

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

En la Nube

Paula Pérez Ortiz

Producción de Televisión y Medios Digitales

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Lcda. Producción de TV y Medios Digitales

Quito, 23 de julio de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

En la Nube

Paula Pérez Ortiz

Nombre del profesor, Título académico

Javier Arano, MFA

Quito, 23 de julio de 2020

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Paula Pérez Ortiz

Código: 00128147

Cédula de identidad: 1717215170

Lugar y fecha: Quito, 23 de Julio de 2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

En la Nube es un proyecto de serie documental de seis episodios que documentan cómo la sociedad ha evolucionado a través de la era digital en los últimos años y las dificultades de los usuarios para adaptarse a los cambios abruptos que las nuevas tecnologías traen todos los días. Explora este tema a través de varios aspectos del cambio digital, y se concentra en un tema que ha sido consecuencia de la transformación, considerando de cerca el elemento humano. La serie tiene como objetivo arrojar luz sobre un tema que con demasiada frecuencia que no se ha profundizado.

Palabras clave: Digitalización, Innovación, Medios Digitales, Documental, Vida Virtual.

ABSTRACT

En la Nube is a six-episode documentary series project that documents how society has evolved through the digital age in recent years and the difficulties of users for the abrupt changes that new technologies bring every day. It explores this theme through various aspects of digital change, and concentrates on a theme that has been a consequence of transformation, a close consequence of the human element.

Key words: Digitization, Innovation, Digital Media, Documentary, Virtual Life

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE FIGURAS.....	8
ÍNDICE DE TABLAS.....	9
INTRODUCCIÓN.....	10
JUSTIFICACIÓN.....	12
DESARROLLO.....	15
Ficha Técnica.....	17
Outline de los Capítulos.....	17
Propuesta de Dirección.....	23
Propuesta de Fotografía.....	26
Propuesta de Sonido.....	27
CONCLUSIONES.....	28
BIBLIOGRAFÍA.....	29
ANEXOS.....	31

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Escaleta.....	32
Tabla 2. Cronograma.....	35
Tabla 3. Presupuesto	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Referencia Joseba Elorza.....	24
Figura 2. Referencia Camsite.....	25
Figura 3. Referencia de Edición.....	25
Figura 4. Referencia de Entrevista.....	26
Figura 5. Referencia de Estética Nostálgica.....	26
Figura 6. Moodboard.....	29

INTRODUCCIÓN

El Internet y las tecnologías de información y comunicación son ahora partes fundamentales de nuestra vida diaria y se han extendido por todo el mundo. La cantidad de personas en línea se ha disparado desde alrededor de 10 millones de personas usuarias de Internet en 1995 a casi 4.1 mil millones de personas en la actualidad, es decir, más de la mitad de la población mundial. (CIA, *THE WORLD FACTBOOK*, 2020)

El resultado es un universo de datos en constante expansión: miles y miles de millones de mensajes de texto y correos electrónicos, publicaciones y tweets de Facebook, imágenes de Snapchat y fotos de Instagram. El flujo de datos es tan vasto que el 95 por ciento de toda la información existente en el planeta está digitalizada y la mayor parte está accesible en Internet. (Hilbert & Lopez, 2011) Sólo en YouTube, la cantidad de contenido que se carga cada semana es el equivalente a aproximadamente 180,000 películas, lo que significa que YouTube ahora genera más contenido en promedio en una sola semana que todos los programas de cine y televisión que Hollywood ha producido en toda su historia. Y esa es solo una aplicación, YouTube. En total, ahora se estima que el 90% de toda la información de datos jamás creada en la historia del mundo se ha creado en los últimos dos años.

Cuando notamos la gran cantidad de contenido al que tenemos acceso, y qué tan rápido han ocurrido estos cambios, no hay duda de que estamos viviendo una revolución de comunicación de una magnitud nunca antes vista. Podemos compararlo con la manifestación del lenguaje y el habla en los humanos, o la invención de la imprenta; porque estas

tecnologías de comunicación fueron tan poderosas que alteraron la forma en que se desarrolló nuestra especie.

Entonces, ¿qué hemos hecho con este acceso sin precedentes a infinitas cantidades de información accesibles en todo momento? Esta pregunta no podría ser más crucial cuando hablamos sobre el Internet, especialmente teniendo en cuenta cuán rápida y fundamentalmente transformó prácticamente todos los aspectos de la comunicación humana. En nuestro mundo, la velocidad y el ritmo de la vida moderna están aumentando a un ritmo cada vez más acelerado.

Internet es el avance más crucial dentro de la era de la Información porque esta red global de computadoras proporciona una forma de comunicación, que es ubicua e interactiva, trascendiendo el espacio. Entonces podemos decir que gran parte de la humanidad ahora está casi completamente conectada. Esta serie documental es una respuesta a estas circunstancias. Porque que el acceso a las tecnologías de la información es cada vez más importante para ser parte del mundo globalizado, además del acceso a información sobre cómo funciona.

JUSTIFICACIÓN

La vida digital revolucionó todas las dimensiones de nuestro trabajo, entretenimiento y vida en el hogar. Louis Rosetto lo explica así: “Digital technology is so broad today as to encompass almost everything. No product is made today, no person moves today, nothing is collected, analyzed or communicated without some ‘digital technology’ being an integral part of it. That, in itself, speaks to the overwhelming ‘value’ of digital technology. It is so useful that in short order it has become an integral part of all of our lives. That doesn’t happen because it makes our lives miserable.” (Anderson & Rainie, 2020)

Lo que intento hacer con este análisis es observar cómo el Internet afecta a ciertas relaciones sociales específicas, ya que, como cualquier otra tecnología, ésta no produce efectos por sí misma; sino por la forma en que es usada. El internet es interactivo, global y local, cambiante y los efectos que llegue a tener son todavía inciertos. Lo que está claro es que sin Internet no habríamos visto el desarrollo a gran escala de las redes como mecanismo fundamental de la estructura social que vivimos, y tal cambio drástico en todos los ámbitos de la vida social.

La única manera de navegar este paisaje tan complejo es concentrarnos en nosotros mismos. A esto se le llama individualización, y aunque pensemos que nos llevará inevitablemente al aislamiento total, el acceso a las redes nos une a personas que comparten nuestros intereses en nuevos tipos de comunidades, llamado: individualismo en red. (Rainie & Wellman, 2012)

En este sistema operativo, los sujetos ejercen su autonomía a través de sus creaciones e interacciones. Y algunas personas se convierten en líderes dentro de su red.

Ellos cambian su entorno al emprender, cambiando así el entorno de trabajo y en el mercado; al estar informados de lo que consumen cambian los medios de comunicación porque se convierten en audiencia activa y llegando incluso a cambiar el curso de ellas. Los estudiantes y profesores cambian poco a poco el ámbito educativo al tener que implementar la tecnología dentro de su currículum. Las personas pueden cambiar el ámbito político, social e incluso personal, al tener cada vez más interacciones en redes sociales y el uso cada vez más elevado de sitios de pornografía y trabajo sexual en Internet. Por lo que paradójicamente, la vida virtual se vuelve más social y llena que la vida física.

Debido a que las personas se sienten cada vez más cómodas en la web, los proveedores de bienes y servicios, las personas que trabajan en marketing, el gobierno y la sociedad en general, están migrando hacia el Internet. Eso significa que en las redes que las personas construyen por sí mismas y para sí mismas, lo que se está creando día a día con cada uso es nuestra propia libertad de crear nuestra autonomía. Es ahí donde podemos hacer un cambio y convertirnos en líderes dentro de nuestra red. Al comprender esta cultura cambiante podemos influir en ella. Además, es la única manera de disipar los miedos y mitos de quienes toman decisiones sin conocerla. Esta serie tiene el objetivo de orientar a sus espectadores a un discernimiento más claro de la sociedad de redes, esta forma abierta de organización social que transmite lo mejor y lo peor de la humanidad y que es la base sobre la cual la cultura está evolucionando.

No creo que sea demasiado pronto para decir que la pandemia global de COVID-19 probablemente será uno de los eventos definitorios de nuestra generación, y que tendrá implicaciones que durarán hasta bien entrada la década. La situación está cambiando

rápidamente. El porcentaje de personas en cuarentena en la mayoría de países ha sido alto. Mientras tanto, muchas personas se enfrentan a nuevos desafíos de trabajar de forma remota a tiempo completo.

Eso significa que el uso de Internet ha aumentado también considerablemente. Esencialmente, las personas están conciliando las realidades de nuestro mundo interconectado y lo difícil que es separarse temporalmente de los demás físicamente. Al estar atrapados en casa durante la pandemia de coronavirus, con los cines cerrados y sin restaurantes para cenar, las personas han pasado sus vidas en línea, y podemos analizar cómo nos obligó a considerar una vida digitalizada.

DESARROLLO

La tecnología conlleva nuevos desafíos, entre ellos desarrollar nuevas destrezas necesarias para navegar en este espacio. Parte de estas destrezas es el Alfabetismo Digital. El internet ha transformado nuestro entorno a una velocidad acelerada, y esto significa que nuestra percepción del mundo es completamente diferente a cualquier generación pasada. Porque vivimos, de alguna manera en un mundo distópico, y como individuos o como sociedad podemos sentirnos abrumados por la profundidad del cambio. Pero contenido informativo como éste disipa mitos que pueden existir.

Para comprender los efectos de Internet en la sociedad, debemos recordar que la tecnología se produce basada en las ideas, valores, intereses y conocimiento de sus productores, desde su inicio hasta su consumo, las personas responsables dejan su huella. Además de eso, los usuarios no sólo adoptan la tecnología, sino que también se apropian de ella y la cambian dependiendo de sus necesidades. Por eso, evaluar es tan complicado, porque existe una interacción constante entre las dos partes, que las hace evolucionar. Por ejemplo: cuando hablamos de Interacción, no sólo nos referimos a una reunión física entre dos personas, sino que ahora puede significar un encuentro a través de múltiples plataformas.

El Alfabetismo Digital está definido como: “the ability to use information and communication technologies to find, evaluate, create, and communicate information, requiring both cognitive and technical skills” (Visser, 2012, párrafo. 2). Este conocimiento es crucial porque en el mundo actual vemos al Internet como una fuente primaria de información. Las personas que están alfabetizados digitalmente saben cómo encontrar y consumir contenido digital. Saben cómo crear, comunicarse y compartir contenido digital

con autonomía. Parte de esto es comprender los conceptos básicos de la seguridad en Internet, cómo crear contraseñas seguras, comprender y usar la configuración de privacidad y saber qué compartir o no en las redes sociales. Entender los peligros del ciberacoso y buscar detener este y otros abusos. En el mundo digital actual, casi todas las carreras requieren comunicación digital en algún momento, por lo que informar a las personas interesadas para encontrar, evaluar, comunicar y compartir contenido en línea de manera efectiva y responsable es clave.

Eso significa que hay una re-estructuración de las relaciones sociales: relaciones de comunidad, con otros y con instituciones, y con nosotros mismos. La nueva estructura social que se ha generado gracias a la tecnología es menos local y más global, esto ha transformado la cultura. Esta requiere que nos planteemos conceptos más complejos. Porque el Internet está estructurado por redes y las comunica entre sí. Estas redes crecen de manera rizomática y se entretajan sin fronteras. La serie se plantea como una exploración de distintos temas originados por esta re-estructuración. Por ejemplo, el Social Commerce, que existe netamente en redes sociales; o las preocupaciones que conlleva el Big Data. No serían preocupaciones si no fuera por el nivel de interconectividad que existe.

Ficha Técnica.

Título	En la Nube
Dirección	Paula Pérez Ortiz
Capítulos	6
Duración	30 minutos .
Tiempo de Producción	Pre Producción: 2 meses. Producción: 1 mes. Post Producción: 1 mes.
Audiencia	Personas de 20 a 45 años. Interés en la tecnología y en temas de actualidad.
Formato	Serie documental de televisión.
Género	Documental.
Idioma	Español.

Outline de los Capítulos.**1. Trabajo Sexual: Cam Models.**

En los últimos años, el papel de las tecnologías digitales ha facilitado el crecimiento del comercio sexual. El Internet da forma a nuevos tipos de interacciones para los trabajadores sexuales y también influye en cómo ellos usan Internet para maximizar

las ganancias y reducir los riesgos. Sin embargo, no podemos solamente centrarnos en los aspectos positivos del trabajo sexual basado en Internet ignorando los nuevos peligros que surgen en línea. El trabajo sexual es una dicotomía complicada, así que para pintar un retrato completo debemos recordar que, mientras es casi omnipresente, en ciertas formas como la pornografía, es también uno de los temas más tabú en la sociedad. Y debido a la disponibilidad que ofrece el Internet y a conexiones web cada vez más rápidas se está volviendo más inmersivo que nunca. La accesibilidad hace que se vuelva difícil de evitar y la autonomía dentro del Internet hace que sea atractivo para personas que no se lo hubieran planteado antes.

Antes de la pandemia de coronavirus, algunas cam-models también participaban en otras formas de trabajo sexual, como ser strippers, trabajar en pornografía o servicios de escorts. Otros trabajaban en bares por la noche, mientras que algunos tenían trabajos de oficina. Ahora, muchos tienen un trabajo, online. Y ya que incluso más personas no tienen ni un solo trabajo, muchos postean online diciendo que ser cam-model es su única opción en este momento.

Lo que quiero lograr con esta investigación es generar una conversación comprensiva y respetuosa sobre el trabajo sexual y todas sus facetas en el mundo online. Ya que por ser un tema tabú, la información es casi inexistente.

2. Sociedad: Participación política.

“In the digital era, political institutions, activities and relationships are increasingly mediated and shaped by the technologies of information and communication. (...) the impact of the Internet and related technologies on the

core activities and institutions of government and politics and considers whether the developing use of these technologies serves to reinforce, undermine or otherwise alter traditional political models or patterns of behaviour.”

La revolución digital produjo cambios drásticos con resultados significativos en todo el mundo, principalmente a través del acceso a la información, y más oportunidades de participación cívica en redes sociales hacia grupos más amplios. El impacto de la transformación digital en la participación política se centra en el reajuste de los procesos democráticos, como la representación pública, la integridad electoral y la estructura de las instituciones públicas; además de considerar la confianza de los servicios centrales del gobierno.

El potencial democratizador del Internet ha sido comprometido, por la era en la que vivimos, donde crecen los *fake news* y las burbujas de opinión. El auge de las redes sociales como fuente de información primaria está aislando a los usuarios en burbujas de ideologías similares y eleva a las noticias falsas a expensas del periodismo real. Esto significa que las nuevas formas de participación disponibles en las democracias del siglo XXI no son solo una oportunidad, sino también un desafío, para los ciudadanos de todas partes, de seguir luchando por construir mejores sociedades.

3. Economía: Social Commerce.

Desde compras masivas hasta compras en línea, las personas están cambiando lo que están comprando, cuándo y cómo. Por ejemplo: Durante la pandemia, a medida que más ciudades entraron en cuarentena, se ordenó a las empresas no esenciales que

cierren, y las personas generalmente evitan los lugares públicos. Limitar la compra de todo lo esencial, pero necesario, se está convirtiendo en una nueva normalidad. Las marcas tienen que adaptarse y ser flexibles para satisfacer las necesidades cambiantes.

Ahora las personas utilizan las redes sociales como fuentes primarias de información y de comunicación. Es por eso que hay un crecimiento de la tendencia de publicitar en estos sitios, y no sólo eso, sino también a comprar dentro de estas plataformas. Las líneas son borrosas entre comercio y social.

4. Educación: Cursos Especializados.

La forma tradicional de la educación ha cambiado muy poco. Entonces, enfrentándonos a una red de información tan vasta como el Internet tenemos que analizar qué implicaciones conlleva. ¿Qué formas dominantes de educación basada en Internet han surgido en los últimos 20 años?, ¿Cómo se relaciona el potencial educativo de Internet con las realidades de su uso?, y lo más importante es, si vale la pena tal cambio que fue puesto en evidencia en la pandemia. Con este cambio repentino hacia las aulas virtuales en muchas partes del mundo, algunos se preguntan si la adopción del aprendizaje en línea continuará persistiendo después de la pandemia y cómo tal cambio impactaría el mercado educativo mundial.

Sin embargo, hay desafíos que superar. Algunos estudiantes sin acceso a Internet o la tecnología necesaria para su estudio luchan por participar ser parte del aprendizaje digital y esta brecha se observa entre países y entre los niveles de ingresos dentro de los países.

5. Salud: Privacidad de datos.

¿Y qué hay del ámbito de la Salud? En un mundo globalizado, las políticas sobre la Salud dependen cada vez más de los avances tecnológicos y del libre flujo de la comunicación. Aunque tal vez siempre necesitaremos profesionales médicos quedan muchas dudas sobre qué será reemplazado o cambiado por la tecnología. Ya se está produciendo un cambio, y algunos aspectos en la atención médica empiezan a causar preocupación.

Todos queremos información más rápido y con el menor esfuerzo posible. A medida que la tecnología progresa, también lo hacen las expectativas de los usuarios. Esto está impulsando la innovación en el acceso a los registros de salud digitales y, junto con esto, hay una preocupación constante por la privacidad y la seguridad, debido al Big Data.

“The benefits of big data should not come at the expense of data privacy rights or be used for purposes other than those originally intended.⁵ We recognize the range of ethical issues related to the collection, sharing, repurposing and misuse of big data, and acknowledge that biased and unrepresentative data can contribute to increasing the gap between those who benefit and those who are left behind (...) Digital innovations for health are not always driven by those who should ultimately benefit or who have expertise in conducting ethical and equitable public health research and programmes.” (Bustreo & Tanner, 2020)

Dada la variedad de enfermedades o dolencias que existen, combinado con las miles de variables de cada paciente, es sorprendente que la atención médica se haya automatizado tanto. Además, que la mayoría de los servicios de atención médica no fueron diseñados para hacer frente al crecimiento tan acelerado de la población.

6. Arte & Entretenimiento: Arte Digital.

A medida que el mundo se vuelve digital, estamos entrando en un mundo virtual donde todo lo material está siendo absorbido por lo digital. Está cambiando la forma en que pensamos, imaginamos, creamos y vivimos. Ha tocado nuestras mentes y afecta cómo nos expresamos a través del arte. Sin embargo, la era digital no está matando el arte. Lo está transformando. Hay una nueva área donde la tecnología y el arte se fusionan y crean una nueva identidad natural.

Antes de los años 1500, el arte se usaba como una identidad cultural de la iglesia, un gobernante o un noble rico que encargaba la pieza. Permanecía en la casa de alguien o colgado en las ventanas de la iglesia local y sólo podía ser visto por quienes podían ingresar a este espacio. Luego, con el auge del Renacimiento, el arte explotó. Se convirtió en algo deseado y valorado. Esto extendió la cultura visual en todo el mundo, pero los lienzos todavía estaban contenidos para aquellos que tenían acceso físico a él. Sin embargo, ahora en la era digital, el arte puede ser visto por todos y por cualquiera. Los artistas ahora pueden subir sus piezas en línea y que millones de personas las vean en todo el mundo. Conecta a personas que nunca antes se habían conectado y alienta a más personas a interesarse en el mundo del arte. En última

instancia, la era digital ha ampliado los límites de la creatividad y ha otorgado poder y licencia artística a todos.

Además, podemos ver que debido a la pandemia las ferias, espectáculos, exhibiciones y festivales llenos de gente son historia, reemplazados por shows, recorridos y paneles en Zoom. Entonces, en un mundo completamente digitalizado, al menos por el futuro más cercano, ¿Que oportunidades tenemos? Y cuando finalmente emerjamos, ¿cuál será el cambio?

Propuesta de Dirección

Esta serie documental investiga el impacto de la revolución digital en nosotros, como especie. Mi propuesta es delinear los efectos colectivos y visibles, así como los personales e íntimos, para ofrecer un retrato completo y con el que la audiencia pueda conectarse. Cada episodio tendrá un tema general, y un sub-tema, sobre un fenómeno del tema general, que haya nacido exclusivamente del Internet; por ejemplo: El Arte y el Arte Digital.

Para ilustrar las particularidades de vivir en un mundo virtual, además de uno físico; propongo una narrativa clara y concisa, con elementos variados. Para introducir el argumento de la serie, todos los episodios serán iniciados con una animación tipo collage y voice-over, que describe al tema general y conduce al sub-tema; del que trataremos durante el episodio. La animación está inspirada por las obras de Joseba Elorza, quien fusiona imágenes históricas, fotografía, ciencia ficción y humor para crear mundos surrealistas que son extraños y nostálgicos.



Figura 1: Referencia Joseba Elorza.

La estética de la serie está influenciada por los elementos más tangibles de la digitalización: las ventanas y páginas de sitios web, para poder hacer una conexión clara e inmediata del mundo al que entramos y establecer una familiaridad con algo que todos conocemos. Mientras vamos explorando las distintas facetas del tema vamos a ir navegando a través de esta ventana ligada a cada tema, por ejemplo, en el episodio piloto será una página de Cam Shows.

Lo que quiero lograr con esto es que cada episodio pueda verse en conjunto y también por sí solo. Muchas veces la audiencia puede sentirse abrumada por la posibilidad de tener que poner su atención en una serie completa; pero si los episodios pueden ser vistos individualmente, independientemente de los otros, eliminamos esta presión. En una época en donde hay tanta competencia por la atención de los consumidores, creo que esta será una importante ventaja.

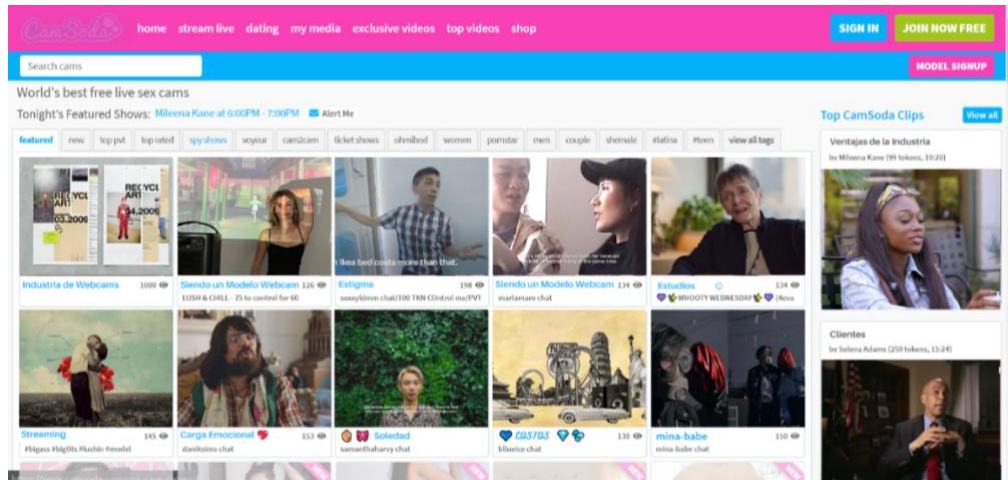


Figura 2: Referencia Camsite.

Mis referencias son el contenido tipo *explainer* de Vox Media, en dónde el enfoque del reportaje es el *Cómo* y el *Por Qué*, y no está concentrado en *Cuándo*, *Dónde*, *Quién*. Para que el espectador al ver la serie sienta una experiencia familiar, dado que nuestra vida virtual generalmente queda en la pantalla de nuestros dispositivos, quiero que se simule la interactividad. Mi propuesta para este fin es que el estilo de edición se asemeje ligeramente a ventanas pop-up de Internet. Sobrepuestas, dándonos diferentes tipos de información.



Figura 3: Referencia de Edición.

La presentación de los datos y contenido histórico será a través de animaciones de distinto tipo y también a través de imágenes de archivo. Sin embargo, también es importante para mí presentar de una manera especial las experiencias humanas, que serán presentadas en entrevistas y narraciones de su vida diaria. Para contrastar los datos e información que ofrece el episodio, también se usará una estética nostálgica especialmente en las tomas cercanas.



Figura 4: Referencia de Entrevista.



Figura 5: Referencia de Estética Nostálgica.

Propuesta de Fotografía

En cuanto a la fotografía, esta será más evidente en las entrevistas. Estas serán realizadas en el propio espacio elegido del sujeto, sea su hogar o su lugar de trabajo, dependiendo de dónde se sientan más cómodos, ya que se puede obtener información sobre su personalidad de cada detalle del fondo; ya sea una persona limpia o desordenada, el color de las paredes, las obras de arte y la decoración, incluso hasta el tamaño de la habitación que utilicemos para la entrevista.

Para la entrevista tipo *talking head* el fondo estará desenfocado para dar una sensación de profundidad y concentrar la atención en el tema, por lo que la información disponible puede

ser bastante mínima y puede ser solo un mensaje subliminal que la audiencia capta debido al color paleta del fondo o el tipo de entorno en el que vemos a la persona. Se tendrá mayor información durante los recorridos que tomaremos con cada persona a través de su espacio. Solamente utilizaremos una cámara, con la cual se harán las entrevistas, el recorrido y el B-Roll.

Los entrevistados estarán ubicados en el plano de acuerdo a la Ley de Tercios, y ocasionalmente en el centro del cuadro. Todos los sujetos, sin importar su condición de experticia, estarán enmarcados de la misma manera para resaltar que todas las experiencias relatadas son de igual importancia

Propuesta de Sonido

Se utilizará música ambiente para la explicación de datos y figuras, y para la narración de historia. Esta música ambiente será de género Vaporwave, Lo Fi, y tipos similares que se caracterizan por tener su nacimiento y crecimiento en el Internet. Además de tener elementos electrónicos, también usan piezas que pueden ser consideradas nostálgicas, por lo que es consistente con el mensaje e incluso la estética general que intento evocar.

Las entrevistas serán enfocadas en la narración, sin música de fondo para poder concentrarnos en lo que dicen los sujetos.

CONCLUSIONES

- La investigación fue para mí la parte más crucial del proceso, porque a pesar que la serie expone una gran cantidad de información, no quería que se percibiera como una serie educativa. Por eso la inclusión de elementos emocionales lo humaniza y hace que cada persona se identifique con distintas partes de cada episodio según su subjetividad.
- Es importante sacar provecho de cada minuto que podemos presentar visualmente. Cada segunda cuenta, por eso tenemos que comunicar a través del formato, sonido, edición, además del diálogo y entrevistas. Eso fue para mí un reto del que disfruté mucho, lograr unir la estética que imaginaba con los datos.
- La elección de los temas fue absorbente, ya que sentí que, si no encontraba algo de lo que en realidad quisiera aprender y conocer, no lo iba a explorar por completo. Sin embargo, disfruté mucho del proceso porque al conversar con distintas personas me di cuenta que mi punto de vista de curiosidad es tan válido como un punto de vista de conocimiento. Por eso elegí el capítulo de Trabajo Sexual, porque era del que menos encontré información.




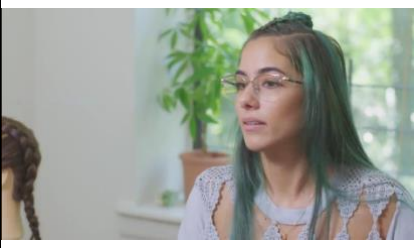

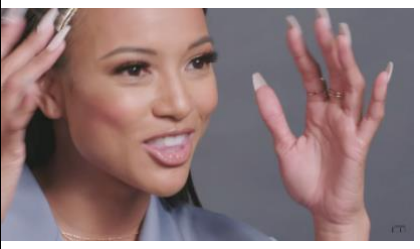
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- THE WORLD FACTBOOK :: FIELD LISTING :: INTERNET USERS. (2018, Febrero 01). Recuperado de: <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/fields/204.html>
- Hilbert, M., & Lopez, P. (2011). The World's Technological Capacity to Store, Communicate, and Compute Information [Abstract]. *Science Magazine*, 332(6025), 60-65. doi:10.1126/science.1200970
- Visser, Marijke. "Digital Literacy and Public Policy through the Library Lens." *Maine Policy Review* 22.1 (2013) : 104 -113, Recuperado de: <https://digitalcommons.library.umaine.edu/mpr/vol22/iss1/27>.
- Rainie, L., & Wellman, B. (2012). *Networked: The New Social Operating System*. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press. doi:10.2307/j.ctt5vjq62
- Anderson, J., & Rainie, L. (2020, Julio 07). Stories From Experts About the Impact of Digital Life. Recuperado de: <https://www.pewresearch.org/internet/2018/07/03/stories-from-experts-about-the-impact-of-digital-life/>
- Wertz, J. (2019, Junio 25). Why The Rise Of Social Commerce Is Inevitable. Recuperado de: <https://www.forbes.com/sites/jiawertz/2019/06/25/inevitable-rise-of-social-commerce/>
- Rabouin, D. (2016, Enero 16). Camming Gives Internet Porn Fans a Personal Touch. Recuperado de: <https://www.newsweek.com/camming-internet-porn-personal-touch-416577>

- Bishop, K. (2020, Mayo 11). Coronavirus Has Scrambled the Sex and Porn Industry. Cam Girls Are Cashing In. Recuperado de: <https://observer.com/2020/05/cam-girls-on-the-rise-coronavirus-porn/>
- Bustreo, F., & Tanner, M. (2020). How do we reimagine health in a digital age? *Bulletin of the World Health Organization*, 98(4), 232-232. doi:10.2471/blt.19.235358
- Tredinnick, L. (2008). *Digital Information Culture: The Individual And Society In The Digital Age*. Chandos Publishing.
- VoxCreative. (2020, Junio 22). *Vox Media Presents the Content Format That Could – Scaling Understanding Despite All Odds* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HlvbE617J7g>

Tabla 1. Escaleta.

Escena	Video	Contenido	Referencia
INTRO	Animación tipo collage		
Definición	Animación de Camsite Archivo	Definición del término Camgirl.	
Relato Personal	Entrevistas Cam Model 1 y Cam Model 2 Cliente 1 y Cliente 2 Experto 1 y Experto 2	Snippets entrevistas.	
Ventajas del trabajo por CAM MODELS.	Entrevista Cam Model 1 y Cam Model 2	Transición de otras ramas del trabajo sexual. Ventajas de flexibilidad de tiempo y alto margen de ganancia.	
Modelo de Negocio	Entrevista Experto 1	Inversión personal vs. Sistema de Estudios Internacional.	

<p>Costos Hundidos</p>	<p>Entrevista Cam Model</p>	<p>Gastos sin resultados directos, pero necesario. No puede ser recuperado.</p>	
<p>Industria</p>	<p>Animación (Simulador de como se mueve la industria.)</p>	<p>Camino de flujo de dinero desde el cliente hacia el/la modelo pasando por la empresa de Streaming y estudio de modelaje.</p>	
<p>Clientes</p>	<p>Entrevistas Cliente 1 y Cliente 2 Archivo</p>	<p>Quienes son los clientes, cuánto de sus ingresos destinan al servicio, y por qué.</p>	
<p>Servicio Emocional</p>	<p>Entrevista Experto 2</p>	<p>Soledad Terapia Compañía Entendimiento Carga Emocional</p>	
<p>Desventajas</p>	<p>Entrevista Cam Model 1 y Cam model 2 Animación</p>	<p>Cyberbullying Cuentas falsas Robo de contenido</p>	
<p>Estigma</p>	<p>Entrevista Cam Model 2 y Entrevista Experto 2</p>	<p>Percepción de la sociedad Juicio de la familia. Tabú Consecuencias Personales</p>	


Pandemia	Archivo Entrevista Experto 1	Saturación de la Industria.	
Evolución	Entrevistas Cam Model 1 y Cam Model 2 Cliente 1 y Cliente 2 Experto 1 y Experto 2 Animación del futuro que describen.	Descripción de qué creen que sería beneficioso, o quisieran de la Industria.	
Créditos Finales			

Tabla 2. Cronograma.

Cronograma de producción				
<i>Episodio</i>	Trabajo Sexual: Cam Models.			
Pre produccion				
	<i>Semana 1</i>	<i>Semana 2</i>	<i>Semana 3</i>	
Investigación	x			
Búsqueda de personajes	x			
Búsqueda animación	x			
Escritura guion		x		
Reunión fotografía y sonido			x	
Pre entrevistas			x	
Plan de rodaje			x	
Produccion				
	<i>Dia 1</i>	<i>Dia 2</i>	<i>Dia 3</i>	
Rodaje Cam Models	x			
Rodaje Expertos		x		
Rodaje Clientes			x	
Post produccion				
	<i>Semana 1</i>	<i>Semana 2</i>	<i>Semana 3</i>	<i>Semana 4</i>
Edición primer corte	x			
Edición segundo corte		x		
Edición corte final			x	
Animación	x	x	x	
Colorización				x
Audio		x	x	x
		Semanas de producción		8

Tabla 3. Presupuesto

Presupuesto de producción				
<i>Episodio</i>	Trabajo Sexual: Cam Models.			
	<i>Días</i>	<i>Valor del día</i>	<i>Subtotal</i>	<i>Total</i>
Equipo Técnico				
Director/Productor	3	\$250,00	\$750,00	
Director de fotografía	3	\$150,00	\$450,00	
Sonidista	3	\$100,00	\$300,00	\$1.500,00
Edición y sonido				
Editor video	21	\$30,00	\$630,00	
Editor audio	7	\$25,00	\$175,00	
Animación	21	\$25,00	\$525,00	
Colorización	7	\$30,00	\$210,00	\$1.540,00
Equipos de rodaje				
Cámara	3	\$300,00	\$900,00	
Kit de audio	3	\$100,00	\$300,00	\$1.200,00
Transporte	5	\$30,00	\$150,00	
Lunch	3	\$50,00	\$150,00	
Varios producción	1	\$20,00	\$20,00	\$320,00
		Cotización final		\$4.560,00