actual.



Fig.18.Doug Aitken: *Electric Earth*.
Video - instalación.

Destaca en Aitken su perfecta fotografía, el uso de primeros planos, y la relación que establece entre los distintos sujetos que aparecen en sus videos.

6.2.4. Aernout Mik, *Holanda*. 1962

De este artista es interesante la relación que establece entre el espacio, las pantallas y el recorrido que deja al espectador. Normalmente coloca

las retroproyecciones en el suelo dejando que espectador pase por detrás de la pantalla, creando pues una sombra en la proyección.



Las imágenes de sus videos tratan de expresar el dolor a través de imágenes que son agobiantes a la par que extrañas.

Fig.19. Aernout Mil: *Comunitas*. Video – instalación. 2020.

6.3. Por la creación de un espacio para la visibilidad.

6.3.1. Antoni Muntadas. Barcelona. 1942

Between the frames: The Forum es una obra realizada por Muntadas entre 1983 y 1993 que muestra su preocupación por la relación entre la sociedad y el arte, sus valores o su interpretación en los ochenta.



Fig.20. Muntadas: *Between the frames: The Forum*. Video-instalación. 1983-93

Es una instalación dividida en ocho estancias de distintos colores y formando un círculo a modo de *Panóptico*. Cada una de ellas referida a los marchantes, los coleccionistas, las galerías, los guías, los medios, los artistas, los museos situadas en cada espacio donde hay un video en el que aparecen estos personajes pero sin identidad, solo con el nombre genérico. Además los videos están en la lengua de origen en la que se realizaron.

En el centro de esta estructura hay un espacio para la supuesta “discusión” por ello el título: *The Forum*. En suma, esta estructura tiene forma de *Panóptico*, típico según Foucault de la sociedad de vigilancia actual. Muntadas sitúa al espectador en el centro, vigilando el arte.

Todos los apartados presentan una estructura similar, es decir, una yuxtaposición de material de audio con las entrevistas de las personas y de material de vídeo con un sistema de imágenes abiertas.

Todo se inicia con la frase: *"El arte forma parte de nuestro tiempo, de nuestra cultura y de nuestra sociedad, comparte y es afectado por reglas, estructuras y tics, así como por otros sistemas económicos, sociales y políticos."*

6.3.2. Dan Graham. Urbana, Illinois. 1942

De este artista es importante la obra *Tres cubos unidos/ Diseño interior*



para un espacio de visionado de videos realizada en 1986. Es una obra que investiga los procesos de recepción del video en un espacio que él diseñó.

Fig. 21. Dan Graham: *Tres cubos unidos/ Diseño interior para un espacio de visionado de videos*. 1986.

El espacio está formado por paneles de cristal espejo que le hace al espectador reflejarse ante sí mismo y con los Otros. Con ella promueve una reflexión sobre la relación entre el espectador y el medio, es decir, la disposición del espacio y el propio espacio como tal.

Graham muestra un interés continuo en la relación entre visitante-observador y lo que se observa: el objeto. Por ello es también destacable su pabellón titulado *Rock 'n' Roll Show. Unrealised Projects for Children and Boutique Architecture*, continuando con la relación escultura, arquitectura e instalación y lo que se ve.

6.4. Por el uso de la reactividad o interactividad.

En este apartado se han seleccionado sólo a dos, por el extensión del trabajo.

6.4.1. Peter Greenaway .Gales. 1942

En este proyecto, Greenway, propone una pantalla interactiva a través de la que va montando en tiempo real la narración de una película. Nuestro proyecto solo permite cierta reactividad, pero en líneas futuras sería interesante relacionarlo con este trabajo.



Fig. 22. Peter Greenaway. *The Tulse Luper Suitcases*

6.4.2. Proyecto DELEM (2005) y PB-0335 (2000). Laboratorio de Luz. Valencia.

Pertencientes a esta universidad, no podían no ser citados estos dos proyectos. Por un lado *DELEM* es una instalación interactiva en la que la



Fig. 23. Laboluz. *DELEM*. 2005

interacción proviene del gesto, como en la que se propone. Está programado mediante MaxPSP y permite experimentar las relaciones entre el cambio en la imagen y el sonido a través del tiempo, mediante retardos y superposición de tiempos.

Por otro lado, *PB-0335* [idea][imagen][universidad], es también una instalación audiovisual interactiva multipantalla, con un sistema de control a través de microcontroladores y sensores de presión. Es por tanto, un referente básico en la constitución de la práctica de este proyecto.



7. MARCO PRÁCTICO. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO

Si recordamos, la aplicación práctica del trabajo, se resuelve en un entorno cúbico multipantalla para retroproyectar cuatro videos relacionados con los conceptos y teorías explicados. Este entorno es sensible al movimiento del usuario a través de tres sensores que dirigen la reproducción audiovisual.

Así, en este apartado se describe la práctica, empezando con la realización de los videos: la pre-producción, la producción y la postproducción de éstos; y se continuará con la instalación y la programación del entorno reactivo.

7.1. Pre-producción audiovisual

7.1.1 Un acercamiento a la sinopsis de los videos

Se inicia la realización visual, estableciendo la línea sobre la que tratarán los videos y que depende de la investigación teórica.

Storyline: Las TIC y TT (Tecnologías de la Información y la Comunicación y Tecnologías del Transporte) han modificado nuestros comportamientos, y destruido la comunicación interpersonal presencial.

Sinopsis argumental:

Video 1. Cara a. La incomunicación en el espacio público. La ciudad.

▷ Articulación del espacio/tiempo:

Este video se desarrolla en varios espacios. El espacio psicológico, que muestra el estado psicológico de las personas. Un segundo espacio real en el que se ve a la gente en situaciones reales de incomunicación. Y un tercer espacio imaginario donde aparecen hechos imaginados por ella.



Fig. 24. Video a. Espacio Psicológico

▷ **Sinopsis argumental:**

Una joven se siente incomunicada e incomprendida en un espacio lleno de gente donde hay desorientación, soledad, encuentros y desencuentros.

Video 2. Cara b. La incomunicación en el espacio privado. La casa.

▷ **Articulación del espacio/tiempo:**

En este caso se desarrolla en dos espacios, el real donde vemos a diversos miembros de la familia en situaciones de incomunicación y el deseo de una de ellas de comunicarse. Y el psicológico en el que se muestra el estado psicológico de una chica ante esa incomunicación.



Fig. 25. Video b. Espacio real

▷ **Sinopsis argumental:**

Una joven trata de hacer su vida normal ciega al verdadero problema de la incomunicación en su hogar, en su familia. Ella también está empezando a ser absorbida por las TIC.

Video 3. Cara c. Patologías en el espacio público.

▷ **Articulación del espacio/tiempo:**

Se desarrolla en tres espacios-temporales. El real en que se ve la vida en la ciudad. El espacio descontextualizado, donde se han sacado situaciones y se ha exagerado lo que ocurre en ellas. Y el psicológico en el que se expresa el estado anímico de las personas.



Fig. 26. Video c. Espacio descontextualizado

▷ **Sinopsis argumental:**

La incomunicación produce en los habitantes de la ciudad el sentimiento de soledad, aislamiento, narcisismo individualista y el deseo de querer

estar en continua conexión a través de las TIC y TT.

Video 4. Cara d. Patologías en el espacio privado. La casa.

▷ **Articulación del espacio/tiempo:**

El espacio-tiempo es el real en el que se muestran esas patologías, y el psicológico donde la persona expresa su estado anímico.



Fig. 27. Video d. Espacio real

▷ **Sinopsis argumental:**

Las consecuencias de la incomunicación son mayores en el espacio privado de la casa, donde la soledad y el aislamiento son más profundos.

7.1.2. Adaptación al Cubo. Storyboard, guión técnico, plan de trabajo.

En este proyecto no se ha elaborado un guión clásico, pues los videos se desarrollan entorno a conceptos y en base a la estructura del cubo. Por ello, es preciso establecer lo que se mostrará en cada video, con el storyboard y el guión técnico.

Una vez establecido lo anterior, se analizan las futuras necesidades materiales en rodaje, y se elabora un plan de rodaje.

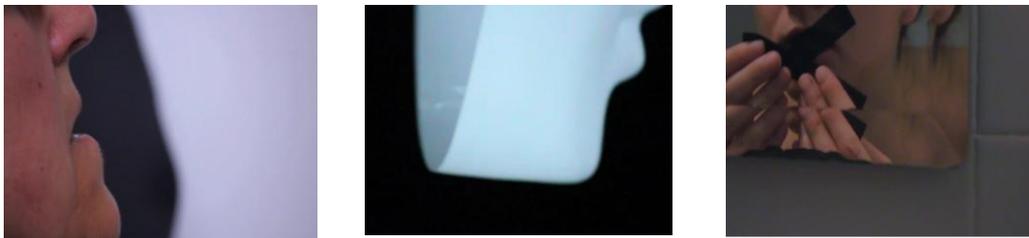
Por cuestión de espacio, el desarrollo de este apartado (adaptación al cubo, storyboard, guión técnico y plan de rodaje) se encuentra en los Anexos III, IV, V y VI.

7.2 La producción

7.2.1 Rodaje

El rodaje se realizó entre Enero-Febrero de 2012 utilizando la Cámara Canon 550D, por la calidad que ofrece, los colores que permite obtener, así como la profundidad de campo que permite.

Los planos rodados son sobre todo PPP, PP, PM, y PP110. Se utilizan los PP fragmentados en base a que el sujeto actual es un sujeto fragmentado, múltiple.



Por otro lado se utilizan el PM en los que no se ve la cara a los personajes, por lo mismo, y porque son tomas grabadas de la realidad.



El PPicado se utilizar para expresar una visión subjetiva afectada por las TIC.



¹¹⁰ Primersísimo plano, PPP. Primer plano, PP. Plano medio, PM. Plano general, PG.

7.2.1.1. Personajes

Se distinguen en los videos dos personajes: los que se les ve la cara, y a los que no. Ninguno posee identidad definida, nombre y apellidos, porque los videos no giran alrededor de personajes principales y secundarios, sino de experiencias subjetivas.

La ficha de personajes está hecha en referencia a características básicos para los videos. Estas son los personajes a los que se les ve la cara:

Chica. 24-30 años.

Vestuario: Camiseta gris y pantalón negro en la vida real. Camiseta negra de tirantes y pantalón negro cuando se narra su estado psicológico. Ropa que transmite su estado melancólico.

Estado emocional: Triste, melancólica. Se siente incomunicada con los que le rodean lo que le hace sentirse agobiada, sola, aislada, y encerrada.

Localización/ones: Aparece tanto en casa, en relación cotidiana con la familia como en lo público con sus amigos.

Situación familiar actual: Desequilibrada. Situación de incomunicación.

Madre. 45-55 años.

Vestuario: Camiseta negra y pantalón negro. Colores que muestren la soledad, la tristeza y el estado de sonambulismo que le provocan las TIC.

Estado Emocional: Triste, sola, ciega a su situación, sonámbula.

Localización/ones: Aparece en casa, en situación cotidiana.

Situación familiar actual: Desequilibrada. Situación de incomunicación. Centrada en las nuevas tecnologías, apenas se comunica con los que le rodean.

Maria del Carmen Torralba

Padre. 45-55 años.

Vestuario: Camiseta negra y pantalón negro en todas las escenas.

Estado Emocional: Triste, sonámbulo, casi hipnotizado por las nuevas tecnologías.

Localización/ones: Aparece en casa, en situación cotidiana.

Situación familiar actual: Desequilibrada. Situación de incomunicación entre los miembros de la familia.

Manuel Eslava

Amigos. 20-30 años.

Vestuario: Colores oscuros: negro, azul o gris. Colores que muestran el estado de sonambulismo provocado por las TIC.

Estado Emocional: Tristes, aislados, sonámbulos.

Localización/ones: Aparecen en el espacio público: calle, bar, plaza, así como en el espacio psicológico de la chica.

Situación familiar actual: Desequilibrada. Situación de incomunicación.

Personajes que insultan: Rubén Sierra, Jesús Argudo, Laura Ábalos, Marta de Landaburu.

Personajes calle: Rubén Sierra, Jesús Argudo, Cristina Herráiz Lizán, Laura Ábalos, Marta Landaburu.

Extras fondo negro: Raquel Herráiz, Jessica Ábalos, Laura Ábalos, Eric Scott, Rubén Sierra, Jesús Argudo.

7.2.1.2. Localizaciones:

Los lugares de rodaje fueron:

Espacio privado: casa particular

Espacio público:

- Metro (para lo que se pidió permiso que se adjunta en Anexo VII): Paradas de Facultats, Alameda, Aragón, Colón, Ángel Gimerá, Xativa, Bailén, Sant Isidre, Salt de l'aigua
- Calles: Blasco Ibáñez, Avenida Cataluña, Calle Colón.
- Plató con fondo negro.

7.2.1.3. Iluminación.

La iluminación utilizada es de suave tonalidad azul, pues el azul es un color relacionado con lo apático, el gris y la incomunicación. Además, se relaciona con las personas tímidas e introvertidas.

El tipo de iluminación utilizada suele ser artificial, que se ha modificado con un filtro azul; excepto en la calle o el metro en los que se ha aprovechado la luz natural.

Además, se ha dado mucha importancia a que las tonalidades de la ropa fueran también oscuras, de tal modo que la iluminación fuera homogénea.

7.3. Post-producción

7.3.1. Montaje

El montaje de los distintos videos se realizó con el Software Final Cut, estableciendo una duración de 2:06 en cada uno.



Fig. 28. Captura de pantalla de Final Cut

Debido a que la programación para reproducir los videos con los sensores, se ha realizado en Pure Data, se decidió hacer un único video por pantalla (cara), con las distintas partes que se reproducirán según la activación o no de los sensores.

Es decir, los videos duran 2:04 y tienen 3805 frames, divididos según lo siguiente:



Fig. 29. Esquema partes de los videos

La imagen coincide en algunos segundos en los videos que se corresponden con el mismo espacio, público o privado.

7.3.2 Sonido y música

El sonido que acompaña a las secuencias, es igual para todos los videos por limitaciones en la programación Pd¹¹¹. Según eso, el audio que marca el montaje de imágenes es una composición de sonidos y música. El sonido se ha grabado con los recursos que enseñó Josep Cerdà en el Taller de Sonido, capturando el sonidos con micros piezoeléctricos y clásicos, tanto en espacio públicos como privados.

La música utilizada han sido 2 segundos de:

- *Electric Counterpoint* - Steve Reich
- *Dragvandil* - Grimes
- *Weregild*-Grimes

¹¹¹ Pure Dae

7.4. Instalación física

La instalación física está formada por 4 paneles de madera contrachapada de 140cm de ancho por 200cm de alto. Estos están unidos por bisagras y clavos de cabeza perdida en tres de sus esquinas, pues la cuarta está abierta para acceder dentro.

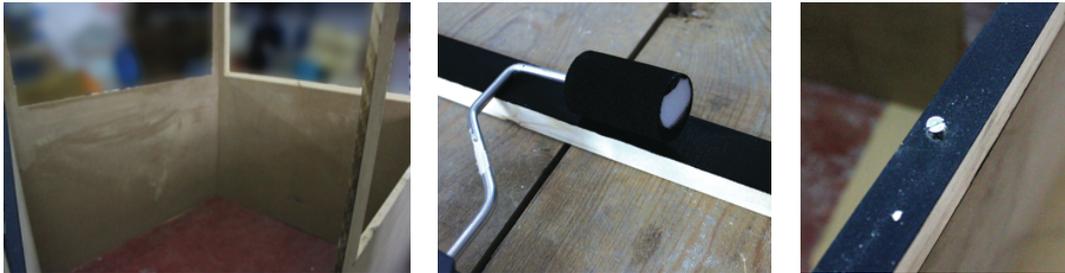


Fig. 30. Estructura cubo

A estos paneles de madera se le abre una hueco de 120cm de lado por 85cm de ancho recubiertos con tela de lienzo sobre la que se retroproyectar la imagen desde el exterior del cubo.



Fig. 31. Estructura cubo. Sala UPV

7.5. Instalación sensores. Programación interacción.

Se ha creado un entorno multipantalla con un tipo de interacción reactiva, dentro de la *Interacción Humano-Máquina*¹¹² (IHM), donde el usuario solo puede modificar una estructura predeterminada en el sistema. Asimismo, se considera interacción comunicativa pues se produce entre personas y objetos.

La interacción reactiva es muy limitada, pero era escaso el tiempo que se poseía propuesta la fecha de entrega en Julio. En suma, está hecha para varios usuarios en la sala, pero en el interior del cubo sólo puedo entrar uno, por el mismo motivo.

En esta apartado, se detalla la elección de sensores, la organización de dispositivos y sistemas operativos y la programación audiovisual.

7.5.1. Descripción técnica

7.5.1.1. Elección de sensores

Existen dos tipos de sensores: los digitales, que frente a un estímulo cambian del estado 0 a 1 o de 1 a 0 y cuyos valores de tensión son 5V y 0V (o próximos); y los analógicos, que emiten una señal comprendida en un campo de valores instantáneos que varían en el tiempo.

Esta instalación consta de tres sensores: dos digitales (A y B) y uno analógico (C). Los sensores digitales se sitúan en la puerta establecida como entrada, y el otro, en la entrada al cubo. El sensor analógico se

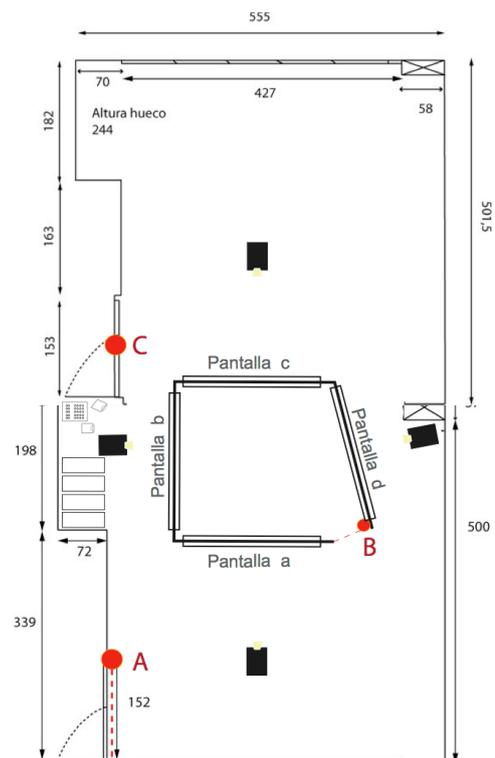


Fig. 32. Estructura instalación. Sala A.2.9 y A2.10. UPV

¹¹²Conjunto de procesos o acciones con los que el usuario interactúa con el ordenador.

sitúan en la otra puerta prefijada de salida y que apagará la reproducción de los videos. Por ello, la elección de los sensores estuvo entre tres tipos, y su elección se justifica a continuación.

- Sensor PIR (Pasive Infra Red). Digital:

Este sensor mide el cambio de temperatura evaluando el calor irradiante cercano al infrarrojo, detectando, así, el movimiento, produciéndose un cambio en el PIN de 0 o 1. Llega a medir hasta 6 m y necesita 5V para su alimentación.

En un principio se pensó en utilizar dos sensores PIR, uno en la entrada de la sala y en la entrada del cubo.

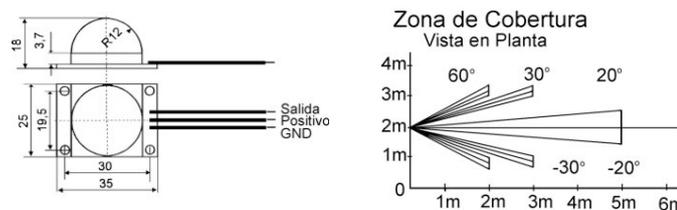


Fig. 33. Características sensor PIR

Ventajas: E de pequeño tamaño y sólo envía 0 o 1 para su programación.

Inconvenientes: Forma un cono de sensibilidad, por lo que en la entrada si lo ponemos en la puerta del cubo, no sólo se activa al pasar, sino si hay movimiento en el interior.



Ese problema podía solucionarse poniéndole un cilindro que delimitara su cono de sensibilidad. Así la línea que crea el sensor es menor y solo se activa al pasar justo por la puerta.

Fig. 34. Imagen sensor PIR

- Sensor de barrera, fotocélula RJ-6. Analógico:

RJ-6 es una fotocélula de barrera por infrarrojos que consta de un emisor y un receptor, cuya distancia máxima es de 3 m. Al cortar la barrera que se forma entre emisor y receptor, se activa o desactiva según se elija NC o NO¹¹³. Se pensó utilizar éste en la entrada del cubo, para solucionar el problema que daba el PIR.

Ventajas: Forma una barrera (línea) de sensibilidad perfecta para el paso al cubo.

Inconvenientes: El sensor envía números decimales hasta que cruzas la barrera que envía un 1 en NA. Además, consta de dos módulos: emisor y receptor, y se necesita que el sensor no llame la atención dentro del cubo.

- Sensor Microrruptor. Analógico:

Este sensor funciona como un pulsador, determinando el estado del proceso automático. Se puede utilizar en NC y NO. Y se pensó utilizar en forma de alfombra en la entrada del cubo.

Ventajas: Es muy preciso, por lo que sería perfecto para la entrada al cubo.



Fig. 35. Microrruptor

Inconvenientes: El sensor debería ser tapado en su totalidad con una alfombra o similar, para no pisar encima y disimularlo, lo que obligaría a tapar el interior del cubo.

- Sensor magnético. Analógico:

Es un sensor que detecta la apertura o cierre de puertas, ventanas u objetos similares. Funciona también como si fuera un pulsador, determinando el estado del proceso automático en NC o NO. Es decir,

¹¹³ Los contactos pueden ser normalmente abiertos (NA / NO) o normalmente cerrados (NC). Si son NA están abiertos siempre que no se activen. NC funciona al contrario.

envía un 1 cuando se cierra o cuando se abre, según se determine.

Este sensor es preciso en la puerta que funciona como salida para determinar el fin de la reproducción.

Ventajas: Es muy preciso, se activa o desactiva al cerrar o abrir la puerta y es de sencilla instalación.

Inconvenientes: no se han determinado.

Conclusión parcial:

Como conclusión después de probarlos, se decidió utilizar dos sensores PIR, uno en la puerta de la sala, y otro en la entrada del cubo al que se le ha delimitado su cono de sensibilidad mediante un pequeño cilindro. Y un sensor magnético en la puerta de salida.

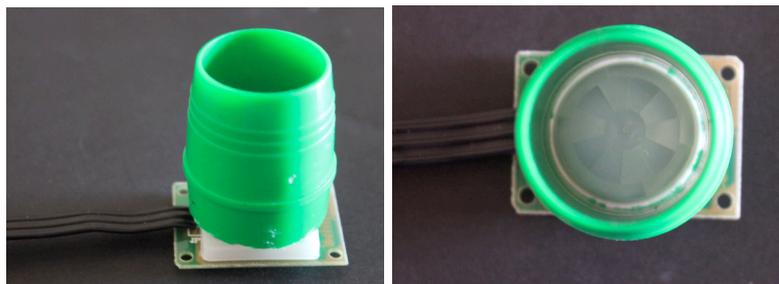


Fig. 34. Microrruptor

8.4.1.2. Elección del software

-GAmuza¹¹⁴ Vs. Pure Data¹¹⁵ Vs. Processing¹¹⁶

Pure Data ha sido el Software seleccionado para la programación del entorno por diversas razones, ya que GAmuza, pese a ser sencillo, apenas ofrece tutoriales para poder construir tu propio lenguaje según las necesidades. Y por otro lado, Processing tampoco ofrecía la necesidades a la hora de tratar el audio y la programación de cuatro pantallas distintas. Y además, Pure Data tiene una programación gráfica mucho más intuitiva

¹¹⁴Software desarrollado por Manuele Mazza para el diseño interactivo, de audiovisuales, arte generativo, etc.

¹¹⁵Lenguaje de programación gráfica de código abierto desarrollado por Miller Puckette que utiliza elementos gráficos para su realización y que se creo en relación a la música computerizada

¹¹⁶Lenguaje de programación y entorno de código abierto basado en Java desarrollado por Ben Fry y Casey Reas.

que los dos anteriores.

8.4.1.3. Elección de método para programación de dispositivos físicos

Otra elección a realizar fue el modo de conectar los sensores a Arduino, y éste a los ordenadores.

- 1 Arduino + 2 ordenadores + 4 proyectores

En este caso se trata de conectar los sensores a un Arduino. Éste se conecta a un ordenador con dos salidas VGA Y HDMI. Y el ordenador 1 enviaría por OSC la información de los sensores al ordenador 2, y así también el 3 y 4. Los cuatro proyectores se conectan dos a un ordenador y dos a otro por sus dos salidas.

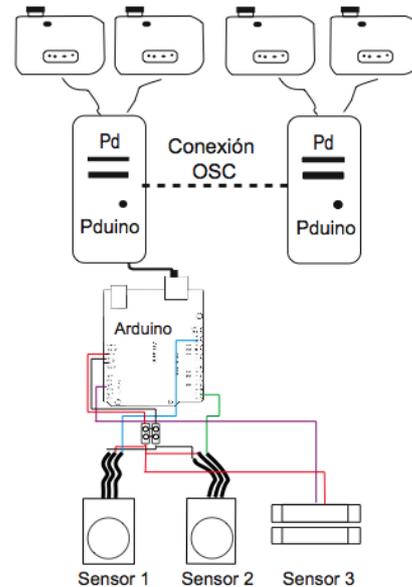


Fig. 35. Estructura dispositivos

Ventajas: Solo se necesita un Arduino y dos ordenadores por lo que la descoordinación entre pantallas es menor.

Inconvenientes: Los ordenadores deben tener dos salidas para proyector, y éstos deben tener dos entradas.

1 Arduino + 4 ordenadores + 4 proyectores

Con este esquema se trata de conectar los sensores a un Arduino y éste a un ordenador, que envía por OSC la información al ordenador 2, el ordenador 2 al 3, y al 4.

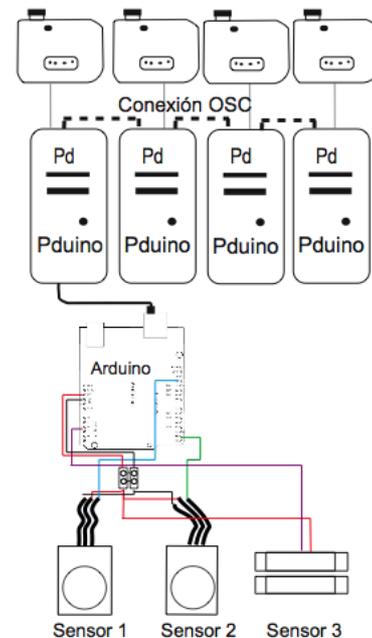


Fig. 36. Estructura dispositivos

es necesario que ni ordenador ni proyector tengan dos salidas.

Inconvenientes: Dependiendo del Sistema utilizado, el mismo ordenador que recibe información vía OSC, puede o no ser también emisor de OSC

- 2 Arduino + 4 ordenadores + 4 proyectores

Con este esquema se conectarían los tres sensores a dos Arduinos distintos y cada Arduino a un ordenador que envía los datos del sensor a los otros por OSC.

Ventajas: La descoordinación entre el ordenador 1 y el 4 es apenas perceptible, y el software utilizado no tiene problemas al mover los videos.

Inconvenientes: Es mayor aporte material.

Conclusiones parciales:

Finalmente se ha utilizado el esquema último. Por un lado por los materiales: los Mac no tienen dos salidas de ordenador, los PC sí pero los proyectores a los que se tiene acceso no tienen dos entradas distintas.

Por otro lado, Pure Data no funciona al tener un objeto emisor de OSC y otro que recibe. Y finalmente no respondía correctamente teniendo que mover dos videos distintos para dos pantallas.

8.4.1.4. Elección del sistema operativo

-Mac OX Vs. Linux Vs. Windows

Pure Data funciona perfectamente en los tres sistemas operativos pero se decidió utilizar Windows básicamente por la cuestión material, pues se necesitaban cuatro ordenadores.

Linux se utilizó para resolver la cuestión de utilizar únicamente dos

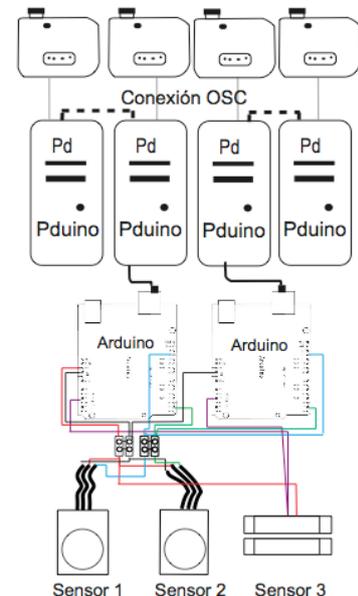


Fig. 37. Estructura dispositivos

ordenadores, a través de *pdp2gem*¹¹⁷, pero éste no coordinaba el sonido.

7.5.2. Descripción

Los dos sensores digitales se conectan desde V+, GNG y PIN a sus propios en los Arduinos (menos a V+, que solo es conectado desde un Arduino). Y el sensor analógico por NO¹¹⁸ al PIN analógico que se desea. Los sensores digitales, conectados en circuito paralelo, envían 0 o 1 según estén desactivados o activados.

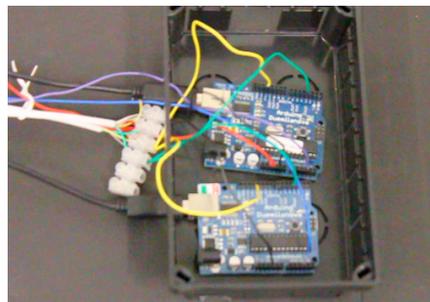


Fig. 38. Arduinos con conexiones

De este modo, los Arduinos son conectados al ordenador simulando un puerto serie. Para controlar y programar datos, se abre el Software de Arduino y se compila el Example “StandardFirmata” para permitir controlarlo desde Pduino de Puredata.

Esta información es enviada desde esos dos ordenadores a los otros vía OSC a través de un cable cruzado de red. Y en cada ordenador se conecta un proyector, dispositivos de salida, para poder tener cuatro retroproyecciones, según los dispositivos físicos activados.

8.4.2.1. Diseño de la interacción.

Este es el diagrama de flujo de la programación de los sensores:

¹¹⁷ Biblioteca distintas de Pure Data

¹¹⁸ Se conecta al NO, para que el sensor envíe 1 al abrir la puerta.

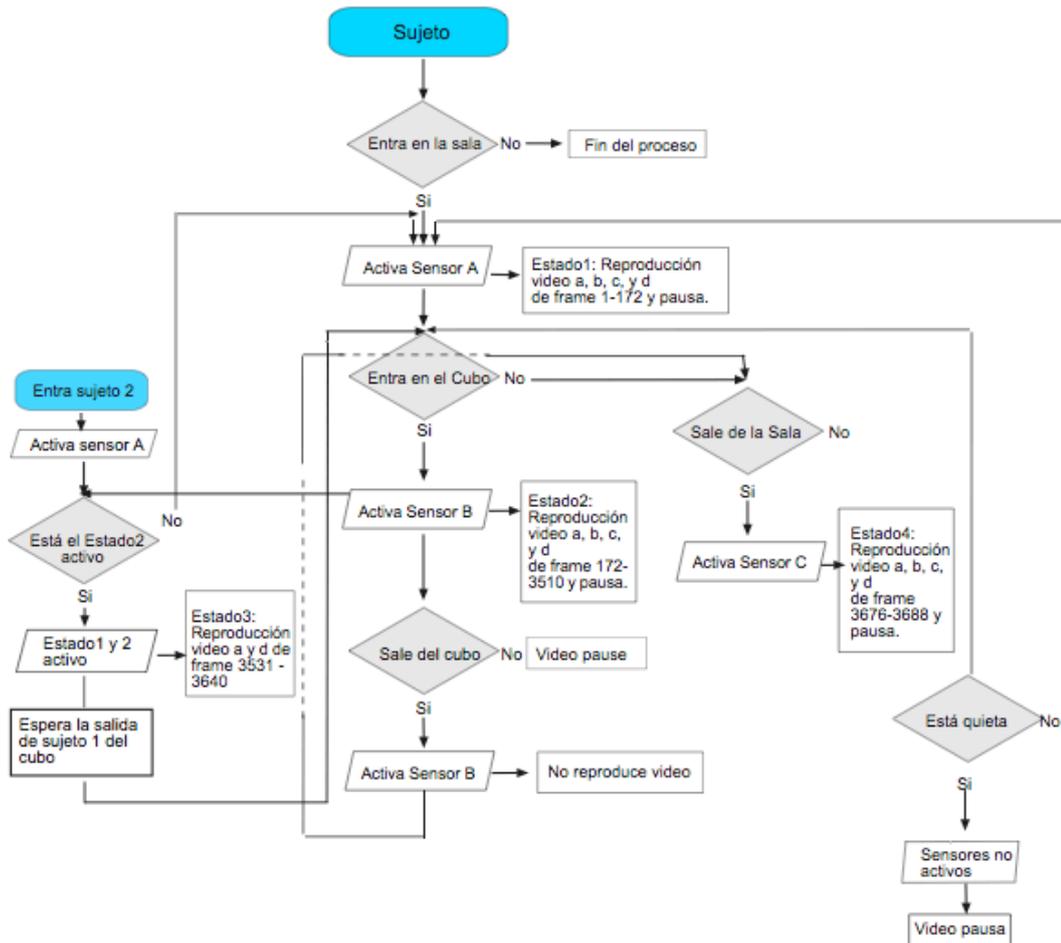


Fig.39. Diagrama de flujo de la instalación

El usuario entra en la sala activando el *Sensor A*, y que envía 1 al ordenador, programado como *Estado1* del sensor (Sensor A=1, Sensor B=0),y activando la reproducción del frame 1 al 172 en los cuatro videos .

El espectador tiene la opción de circular alrededor del cubo al ser retroproyección, pero debido a que una vez se reproduce esa parte, la imagen se para, sentirá la necesidad de entrar al cubo.

Al entrar, se activa el *Sensor B*, y envía 1 al ordenador, nombrado como *Estado 2* (Sensor A=0 Sensor B=1), permitiendo que se reproduzca del frame 172 al 3510 de los videos.

Una vez terminada la reproducción el video se pone en pausa, y si el

usuario quiere volverlo a verlo, debe salir y volver a entrar para activar su visualización.

Si mientras *Usuario 1* está en el cubo viendo el vídeo, entra *Usuario 2* por la puerta y activa el *Sensor A*, entonces el match de Pure Data tiene programado *Estado3* (correspondiente a la reproducción del video que se activa con el *Sensor B* y la activación del *Sensor A*). Este estado hace que en la pantalla a y d, se reproduzca del frame 3531 al 3640 mientras las otras dos siguen reproduciendo sin cambiar. Una vez terminada la reproducción, tanto a como d, reciben el número de frame por donde siguen b y c para coordinarse.

Finalmente, si se desea salir de la sala, se hará por la puerta determinada para ello, donde está *Sensor 3*. Al abrir la puerta se activa enviando un 1 al ordenador y reproduciendo de frame 3676 a 3688 y se apaga.

7.5.3. Desarrollo programación.

La programación de la reactividad se hizo con la biblioteca GEM¹¹⁹ de Pure Data, un software libre y de código abierto.

Según lo anterior, dos de los ordenadores están conectados a dos Arduinos (B y C [Fig.40]), y los otros dos reciben la información de estos (A, D). Así, hay 2 patch distintos, según sea el ordenador que recibe directamente los datos o el que los recibe por OSC¹²⁰.

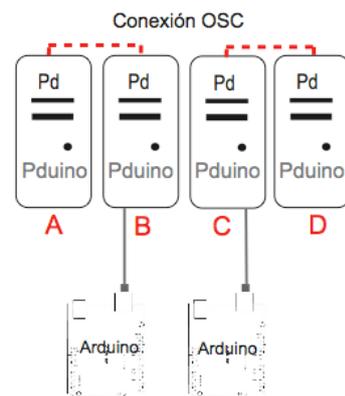


Fig.40. Conexión OSC

¹¹⁹ Graphic Enviroment for Multimedia. Biblioteca que permite el tratamiento y la reproducción audiovisual y gráfica.

¹²⁰ Open Sound Control (OSC). Es un protocolo de comunicación entre ordenadores, sintetizadores de sonido, y otros dispositivos a través de Internet.

Primero, conectado el Arduino con Pure Data con el Pduino, se señalan los dos input digitales y el analógico en ordenador B y C que reciben los datos y se conectan a un subpatch donde se realiza la programación.

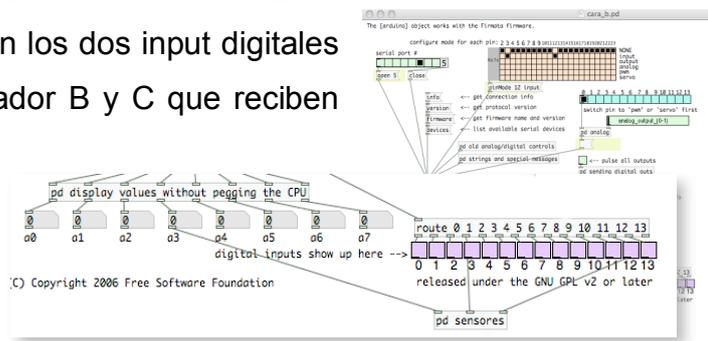


Fig.41. Detalle de Pduino

A partir de los 3 inlet (sensores), se envían los datos por OSC, a los otros. En este *pd_send* se envía: sensor A, B, C así como los frames del video B para su uso posterior.

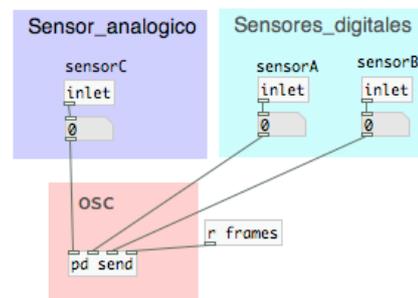


Fig.42. Detalle *inlet* sensores y objeto *pd_send*

A partir del ahí, se programan los Estados distintos que se han visto en el diagrama de flujos. Estado 1, 2, y 4 son comunes en todos los ordenadores, pero Estado 3 solo será programado en A y D.

Desde los sensores digitales, creamos el Estado 1, 2, y 3. 1 y 2 entran directamente, y para conseguir marcar el Estado 3, multiplicamos la entrada del sensor 2 x 2 ($1 \times 2 = 2$) y le sumamos el Sensor1 ($1 \times 2 = 2 + 1 = 3$). En la parte derecha se

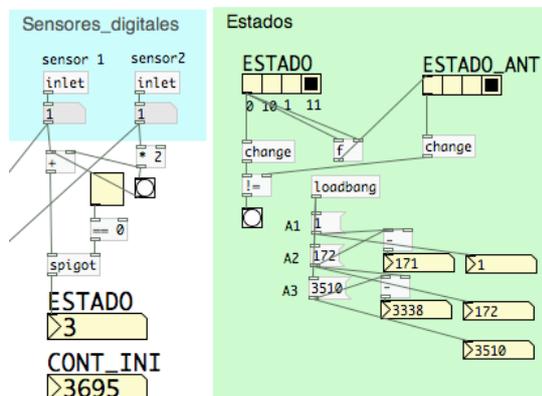


Fig.43 . Detalle máquina estados

ve la máquina de estados, donde se van señalando los distintos estados. Se duplica y se pone el objeto *float* y *change*, para que cada vez que indica el Estado, vuelva a 0, pues si no sumaria los distintos estados. En su parte inferior (*CONT_INI*) se cuentan los frames por donde está reproduciendo el video.

Para cada estado, se ha creado una línea de flujo según la cual, se recibe el estado, y el objeto *spigot*, permite la entrada correspondiente a su número. (*sel 1*) enviando un *bang* para que el objeto *spigot* no permita la entrada de datos en el resto de estados.

Así, se ha creado un objeto *metro*, para que mientras este contando no se permita la entrada de datos, y no se reinicie el video.

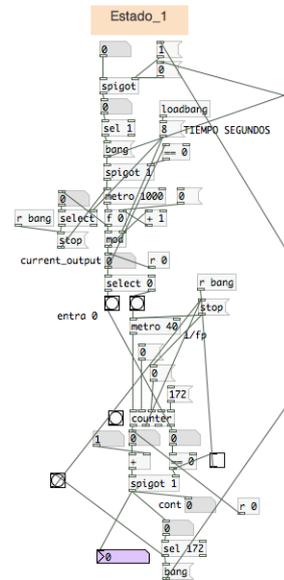


Fig.44. Detalle Estado 1

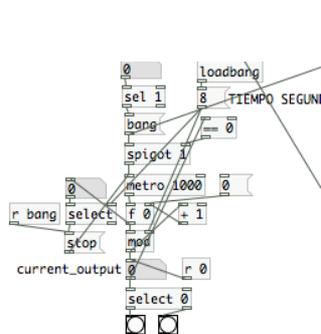


Fig.45. Detalle metro

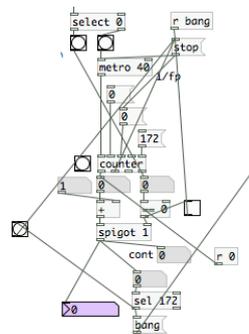


Fig.46. Detalle contador

Se creó un contador (Fig.47) para numerar de que frame a que frame debía reproducirse el video según el Estado.

El video de cada pantalla va alojado de la siguiente manera, y recibe los frames según el Estado que se active.

Así Estado 1,2 funcionan como hemos visto, pero en la cara a y d, se le añade el Estado 3, que cuando el video 2 está reproduciéndose y entra alguien. Así antes de la línea de flujo similar a la vista, el estado 2 envía la información de que está

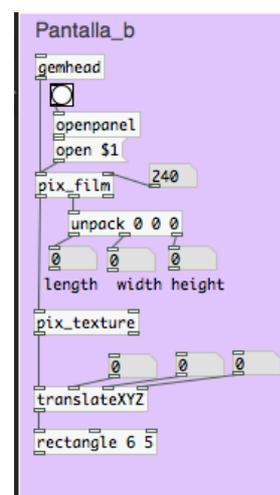


Fig.47. Detalle Pd video

activo y al activarse el sensor 1, se reproduce esta parte de los frames.

Posteriormente, cuando ha terminado de reproducirse, el patch del ordenador B, le manda información sobre el nº de frames por donde va, y este patch, se activa por el mismo lugar.

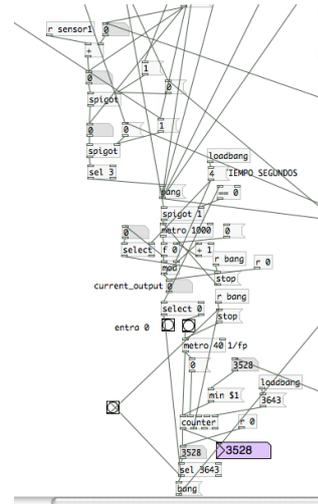


Fig.48. Detalle Pd Estado 3

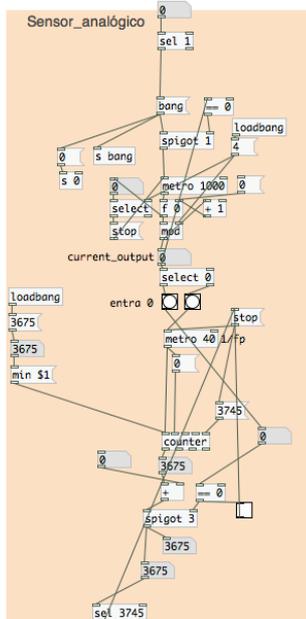


Fig.49. Detalle sensor analógico

Para el sensor analógico la formula de programación es similar.

Por otro lado, respecto al sonido, cada ordenador tiene dentro de su patch, la activación del patch de sonido, según reciba la activación del estado.

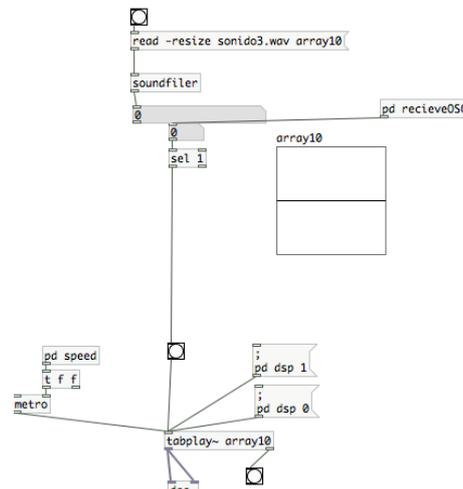


Fig.50. Detalle patch sonido

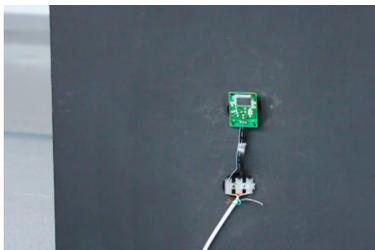
Puede consultarse el código completo para los cuatro videos en la carpeta situada en el DVD que adjunta

7.6. Pieza final.

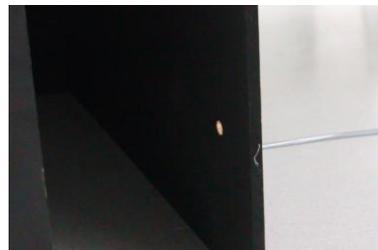
Las comprobaciones del funcionamiento de la instalación se realizaron en las project rooms A.2.9 y A.2.10. Y así documentar tanto la realización como el funcionamiento, que se adjuntan en video en el DVD.

El espacio elegido era el más adecuado dentro de los posibles, pero aun así la sala debería ser más cuadrada para que la distancia desde el cubo a los distintos proyectores fuera similar ya que al ser estrecha se han tenido que utilizar dos proyectores gran angular.

Montaje:



Sensor B. Cubo



Hueco para Sensor B. Cubo

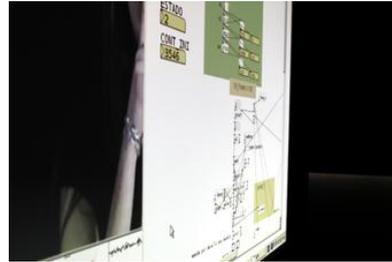


Sensor A tapado. Puerta sala



Sensor C. Puerta salida

Pruebas



Pieza final.



Pueden verse más detalles de montaje, funcionamiento y pieza final en los videos y fotografías adjuntados al DVD.

8. CONCLUSIONES

Estas conclusiones tratan de cerrar el proceso de desarrollo teórico y la experimentación práctica de este trabajo. Primeramente, se han intentado recoger los conocimientos adquiridos durante el Master, en videocreación, programación de sensores (dispositivos físicos) y programación de audio y video a través de PureData.

Se propuso desde un principio analizar una serie de conceptos y teorías a partir del cuestionamiento de que las nuevas tecnologías de la comunicación y el transporte producían *la incomunicación interpersonal presencial en el sujeto*, así como conceptos adyacentes y básicos para ello como son: la *movilidad*, el cambio en el concepto de *espacio público/privado*, los propios efectos de la incomunicación como *patologías* y sus derivaciones en la consideración del *cuerpo, el Yo, y la identidad*.

Por tanto, en el cuerpo teórico nos propusimos desarrollar un análisis de las teorías que existían sobre el tema con la mayor brevedad posible dentro de los temas que eran básicos para nuestro trabajos.

De este modo, comenzábamos este trabajo proponiendo una visión contextual a través de la globalización, nuevas tecnologías y movilidad, con el fin de situar el problema de la incomunicación sobre una base.

Tras definir sus características, establecimos un análisis de los conceptos de *espacio/lugar* para analizar donde ocurría el problema y como las propias tecnologías habían modificado el comportamiento del ser humano en el espacio público y privado.

Partiendo de esa base, definimos el concepto de incomunicación interpersonal presencial al que se refería el trabajo, estableciendo sus características y causas, llegando a la conclusión que la incomunicación es inevitable porque el propio contexto en el que se sitúa, la alimenta.

El observar y estudiar la incomunicación en las personas, llevó a analizar una serie de comportamientos habituales en ella como era la soledad, el aislamiento o el narcisismo individualista. Con lo que se llegó a la conclusión de que eran patologías causadas por la propia incomunicación.

E inevitablemente, se llegó al breve cuestionamiento de la identidad, el Yo, y el cuerpo, así como el concepto de sociabilidad.

Asimismo, en el cuerpo práctico, se propuso a través de la teoría, la realización de una instalación cúbica multipantalla reactiva al comportamiento del individuo en el propio lugar de ubicación de la instalación con tres sensores instalados y programados para ello. Así, se proponía dar visibilidad a las teorías estudiadas a través de los cuatro videos para las cuatro pantallas.

En la parte práctica la estructura realizada consigue aislar, agobiar y que el espectador trate de poner mayor atención a los cuatro videos que están siendo reproducidos a la vez.

Y, en suma, se ha conseguido establecer una estructura reactiva al comportamiento del individuo en la instalación. En la fase actual del proyecto, la programación permite que en el interior del cubo solo halla una persona, pero está pensado para que en un futuro la configuración sea más amplia, pues ahora se estaba limitado al tiempo y al conocimiento. El futuro desarrollo sería incrementar la participación y la actuación de espectador con una instalación interactiva.

Finalmente pensamos que una de las contribuciones más interesantes de la investigación, además del desarrollo práctico, es la investigación teórica, al haber llegado a sintetizar las causas, efectos y consecuencias del desarrollo de las tecnologías de la comunicación y el transporte.

9. BIBLIOGRAFÍA

9.1. Bibliografía citada.

- ABERCROMBIE, D.: *Paralanguage*. British Journal of Disorders of Communication, 3. Londres. 1968.
- ARENDT, H.: *La condición humana*. Seix Barral. Barcelona. 1974.
- ARREGI, J.: *Los males de nuestro tiempo*. Periódico El Correo. [13/05/12]
- ARISTÓTELES.: *Acerca del alma*. Ed. Gredos. Madrid. 1978. [En línea]. [ref. de 02/11/11]. Disponible en: <http://www.e-torredebabel.com/>
- ASCHER, F.: Ciudades con velocidad y movilidad múltiples: un desafío para los arquitectos, urbanistas y políticos. I Bienal Internacional de Arquitectura de Rotterdam. 2003.
- AUGÉ, M.: *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*. Gedisa. Barcelona. 1998.
- AUGÉ, M.: *Los no-lugares. Espacios de anonimato*. Gedisa. España. 1998.
- AUGÉ, M.: *Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo de mañana*. [En línea]. [ref. de 13/11/11]. Disponible en: http://www.4shared.com/document/zczO-Gno/Auge_Marc-_Sobremodernidad_Del.html
- BAUDRILLARD, J.: *Las estrategias fatales*. Anagrama. Barcelona. 1984.
- BAUMAN, Z.: *Amor líquido*. Fondo de Cultura Económica. Madrid. 2007.
- BAUMAN, Z.: *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica. Argentina. 2005.
- CAIRNCROSS, F.: *La muerte de la distancia*. Paidós. Barcelona. 1998.
- CASTELLS, M.: *Comunicación y Poder*. Capítulo 2: La comunicación en la Era Digital. Alianza. Madrid. 2009.
- CASTILLA, C.: *La incomunicación*. Península. Barcelona. 1983.
- CORTÉS, J. M.: *Deseos, cuerpo ciudades*. Colección Textos del cuerpo. Barcelona. 2009.
- CORTÉS, J.M.: *Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Anagrama. Barcelona. 2003.
- DE BROGLIE, L.: *The revolution in Physics*. Noonday Press. N. Y. 1953.

DELGADO, M.: *El animal público*. Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona. 1999.

DOMÉNECH, M. LÓPEZ, D. TIRADO, F.: Centros de inercia, TIC's y nuevos espacios extitucionales. Scripta Nova. Revista electrónica de geografía y ciencias sociales. Universidad de Barcelona. Barcelona. 2004.

GARCÍA CANCLINI, N.: *Culturas Híbridas. Estratégica para entrar y salir de la modernidad*. Grijalbo. Argentina. 1989

HALTON, E.: *The Modern error: or, the unbearable enlightenment of being. Global Modernities*. Edited by Mike Featherstone, Scott Lash, Roland Robertson. California. 1995.

HORKHEIMER, M.: *Crítica de la razón instrumental*. Sur. Argentina 1973.

ILLOUZ, E.: *Intimidaciones congeladas. Las emociones en el capitalismo*. Katz. Madrid. 2007.

KIERKEGARD, S.: *El concepto de la angustia*. Alianza. Madrid. 1845.

LEÓN, O.: *Multiculturalismo y pluralismo*. Paidós-UNAM. México. 1998.

LIPOVETSKY, G.: *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Ed. Anagrama. Barcelona. 1986.

MARTÍN BARBERO: *La nueva experiencia urbana: trayectos y desconciertos*. Revista Ciudad Viva. Junta de Andalucía. España. 2009.

MCLUHAN, M. / FIORE, Q.: *El medio es el masaje. Un inventario de efectos*. Paidós. Barcelona. 1988.

MCLUHAN, M.: *La galaxia Gutenberg. Génesis del <<Homo typographicus>>*. Círculo de lectores. Barcelona. 1993.

MIRZOEFF, N.: *Libertad y Cultura Visual: Plantando cara a la globalización* en José Luis Brea, *Estudios Visuales: por una epistemología de la política de la visualidad*. Akal. Madrid. 2005.

MUSCHAMP, H.: *Blueprint: The Shock of the Familiar*. The New York Time [en línea]. 13/12/98. [ref. de 14/10/11]. Disponible en: <http://www.nytimes.com/>

NIETZSCHE, F.: *Así habló Zaratustra*. Alianza. Madrid. 1988.

PARDO, J. L.: *La intimidad*. Ed. Pre-Textos. Valencia. 1996.

PEREC, G.: *Especies de espacios*. Ed. Montesinos. Barcelona. 1999.

PÉREZ, B.: *Cira: Culturas*, # 217. *La Vanguardia*. Barcelona. 2006.

PESSOA, F.: *El regreso de los dioses*. Acantilado. Barcelona. 2008.

RABOTNIKOF, N.: *Público-Privado*. *Debate Feminista*. Año 9, Vol. 18. México. 1998.

RILKE, R. M.: *Los cuadernos de Malte Laurids Brigge*. Ed. Losada. Argentina. 1958.

RUESCH, J. y BATESON, G.: *Individuo, grupo y cultura: Una reseña de la Teoría de la Comunicación Humana*. Comunicación. La matriz social de la Psiquiatría. Paidós. Barcelona. 1984.

RUIZ OLABUÉNAGA, J. /ISPIZUA, M^a. A.: *La descodificación de la vida cotidiana. Métodos de investigación cualitativa*. Ed. Universidad de Deusto. Bilbao. 1989.

SÁNCHEZ, C.: *Globalización*. [en línea]. [ref. 04/04/12]. Disponible en: <http://www.elmundo.es/especiales/2001/07/sociedad/globalizacion/globalizacion.html>

SIMMEL, G.: *La ley individual y otros escritos*. Paidós. Barcelona. 2003

SCOTT, M. D. y POWERS, W. G.: *La Comunicación Interpersonal como Necesidad*. Narcea. Madrid. 1985.

SENNETT, R.: *El declive del hombre público*. Anagrama. Barcelona. 2011.

UESCH, J. y BATESON, G.: *Individuo, grupo y cultura: Una reseña de la Teoría de la Comunicación Humana*. Comunicación. La matriz social de la Psiquiatría. Paidós. Barcelona. 1984.

VATTIMO, G.: *El fin de la modernidad*. Gedisa. Barcelona 1986.

VIRILIO, P.: *El ciber mundo, la política de lo peor*. Cátedra. Madrid. 1997.

VIRILIO, P.: *Estética de la Desaparición*. Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona. 1988.

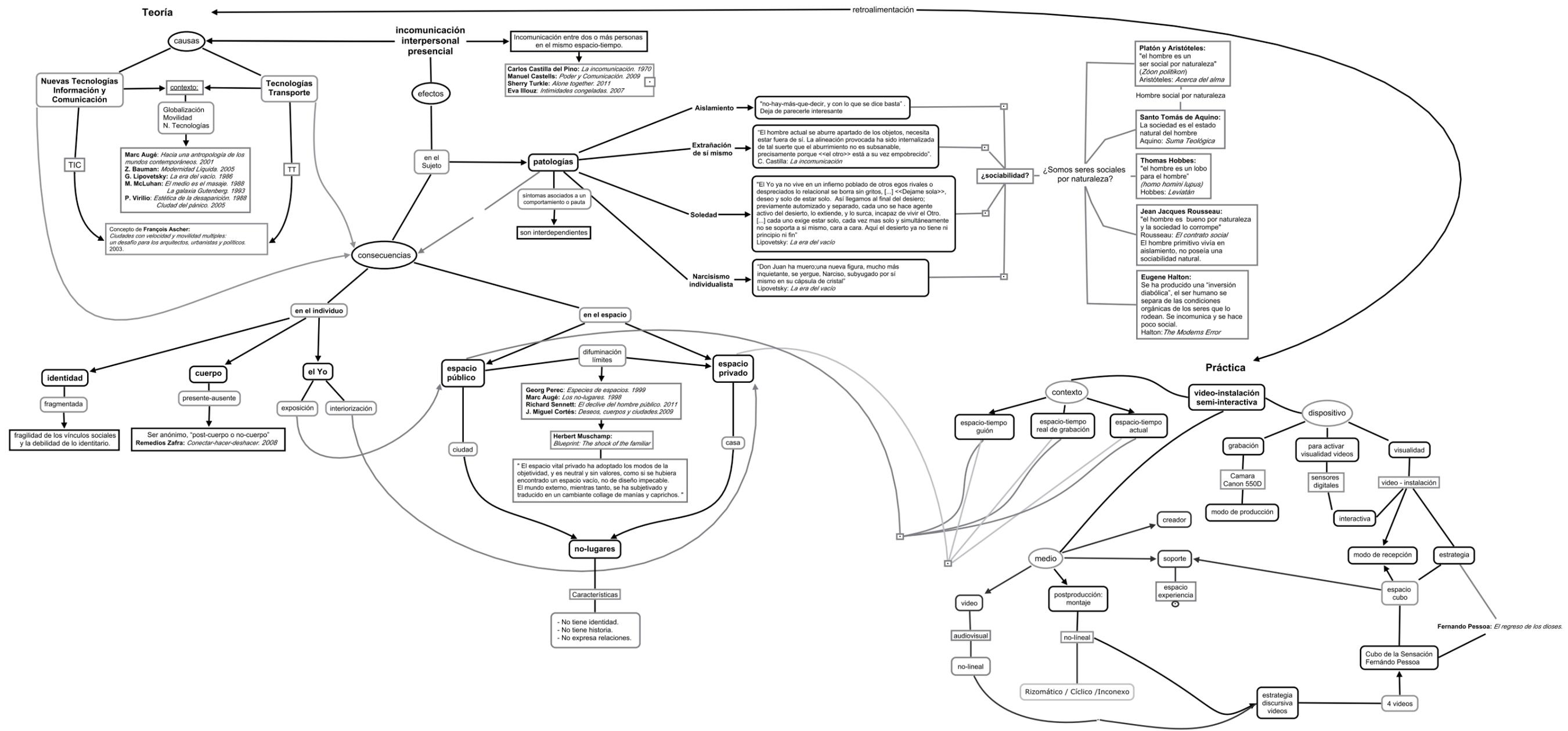
ZAFRA, R.: *Habitaciones conectadas:- (ciber)espacios y (ciber)feminismos-* [en línea][ref. 02/05/12] Disponible en: www.2-red.net/doctorado/ciberfeminismo2_rzafra.pdf.

ZYDARICH, V.: *Virtual Worlds as an Architectural Space: An Exploration*. La Fondation Daniel Langlois. Canadá. 2002. [en línea] Disponible en: <http://www.fondationlanglois.org/zidarich/index.html>

10. ANEXOS

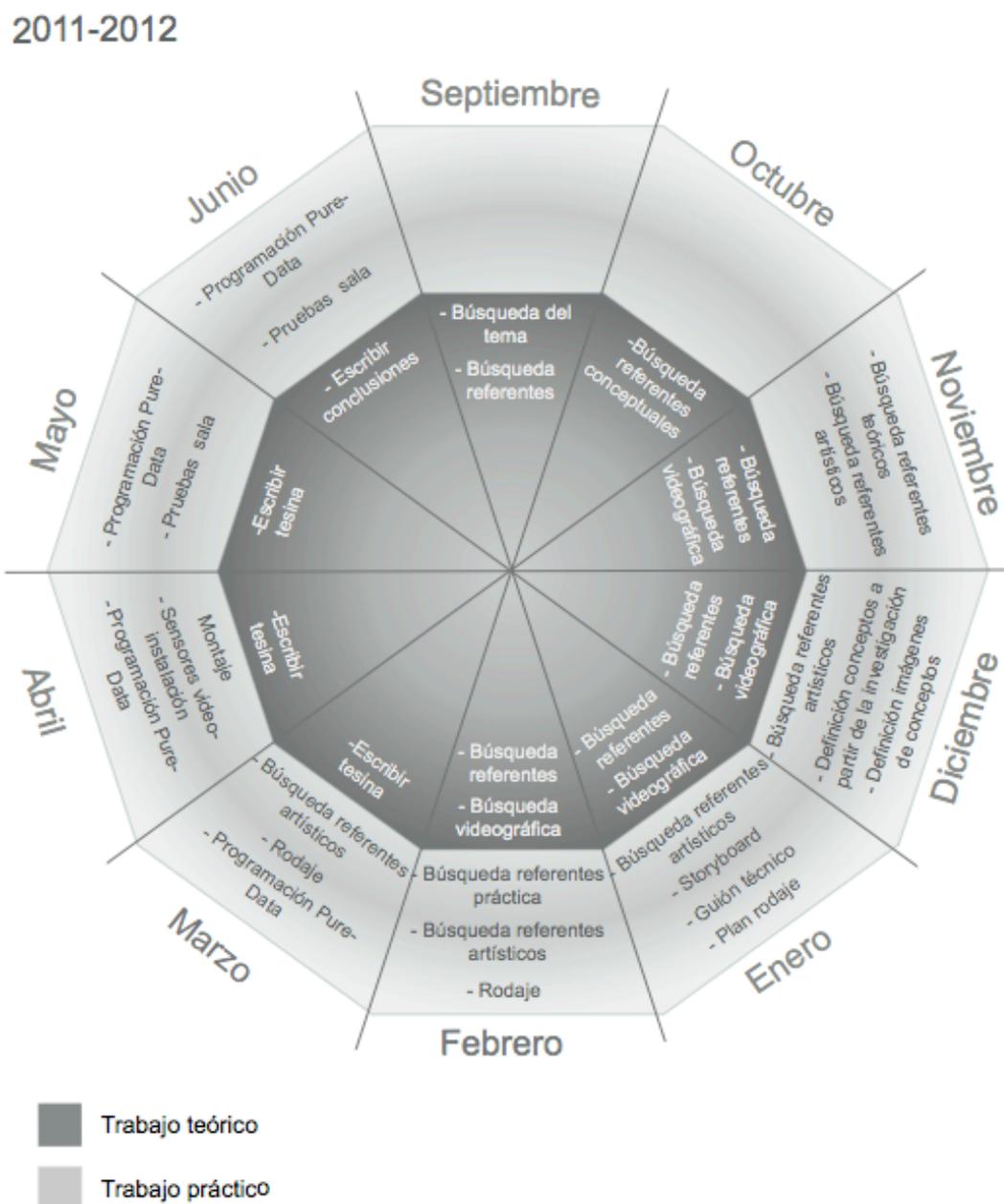
10.1. Anexo I: Esquema resumen del proyecto

Puede verse en el A3 siguiente.



10.2. Anexo II: Cronograma

En el siguiente cronograma están establecidas fechas de inicio y finalización de tareas durante el tiempo del proceso: septiembre de 2011 a Junio de 2012.



10.3. Anexo III: Pre-producción. Adaptación a las caras del Cubo de Pessoa

En este proyecto no se ha elaborado un guión clásico, pues los videos se desarrollan entorno a conceptos, sensaciones y sentimientos. Es preciso establecer que será transmitido en cada video, y por tanto, en cada cara y su correspondiente guión técnico.

Cara cubo	Concepto, sensación, sentimiento
<i>a. Sensación del universo exterior. Espacio público</i>	Incomunicación / Soledad / Incomprensión / Velocidad / Agobio por gente / Oscuridad / Collage de manías y caprichos / Desorientación / Encuentros y desencuentros
<i>b. Sensación de la que se toma conciencia en ese momento. Espacio privado</i>	Incomunicación / Opresión / Vacío / Desconocidos
<i>c. Ideas objetivas con el mismo asociadas. Espacio público</i>	Individualismo / Soledad / Extrañeza / Incomunicación / Aislamiento / Desconocidos
<i>d. Ideas subjetivas con el mismo asociadas. Espacio privado</i>	Incomunicación / Soledad / Agonía / Ansiedad / Agobio / Narcisismo / Individualismo / Tristeza / Silencio / Fragmentación / Aislamiento

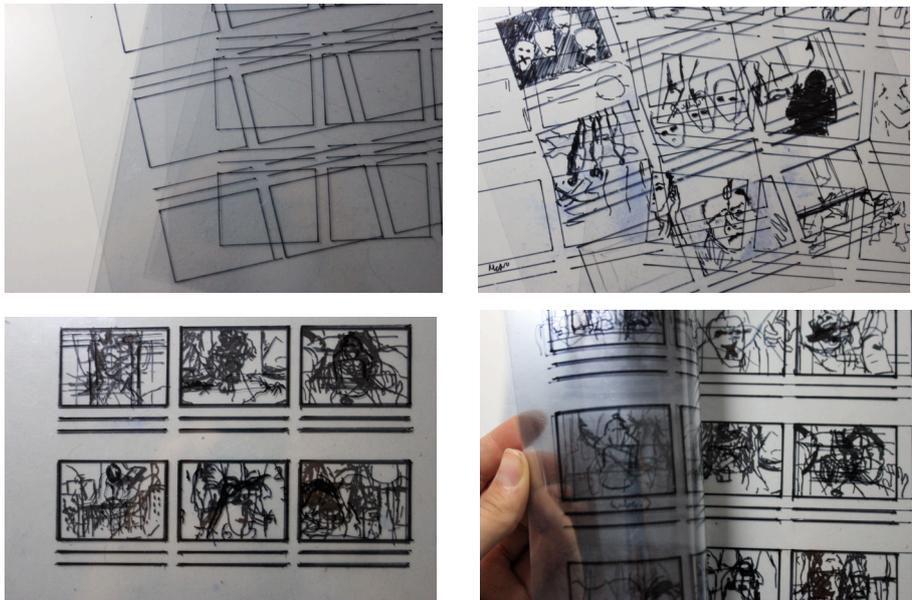
A los conceptos y sensaciones anteriores había que definirle una serie de imágenes que actuarían como metáfora en los videos, de este modo:

Definición de las sensaciones e imágenes de cada cara			
Cara cubo	Concepto, sensación, sentimiento	Imagen	Solución
<i>a. Sensación del mundo exterior</i>	Incomunicación Soledad Incomprensión Velocidad Agobio Collage de manías y caprichos Desorientación Encuentros y desencuentros	Oscuridad Velocímetro Coches calles Llorar Golpes gente que le rodea Gente subiendo-bajando metro Autobús Gente con N.Tecnologías	Alternan imágenes Personas que se giran y se ponen a utilizar el móvil. Empieza con una chica durmiendo, que se compara con ella en una caja. Al despertarse coje el móvil. Se ven coches pasar a gran velocidad. Metro abriendo y cerrando puertas Imágenes de la ciudad y su soledad. Chica se pone una cruz en la boca. Se ve gente en las paradas de bus y metro en total incomunicación. Se ve chica metida en una caja, agobiada. Gente en la calle desorientada, andando. Máscaras colgadas . Chica atada con cables en las muñecas. Gente entre desconocidos que se apartan. Gente esperando utilizando tecnologías. Gente que al sentarse otra persona se aleja.
<i>b Sensación de la que se toma conciencia en ese momento</i>	Incomunicación Opresión Vacío Desconocidos	Muebles vacios Casa vacía Persona sentada hipnotizada.	Personas que se giran y se ponen a utilizar el móvil. Se alternan imágenes de distintos muebles, sin elementos decorativos. Familia comienzo hipnotizada por la TV. Se alternan imágenes de máscaras. Chica durmiendo con máscara en la almohada. Pareja incomunicada Chica grita pero no la oyen.
<i>c. Ideas objetivas con el mismo asociadas</i>	Soledad Extrañeza Incomunicación Aislamiento Desconocidos	Gente reunida con móvil en la mano. Persona sola entre muchedumbre Brazos cruzados Manos guantes de plástico	Se alternan imágenes muy rápidas. Personas que se giran y se ponen a utilizar el móvil. Se ven primeros planos partes de la cara de gente triste. Se ve a gente cruzando los brazos y las piernas. Amigos hablando por el movil, escuchando música, pensando. Chica va a sentarse y los demás se retiran. Reunión de amigos. Todos hablando por móvil excepto una de ellas. Gente que cuando se les habla, se molestan.
<i>d. Ideas subjetivas con el mismo asociadas.</i>	Incomunicación Soledad Agonía Ansiedad Agobio Narcisismo Individualismo Tristeza Silencio Fragmentación Aislamiento	Chica en caja Chica encerrada Mimo Espejo Persona detrás de plástico. Contraluz chica encerrada Paredes con: Me, Mi, conmigo Golpearse	Imágenes muy rápidas, alternándose constantemente. Personas que se giran y se ponen a utilizar el móvil. Mirándose al espejo en todos los sitios que puede. Llora. Se golpea. Chica se pinta la cara poca a poco como un mimo. Chica se mira la cara en un espejo. Chica detrás de plástico encerrada. Baño con las paredes pintadas mientras ella se baña.

10.4. Anexo IV: Storyboard

El Storyboard son un conjunto de dibujos esquemáticos, que muestran lo que se va a grabar y de que manera, reflejando el plano que se utilizará. Este Storyboard no sé realizó como el cinematográfico, con el dibujo detallado de todas las tomas, sino de imágenes que definían nuestras sensaciones, con los planos que queríamos utilizar y el tipo de luz necesario.

Estas son imágenes del proceso de realización del Storyboard en acetato. Puesto que era difícil escanearlo o fotocopiarlo, se adjuntan fotografías y un video en el DVD.



10.5. Anexo V: Guión técnico

El guión técnico es un documento que sirve para el montaje final de los video donde se indican: el número de secuencia y de escena, si es interior o exterior, el tipo de plano utilizado, una descripción de lo que ocurre en esa secuencia y toma exactamente, si la cámara está fija o en movimiento, si la transición a la siguiente secuencia es mediante corte o fusión, y, finalmente el sonido que debe llevar.

Leyenda de planos:

PG: Plano General, el personaje en un ambiente.

PC: Plano Conjunto, personajes en un lugar determinado.

PP: Primer Plano, el rostro.

PPP: Primerísimo Primer Plano, más cerrado aún.

PM: Plano Medio, hasta la cintura.

PMC: Plano Medio Corto, hasta el pecho.

PML: Plano Medio Largo, hasta los muslos.

PE: Plano Entero, hasta los pies.

PA: Plano Americano, hasta las espinillas.

PD: Plano Detalle, plano cerrado de algún objeto o parte del cuerpo concreta.

PS: Plano secuencia

VIDEO 1. Cara a. Sensación del mundo exterior

Segundo	Sec. Esc	Sec Esc	Int/Ext	Plano	Descripción	Cámara	Transición	Sonidos
0- 8"0	1. 1		Int	PM	Fondo negro, Gente vestida de colores oscuros. Están de espaldas y se giran mirando fijamente a la cámara.	Fija	Corte	Mucha gente hablando por el móvil, se oye música.
8"00 – 14"10	1.1	2. 1	Int	PM	Fondo negro, Gente vestida de colores oscuros. Cojen el móvil y los auriculares y se ponen como si el espectador no existiera. Solo una chica mira fija a la cámara.	Fija	Corte	Mucha gente hablando por el móvil, se oye música.
14"10- 19"23	1.1	3.1	Int	PM	Fondo negro, Gente vestida de colores oscuros. La chica que mira fija a la cámara, saca un mando y hace que apaga la TV.	Fija	Corte y fusión con imágenes de canales que nos e ven de TV.	El de la imagen.
19"23- 33"05	2.1		Int	PM	Habitación. Luz azulada. Una chica está durmiendo. Se despierta, coged el móvil y se levanta.	Fija	Sucesión de capas mediante transparencia que se superponen a la anterior.	Música
33"05- 36"18	3.1		Ext/Día	PP	Calle. Luz grisácea. Coches pasan deprisa.	Fija	Corte rápido.	Música
36"18- 38"02	4.1		Ext/Día	PG	Ciudad. Muy temprano. Día nublado. La ciudad está o parece vacía.	Fija	Corte	Música Sonido coche
38"02- 39"32	5.1		Int	PG	Metro pasando	Fija	Corte	Música
39"32- 40"00	6.1	4.1	Int	PPP	Luz suave azulada Escaleras mecánicas	Fija	Corte	Música
40"00- 40"32	3.1		Ext/Día	PP	Calle. Luz grisácea. Coches pasan deprisa.	Fija	Corte	Música
40"32- 42"00	4.1		Ext/Día	PG	Ciudad. Muy temprano. Día nublado. La ciudad está o parece vacía.	Fija	Corte	Música Sonido coche
42"00- 44"00	5.1		Int	PG	Metro pasando de un lado y de otro	Fija	Corte	Música
44"00- 44"30	7.1.		Int	PPP	Luz suave Chica se mira en el espejo y se pone unas tiras negras en la boca.	Fija	Corte	Música
44"30- 45"90	8.1.		Ext/Día	PG	Plano difuminado. Se deja ver a gente andando despacio.	Fija	Transparencia	Música
46"51-	5.1		Int	PG	Metro pasando	Fija	Corte	Música

47°21								
47°21-50°11	8.1		Ext/Día	PM	Parada de autobús. Gente esperando al autobús mirando para todos lados como si los demás no existieran.	Fija	Corte	Música
50°11-55°08	9.1		Int	PP	Metro. Chico sentado esperando el metro solo. Chica esperando el metro sola.	Fija	Corte	Música
55°08-55°78	10.1		Int	P Picado	Caja de cartón negra Luz suave azulada desde arriba Hay una chica metida en una caja mirando hacia abajo.	Fija	Corte	Música
55°78-56°35	11.1		Int	PM	Fondo negro Máscaras blancas colgadas.	Fija	Corte	Música
56°35-57°52	8.1		Ext/Día	PM	Parada de autobús. Gente esperando al autobús mirando para todos lados como si los demás no existieran.	Fija	Corte	Música
57°52-57°92	12.1		Int	PPP	Luz azulada dura desde derecha Plástico transparente. Detrás una chica con las manos atadas con cables	Fija	Corte	Música
57°92-1°02°62	8.1.		Ext/Día	PG	Plano difuminado. Se deja ver a gente andando despacio.	Fija	Transparencia	Música
1°02°62-1°05°69	11.1		Int	PM	Fondo negro Máscaras blancas colgadas.	Fija	Corte	Música
1°05°69-1°07°46	8.2		Ext/Día	PM	Parada de autobús. Gente subiendo y bajando del autobús	Fija	Corte	Música
1°07°46-1°08°60	1.1		Int	PC Picado	Caja de cartón Luz suave azulada desde arriba Aparece una chica metida en una caja mirando hacia arriba	Fija	Corte	
1°08°60-1°09°40	12.1		Int	PP Cara	Luz dura ligeramente contrapicado Cara chica asustada	Fija	Corte	
1°09°40-1°12°13	13.1		Int	PP	Metro. Salida- entrada. Gente entrando al metro	Fija	Corte	
1°12°13-1°14°37	10.1		Int	P Picado	Caja de cartón negra Luz suave azulada desde arriba Chica de espaldas a la cámara	Fija	Corte	Música
1°14°37-1°16°17	6.1	4.1	Int	PPP	Luz suave azulada Escaleras mecánicas Gente dejándose llevar por ellas.	Fijo	Corte	Música
1°14°37-1°20°24	8.1.		Ext/Día	PG	Plano difuminado. Se deja ver a gente andando despacio.	Fija	Transparencia	Música
1°20°24-1°22°21	13.1		Int	PP	Metro en movimiento. Gente entrando dentro.	Fija	Corte	Música
1°22°21-1°23°85	14.1		Int	PM	Fondo negro. Varias personas.	Fija	Corte	Música

					Una entra y las otras se apartan.			
1'23"85-1'27"00	6.1	4.1	Int	PPP	Luz suave azulada Escaleras mecánicas Gente dejándose llevar por ellas.	Fija	Corte	Música
1'27"00-1'28"42	15.1		Ext/Día	PG	Estación de tren. Contraluz persona andando hacia la cámara.	Fija	Corte	Música
1'28"42-1'30"25-	16.1		Int	PM	Fondo negro Dos chicas con el móvil, otra intentando comunicarse.	Fija	Corte	Música
1'30"25-1'31"69	12.1		Int	PP Cara	Luz dura ligeramente contrapicada Cara chica asustada	Fija	Corte	Música
1'31"69-1'33"06-	14.2		Int	PM	Fondo negro. Varias personas. Están juntas pero no se tocan	Fija	Corte	Música
1'33"06-1'35"36	17.1		Ext/Día	PM	Luz día Chica entre gente mandado un sms	Fija	Corte	Música
1'35"36-1'36"76	14.3		Int	PM	Fondo negro. Varias personas. Chica mira a todos lados tratando de buscar comprensión	Fija	Corte	Música
1'36"76-1'40"96	17.2		Ext/Día	PP	Luz día Plano del pie y de la mano con móvil	Fija	Corte	Música
1'40"96-1'42"86	17.3		Ext/Día	PP	Luz día Plano del pie y de la mano con móvil	Fija	Corte	Música
1'42"86-1'46"00	14.3		Int	PM	Fondo negro. Varias personas. Chica mira a todos lados tratando de buscar comprensión	Fija	Corte	Música
1'46"00-1'50"81	5.1		Int	PG	Metro pasando de un lado y de otro	Fija	Corte	Música
1'50"81-1'56"41	5.2		Int	PG	Metros. Gente subiendo las escaleras mecánicas	Fija	Corte	Música
1'56"41-2'00"00	12.1		Int	PP Cara	Luz dura ligeramente contrapicada Cara chica asustada	Fija	Corte	Música
2'00"00-2'04"00	18.1		Int	PM	Chica vestida de oscuro. Alguien interrumpe y le llama la atención para que se calle. Solo le interesa lo que habla vía móvil.	Fijo	Corto	

VIDEO 2. Cara b. Sensación de la que se toma conciencia en ese momento

Segundo	Sea. Esc	Sec. Esc	Int/Ext	Plano	Descripción	Cámara	Transición	Sonidos
0- 8"0	1. 1		Int	PM	Fondo negro, Gente vestida de colores oscuros. Están de espaldas y se giran mirando fijamente a la cámara.	Fija	Corte	Mucha gente hablando por el móvil, se oye música.
8"00 – 14"10	1.1	2. 1	Int	PM	Fondo negro, Gente vestida de colores oscuros. Cojen el móvil y los auriculares y se ponen como si el espectador no existiera. Solo una chica mira fija a la cámara.	Fija	Corte	Mucha gente hablando por el móvil, se oye música.
14"10- 19"23	1.1	3.1	Int	PM	Fondo negro, Gente vestida de colores oscuros. La chica que mira fija a la cámara, saca un mando y hace que apaga la TV.	Fija	Corte y fusión con imágenes de canales que nos e ven de TV.	El de la imagen.
19"23- 33"05	2.1		Int	PM	Habitación. Luz azulada. Una chica está durmiendo. Se despierta, coje el móvil y se levanta.	Fija	Sucesión de capas mediante transparencia que se superponen a la anterior.	Música
0- 8"0	1. 1		Int	PM	Fondo negro, Gente vestida de colores oscuros. Están de espaldas y se giran mirando fijamente a la cámara.	Fija	Corte	Mucha gente hablando por el móvil, se oye música.
8"00 – 14"28	1.1	2. 1	Int	PM	Fondo negro, Gente vestida de colores oscuros. Cojen el móvil y los auriculares y se ponen como si el espectador no existiera. Solo una chica mira a la cámara.	Fija	Corte	Mucha gente hablando por el móvil, se oye música.
14"28- 16"07	3.1	3	Int	PM	Fondo negro, Chica duerme metida en una caja.	Fija	Corte	Música
16"07- 19"21	4.1.		Int	PPP	Fondo negro. Máscara plástico blanca.	Fija	Corte	Música
19"21- 20"16	5.1		Int/Día	PPP	Casa. PP boca de hombre boquiabierto	Fija	Corte	Música
20"16- 22"18	6.1		Int/No che	PPP	Casa. Primer plano de sillas mirándose una a la otra.	Fija	Corte	Música
22"18- 24"09	6.2		Int/No che	PPP	Casa. Primer plano de sillas mirándose una a la otra.	Fija	Corte	Música
24"09-	6.3		Int/No	PPP	Casa. Primer plano de sillas mirándose una a la otra.	Fija	Corte	Música

25°26			che					
25°26-27°26	7.1		Int/Día	PM	Casa. Cama deshecha.	Fija	Corte	Música
27°26-29°03	8.1		Int	PM	Fondo negro. Chica vestida de oscuro de espaldas a la cámara.	Fija	Corte	Música
29°03-30°25	8.2		Int	PM	Fondo negro. Chica vestida de oscuro con la cabeza encima de las rodillas.	Fija	Corte	Música
30°25-32°22	9.1		Int	PPP	Reloj antiguo funcionando.	Fija	Corte	Música
32°22-35°29	7.2		Int/Día	PM	Casa. Cama. Chica durmiendo.	Fija	Corte	Música
35°29-38°00	10.1	7.2	Int	PP	Luz azulada Escenario totalmente negro Plástico transparente con vaho.	Fija	Transparencia	Música
38°00-38°29	9.1		Int	PPP	Reloj antiguo funcionando.	Fija	Corte	Música
38°29-40°09	4.1		Int/Día	PPP	Luz azulada Escenario totalmente negro Plástico transparente con vaho.	Fija	Transparencia	Música
40°09-43°04	11.1.		Int/Día	PP	Chica en el baño se pone cruz en la boca.	Fija	Transparencia.	Música.
43°04-44°18	12.1.		Int	PP	Casa. Luz artificial. Se ven dos sillones vacíos.	Fija	Corte	Música
44°18-46°19	13.1		Int/Día	PP	Luz natural habitación Mujer con brazos cruzados	Fija	Corte	Música
46°19-47°24	13.2		Int/Día	PP	Luz natural habitación Mujer con piernas cruzados	Fija	Corte	Música
47°24-48°25	13.1		Int/Día	PP	Luz natural habitación Mujer con brazos cruzados	Fija	Corte	Música
48°25-52°28	14.1		Int/Día	PPP	Casa. Vasos en primer plano encima se una mesa.	Fija	Corte	Música
52°28-53°18	15.1		Int/No che	Picado	Baño. Se ve bañera desde arriba.	Fija	Corte	Música
53°18-55°07	16.1		Int	PPP	Fondo negro. Luz azulada. Manos intentando desatarse de cables.	Fija	Corte	Música
55°07-58°12	17.1		Int/Día	PP	Salón de casa. Chico usando el móvil y con los articulares escuchando música.	Fija	Corte	Música
58°12-59°20	4.1.		Int	PPP	Fondo negro. Máscara plástico blanca.	Fija	Corte	Música
59°20-1°01'03	18.1		Int/Día	PP	Chica sentada en el sofá cambiando los canales con el mando	Fija	Corte	Música

1'01"03-1'02"03	8.1		Int	PM	Fondo negro. Chica vestida de oscuro de espaldas a la cámara.	Fija	Corte	Música
1'02"03-1'04"24	19.1		Int/Noche	PM.Picado	Chica tumbada en la cama. A lado una máscara.	Fija	Corte	Música
1'04"24-1'06"16	11.2.		Int/Día	PP	Chica en el baño . Se mira al espejo.	Fija	Transparencia.	Música.
1'06"16-1'11"26	14.2		Int/Día	PP	Casa. Vasos en primer plano encima se una mesa. Se ve tres personas comiendo sin plato. Hipnotizada.	Fija	Corte	Música
1'11"26-1'14"06	19.1		Int/Noche	PM.Picado	Chica tumbada en la cama. A lado una máscara.	Fija	Corte	Música
1'14"06-1'15"06	4.2		Int/Día	PPP	Luz azulada Escenario totalmente negro Plástico transparente con . Chica intenta respirar a través de él.	Fija	Transparencia	Música
1'15"06-1'18"16	14.2		Int/Día	PP	Casa. Vasos en primer plano encima se una mesa. Se ve tres personas comiendo sin plato. Hipnotizada.	Fija	Corte	Música
1'18"16-1'20"13	13.3		Int/Día	PP	Luz natural habitación Mujer en el sofá	Fija	Corte	Música
1'20"13-1'23"05	14.3		Int/Día	PP	Casa. En la mesa la chica pide que la escuchen	Fija	Corte	Música
1'23"05-1'25"09	4.2		Int/Día	PPP	Luz azulada Escenario totalmente negro Plástico transparente con . Chica intenta respirar a través de él.	Fija	Transparencia	Música
1'25"09-1'31"21	17.1		Int/Día	PP	Salón de casa. Chico usando el móvil y chica con el ordenador.	Fija	Corte	Música
1'31"21-1'33"02	19.1		Int	PM	Contraluz. Chica agobiada	Fija	Corte	Música
1'33"02-1'34"05	20.1		Int	PM	Chica con ordenador apagado	Fija	Corte	Música
1'34"05-1'37"28	19.1		Int/Noche	PM.Picado	Chica tumbada en la cama. A lado una máscara. Discute con ella.	Fija	Corte	Música
1'37"28-1'43"18	17.1		Int/Día	PP	Salón de casa. Chico usando el móvil y chica con el ordenador.	Fija	Corte	Música
1'43"18-1'47"18	19.1		Int/Noche	PM.Picado	Chica tumbada en la cama. A lado una máscara. Discute con ella.	Fija	Corte	Música
1'47"18-2'00"00	19.1		Int/Noche	PM.Picado	Chica tumbada en la cama. A lado una máscara. Discute con ella.	Fija	Corte	Música

VIDEO 3. Cara c. Ideas objetivas con el mismo asociadas

Segundo	Sec Esc	Sec Esc	Int/Ext	Plano	Descripción	Cámara	Transición	Sonidos
0- 8"0	1. 1		Int	PM	Fondo negro, Gente vestida de colores oscuros. Están de espaldas y se giran mirando fijamente a la cámara.	Fija	Corte	Mucha gente hablando por el móvil, se oye música.
8"00 – 14"10	1.1	2. 1	Int	PM	Fondo negro, Gente vestida de colores oscuros. Coged el móvil y los auriculares y se ponen como si el espectador no existiera. Solo una chica mira fija a la cámara.	Fija	Corte	Mucha gente hablando por el móvil, se oye música.
14"10- 19"23	1.1	3.1	Int	PM	Fondo negro, Gente vestida de colores oscuros. La chica que mira fija a la cámara, saca un mando y hace que apaga la TV.	Fija	Corte y fusión con imágenes de canales que nos e ven de TV.	El de la imagen.
19"23- 20"23	2.1		Ext/ Día	PP	Calle. Se ve una baranda muy deprisa. El sol pasa a través.	Fija	Corte	Música
20"23- 22"19	3.1		Int	PM	Fondo negro. Caja negra. Chica que duerme metida en una caja, se despierta de golpe.	Fija	Corte rápido.	Música
22"19- 23"27	4.1		Ext/Día	PG	Calle. Se ve una baranda muy deprisa. El sol pasa a través.	Fija	Corte	Música
23"27- 24"28	5.1		Int	PP	Fondo negro. Boca de un chico de gesto de triste.	Fija	Corte	Música
24"28- 25"28	5.2	5.1	Int	PP	Fondo negro. Boca de una chica de gesto de triste.	Fijo	Corte	Música
25"28- 26"28	5.3	5.2	Int	PP	Fondo negro. Boca de un chico de gesto de triste.	Fija	Corte	Música
26"28- 28"28	5.4	5.3	Int	PP	Fondo negro. Boca de una chica de gesto de triste.	Fija	Corte	Música Sonido coche
28"28- 30"28	6.1		Int	PP	Fondo negro. Chica vestido de oscuro. Cruza los brazos.	Fija	Corte	Música
30"28- 31"28	6.2.	6.1	Int	PP	Fondo negro. Chico vestido de oscuro. Cruza los brazos.	Fija	Corte	Música
31"28- 32"28	7.1		Int	PP	Fondo negro. Chica vestido de oscuro. Cruza los brazos.	Fija	Corte	Música
32"28- 36"18	3.1		Ext/Día	PP	Calle. Luz grisácea. Coches pasan deprisa.	Fija	Corte rápido.	Música
36"18- 37"10	4.1		Ext/Día	PG	Ciudad. Muy temprano. Día nubloso. La ciudad está o parece vacía.	Fija	Corte	Música Sonido coche

37°10-38°10	7.2		Int	PP	Fondo negro. Chico vestido de oscuro. Cruza los brazos.	Fija	Corte	Música
38°10-40°29	8.1		Ext/Día	PG	Ciudad. Muy temprano. Día nublado. La ciudad está o parece vacía.	Fija	Corte	Música
40°29-43°24	8.2		Ext/Día	PG	Metro pasando	Fija	Corte	Música
43°24-44°20	9.2.		Ext/Día	PM	Plano desde cabeza a suelo. Chica sentada en la calle, con el móvil en la mano.	Fija	Corte	Música
44°20-45°20	10.1		Int	PM	Fondo negro Máscaras blancas colgadas.	Fija	Corte	Música
45°20-46°26	9.2.		Ext/Día	PM	Plano desde cuello a suelo. Chico sentada en la calle, con el móvil en la mano.	Fija	Corte	Música
46°26-47°15	10.1		Int	PPP	Fondo negro Máscaras blancas colgadas.	Fija	Corte	Música
47°15-48°26	10.1		Int/Día	PP	Baño. Espejo. Una chica con una cruz en la boca se mira la espejo.	Fija	Transparencia	Música
48°26-51°02	11.1		Int	PP	Chico subiendo escaleras del metro. Tiene el móvil en la mano.	Fija	Corte	Música
51°02-52°02	12.1		Int	PG	Fondo negra. Chica sentada con la cabeza agachada.	Fija	Corte	Música
52°02-53°04	13.1		Int/Día	PM	Interior de coche. Plano cortado en el que se ve a dos personas. Una de ellas intenta hablar y la otra sube la radio para no escucharla.	Fija	Corte	
53°04-54°20	11.2		Int	PP	Chico en el metro. Móvil en la mano.	Fija	Corte	Música
54°20-55°00	14.1		Int	PP	Fondo negro. Dos chicos con guantes en las manos. No se tocan.	Fija	Corte	
55°00-58°00	15.1		Ext/Día	PP	Grupo de amigos en una terraza sentados en una mesa. Sólo se ve las manos y los vasos de la mesa.	Fija	Corte	Música
58°00-59°08	12.2		I	P.Picado	Fondo negra. Chica sentada con la cabeza agachada. Vemos su espalda y como se agarra la cabeza.	Fija	Corte	Música
59°08-1°00'04	9.3.		Ext/Día	PM	Cara chica sentada en la calle.	Fija	Corte	Música
1°00'04-1°03'02	15.2		Ext/Día	PP	Grupo de amigos en una terraza sentados en una mesa. Sólo se ve las manos y los vasos de la mesa. Una de ella habla pero las demás están con el móvil.	Fija	Corte	Música
1°03'02-1°06'19	8.3		Int	PG	Metro. Gente subiendo las escaleras mecánicas	Fija	Corte	Música
1°06'19-1°10'19	16.1		Ext/Día	PM	Parada de autobús. Gente subiendo y bajando del autobús	Fija	Corte	Música
1°10'19-	17.1		Ext/Día	PM	Calle. Chico sentado en la orilla de una fuente. La cámara	Movimient	Corte	Música

1'14"42			a		sube desde los pies hasta las manos donde sujeta un móvil.	o		
1'14"42 1'16"10-	10.1		Int	PM	Fondo negro Máscaras blancas colgadas.	Fija	Corte	Música
1'16"10- 1'19"16	18.1		Int	PP Cara	Fondo negro. Chica detrás de plástico transparente. Se acerca a él.	Fija	Corte	Música
1'19"16- 1'21"16-	9.4.		Ext/Día	PP	Calle. Chico sentado con las manos cruzadas sobre las piernas. Vemos las manos gesticulando.	Fija	Corte	Música
1'21"16- 1'23"00	9.5.		Ext/Día	PP	Calle. Chico sentado con auriculares en las orejas. Mira al infinito.	Fija	Corte	Música
1'23"00- 1'25"00					Fondo negro		Corte	Música
1'25"00- 1'26"24	8.3		Int	PG	Metro. Gente subiendo las escaleras mecánicas	Fija	Corte	Música
1'26"24- 1'28"25	17.3		Ext/Día	PP	Luz día Plano del pie y de la mano con móvil	Fija	Corte	Música
1'28"42- 1'30"25-	18.1		Int	PM	Fondo negro Dos chicas con el móvil, otra intentando comunicarse.	Fija	Corte	Música
1'30"25- 1'31"69	12.1		Int	PP Cara	Luz dura ligeramente contrapicada Cara chica asustada	Fija	Corte	Música
1'31"69- 1'33"06-	14.2		Int	PM	Fondo negro. Varias personas. Están juntas pero no se tocan	Fija	Corte	Música
1'28"42- 1'30"25-	16.1		Int	PM	Fondo negro Dos chicas con el móvil, otra intentando comunicarse.	Fija	Corte	Música
1'30"25- 1'33"29	13.1		Int/Día	PM	Interior de coche. Plano cortado en el que se ve a dos personas. Una de ellas intenta hablar y la otra sube la radio para no escucharla.	Fija	Corte	Música
1'33"29- 1'35"14	16.2		Int	PM	Fondo negro Varios chicos con el móvil y auriculares. Chica mira a su alrededor tratando de encontrar comunicación.	Fija	Corte	Música
1'35"14- 1'35"36	17.1		Ext/Día	PM	Luz día Chica entre gente mandado un sms	Fija	Corte	Música
1'35"36- 1'38"01	14.3		Int	PM	Fondo negro. Varias personas. Chica mira a todos lados tratando de buscar comprensión	Fija	Corte	Música
1'38"01- 1'38"28	9.4.		Ext/Día	PM	Calle. Grupo de gente sentada individualizados.	Fija	Corte	Música
1'38"28 1'35"36	17.1		Ext/Día	PM	Luz día Chica entre gente mandado un sms	Fija	Corte	Música
1'35"36- 1'36"76	14.3		Ext/Día	PM	Calle- Dos personas sin hablar.	Fija	Corte	Música

1'36"76-1'40"96	17.2		Ext/Día	PP	Luz día Plano del pie y de la mano con móvil	Fija	Corte	Música
1'33"06-1'35"36	17.1		Ext/Día	PM	Luz día Chica entre gente mandado un sms	Fija	Corte	Música
1'35"36-1'43"14	9.4.		Ext/Día	PM	Calle. Grupo de gente sentada individualizados. Otra chica llega y se sienta-	Fija	Corte	Música
1'43"14-1'44"27	14.3		Int	PM	Fondo negro. Varias personas. Chica mira a todos lados tratando de buscar comprensión	Fija	Corte	Música
1'44"27-1'46"27	8.4		Int	PG	Metro. Metro llegando y partiendo.	Fija	Corte	Música
1'46"27-1'48"20	9.4.		Ext/Día	PM	Calle. Grupo de gente sentada individualizados. Otra chica llega y se sienta-Al sentarse los otros se apartan de ella.	Fija	Corte	Música
1'48"20-1'51"07	18.1		Int	PPP	Boca chico mandando callar al espectador.	Fija	Corte	Música
1'51"07-1'53"27	18.2		Int	PPP	Boca chica mandando callar al espectador.	Fija	Corte	Música
1'53"27-1'55"24	18.3		Int	PPP	Boca chico mandando callar al espectador.	Fija	Corte	Música
1'55"24-1'57"14	15.3		Ext/Día	PM	Grupo de amigos en una terraza sentados en una mesa. Sólo se ve las manos y los vasos de la mesa. Una de ella habla pero 1'57"14las demás están con el móvil.	Fija	Corte	Música
1'57"14-2'00"00	12.1		Int	PP Cara	Luz dura ligeramente contrapicada Cara chica asustada	Fija	Corte	Música
2'00"00-2'04"00	18.1		Int	PM	Fondo negro. Chica vestida de oscura Alguien interrumpe y le llama la atención para que se calle. Solo le interesa lo que habla vía móvil.	Fija	Corto	

VIDEO 4. Cara d. Ideas subjetivas con el mismo asociadas

Segundo	Sec. Esc.	Sec. Esc.	Int/Ext	Plano	Descripción	Cámara	Transición	Sonidos
0- 8"0	1. 1		Int	PM	Fondo negro, Pareja vestida de colores oscuros se da la vuelta	Fija	Corte	Mucha gente hablando por el móvil, se oye música.
8"00 – 13"26	1.1	2. 1	Int	PM	Fondo negro, Pareja vestida de colores oscuros. La mujer escucha la radio y el hombre coje un mando de TV y apunta a la cámara.	Fija	Corte	Mucha gente hablando por el móvil, se oye música.
13"26- 30"00	2.1	3.1	Int	PM	Fondo negro, Caja negra. Chica vestida de negro duerme. La cámara va desplazándose hacia abajo y cuando la chica está apunto de desaparecer del plano, se despierta.	Fija	Corte.	Música.
30"00- 31"20	3.1		Int	PM	Fondo negro. Chica vestida de oscuro está sentada sobre un cubo delimitado en el suelo con líneas blancas.	Fija	Corte	Música
31"20- 32"20	4.1		Int	PPP	Fondo negro. Máscara blanca.	Fija	Corte	Báscula
32"20- 34"10	2.2	3.1	Int	P Picado	Fondo negro, Caja negra. Chica vestida de negro se despierta en la caja. Se pone nerviosa.	Fija	Corte.	Música.
34"10- 36"10	3.2		Int	P Picado	Fondo negro. Chica vestida de oscuro está sentada sobre un cubo delimitado en el suelo con líneas blancas. Se mueve dentro del círculo.	Fija	Corte	Música
36"10- 38"30	5.1		Int	PPP	Fondo negro. Chica detrás de plástico transparente. Manos atadas con cables. Intenta soltarse.	Fija	Corte	
38"30- 40"17	6.1		Int/Día	PP	Luz ambiente . Hombre mira fijamente boquiabierto	Fija	Corte	
40"17- 42"09	7.1		Int	PP	Espejo con letras escritas donde pone:"yo, me, mi , conmigo". Una chica escribe en él.	Fija	Corte	
42"09- 43"20	5.2		Int	PM	Fondo negro. Chica detrás de plástico transparente. Se mueve de lado a lado. Agobiada	Fija	Corte	Música
43"20- 46"10	8.1		Int	PMC	Plano desde cuello a cintura. Chica cruza los brazos.	Fija	Corte	Escaleras
46"10- 49"29	9.1		Int/No che	PMC	Luz ambiente dada por TV. Mujer sentada en sofá con piernas cruzadas. Ve la TV	Fija	Corte	

49°29-52°03	10.1		Int	PP	Luz artificial procedente del espejo del baño. Chica en el baño de su casa Se pone una cruz en la boca mirándose al espejo.	Fija	Corte	
52°03-54°30	11.1		Int	PMC	Contraluz. Sombra de chica.	Fija	Corte	Escaleras
54°30-56°15	12.1		Int/	PPP	Luz artificial procedente del espejo Chica con la boca pintada con pintura agrietada.	Fija	Corte	Escaleras
56°15-1°00'10	10.1		Int/Día	PM	Luz ambiente azulada Chica haciendo flexiones en su habitación	Fija	Corte	
1°00'10-1°01'15	8.2		Int	PMC	Plano desde cuello a cintura. Chica cruza los brazos.	Fija	Corte	Escaleras
1°01'15-1°06'04	5.3		Int	PMC	Fondo negro. Chica detrás de plástico transparente. Chica grita tratando de que la escuchen. Se señala el oído.	Fija	Corte	Música
1°06'04-1°12'24	13.1		Int	PP	Baño. Espejo. Luz procedente de espejo circular. Chica se mira al espejo. Se pinta como un mimo.	Fija	Corte	
1°12'24-1°16'06	14.1		Int/Día	PM	Luz ambiente procedente de ventana. Chica en la ducha. Agobiada.	Fija	Corte	Escaleras
1°16'06-1°18'00	2.2	3.1	Int	PMC	Fondo negro, Caja negra. Chica vestido de negro. Intenta salir de la caja-	Fija	Corte.	Música.
1°18'00-1°23'26	13.1		Int	PP	Baño. Espejo. Luz procedente de espejo circular. Chica se mira al espejo. Se pinta como un mimo.	Fija	Corte	
1°23'26-1°28'06	7.1		Int	PP	Espejo con letras escritas donde pone:"yo, me, mi, conmigo". Una chica escribe en él.	Fija	Corte	
1°28'06-1°35'00	15.1		Int/Día	PM	Baño. Paredes con palabras que ponen:"yo, me mi, conmigo"- Luz artificial baño. Chica metida en la bañera. Se pone unos auriculares.	Fija	Corte	
1°35'00-1°38'07	11.1		Int	PMC	Contraluz. Sombra de chica.	Fija	Corte	Escaleras
1°38'07-1°39'15	16.1		Int/	PP	Espejo circular. Chica mirándose al espejo.	Fija	Corte	
1°39'15-1°41'27	13.1		Int	PP	Baño. Espejo. Luz procedente de espejo circular. Chica se mira al espejo. Se pinta como un mimo.	Fija	Corte	
1°41'27-1°47'02	17.1		Int	PP	Chica se agarra del cuello.	Fija	Corte	
1°47'02-1°49'12	15.1		Int/Día	PM	Baño. Paredes con palabras que ponen:"yo, me mi, conmigo"- Luz artificial baño. Chica metida en la bañera. Se pone unos auriculares.	Fija	Corte	
1°49'12-1°56'11	16.1		Int/	PP	Espejo circular. Chica mirándose al espejo.	Fija	Corte	
1°56'11-1°58'30	13.1		Int	PP	Baño. Espejo. Luz procedente de espejo circular. Chica se mira al espejo. Se pinta como un mimo.	Fija	Corte	

1'58"30- 2'00"00	18.1		Int	PP	Chica con máscara cara. Se gira y mira a la cámara.	Fija	Corte	
2'00"00- 2'04"00	18.1		Int	PM	Fondo negro. Chica vestida de oscura Alguien interrumpe y le llama la atención para que se calle. Solo le interesa lo que habla vía móvil.	Fijo	Corto	

10.6. Anexo VI: Necesidades materiales y plan de trabajo

Un plan de trabajo es un documento donde se establece la fecha de grabación, así las secuencias que se van a rodar, con las características y detalles de iluminación, localizaciones y materiales necesarios.

Además, se realizó una tabla con los materiales durante el rodaje:

Necesidades materiales para rodaje	
Material	Lugar donde encontrarlo
Caja cartón grande (tipo Nevera)	Tienda electrodomésticos
Tela negra 3 x 3m	Tienda de telas
Máscaras	Tienda disfraces
Vasos de plástico blanco y transparente	Supermercado
Lana roja	Tienda de telas
Pintura blanca y negra cara	Papelería
Guantes de látex	Supermercado
Cables de diversos colores	Tienda electricidad
Plástico transparente de 3 x 3m	Droguería
Tempera negra	Papelería
Lienzo blanco de 1,50 x 1,20 m	Tienda Bellas Artes
Espejo redondo	Cristalería
Rotulador negro	Papelería
Cinta aislante negra	Papelería

A continuación se muestra el plan de trabajo o rodaje de los videos:

VIDEO A. Cara a. Sensación del universo exterior. 27/02/2012 – 04/03/2012								
Secuencia	Int/ Ext	Día/ Noc	Tipo Planos	Localiza ción	Decorado	Personaje	Material técnico	Otros
Gente espetando el autobús	Ext	Día	- PM pies de la gente	Calle	Natural	Desconocidos	Cámara Canon	
Gente subiendo y bajando del autobús	Ext	Día	- PP pies - PM pies gente	Calle	Natural	Desconocidos	Cámara Canon	
Coches pasando	Ext	Día	- PM coches pasando - PP coches	Calle	Natural	Desconocidos	Cámara Canon	
Gente en la calle	Ext	Día	- PM gente andando por la calle - PP. pies gente andando	Calle	Natural	Desconocidos	Cámara Canon	
Gente en la calle con nuevas tecnologías	Ext	Día	- PP gente con móvil. - PPP manos con tecnologías.	Calle	Natural	Desconocidos	Cámara Canon	
Paso de cebra	Ext	Día	- PM pies gente paso de cebra - PPP pies cruzando	Calle	Natural	Desconocidos	Cámara Canon	
Ciudad vacía	Ext	Día	- PG ciudad	Calle	Natural		Cámara Canon	
Gente bajando escaleras mecánicas	Int	Día	- PP pies bajando escaleras mecánicas	Metro	La del lugar	Desconocidos	Cámara Canon	
Gente sentada utilizando TIC	Int	Día	- PM gente sentada esperando el metro con TIC.	Metro	La del lugar	Desconocidos	Cámara Canon	
Gente esperando el metro	Int	Día	- PM gente esperando el metro de pie con TIC	Metro	La del lugar	Desconocidos	Cámara Canon	
Gente subiendo y bajando del metro	Int	Día	- PM pies de la gente subiendo y bajando del metro - PP subiendo - PP cuerpo gente subiendo	Metro	La del lugar	Desconocidos	Cámara Canon	
Puertas de metro se abren y cierran	Int	Día	- PP puertas del metro se abren y cierran	Metro	La del lugar	Desconocidos	Cámara Canon	

VIDEO B. Cara b. Sensación de la que se toma conciencia en ese momento. 05/03/2012 – 11/03/2012								
Secuencia	Int/ Ext	Día/ Noc	Tipo Planos	Localiza ción	Decorado	Personaje	Material técnico	Otros
Chica se levanta y coge el móvil	Int	Día	- PM chica durmiendo en la cama	Habitación	Cama Mesita Lámpara Móvil Sábanas azules	Chica	Cámara Canon	
Chica intentando hablar a una máscara	Int	Noche	- PPicado de la cama	Habitación	Cama Sábanas azules Mesita Máscara con cruz en la boca	Chica	Cámara Canon Luz mesita	
Chica utilizando un ordenador apagado	Int	Día	- PM chica de espaldas con ordenador - P. ligeramente contrapicado cara chica - PP cara	Habitación	Ordenador	Chica	Cámara Canon	
Chica intenta hablar con su madre que no la oye viendo. Ve TV apagada	Int	Día	- PP gestos chica - PM chica intentando comunicarse	Habitación	TV Sofá	Chica y madre	Cámara Canon	
Padre, madre e hija ven la TV sin señal	Int	Día	- PP tenedores mesa - PP vasos en la mesa - PP bocas comiendo - PP ojos	Salón	TV Vasos Tenedores Mesa de cristal	Madre Padre Hija	Cámara Canon	

Pareja sentada cada uno con un ordenador	Int	Día	- PG de los dos sentados utilizando tecnologías.	Salón	Mesa Ordenadores	Pareja	Cámara Canon	
---	-----	-----	--	-------	------------------	--------	--------------	--

VIDEO C. Cara c. Ideas objetivas con el mismo asociadas. 12/03/2012 – 18/03/2012

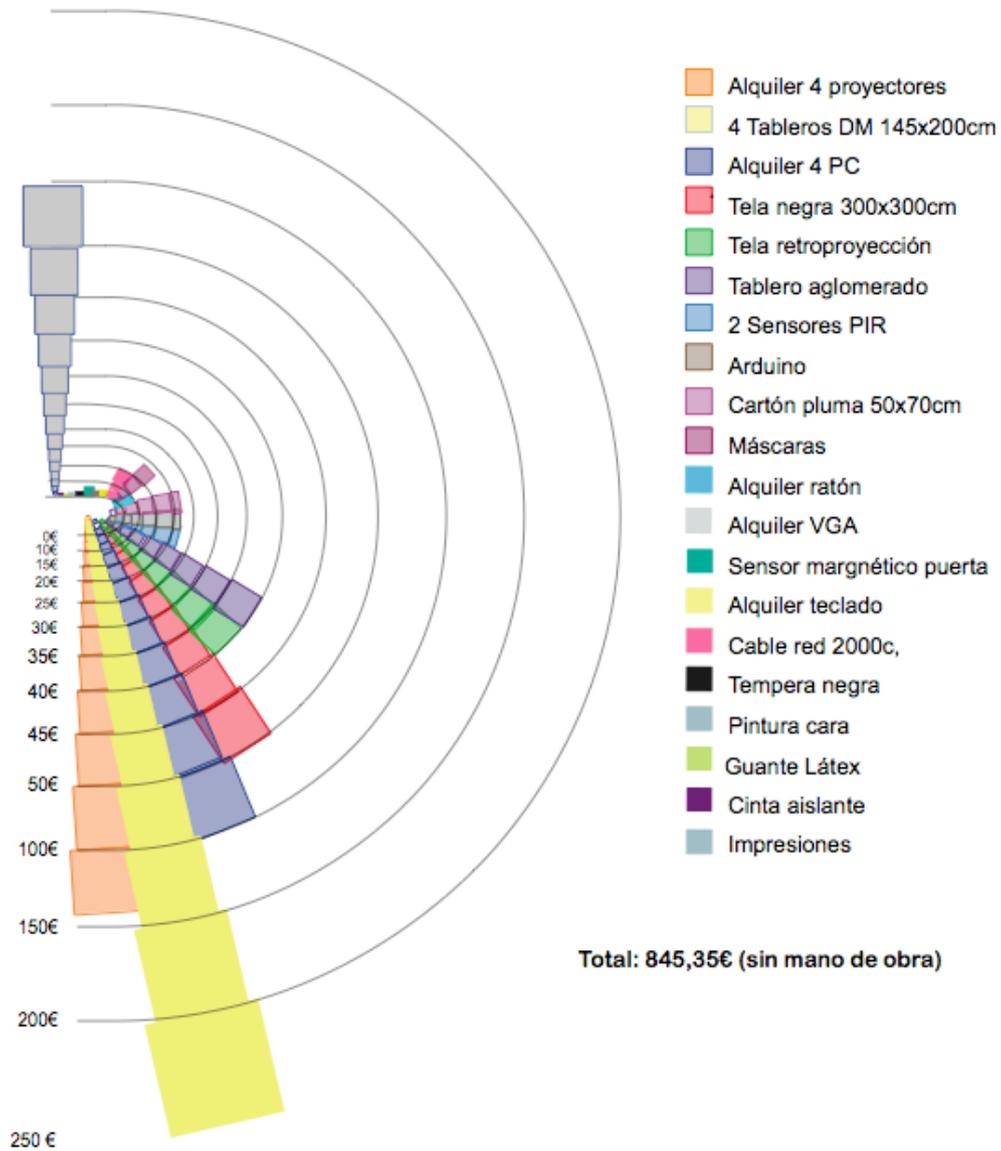
Secuencia	Int/ Ext	Día/ Noc	Tipo Planos	Localiza ción	Decorado	Personaje	Material técnico	Otros
Gente en la calle. Llega alguien y se separan de ella	Ext	Día	- P.M gente sentada. Usan móvil y MP4. - PM chica llega. Se sienta. - PP manos con móvil.	Calle	Natural	2 chicos 2 chicas	Foco 500W Cámara Canon	Ropa oscura
Amigos sentados en un restaurante al aire libre. Una persona trata de comunicarse	Ext	Día	- PM todos en la mesa. - PP mesa con manos y móvil. - PP.Boca hablando. - PP gestos manos.	Terraza al aire libre	Natural	1 chico 3 chicas	Cámara Canon	Ropa oscura
Amigos cada uno con un móvil	Int	Noche	- PM amigos hablando. Usan móvil	Habitación	Escenario negro	2 chicas 2 chicos	Foco 500W Cámara Canon	
Hija y madre en el coche. La hija trata de comunicarse. La madre sube la voz de la radio	Int	Día	- PP gestos manos - PP gesto mano subiendo la radio	Coche		Chica Madre	Foco 500W Cámara Canon	
Chico entra en metro con móvil en la mano	Int	Día	- PM en el metro - PP mano pasando el ticket.	Metro	El del lugar	Chico	Cámara Canon	
Persona le habla a la otra	Int	Noche	- PP lateral persona hablándole a otro al oído	Habitación	Fondo negro	4 Personas	Foco 500W Cámara Canon	Ventilador Ropa oscura

VIDEO D. Cara d. Ideas subjetivas con el mismo asociadas. 19/03/2012 – 25/03/2012								
Secuencia	Int/ Ext	Día/ Noc	Tipo Planos	Localiza ción	Decorado	Personaje	Material técnico	Otros
Chica durmiendo delante de cubo	Int	Noche	- PM chica durmiendo. Se despierta - PPicado chica	Plató	Fondo negro	Chica	Cámara Canón Luz azul	Caja cartón
Pintándose la cara como un mimo	Int	Día	- PP boca pintándose	Baño	Espejo	Chica	Cámara Canon Luz azul	
Se baña con una venda	Int	Día	- PM carretera	Calle		Chica		
Chica metida en cubo delimitado	Int	Día	- PP de cuerpo entre líneas	Escenar io	Escenario negro Cinta	Chica	Cámara Canon Luz azul	
Chica duchándose agachada	Int	Día	- PG ducha con chica	Baño	Baño	Chica	Cámara Canon Luz azul	
Se golpea	Int	Día	- PP golpeándose - PP mano	Habitaci ón		Chica		
Llora	Int	Día	- PP ojos de frente - PP gritando			Chica		

Comunes a todos los videos. 25/03/2012 – 02/04/2012								
Secuencia	Int/ Ext	Día/ Noc	Tipo Planos	Localiza ción	Decorado	Personaje	Material técnico	Otros
Chica detrás de plástico transparente agobiada	Int	Noche	- PM chica intentando salir del plástico	Plató	Fondo negro y plástico transparente	Chica	Cámara Canon	Plástico transparente
Chica se pone máscara	Int	Noche	- PM cara poniéndose máscara	Plató	Fondo negro	Chica	Cámara Canon Luz azul	Máscara
Se baña con una venda	Int	Día	- PM carretera	Calle	Baño	Chica		
Máscaras colgando hilo	Int	Noche	- PG máscaras - PPP bocas y ojos máscaras	Plató	Escenario negro Cinta		Cámara Canon Luz azul	Máscaras
Manos atadas con cables	Int	Noche	- PP Manos atadas	Plató	Escenario negro	Chica	Cámara Canon Luz azul	Cables
Contraluz cuerpo	Int	Noche	- PM sombra cuerpo	Plató	Lienzo blanco	Chica	Cámara Canon Dos luces laterales Una luz detrás	Lienzo
Colocándose cruz en la boca	Int	Día	- PP.Boca poniéndose una cruz	Baño	Baño con espejo	Chica	Cámara Canon Dos luces azules	Cinta aislante
Chica grita	Int	Día	- PP boca gritando	Plató	Fondo negro	Chica	C	

10.7. Anexo VII. Presupuesto

Presupuesto gráfico



10.8. Anexo VIII. Permiso grabación

Este es el permiso de grabación solicitado para el rodaje de parte de los videos en el interior del metro de Valencia.



AUTORIZACIÓN

Por la presente se autoriza a Beatriz Escribano DNI 04618418 H Estudiante del Master de Artes Visuales y Multimedia en la Universidad Politécnica de Valencia, a grabar en las instalaciones de FGV, del domingo 22 de Abril al martes 24 en las instalaciones de Metro Valencia de Facultats, Alameda, Aragón, Colón, Ángel Gimerá, Xativa, Bailén, Sant Isidre, Salt de l'aigua con horario de 9:00 a 13:00 y de 16:00 a 20:00 indistintamente en las distintas paradas, con el fin de realizar el proyecto fin de Master con su tesina sobre espacios de incomunicación y espacios de tránsito .

Se adjunta plan de rodaje previsto

Esta autorización es válida para los días 22,23 y 24 de Abril .

Por lo tanto se ruega que se faciliten la realización de los trabajos arriba citados en las instalaciones de Metrovalencia a :

Beatriz Escribano DNI 04618418

Atentamente,

Juan Carlos Murillo
Dirección de Comunicación

Valencia, a 17 de Abril.

10.10. Anexo XIX: Otra bibliografía utilizada

- AUGÉ, M.: *¿Por qué vivimos?*. Gedisa. Barcelona. 2004.
- BENJAMIN, W.: *Discursos Interrumpidos I*. Taurus. Buenos Aires. 1989.
- CHION, M.: *Cómo se escribe un guión*. Ed. Cátedra. Colección Signo e imagen. España. 1985
- CHION, M.: *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós Comunicación 53. Barcelona. 1993.
- DELEUZE, G. y GUATTARI, F.: *Rizoma (Introducción)*. Pretextos. Valencia. 2003.
- GARCÍA BLANCO, Á.: *La exposición, un medio de comunicación*. Ed. Akal. Colección Arte. Barcelona. 1999.
- HUAYLUPO ALCÁZAR, J.: *La incomunicación social en la globalización de las técnicas comunicativas*. Revista Ciencias Económicas,28. 2010.
- JIMÉNEZ, J.: *La vida como azar*. Mondadori. Madrid. 1989.
- KUSPIT, D.: *Arte digital y Videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Circulo de Bellas Artes. Madrid. 2006.
- LYOTARD, J.F.: *La condición postmoderna*. Cátedra. Madrid. 1984.
- MANOVICH, L.: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós Comunicación 163. Madrid. 2005.
- MURILLO, S.: *El mito de la vida privada. De la entrega al tiempo propio*. S.XXI editorial. Madrid. 1996.
- PONDE, V.: *Instrucciones para mirar el silencio*. Ediciones A/Z. Valencia.1999.
- REVISTA DEFORMA: *Arte, Diseño y Comunicación*. Nº3. 2012.
- SIMMEL, G.: *Filosofía del Dinero*. Instituto de Estudios Políticos. Madrid. 1976

Otras fuentes: Webgrafía

Archivo multimedia <<http://www.ubu.com>>

Archivo multimedia <http://www.medienkunstnetz.de>

Arduino: <http://arduino.cc/es/>

Dan Graham / Pavilions:

<http://elementosdecomposicion.wordpress.com/2012/04/12/dan-graham-pavillions/>

Dfuse: <http://www.dfuse.com/>

Ecopuerto: <http://www.ecopuerto.com/html/infhtml/382-urbanismo.html>

E- Flux: <http://www.e-flux.com/>

Hillerbrand&Magsamen: <http://www.hillerbrandmagsamen.com/index.html>

Media Art Net: <http://www.mediaartnet.org/>

Pure Data: <http://puredata.info/>

Remedios Zafra: <http://www.remedioszafra.net/textos.html>

Video Data Bank: <http://www.vdb.org/>

Video Art Net:

http://videoart.net/home/Artists/ArtistByCategories.cfm?Category_ID=11

