

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL SEK

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Tesis de Pregrado de Comunicación Audiovisual

Título: “Propuesta de educomunicación en formato audiovisual sobre Geopiratería”

Autora: María Isabel Herrera Rua

Director: Ricardo Trujillo Espinosa de los Monteros

Quito  
Ecuador  
2010

## Resumen

La investigación científica en el mundo no debe parar, pues esta se convierte en un camino para mejorar la vida del ser humano y minimizar los perjuicios que se encuentran a su alrededor. De esta naturaleza surgió la investigación de la Geopiratería, entendida como la falsificación geográfica sin justificación en las artes visuales, que provoca una serie de daños (económicos, naturales y psicológicos) para los habitantes de los entornos que son falseados durante el rodaje de un filme.

Ecuador no ha quedado exento de este problema, en el presente estudio se analizan las películas producidas dentro del territorio ecuatoriano: *Proof of live* (2000), *María llena eres de gracia* (2004) y *Qué tan lejos* (2006). El estudio presenta escenas específicas de geopiratería y su impacto en la comunidad.

La geopiratería, al tratarse de un tema desconocido y de un término nuevo, se vio la necesidad de atravesar por un proceso de aprendizaje para la obtención de resultados concretos, por ello, se emprende la elaboración de un proyecto educocomunicativo en formato audiovisual, es decir, un video educativo, a manera de ensayo documental atractivo para que el espectador, a su vez, se convierta en un partícipe del proceso. Es la combinación de utilizar las Nuevas Tecnologías de la Información (TIC's) y las propuestas que ofrece la educocomunicación.

El proyecto piloto para la realización del video educativo: "La Geopiratería en el Ecuador" atraviesa por tres pasos fundamentales: primero, el reconocimiento de la vinculación entre la educocomunicación y las nuevas tecnologías de la información, segundo, la investigación y corroboración de los casos de geopiratería que se presentan en el país, y tercero, el planteamiento de una producción audiovisual, con la especificación de las fases: preproducción, filmación y postproducción; por otro lado, el uso de equipos y, finalmente, la redacción de un guión tentativo.

La propuesta educocomunicativa se convierte en un puente entre la información investigada sobre la geopiratería y el espacio académico donde el tema se hace relevante, en términos de sus impactos sociales, económicos, políticos y/o culturales, para llegar al destino final: la participación directa del grupo social para la elaboración de propuestas.

## Abstract

The scientific research on the world should never stop; this one converts all this information in one of the ways to make the human being life even better and minimized all loses you can find around them. From this nature started the investigation of the Geopiracy, which can be well understood like geographical falsification without arguments on the visual arts, resulting in innumerable damages (economical, natural and sociological) to all the habitants which are distorted during the filming of a movie.

Ecuador is not free of this problem, in this present study we will analyze the movies where been produced inside of the Ecuadorian territory: *Proof of life* (2000), *María llena eres de gracia* (2004) and *Qué tan lejos* (2006). The study presents specific scenes of geopiracy and the impact on the community.

The geopiracy, for be an unknown topic and a new term, saw itself on the needing to cross a learning process to obtain the concrete results, for this reason, started an elaboration of a project called educommunication in audiovisual format, that means, an education video, just like a documental essay attractive for the spectators, and to the other hand, convert themselves in a part of the process. The combination to use the Information and Communication Technologies (ICT) and the propose which offers the educommunication.

The pilot project to realize this educational video: "The Geopiracy on Ecuador" cross for three fundamentals steps: first, the reconnaissance of the envelopment between the educommunication and the news technologies of the information, second, the investigation and collaboration on the cases of geopiracy which are presents in this country, and third, the approach of a new audiovisual production, which all the specifications of the production phases, filming and post production; to the other hand, the use of equipment, and finely, the drafting of a new tentative script.

The educommunication proposal converts itself in a huge bridge between all the research information about the geopiracy and the academic space where the topic becomes relevant, on social impacts terms, economical, political and/or cultural, to get to the final destination: the direct participation of the social group to elaborate new proposes.

## Dedicatoria

Mi mami Nilma, mi papi Bolívar, mi hermana Sara y a todos aquellos que luchan por sus sueños.

## Agradecimientos

A Dios que está presente en mí todo el tiempo.

A mi papá y mamá por el apoyo y amor incondicional, en todos los momentos de mi vida.

Al economista Joseph Vogel quien es el impulsador y creador del Proyecto Geopiratería por darme la oportunidad de ahondar y participar en esta investigación. Que sus aportes científicos sean siempre luz.

La Universidad Internacional SEK, institución que ha permitido mi crecimiento profesional. A todos mis profesores, quienes me han acompañado durante estos cuatro años y he aprendido de conocimientos. Este estudio no habría sido posible sin su dedicación por la academia, su tiempo invertido para que los futuros profesionales sean eficientes, competitivos y con una exaltable calidad humana.

A la decana de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Silvia Chiriboga, con su ejemplo profesional y humano, impulsa a que los nuevos comunicadores se preparen para los nuevos desafíos futuros con responsabilidad y ética.

A mi director de tesis, Ricardo Trujillo, por su constante apoyo académico y moral, también por sus brillantes y creativas ideas que permitieron que esta investigación trascienda y aporte a la comunicación audiovisual. Gracias por compartir sus conocimientos, su tiempo y comprensión desde el primer momento que fue designado como mi director.

A los lectores de esta tesis, Xavier Brito y José Antonio Baquero, por sus últimos comentarios y sugerencias.

Sara Herrera, mi hermana, quien todos los días me alienta a luchar por mis sueños.

Jorge Muñoz, mi socio del alma, presente hasta el final con su talento artístico y amistad.

Fanny Revelo, por su apoyo y cariño diario.

A todos mis compañeros por el compartir día a día estos fabulosos cuatro años.

## Declaratoria

Yo, María Isabel Herrera Rúa, egresada del 4to año de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Internacional SEK, declaro por medio de la presente que la tesis de grado titulada: "Propuesta de educomunicación en formato audiovisual sobre Geopiratería" es de mi autoría, y que en ningún caso es copia parcial o total de otra tesis u obra realizada con el mismo tema.

María Isabel Herrera  
17113150-4

## ÍNDICE

RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTOS.....	5
DECLARATORIA.....	6
ÍNDICE.....	7
CAPITULO I: GEOPIRATERÍA	
<b>1.1 Definición.....</b>	<b>11</b>
1.1.1 Origen del término “geopiratería”.....	12
<b>1.2 Investigación de casos de geopiratería en las producciones cinematográficas.....</b>	<b>13</b>
<b>1.3 Tipos de geopiratería.....</b>	<b>15</b>
<b>1.4 Cuando la geopiratería es justificada.....</b>	<b>17</b>
<b>1.5 Problemática.....</b>	<b>19</b>
1.5.1 Turismo fílmico desplazado.....	19
1.5.2 Alienación y confusión cultura.....	21
1.5.3 Razones psicológicas y semióticas.....	23
1.5.4 Desconocimiento sobre la geopiratería.....	24
<b>1.6 Geopiratería en Ecuador.....</b>	<b>26</b>
1.6.1 Proof of Life [Prueba de vida] (2000).....	27
1.6.2 María eres llena de gracia (2004).....	31
1.6.3 Qué tan lejos (2006).....	34
<b>1.7 Recomendación a la problemática de la geopiratería.....</b>	<b>36</b>

## CAPÍTULO II: EDUCOMUNICACIÓN, NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y USUARIOS DE VIDEOS EN EL CIBERESPACIO

<b>2.1 Educomunicación.....</b>	<b>38</b>
2.1.1 Origen del término educomunicación.....	38
2.1.1.1 Aprendizaje.....	38
2.1.1.2 Comunicación.....	42
2.1.2 Definición de educomunicación.....	44
<b>2.2 Ciberespacio.....</b>	<b>45</b>
2.2.1 Nuevas tecnologías de la información (TIC's).....	46
<b>2.3 La educomunicación y las nuevas tecnologías de la información y comunicación.....</b>	<b>47</b>
2.3.1 Youtube.....	48
2.3.1.1 La filosofía y cultura del clip.....	50
<b>2.4 Usuarios de videos en el Ciberespacio.....</b>	<b>51</b>
2.4.1 Definición de usuario en Internet.....	51
2.4.2 Clasificación de los usuarios de videos del ciberespacio.....	52
2.4.2.1 Usuario espectador “ <i>browser</i> ”.....	52
2.4.2.2 Usuario consumidor “ <i>sharer</i> ”.....	52
2.4.2.3 Usuario creador “ <i>uploader</i> ”.....	53
2.4.3 Conectividad y acceso a Internet.....	54

## CAPÍTULO III: EL VIDEO EDUCATIVO, PROYECTO PILOTO: “LA GEOPIRATERÍA EN EL ECUADOR”

<b>3.1 Video educativo de Internet.....</b>	<b>58</b>
3.1.1 Clasificación del video educativo según su contenido.....	58
3.1.2 Clasificación del video educativo según su aplicación.....	59
<b>3.2 Proyecto piloto para realización del video educativo “La Geopiratería en el Ecuador”.....</b>	<b>60</b>
3.2.1 Preproducción.....	60
3.2.1.1 Tipo de video educativo.....	60
3.2.1.2 Estilo.....	61
3.2.1.3 Audiencia.....	61
3.2.1.4 Duración.....	61



3.2.1.5 Formato y calidad.....	62
3.2.1.6 Investigación.....	62
3.2.1.7 Guión.....	62
3.2.1.7.1 Guión literario.....	63
3.2.1.7.2 Guión técnico.....	63
3.2.1.8 Entrevistas.....	64
3.2.2 Filmación.....	64
3.2.2.1 Equipos necesarios para una filmación.....	64
3.2.2.1.1 Cámara.....	64
3.2.2.1.2 Trípode.....	65
3.2.2.1.3 Cassette.....	66
3.2.2.1.4 Micrófonos.....	66
3.2.2.1.5 Audífonos.....	67
3.2.2.2 Manejo de cámara.....	67
3.2.2.2.1 Encuadre.....	67
3.2.2.2.2 Zoom.....	68
3.2.2.2.3 Exposición.....	68
3.2.2.2.4 Planos.....	69
3.2.2.2.5 Enfoque.....	74
3.2.2.2.6 Composición.....	75
3.2.2.2.7 Ángulos.....	76
3.2.2.2.8 Movimientos de cámara.....	77
3.2.2.3 Sonido.....	78
3.2.2.3.1 Calidad del sonido y su importancia en la producción audiovisual.....	78
3.2.2.3.2 Clasificación de los sonidos según la realización audiovisual.....	79
3.2.2.3.2.1 Diálogo.....	79
3.2.2.3.2.2 Voz en off.....	79
3.2.2.3.2.3 Efectos sonoros.....	79
3.2.2.3.2.4 Efectos de fondo o ambientales.....	80
3.2.2.3.3 Música en primer término.....	80
3.2.2.3.4 Música de fondo.....	80
3.2.2.3.5 Efectos especiales de sonido.....	80
3.2.2.4 Iluminación.....	81
3.2.2.4.1 Calidad y color de la luz.....	81
3.2.2.4.2 Lámparas.....	82
3.2.2.4.3 Iluminación en interiores.....	82
3.2.2.4.4 Iluminación en exteriores.....	82
3.2.2.4.5 Iluminación a personas.....	83
3.2.2.4.6 Iluminación a grupos.....	83

3.2.3 Postproducción.....	83
3.2.3.1 Técnicas de montaje.....	84
3.2.3.2 Estilos de montaje.....	84
3.2.3.3 Programas de edición.....	85
3.2.3.4 Infografía, gráficos y animación.....	86
3.2.4 Divulgación del video.....	86
<b>3.3 Propuesta de video educativo “Geopiratería en el Ecuador”.....</b>	<b>88</b>
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	119
BIBLIOGRAFÍA.....	121
ANEXOS.....	125

# CAPÍTULO I

## Geopiratería

### 1.1 Definición

La palabra “geopiratería” surgió por primera vez en una monografía de las Actas del Congreso de 2006 de la Asociación de Estudios Latinoamericanos (LASA2006), y desarrollada en el año 2008, por el economista Joseph Henry Vogel, quien determinó que se trata de la falsa atribución geográfica en las artes visuales. De esta manera surge la investigación y el proyecto denominado: *“La geopiratería como un tema emergente en el marco de los derechos de propiedad intelectual: por qué los Estados pequeños deben asumir el liderazgo.”*<sup>1</sup>

Este neologismo obedece las reglas de la lógica formal para la elaboración de nuevas palabras, es decir, que la definición sea suficientemente amplia para captar los atributos del fenómeno descrito, pero al mismo tiempo suficientemente estrecha para discriminar entre fenómenos. No obstante, se pueden imaginar neologismos alternativos que habrían logrado la misma amplitud y estrechez sin todo el bagaje emotivo (p.ej., “atribución equivocada del lugar”).

Para muchos, el término se asemeja a la conocida “biopiratería” que es *“el retiro de recursos genéticos sin consentimiento o compensación”*,<sup>2</sup> pues no es menos cierto que el origen del término geopiratería surja, en su intensión, de la misma manera; pues se determinó que los daños causados por la falsa atribución geográfica en una producción cinematográfica –que recauda millones de dólares en las salas de cine– pueden ser comparados con el saqueo de los recursos y riquezas naturales de un país que se encuentra en vías de desarrollo.

Para los indagadores del proyecto “La geopiratería como un tema emergente en el marco de los derechos de propiedad intelectual: por qué los Estados pequeños deben asumir el liderazgo” aseguran que el perjuicio mayor causado por la falsificación visual es de

---

<sup>1</sup> Vogel, Joseph Henry et al. La geopiratería como un tema emergente en el marco de los derechos de propiedad intelectual: por qué los Estados pequeños deben asumir el liderazgo. In: *Anuario Andino de Derechos Intelectuales* n°4. Lima: PALESTRA, 2008.

<sup>2</sup> Ídem.

carácter psicológico, y aseveran que se trata de una “erosión nefasta de la identidad y la cultura que subyacen cualquier gestión comunitaria de los recursos”.<sup>3</sup>

### 1.1.1 Origen del término “geopiratería”

Según Joseph Henry Vogel, autor de esta investigación y creador de este vocablo, la película *Electric City* (2008), llamó su atención.

“Es filmada en New Jersey donde la montaña más próxima se queda al menos a unos 200 kilómetros y yo vi en las películas que están más cerca de California, entonces playas con montañas de trasfondo entonces y dije: eso no es *Electric City*, entonces estuvo la idea atrás de indignación”.<sup>4</sup>

El economista Vogel afirma que a partir de su posición frente aquel “ultraje” comenzó a recopilar información y posibles casos donde la trama de la película menciona que la historia se desarrolla en un sitio pero que en realidad es otro completamente diferente.

Además, Vogel cita un caso parecido que conoció en misma época.

“Por ejemplo *Vantage Point* (2008), película que supuestamente fue filmada en Salamanca pero en verdad fue filmada en una zona perteneciente a México y cuando la gente de Salamanca... ellos estuvieron indignados que la plaza mayor era falsificada y también todo el entorno, españoles hablando y cantando como si fueran mexicanos, es un poco absurdo”, dijo el experto, reafirmando que su punto de vista e indignación era compartido por otras personas en el mundo.

El creador de este término, durante sus años como docente en la Universidad de Puerto Rico, Recinto Río de Piedras, de la Facultad de Economía, ha emprendido varios estudios relacionados con la biopiratería.

“Entonces yo vi que se podría sacar una analogía con las películas de lo que ellos están haciendo, es algo indebido por razones de lucro para minimizar sus costos, de falsificar los lugares y el público es la mayor parte ignorante y no se da cuenta”, sostuvo Vogel.

---

<sup>3</sup> Ídem.

<sup>4</sup> Entrevista realizada a Joseph Vogel el 3 de diciembre de 2009.

Vogel expresa que el proyecto de la geopiratería es una especie de denuncia pública y social.

## 1.2 Investigación de casos de geopiratería en las producciones cinematográficas

Cien estudiantes de la Universidad de Puerto Rico Recinto Río de Piedras, de la Facultad de Economía, entre el agosto de 2007/mayo 2008 y agosto 2008/mayo 2009, formaron parte de un equipo profesional que realizaron un estudio minucioso, minuto a minuto de películas en las que podrían presentarse una falsa atribución geográfica.

En Ecuador, una docena de estudiantes pertenecientes a la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) aplicaron la misma metodología para dicha indagación en casos que ocurrieran en el país.

Para ello, primero obtuvieron información de la página web Internet Movie Database (IMDb) que contiene fichas detalladas de filmes de todo género, época o director. Específicamente, en la dirección <http://www.imdb.com/LocationTree>, se detalla la información sobre las locaciones del rodaje.

The screenshot shows the IMDb website interface. At the top, there is a search bar with the text "Search All" and a "Go" button. Below the search bar, there are navigation links for "Movies", "TV", "News", "Videos", "Community", and "IMDbPro". The main content area is titled "Filming Locations" and lists various geographical locations where movies have been filmed. The locations are listed in a grid-like format, with each location name followed by a list of other locations in the same region or country. For example, "Adriatic Sea" is followed by "Afghanistan", "Africa", "Albania", "Algeria", "American Samoa", "Andorra", "Angola", "Anguilla", "Antarctica", "Antigua & Barbuda", "Arctic", "Arctic Ocean", "Argentina", "Armenia", "Aruba", "Atlantic Ocean", "Australia", "Austria", and "Azerbaijan".

5

De esta manera, los estudiantes universitarios eligieron películas que fueron filmadas en sus países de origen, pues de esta manera podrían analizar si hubo o no falsificaciones.

5 <http://www.imdb.com/LocationTree> [Consulta: 2 de abril de 2010]

Cada universidad analizó –en el año 2007– un promedio de 57 películas divididas para 11 estudiantes, es decir, un promedio de cinco filmes por persona.

Los creadores del proyecto de la geopiratería elaboraron una tabla de EXCEL, para recopilar la información específica de las películas. El cuadro contiene los siguientes datos:

- Título: del filme con su año respectivo
- Tiempo transcurrido: minutos y segundos desde la aparición del título, dentro del marco de la escena, hasta la atribución del lugar.
- Descripción del trasfondo: es la temática que encierra la historia
- ¿Falsa atribución?: si se presenta o no una falsificación geográfica y hacia qué lugar fue asignado
- Tipo de geopiratería o justificación
- Día, mes y año del análisis de la película
- Apellido, nombre y correo electrónico del alumno que emprendió el estudio
- Tiempo invertido en horas para el análisis de la pieza audiovisual
- Día de estreno del filme
- Puntuación de los usuarios en IMBd
- Director del largometraje
- Ventas a nivel mundial
- Presupuesto
- Número de lugares filmados
- Países en los que se hizo el rodaje
- Duración de la película
- Tiempo en segundos en lo que aparece el lugar al que se le da crédito
- Escena dónde aparece el lugar, el minuto, falsificación o no, tipo de geopiratería

A	B	C	D	E	F	G
1	<b>El Proyecto Geopiratería: Estudio de Caso Ecuador</b>	Fecha de entrada de datos	Colaborador			
2	<b>Título</b>	<b>(día/mes/año)</b>	<b>(Apellido, Nombre)</b>	<b>Dirección correo electrónico</b>	<b>Tiempo consumido en el análisis de Geopiratería, (horas)</b>	<b>Día de Estreno (estreno)</b>
3	EJEMPLO El mapa verdadero del Tesoro de los Libaganaris (2008)	(06/11/2007)	Vogel, Joseph	jsvogel@usa.net		7
4	Tiempo transcurrido (minutos:segundos) desde la aparición del título, dentro del marco de la escena, hasta la atribución					
5	Descripción del trasfondo (ver instrucciones)					
6	¿Falsa atribución del Ecuador? Sí/No (¿Qué lugar fue atribuido?)					
7	No es atribución fiel, ¿pero es geopiratería? (Sí, entre el Tipo de GI-GIY; No, entre la Justificación de II-JVI)					
8	1) Sato: contra los secuestradores (1973) 1.410 (7 votos) ...aka Sato vs. the Kidnappers (1973)					
9	Tiempo transcurrido (minutos:segundos) desde la aparición del título, dentro del marco de la escena, hasta la atribución					
10	Descripción del trasfondo (ver instrucciones)					
11	¿Falsa atribución del Ecuador? Sí/No (¿Qué lugar fue atribuido?)					
12	No es atribución fiel, ¿pero es geopiratería? (Sí, entre el Tipo de GI-GIY; No, entre la Justificación de II-JVI)					
13	2) 24 horas de placer (1963) 1.610 (12 votos) ...aka Twenty-Four Hours of Pleasure (1963) (USA)	(25-04-2008)	Leon Andres	lsalora@gmail.com	6	08-dic-00
14	Tiempo transcurrido (minutos:segundos) desde la aparición del título, dentro del marco de la escena, hasta la atribución	7:03				
15	Descripción del trasfondo (ver instrucciones)	Los países en los que la mafia, el poder, y la guerrilla utilizan el secuestro como medio de extorsión				
16	¿Falsa atribución del Ecuador? Sí/No (¿Qué lugar fue atribuido?)	Es una falsa atribución del Ecuador. En la escena E34 (18:56), se presenta un mapa				
17	No es atribución fiel, ¿pero es geopiratería? (Sí, entre el Tipo de GI-GIY; No, entre la Justificación de II-JVI)	Es una atribución falsa del lugar, de las circunstancias, del contexto, del paisaje, de la cultura, pero con el aval del mismo gobierno de turno.				
18	3) Amigoñó (1934) 7.310 (14 votos)					
19	Tiempo transcurrido (minutos:segundos) desde la aparición del título, dentro del marco de la escena, hasta la atribución					
20	Descripción del trasfondo (ver instrucciones)					
21	¿Falsa atribución del Ecuador? Sí/No (¿Qué lugar fue atribuido?)					
22	No es atribución fiel, ¿pero es geopiratería? (Sí, entre el Tipo de GI-GIY; No, entre la Justificación de II-JVI)					
23	4) The Appropriator: Geniev (2008)					
24	Tiempo transcurrido (minutos:segundos) desde la aparición del título, dentro del marco de la escena, hasta la atribución					
25	Descripción del trasfondo (ver instrucciones)					
26	¿Falsa atribución del Ecuador? Sí/No (¿Qué lugar fue atribuido?)					6
27	No es atribución fiel, ¿pero es geopiratería? (Sí, entre el Tipo de GI-GIY; No, entre la Justificación de II-JVI)					

### 1.3 Tipos de geopiratería

La geopiratería es mucho más que la definición nítida de la frase que se encuentra en el primer párrafo de este capítulo. La misma fue clasificada, por los investigadores, en cuatro tipos. A continuación se expondrá dicha clasificación con ejemplos ilustrativos.

- **Geopiratería Tipo I:** son aquellas las películas que se presentan o se fundamentan en una “historia verdadera” pero citan un lugar distinto del lugar donde se filmó.

- **Geopiratería Tipo II:** son filmes de ficción que citan un lugar distinto del que se filmó. Un ejemplo de ello es la película de gran éxito *Brokeback Mountain* (2005) que supuestamente se desenvuelve en el estado de Wyoming pero todas las tomas panorámicas son de la provincia Alberta en Canadá. Por la tipología ahora presentada, *Brokeback* comete Geopiratería Tipo II y engaña cínicamente a sus audiencias por intercalar algunas tomas del lugar verdadero.

Dicha producción cinematográfica fue nominada para más de cuarenta premios y ganó la mitad; entre ellos, la película recibió tres Premios Oscar en el año 2006, por mejor director, banda sonora y guión adaptado. También galardonada en los Premios BAFTA,

<sup>6</sup> Vogel, Joseph. *El proyecto geopiratería: estudio caso Ecuador*. 2007

Globos de Oro, Festival Internacional de Cine de Venecia entre otros importantes encuentros cinematográficos. El filme recaudó aproximadamente un millón de dólares.

Quienes visitan Wyoming pueden sentirse desalentados al comprobar que el paisaje que ven no corresponde a las tomas panorámicas de Brokeback mientras que, de otro lado, los residentes de Alberta han perdido los ingresos asociados con dichos turistas engañados.



•**Geopiratería Tipo III:** son las películas que son ficción e inventan un nombre ficticio para el lugar

•**Geopiratería Tipo IV:** las piezas audiovisuales de ficción o fundamentadas en una “historia verdadera” pero, que por el proceso de corte y empalme o postproducción, mezclan lugares como si fueran uno.

En el estudio meticoloso que se presentó, desde los centros de educación superior, contiene esta determinación, pues la importancia del proyecto también era precisar qué tipo de falsificaciones ocurren en las películas.

---

7 <http://www.ziddu.com> [Consulta:2 de abril de 2010]



#### 1.4 Cuando la geopiratería es justificada

Durante las investigaciones realizadas por la Universidad de Puerto Rico y FLACSO Sede Ecuador, se descubrieron casos en los que se presentaba geopiratería; sin embargo, los propios productores y directores explican (en la misma fuente de información IMDb) las dificultades al momento de filmar en un determinado sitio. El proyecto consideró como razonable, varios de aquellos esclarecimientos, entonces para su estudio, realizó otra tipología para las justificaciones.

- **Prohibición, legal o reglamentaria:** La filmación dentro o de algunos lugares es a veces prohibida. Por ejemplo, al director de *No Way Out* [No hay salida] (1987) le denegaron el permiso de filmar cualquier estación de subterráneos de Washington D.C. Por ello, filmó en una estación de Baltimore nombrándola la estación Georgetown que, dicho sea de paso, ¡no existe en Washington, D.C.! Debido a la prohibición reglamentaria, no se cometió geopiratería. De forma similar, el embargo estadounidense contra Cuba impediría de calificar *Dirty Dancing: Havana Nights* [Baile caliente: noches de la Habana] (2004) como geopiratería aunque la película haya sido filmada en su totalidad en Puerto Rico.
- **Censura de facto:** Al pensar en las ramificaciones de los contenidos, muchos países democráticos deniegan permisos para filmar. Debido a las trabas burocráticas impuestas, por la furia de los sectores más conservadores de la India, sobre la directora de *Agua* (2005), la película fue filmada en Sri Lanka, el país vecino.
- **Sátira:** cuando las producciones cinematográficas son impedidas en su rodaje

debido factores éticos o morales. Como fue el caso de *Borat* (Cohen, 2005) define un nuevo género llamado el mockumentary (burlamental). La película supuestamente abre y cierra en Kazakhstan pero, en realidad, fue filmada en Rumania. La Agencia Rusa para Cultura y Cinematografía prohibió la película porque “...existen momentos en la película que pueden ofender las sensibilidades religiosas o nacionales de ciertos espectadores”.<sup>8</sup>

- **La precisión:** La filmación en el lugar verdadero no es siempre la representación más precisa del paisaje del guión. Nadie posee una máquina de tiempo que puede transportar al elenco y equipo técnico al paisaje original del entorno histórico. Por ejemplo, el archipiélago de St. Pierre y Miquelon se ubica 25 km del litoral de Nueva Foundland, Canadá. Sólo seis películas fueron filmadas en el archipiélago y la más famosa es *La Veuve de Saint Pierre* [La viuda de Saint Pierre] (2000) una historia verdadera de romance y drama en una colonia de los mediados del siglo XIX. Aunque algunas escenas hayan sido filmadas en el archipiélago, la mayor parte fue filmada en el Fuerte de Luisburgo en Nueva Escocia, Canadá. El fuerte capta mejor el entorno de la vida colonial en St. Pierre que cualquier entorno en el St. Pierre de hoy.
- **Imprudencia temeraria:** Mucho más allá de los riesgos de filmar en el lugar son las amenazas dirigidas al elenco y equipo técnico. La película *The Burning Season* (1994) sobre la vida y el asesinato del líder del sindicato y cauchero brasilero Chico Mendes, es basada en una historia de la vida real, según una escena que comienza la película. Sin embargo, el director ejerció prudencia y no filmó en Xapuri, Brasil sino en Veracruz, México aunque la verisimilitud de la producción haya sufrido tremendamente.
- **Fantasmagoría:** Nadie duda que películas como *King Kong* (2005) son fantasías y cualquier atribución fiel disminuiría el placer que implica dejarse llevar por éstas. Afirmaciones similares se pueden plantear para *El señor de los anillos* (2001). No obstante, la fantasmagoría puede radicarse en lugares sumamente reales. Por ejemplo, *La casa de los espíritus* (1993) supuestamente sucede en Chile pero fue

---

<sup>8</sup> Sudakov, Dmitry. Borat banned in Russia, Kazakhstan infuriated and humiliated. 9 de noviembre de 2006. <http://english.pravda.ru/history/09-11-2006/85443-borat-0/> [Consulta: 14 de septiembre de 2010]

filmada en Dinamarca y Portugal.

## 1.5 Problemática

La justificación banal para la geopiratería es el lucro: es más barato no filmar en el lugar citado en el guión y los directores lo hacen con impunidad ya que los terceros que sufren perjuicios carecen de coordinación para la acción, como es en el caso de los países que están en vías de desarrollo.

### 1.5.1 Turismo fílmico desplazado

Varios países pierden cuantiosas sumas de dinero en el desarrollo turístico cuando los espectadores de cine consideran –como referencia– a los paisajes, que aparecen en las películas, como futuros destinos de viajes para vacaciones o negocios. Este postulado, teóricamente es medible para expertos en el tema como economistas al comparar películas filmadas y fielmente atribuidas las localizaciones con las falsificadas, controlando por la venta en las boleterías; sin embargo, es un ejercicio econométrico que no le compete al comunicador en este caso.

Según la directora del Centro de Información y Documentación Turísticas de Cuba, Claudia Delgado y la compiladora de asuntos turísticos Sara Herrera, *“el cine puede funcionar como un poderoso folleto promocional entregado simultáneamente a millones de personas y luego explotar turísticamente el destino”*.<sup>9</sup> Como lo demuestra el siguiente cuadro.

---

<sup>9</sup> Álvarez Delgado, Caludia; Herrera Machado, Sara, comp. Impactos del turismo fílmico. Cidtur Informa. a. 12, n.5, sep.- oct. 2006 [http://cidtur.eaht.tur.cu/boletines/Cidtur\\_Informa/2006\\_5\\_Sep\\_Oct.htm](http://cidtur.eaht.tur.cu/boletines/Cidtur_Informa/2006_5_Sep_Oct.htm) [Consulta 2 de abril de 2010]

<b>Filme</b>	<b>Locación</b>	<b>Impacto</b>
Corazón valiente	Escocia	300% incremento número visitantes
Danza con lobos	Kansas, EE.UU.	25% incremento número visitantes
Encuentros cercanos de 3ª clase	Wyoming, EE.UU.	75% incremento número visitantes en 1995, actualmente del 20%
Thelma & Louise	Iowa, EE.UU.	19,1% incremento en 1991
El señor de los anillos	Nueva Zelanda	10% incremento de turistas británicos cada año, de 1998 a 2003
Magnolias de acero	Louisiana, EE.UU.	48% incremento durante el año posterior al estreno
El último de los Moicanos	Carolina del Norte, EE.UU.	25% incremento durante el año posterior al estreno
El fugitivo	Carolina del Norte, EE.UU.	11% incremento durante el año posterior al estreno
Mujercitas	Massachussets, EE.UU.	65% incremento durante el año posterior al estreno
Harry Potter	Reino Unido	Todas las locaciones tuvieron un incremento del 50% o más
Misión imposible 2	Sydney, Australia	200% incremento en el 2000
Cocodrilo Dundee	Australia	20,5% incremento turistas de EE.UU. entre 1981 y 1988
Cuatro bodas y un funeral	Amersham, Inglaterra	Total ocupación durante al menos 3 años
Notting Hill	Kenwood House, Inglaterra	10% incremento de visitantes en un mes
Salvando al soldado Ryan	Normandía, Francia	40% incremento de turistas estadounidenses
Sentido y sensibilidad	Saltram House, Inglaterra	39% incremento en el turismo
Orgullo y prejuicio	Cheshire, Reino Unido	150% incremento de visitantes
Forrest Gump	Georgia, EE.UU.	7% incremento en el turismo
Troya	Canakkale, Turquía	73% incremento en el turismo
La mandolina del Capitán Corelli	Cefalonia, Grecia	50% incremento en 3 años

10

En lo que respecta a los beneficios económicos truncados, la geopiratería limita las posibilidades de inversión extranjera o las iniciativas de conservación ambiental, pues si en una película se aprecian las maravillas naturales se las intenta proteger por distintas vías.

10 Fuente: Journal of Travel Research, mayo 2006.  
[http://cidtur.eaht.tur.cu/boletines/Cidtur\\_Informa/2006\\_5\\_Sep\\_Oct.htm](http://cidtur.eaht.tur.cu/boletines/Cidtur_Informa/2006_5_Sep_Oct.htm) [Consulta 2 de abril de 2010]

### 1.5.2 Alienación y confusión cultural

Por otro lado, el problema aumenta cuando la identidad cultural de los pueblos se ve afectada. La falsa atribución de lugares genera más problemas como la difusión de imágenes distorsionadas de las comunidades, lo que induce a la confusión de identidad personal y grupal de las futuras generaciones, la alienación de otros miembros de la comunidad, etc. En contraste, eso es inconmensurable, sin embargo, tan real como los daños económicos medibles.

*“Es natural que la gente tenga algún tipo de vínculo emotivo del lugar de dónde es la persona, el regionalismo es un hecho”, sostiene el economista Vogel.*

Un ejemplo de ello, es la película *El último Mohicano* (1992) es la adaptación de la obra clásica de James Fenimore Cooper, la historia trata de la extinción de una etnia que proviene de lo que ahora es la parte norte del estado de Nueva York. Aunque se pudiera haber filmado la película en el entorno donde los mohicanos una vez prosperaban, los productores eligieron las montañas Smoky de Carolina del Norte, que es el lugar originario del pueblo Cherokee, toda vez que el lugar es inherente a la identidad cultural, la geopiratería perjudica los descendientes de ambas naciones la Mohican y la Cherokee. Dicho daño no es exclusivo a las comunidades indígenas de las Américas.

Ante ello, es importante recalcar que un lugar donde se asentaron y nacieron pueblos aborígenes están constituidos por una serie de simbolismos culturales, costumbres, espiritualidad, estilo de vida, la tierra en sí.

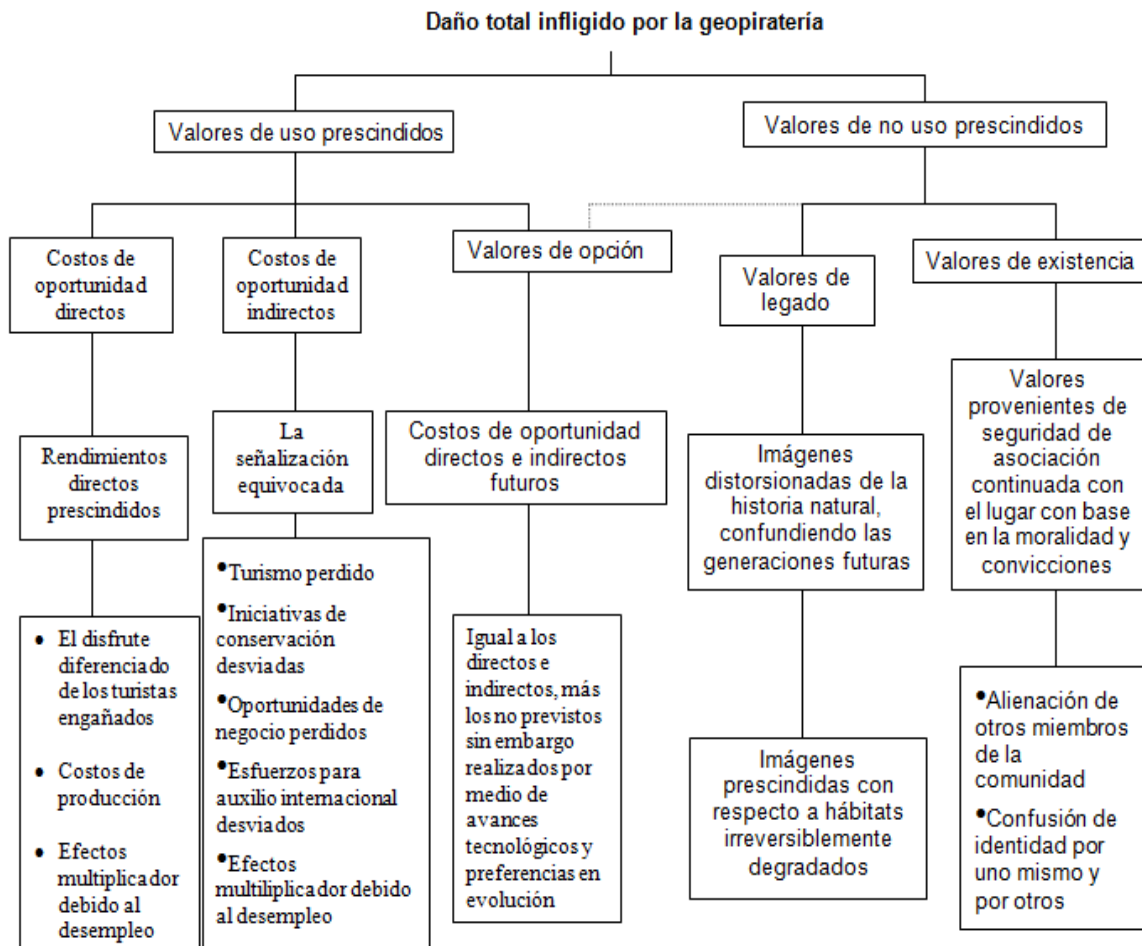
En otras palabras, los valores culturales y de origen, son reconocidos por la propiedad intelectual. En la actual Constitución del Ecuador indica:

Art. 321.- El Estado reconoce y garantiza el derecho a la propiedad en sus formas pública, privada, comunitaria, estatal, asociativa, cooperativa, mixta, y que deberá cumplir su función social y ambiental.

Art. 322.- Se reconoce la propiedad intelectual de acuerdo con las condiciones que señale la ley. Se prohíbe toda forma de apropiación de conocimientos colectivos, en el ámbito de las ciencias, tecnologías y

saberes ancestrales. Se prohíbe también la apropiación sobre los recursos genéticos que contienen la diversidad biológica y la agro-biodiversidad.<sup>11</sup>

Sin embargo, la ley no indica específicamente una regulación con respecto a las artes visuales en propiedad intelectual para las comunidades locales, y contrarrestar los perjuicios que ocasiona la geopiratería.



12

<sup>11</sup> Ecuador. Asamblea Constituyente. *Constitución del Ecuador*. TÍTULO VI: RÉGIMEN DE DESARROLLO. Capítulo sexto: Trabajo y producción. Sección segunda: Tipos de propiedad. 2008

<sup>12</sup> Daño total de la geopiratería. Marco teórico inspirado por "Total Economic Value of Biodiversity" \por Mohan Munasinghe, "Biodiversity Protection Policy: Environmental valuation and distribution issues" *Ambio* 21(3), Mayo 1992, 229.

### 1.5.3 Razones psicológicas y semióticas de la geopiratería

La falsificación de un lugar geográfico en las artes visuales, también, tiene su repercusión psicológica al espectador, puesto que el sitio de origen es un vínculo social, cultural e individual que posee un sin número de significaciones para el ser.

Según el comunicador y psicólogo, Lobsang Espinoza, el ser humano –semióticamente hablando– es como una planta.

“Pertenece a un proceso de antigüedad, en el que funcionamos como ellas; entonces cuando pones una semilla, plantas, lo primero que hace es coger tierra, raíces y se empieza a expandir y después que ha cogido raíces, empieza a florecer, empiezas a coger el primer racimo o empiezas a llegar donde la tierra pero previamente empiezas a llegar a la parte oscura para poder luego, llegar a la claridad; esto quiere decir que cuando uno nace en un lugar determinado muchos de los vectores van a hacer que uno sienta tener raíces por acá o allá”.<sup>13</sup>

Además, explica que *“es por eso que uno se siente arraigado al lugar de origen... por eso, muchas palabras tienen que ver con tierra, uno cuando se va del país se siente desarraigado o sientes que tus raíces están en otra parte”*.

Para Espinoza, el impacto psicológico que genera la alteración de un sitio cargado de símbolos y significaciones para una persona.

“Tiene mucho que ver con la idea de verdad-falsedad, nos encontramos con una verdad que dice: yo sé que esto es mío, me pertenece por herencia, por tradición o esto es prestado y cuando tú ves que algo es prestado o pirata no lo sientes como tuyo y por lo mismo no lo respetas”, asegura Espinoza.

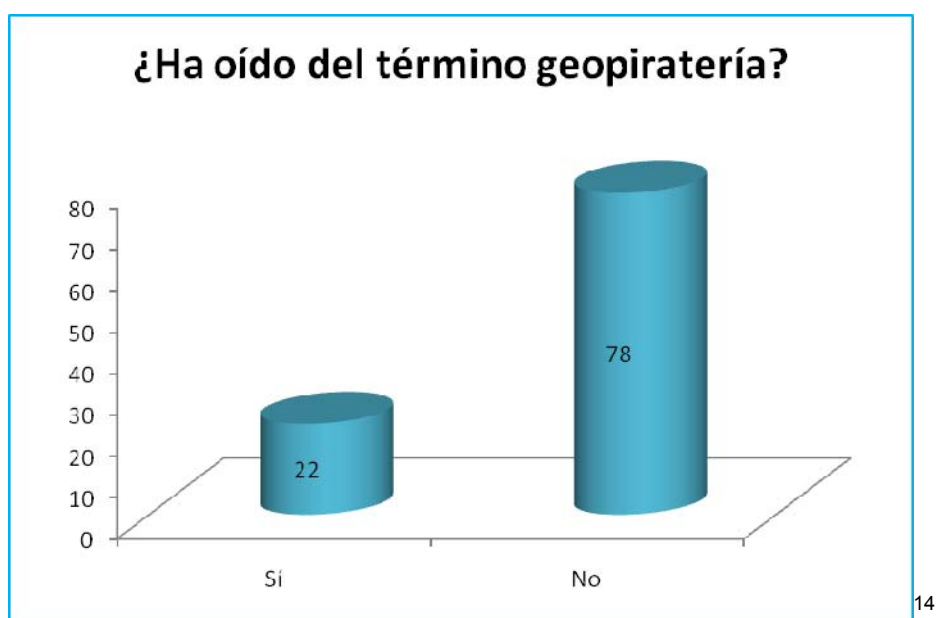
---

<sup>13</sup> Entrevista realizada al psicólogo y comunicador Lobsang Espinoza, el 16 de abril de 2010.

#### 1.5.4 Desconocimiento sobre la geopiratería

Como parte de este estudio académico se realizó una encuesta a 100 estudiantes universitarios de pregrado y postgrado.

La primera pregunta dice: ¿Ha oído del término geopiratería?, y los resultados que se obtuvieron fueron: de 100 personas, 78 niegan conocer al respecto y las 22 restantes aseguran tener una idea general sobre la geopiratería.

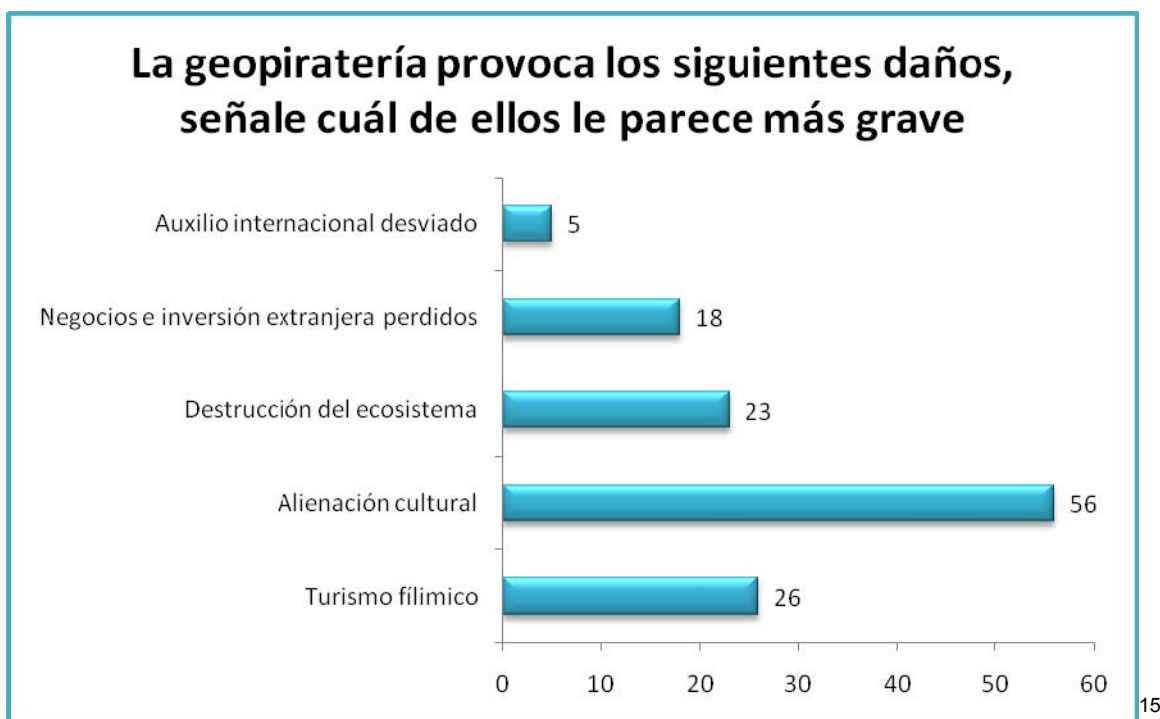


El estudio indica que más de la mitad de las personas encuestadas desconocen sobre el tema. Si los actores sociales que se encuentran directa o indirectamente involucrados en una problemática que no es profundizada o abordada correctamente, no se puede introducir un proceso de concienciación y, así, generar propuestas o reglas que limiten el crecimiento de los perjuicios.

Además, según los perjuicios mencionados anteriormente, se realizó un sondeo sobre la opinión de cuál de ellos es el que provoca más daños al país o localidad donde se ha cometido geopiratería.

<sup>14</sup> Encuesta 1: Conocimiento sobre la geopiratería. Realizado por Isabel Herrera.





La geopiratería es un asunto ético, es por ello que la mayoría de los encuestados señalan que la alienación cultural es el daño más grave para las comunidades o localidades originales donde se ha cometido geopiratería. Por otro lado, el turismo fílmico entendido como una actividad económica que beneficia: a las personas que se dedican a la promoción turística, a los entusiasmados viajeros y al sitio en sí mismo, por las oportunidades de desarrollo y crecimiento, por eso es considerado como el segundo caso perjudicial.

Según la opinión de los 100 integrantes de la academia ecuatoriana, la destrucción del ecosistema es el tercer daño y la desviación de oportunidad de negocios o inversión extranjera, como el auxilio internacional desviado, ocupan los últimos lugares en la escala de perjuicios.

<sup>15</sup> Encuesta 2: Sobre los daños que causa la geopiratería. Realizado por Isabel Herrera.

## 1.6 Geopiratería en Ecuador

Es indudable la riqueza geográfica, flora y fauna, que posee el Ecuador. Según la Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza (UICN), el Ecuador es considerado como el primer país mega-diverso del mundo, teniendo en cuenta su extensión, éste alberga mayor cantidad de especies de animales y plantas por km<sup>2</sup>.<sup>16</sup>

Un país que cuenta con especies naturales únicas en el mundo, pues se convierte en un espacio atractivo para cualquier director de cine, que desea convertir a nuestro territorio como un escenario para el arte, esta idea no ha quedado en intensiones, pues en la nación se han filmado una serie de películas, ya sea producción nacional o internacional.

Como se ha postulado, la geopiratería se hace presente en la industria del cine; Ecuador no ha quedado exento de esta situación.

Dentro del estudio “La geopiratería como un tema emergente en el marco de los derechos de propiedad intelectual: porqué los Estados pequeños deben asumir el liderazgo” se analizaron películas donde paisajes, sitios, edificaciones, personas del país ecuatorial aparecen en secuencias.

Las películas que fueron analizadas fueron: *Proof of Life* [Prueba de vida](2000), *El mapa verdadero del Tesoro de los Llanganatis* (2008), *Twenty-Four Hours of Pleasure* [24 horas de placer](1969), *Baraka* (1992), *Crónicas* (2004), *María, llena eres de gracia* (2004), *Master and Commander: The Far Side of the World* [Capitán de mar y guerra: La costa más lejana del mundo] (2003) y *Qué tan lejos* (2006).

Como se mencionó, para este estudio se aplicará el método inductivo que planteó Francis Bacon (1561-1626), el cual pretendía proporcionar un instrumento para analizar la experiencia a partir de la recopilación exhaustiva de casos particulares del fenómeno investigado y la posterior inducción, por analogía, de las características o propiedades comunes a todos ellos. Según Bacon, ese procedimiento había de conducir, gradualmente, desde las proposiciones más particulares a los enunciados más

---

<sup>16</sup> Ecuador. Ministerio del Ambiente. *Ecuador Megadiverso / Biodiversidad* [http://www.ambiente.gob.ec/paginas\\_espanol/4ecuador/biodiversidad.htm](http://www.ambiente.gob.ec/paginas_espanol/4ecuador/biodiversidad.htm) [Consulta: 14 de septiembre de 2010]

generales.<sup>17</sup> Por lo tanto, se analizarán ciertos casos de geopiratería en Ecuador para abordar esta problemática.

### **1.6.1 *Proof of Live* [Prueba de vida] (2000)**

Ficha técnica:

Año: 2000. Duración: 135 min. País: Estados Unidos. Director: Taylor Hackford. Guión: Tony Gilroy. Música: Danny Elfman. Género: Acción-drama. Elenco: David Morse (Peter Bowman), Meg Ryan (Alice) y Russell Crowe (Terry Thorne).

Sinopsis:

Un grupo guerrillero antigubernamental, asentado en el país Tecala, secuestra a un ingeniero jefe norteamericano y pretende canjearlo por la cantidad de 3 millones de dólares. El ciudadano estadounidense está cerca de la bancarrota y su esposa es quien decide enfrentar la situación. La mujer contrata a un renegociador de rehenes y ambos emprenden una aventura en búsqueda de su objetivo.

Caso de geopiratería:

Tecala en el mapamundi no existe, es Ecuador. A pesar de tratarse de una película de ficción, a ningún momento se menciona que el país ecuatorial sirvió de localidad para que la historia se desarrolle.

El tipo de geopiratería que se cometió fue de Tipo III, ya que se inventó un nombre para el lugar filmado.

Son varias las escenas que muestran como una carta postal la riqueza natural y cultural que posee el país andino; sin embargo, debido a la falsificación del nombre personas a nivel mundial que desconozcan tal biodiversidad no tendrán la oportunidad de conocer y los ingresos por el turismo se verán disminuidos.

---

<sup>17</sup> [http://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bacon\\_filosofo.htm](http://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/bacon_filosofo.htm) [Consulta:3 de abril de 2010 ]

A continuación se expondrán capturas realizadas al filme y su corroboración fotográfica, es decir, la toma y encuadre parecido al original para demostrar exactamente la localidad a la que pertenece.



18



19

---

18 *Proof of live*, (2000). Dir: Taylor Hackford. Castle Rock Entertainment.

19 Investigación de campo, comprobación de locación de filmación de la película *Proof of live* (2000). Isabel Herrera, Plaza San Francisco de Quito, Quito – Ecuador. 24 de abril de 2010.



20



21

La película muestra en segundos (casi imperceptibles) el mapa del Ecuador con el nombre de Tocala. Los detalles en el cine son cruciales y varios teóricos afirman que nada está demás en la pantalla cuando vemos las escenas pasando, todo tiene su motivo e intencionalidad.

---

20 *Proof of live*, (2000). Dir: Taylor Hackford. Castle Rock Entertainment.

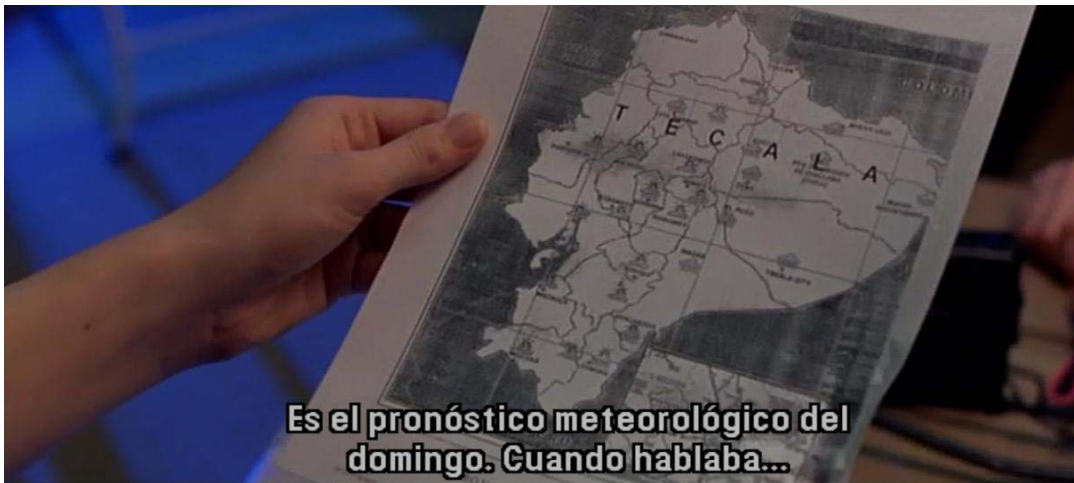
21 Investigación de campo, comprobación de locación de filmación de la película *Proof of live* (2000). Isabel Herrera, sector Guápulo, Quito- Ecuador. 24 de abril de 2010.

El mapa al ser un elemento constitutivo para la sociedad y la cultura de los pueblos posee una carga ideológica, histórica y política significativa.

Como lo indica Paul Laxton –compilador del libro, *La nueva naturaleza de los mapas*– “al igual que otros textos, los mapas usan signos para representar el mundo.

“Los mapas no tienen una gramática como el lenguaje escrito, pero igualmente son diseñados de manera deliberada y creados bajo la aplicación de principios y técnicas, y desarrollados como sistemas formales de comunicación. Como imágenes del mundo, mapas nunca son neutrales o sin valor, ni siquiera completamente científicos. Son parte de un discurso persuasivo y pretenden convencer”.<sup>22</sup>

Si retomamos las palabras de Laxton, *Proof of life*, con dicha toma, intenta convencer que se trata de Tecala y que Estados Unidos es un país poderoso, mesiánico, que busca eliminar el terrorismo en aquel país subdesarrollado. ¿Si realmente era un país ficticio, porqué mostrar el mapa de Ecuador con otro nombre?



<sup>22</sup> Laxton, Paul, comp. *La nueva naturaleza de los mapas: ensayos sobre la historia de la cartografía*. México: Fondo de Cultura Económica, 2005.

<sup>23</sup> *Proof of live*, (2000). Dir: Taylor Hackford. Castle Rock Entertainment.

Perjuicios directos ocasionados:

Durante el rodaje de la película, como es de conocimiento público pero a veces olvidado, ocurrió un accidente automovilístico donde Will Gaffney, doble del actor David Morse, falleció. La esposa de Gaffney, Karina fue indemnizada. Además, Los cinco extras ecuatorianos Freddy Valencia, Brenda Garcés, Freddy Ordoñez, Álvaro Valencia Yépez y Geovanni Heredia sufrieron serios daños.

El juicio contra la productora Warner Bros y Castle Rock Entertainmnet, llegó a un acuerdo, el pago de medio millón de dólares<sup>24</sup> a los afectados oriundos de Ecuador.

### **1.6.2 María llena eres de gracia (2004)**

Ficha técnica:

Año: 2004. Duración: 101 min. País: Colombia. Director: Joshua Marston. Guión: Joshua Marston. Género: Drama. Elenco: Catalina Sandino Moreno (María Álvarez), Virginia Ariza (Juana), Charles Albert Patiño (Felipe) y John Alex Toro (Franklin).

Sinopsis:

María es una joven colombiana que trabaja en una empresa exportadora de rosas. Su salario es un ingreso importante para su familia que vive en la pobreza; sin embargo, su dinero no le alcanza para cubrir gastos necesarios. La situación empeora cuando se entera que está embarazada y comienza a dudar del amor que siente hacia su novio. Recibe una propuesta para traficar droga, ser mula.

Caso de Geopiratería:

*María llena eres de gracia* fue una producción cinematográfica nominada al Oscar en el año 2004, recibió aproximadamente 30 premios y otros 22 reconocimientos, entre ellos el más importante: el Oso de Oro 2004 por mejor actriz. En las salas de cine recaudó \$6,517,198 (Estados Unidos), £232,674 (Reino Unido), €143,851 (Italia) y €53,260 (Países bajos).

---

<sup>24</sup> Prueba de vida, la más taquillera. Diario Hoy. 4 de abril de 2001. <http://www.explored.com.ec/noticias-ecuador/prueba-de-vida-la-mas-taquillera-120011-120011.html> [Consulta: 24 de abril de 2010]

Ante esta información, es notable el suceso que tuvo esta película. Sin embargo, durante el estudio emprendido el proyecto de la Geopiratería, se determinó que las escenas que muestran atardeceres magníficos, en campos de maíz, montañas majestuosas, casas rústicas y una capilla al estilo colonial, no era Bogotá sino Amaguaña, localidad situada a 50.3 km de Quito, al sureste de la capital.

El tipo de Geopiratería que ocurrió fue de Tipo I, ya que es un filme que se fundamentan en una “historia verdadera”, menciona a la capital colombiana como el escenario donde se desarrolla la historia, pero (en realidad) varias de las tomas fueron filmadas en dicho pueblo ecuatoriano.

A continuación se expondrán capturas realizadas al filme y su corroboración fotográfica, es decir, la toma y encuadre parecido al original para demostrar exactamente la localidad a la que pertenece.





Como puede observarse, el pueblo donde se genera la trama es Amaguaña a pesar que la historia lo cita como una localidad situada a las afueras de Bogotá. Siendo una película con tantos reconocimientos a nivel internacional y que fue proyectada en las salas de cine ecuatorianas, ¿cuántos captaron que aquellos paisajes campesinos y naturales forman parte del país ecuatorial?, tal vez no se percibió, era desconocido, pero al visitar Amaguaña, existe un reconocimiento del lugar y todos sus componentes.

---

25 María llena de eres de gracia (2004). Dir: Joshua Marston. HBO Films.

26 Investigación de campo, comprobación de locación de filmación de la película María llena de eres de gracia, 2004. Isabel Herrera, sector Amaguaña, cantón Rumiñahui - Ecuador. 24 de abril de 2010.

### 1.6.3 Qué tan lejos (2006)

Ficha técnica:

Año: 2006. Duración: 92 min. País: Ecuador. Directora: Tania Hermida. Guión: Tania Hermida. Música: Nelson García. Fotografía: Armando Salazar. Género: Drama, Comedia. Elenco: Tania Martínez (Esperanza), Cecilia Vallejo (Teresa), Pancho Aguirre (Jesús) y Fausto Miño (Andrés).

Sinopsis:

Una turista española, llamada Esperanza, llega al Ecuador para visitar varias partes del país. Durante el viaje que emprende a la ciudad de Cuenca conoce a Teresa, una estudiante ecuatoriana, decidida a impedir un matrimonio en la capital azuaya. Dicho traslado las une y expresa todos componentes de la sociedad ecuatoriana, sus costumbres, cultura y modo de vida; ambas, también, se reconocen a sí mismas.

Estudio de Geopiratería

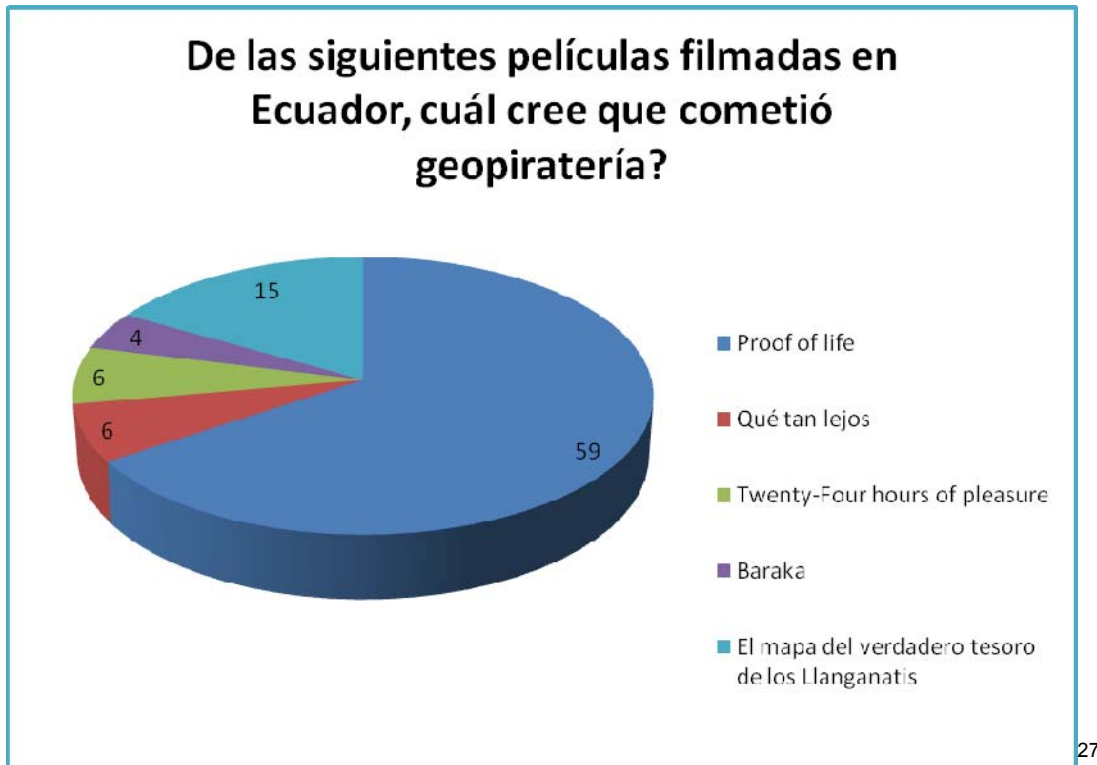
La investigación de la Geopiratería en Ecuador también tomó en cuenta a las producciones audiovisuales nacionales para determinar si hubo casos o no de falsificación geográfica.

La película *Qué tan lejos* recibió el Zenith de Plata en la “Competencia mundial de primeras obras” del “Festival des Filmes du Monde”, que se realizó en Montreal, Canadá en el 2007. Además, fue un éxito dentro y fuera del país de origen; en Ecuador, el filme estuvo en cartelera por, aproximadamente, 24 semanas y con varias proyecciones simultáneas.

Esta producción cinematográfica muestra la belleza geográfica y natural de ocho provincias ecuatorianas: Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo, Cañar, Azuay, Manabí y Guayas. El recorrido que emprenden los personajes, por dichos lugares, se convierte como en una guía turística y menciona los sitios filmados, por lo tanto no se cometió ningún caso de Geopiratería.

Como se mencionó anteriormente, algunas películas -filmadas en Ecuador- que presentan

geopiratería son de conocimiento público. Al mismo grupo objetivo de encuesta, se le presentó un listado de filmes y se preguntó: de las siguientes películas, ¿cuál cree que cometió geopiratería?, los resultados fueron:



El cuadro muestra que existe una conciencia colectiva (una mayoría) que reconoce a la película *Proof of Live* (2000) como un caso de geopiratería. El segundo lugar ocupa la película *El mapa del verdadero tesoro de los Llanganatis* (2008) que toma ciertas imágenes del casco colonial de Quito y las muestra como lugares históricos de Panamá. *Twenty-Four Hours of Pleasure* (1969) ocupa el tercer lugar, *Qué tan lejos* (2006) el cuarto -a pesar que se hizo un estudio de Geopiratería y no presentó casos- y *Baraka* (1992), el quinto, considerando que este documental no tiene geopiratería. Las dos últimas producciones se las añadieron en el listado para estudiar, por otro lado, el conocimiento de los integrantes del grupo objetivo.

<sup>27</sup> Encuesta 3: Películas que presentan o no geopiratería

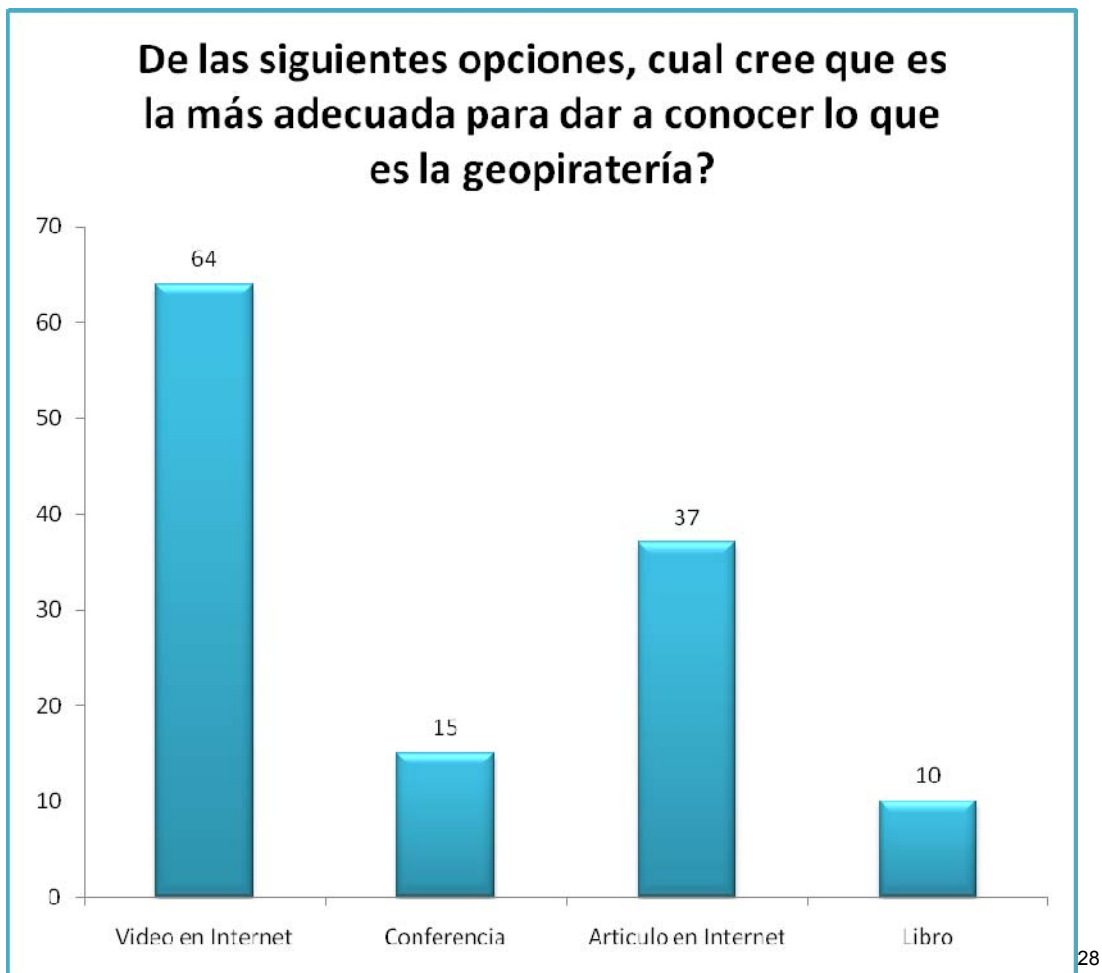
## **1.7 Recomendación a la problemática de la geopiratería**

La información presentada sobre los casos de geopiratería en el Ecuador debe ser difundida, no solo dar a conocer los perjuicios directos e indirectos que provoca esta alteración de información visual en una comunidad, país o región; sino, también, que se genere una propuesta de ley que impida las consecuencias negativas que acarrea la geopiratería.

El tema y la problemática pueden ser introducidas desde la aulas y la academia para su debate y, por qué no, nazca desde los actores sociales (pertenecientes a esa esfera) propuestas directas para que el Estado pueda asumir una posición al respecto.

Sin embargo, se consideró necesario escuchar al grupo objetivo, con una muestra de 100 personas, para conocer el medio de comunicación más indicado para difundir sobre dicha problemática.

En el sondeo que se realizó, se arrojaron los siguientes resultados:



Una mayoría de 67 personas escogieron al video en Internet como el medio de comunicación más adecuado para explicar conceptualmente a la Geopiratería. El artículo en Internet obtiene una segunda aceptación, esto demuestra que el ciberespacio se convierte en el medio masivo más utilizado o con mayor efectividad de resultados en la academia. La comunicación directa también fue tomada en cuenta como un canal de exposición de contenidos, al igual que el medio impreso como es el libro, ambos obtuvieron resultados menores a 20.

La encuesta demuestra que el video posee un proceso perceptivo completo y que los conceptos por medio de la imagen y el sonido pueden ser expuestos con más versatilidad, provocar retentiva, en fin, generar mejores respuestas por parte de los espectadores.

<sup>28</sup> Encuesta 4: Medio adecuado para la difusión del tema

## **CAPÍTULO II**

# **Educomunicación, Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y usuarios de videos en el Ciberespacio**

### **2.1 Educomunicación**

La educación integral posee tres partes: la educación formal, entendida como los conocimientos compartidos dentro de las aulas; la educación informal, con el uso de los medio de comunicación; y la educación no formal, que comprende las mesas redondas, congresos, seminarios.

#### **2.1.1 Origen del término educomunicación**

La educomunicación es la conjunción entre los medios de comunicación y la enseñanza. A continuación se presenta cómo a través de la historia las teorías del aprendizaje y la comunicación alternativa se unen para dar como resultado la educomunicación.

##### **2.1.1.1 Aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso cognitivo que requiere de la interacción permanente de sus actores (educador y educando) quienes se convierten en constructores del conocimiento y donde la acción-reacción debe estar basada en un proceso de reflexión fundamentado críticamente.

Durante la historia de la humanidad se ha intentado definir al aprendizaje desde la psicología y la filosofía, ante ello, aparecieron corrientes de pensamiento propias de cada época (algunos de los cuales continúan siendo vigentes, ya sea por falta de actualización o por una conveniencia político-económica), especialmente cuando se aborda los temas relacionados con educación.

A continuación se expondrán las diferentes escuelas de pensamiento que intentan explicar o definir el funcionamiento del aprendizaje.

## Aprendizaje Conductual

El ser humano puede aprender mediante la presencia de estímulos que merecen una respuesta, es decir, que a través de “*la conexión de cierto acto con cierta situación y placer resultante*”<sup>29</sup> o una gratificación. Ese es el esquema principal que desarrolló el ruso Ivan P. Pavlov en 1902, donde varios estudios científicos con animales le hicieron concluir que “la conducta incluye la conciencia y la acción, los estados mentales y sus conexiones”.

El conductismo tuvo su vigencia a inicios del siglo XX; la teoría fue llevada a las aulas y se creía que los estudiantes aprendían por medio de gratificaciones y asociaciones, sin embargo, décadas más tarde se determinó que esta corriente aducía un proceso puramente mecánico, automático y que relegaba al estudiante con una actitud pasiva, basándose más en el castigo que en la gratificación.



## Aprendizaje desde el Estructuralismo o Cognitivismo

Luego que la teoría conductista quedó rezagada, surgió a mediados del siglo XX, la corriente del aprendizaje llamada estructuralista o cognitiva.

<sup>29</sup> Wells, Harry K - *Ivan P. Pavlov: hacia una psicología y psiquiatría científica*. Buenos Aires: Editorial Platina. 1965.

<sup>30</sup> Conductismo, aprendizaje únicamente por medio de gratificaciones.  
<http://www.uhu.es/95109/evaluacion.htm> [Consulta: 27 de abril de 2010]

“El aprendizaje estructuralista pondría énfasis en la comprensión consciente de reglas gramaticales que luego conducirían a la producción de patrones lingüísticos. Es decir, las reglas serían aprendidas y aplicadas a los elementos del idioma, y el uso del intelecto tendría su importancia en el aprendizaje de los patrones gramaticales del idioma”.<sup>31</sup>

Las reglas gramaticales –como otras instancias del conocimiento– serían entendidas como estructuras establecidas, unidades, que forman parte de un todo; como lo sostiene Jean Piaget, que “*las estructuras humanas no parten de la nada, y si toda estructura es el resultado de una génesis constituye siempre el paso de una estructura más simple a una más compleja, y ello según una regresión sin fin (en el estado actual de los conocimientos)*”.<sup>32</sup>

Esto quiere decir que a partir de dichas estructuras se comprende al aprendizaje como una participación mental activa por parte del estudiante y consiste en un proceso retentivo, de almacenamiento de información que ha sido impartida previamente en clase.



A pesar que la idea de participación, por parte del estudiante dentro del aula, ya es mencionada en la teoría estructuralista, cabe resaltar que todavía no se concebía al alumno como un individuo generador de pensamiento, y que pertenece a un contexto social, que es determinado -a su vez- por tiempo y espacio; postulación que vendría a

<sup>31</sup> Mauri, Julia; Iglesias, Vicente; Correa, Carlos; Benítez, Aurora. *Teorías de aprendizaje y la enseñanza lengua de los componentes de la lengua inglesa en los centros de educación médica superior*. [http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol15\\_3\\_01/ems04301.pdf](http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol15_3_01/ems04301.pdf) [Consulta: 27 de abril de 2010]

<sup>32</sup> Piaget, Jean. *El estructuralismo*. Buenos Aires: Editorial Proteo, 1972.

<sup>33</sup> Cognitivo, participación mental activa. <http://blog.opositor.com/wp-content/uploads/2009/01/memoria.jpg> [Consulta: 27 de abril de 2010].



desarrollarse en el mismo siglo XX, sin embargo, todavía, el aprendiz no era concebido como un sujeto capaz de generar conocimiento.

### Aprendizaje desde el Constructivismo

A pesar de ser contemporáneo de Pavlov, Lev Semiónovich Vigotsky desarrolló la teoría del constructivismo para explicar el proceso de aprendizaje que se debería aplicar en las aulas.

Según la visión del constructivismo, el conocimiento no es fijo e inmutable, al contrario, requiere de cambios constantes. Por otro lado, no es objetivo, ya que es comprendido, analizado y construido por personas que poseen su propia concepción de la realidad. En otras palabras, estudiantes y profesores son participantes activos y edificadores del conocimiento, aportadores de la ciencia.

Maestros y estudiantes generan una relación interdependiente de aprendizaje, es decir, ambos requieren de su participación de manera constante, el profesor también se instruye con los educandos.

Otra de las contribuciones del constructivismo es la importancia que se le otorga a la interacción social en clase pues, como lo explica el Doctor en Psicología por la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, Norberto Boggino, este intercambio de información, experiencias, puntos de vista *“provoca progresos en el desarrollo cognoscitivo del sujeto y, consecuentemente, en sus aprendizajes”*.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Boggino, Norberto. *El constructivismo entra al aula: didáctica constructivista, enseñanza por áreas, problemas actuales*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones. 2005.



### 2.1.1.2 Comunicación

La comunicación como actividad vital dentro de la esfera humana, en nuestros días, no puede ser entendida como un sistema unidireccional donde existe un único emisor que transmite información a un determinado receptor y este último decide si retroalimentar o no el mensaje que le ha sido transferido.

Esta concepción comunicativa-funcionalista (emisor-mensaje-receptor) desde la década de los 70 –no sólo como una crítica académica sino también política y social– fue cuestionada y surgió la idea de una integración democrática, horizontal y participativa, también conocida como comunicación alternativa.

Este estudio partirá desde la concepción de la comunicación alternativa.

“Es el ámbito de estudio orientado a investigar, teorizar y planear estrategias a partir de este tipo de experiencias comunicativas, incluyendo expresiones en soportes mediáticos diversos -prensa, radio, televisión, Internet- así como en otras vías de expresión cultural: artes plásticas, música, teatro, cómic, etc”.<sup>36</sup>

Por otro lado, cabe resaltar que el origen conceptual, de esta otra manera de entender a la comunicación, se basa en el carácter jerárquico y de poder que ejercen los medios de

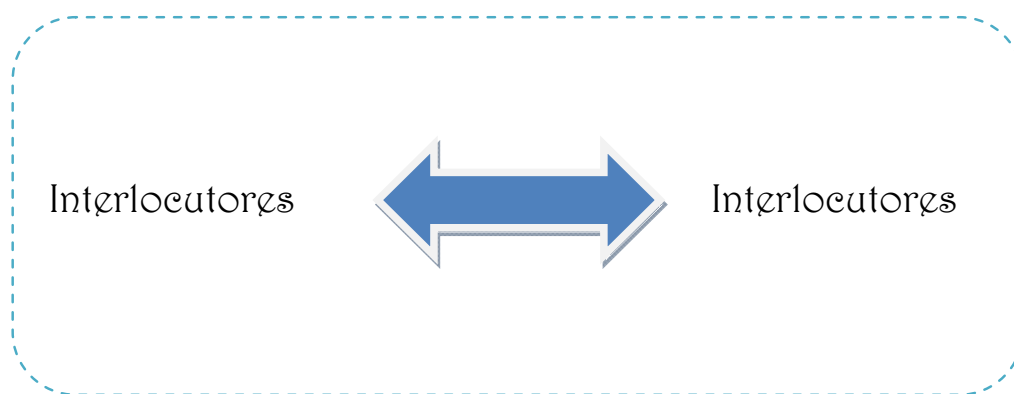
---

<sup>35</sup> Constructivismo, participación activa de estudiantes y profesor.  
<http://cartafol.usc.es/maika/files/1777/8674/profesor+ordenador.jpg> [Consulta: 27 de abril de 2010]

<sup>36</sup> <http://orecomm.net/wp-content/uploads/2010/01/AEIC-Barranquero-Saez.pdf> [Consulta: 27 de abril de 2010]

comunicación masivos, como lo asevera el comunicador mexicano Diego Portales: "*La comunicación alternativa es un proceso que se opone al predominio sin contrapeso de la modalidad de comunicación transnacional: Este es, por decirlo de alguna manera, su impulso genético*".<sup>37</sup>

Además, según los teóricos que reflexionan entorno a la comunicación alternativa (como Mar Fontcuberta y Josep Lluís Gómez-Mompart (1983) aseguran el reemplazo cognitivo en la relación "emisor-receptor" en "interlocutor-interlocutor", es decir, la promoción de un proceso comunicativo, activo y participativo, donde el receptor se encuentra "ya no sólo en la resignificación de los mensajes, sino en la generación de los mismos".<sup>38</sup>



39

Al unir la corriente del aprendizaje del constructivo y de la comunicación alternativa se obtiene como resultado la integración de dos sistemas que promueven la necesaria y activa participación, para el desarrollo del conocimiento y la democratización de la comunicación, los medios de comunicación; "*este acercamiento entronca también con la tradición de la educación/comunicación, en su vertiente progresista, conocida a veces también como edu-comunicación*".<sup>40</sup>

<sup>37</sup> Simpson, Máximo. Comunicación alternativa y democracia de la "vanguardia" y la teoría de la dependencia. *Nueva Sociedad*, n.71, mar-abr. (1984): 31-42.

<sup>38</sup> Barranquero, Alejandro; Sáez Baeza, Chiara. *Comunicación alternativa y comunicación para el cambio social democrático: sujetos y objetos invisibles en la enseñanza de las teorías de la comunicación*. En: Congreso Internacional AE-IC Málaga 2010 "Comunicación y desarrollo en la era digital" <http://orecomm.net/wp-content/uploads/2010/01/AEIC-Barranquero-Saez.pdf> [Consulta: 27 de abril de 2010]

<sup>39</sup> Comunicación alternativa, relación entre interlocutores. Realizado por Isabel Herrera.

<sup>40</sup> Ídem.

## 2.1.2 Definición de educomunicación

Según el argentino Mario Kaplún, comunicador educativo, “*se concibe a la educación/comunicación (que) será el uso de los medios de comunicación en la enseñanza*”<sup>41</sup>.

Para ello, se emplea la unión del constructivismo y la comunicación alternativa, es decir, que el uso de los medios de comunicación dentro de un espacio donde los protagonistas (integrantes de la academia o –en el caso de este estudio– espectadores) asumen un papel importante, como lo dice Kaplún, son verdaderos interlocutores.

Los medios de comunicación (prensa escrita, radio, televisión, Internet), dentro de esta perspectiva, se los utiliza en el espacio educativo de una manera crítica y creativa, “*desde una racionalidad pedagógica y no meramente tecnológica; como medios de comunicación y no de transmisión; como generadores de flujos de interlocución*”.<sup>42</sup>

Para Indymedia Argentina (Centro de Medios Independientes)<sup>43</sup>, la educomunicación es como el cruce de dos campos: de la indagación y la producción del conocimiento (la educación y la comunicación) que encuentran familiaridad y se alimentan mutuamente, no solo a partir de las metodologías desarrolladas sino en cuanto a las potencialidades de intervención social que proponen.

La educomunicación puede convertirse en un vínculo para cambios sociales, aportes investigativos, o para la generación de políticas acordes al desarrollo de una comunidad, país o región. Seres que aprenden a desarrollar una capacidad crítica, mediante una comunicación horizontal, pueden poner en práctica acciones políticas y sociales tangibles, transformadoras y evolutivas.

La comunicación/educación para el cambio social ha demostrado gran eficacia en diferentes áreas geográficas y en los ámbitos más diversos (desarrollo rural y agrícola, salud y nutrición, derechos civiles y culturales, medioambiente, población, género, paz,

---

<sup>41</sup> Kaplún, Mario. *De medio y fines en comunicación*. <http://chasqui.comunica.org/kaplun.htm> [Consulta: 6 de mayo de 2010]

<sup>42</sup> Ídem.

<sup>43</sup> Colectivo ConoSur. *¿Qué es eso de la Educomunicación?*. <http://argentina.indymedia.org/news/2005/10/332263.php> [Consulta: 6 de mayo de 2010]

infancia, catástrofes, etc.)<sup>44</sup>

Este proceso adopta cierta parte de la comunicación popular, pues como lo indica Kaplún, esta tiene que ser democrática y eficaz<sup>45</sup>, para ello, se debe atravesar por un transcurso educativo liberador, transformador, organizado donde se entablan varias sesiones del diálogo y finalmente la participación directa del grupo social para la elaboración de propuestas.

## 2.2 Ciberespacio

El Internet se originó por motivos de estrategia militar en los Estados Unidos, pues en 1969 la Agencia de Proyectos para Investigación Avanzada (Advanced Research Projects Agency) realizó una serie de conexiones en ordenadores y surgió una red conocida, en ese entonces, como ARPANET.

Sin embargo, fue a mediados de la década del 70 cuando las universidades estadounidenses, principalmente, UCLA, Stanford y Berkeley aplicaron sus conocimientos y estudios científicos para el crecimiento de esta herramienta. *“En 1971 había, en total, quince nodos la mayor parte de los cuales eran centros de investigación universitarios”*.<sup>46</sup>

Por lo tanto, las raíces del Internet indican la necesidad del ser humano por la libertad de información, la conformación de redes a larga distancia, el intercambio y cooperación del conocimiento y, por ende, el impulso a la innovación de servicios que giren entorno a este medio de comunicación.

El ciberespacio nació de una cultura universitaria, es decir, de jóvenes emprendedores, amantes de la libertad y la ciencia. Dentro de esta esfera también se puede aducir que el modelo de educomunicación estuvo presente en este proceso, porque fueron interlocutores que mediante un canal comunicativo que realizaron aportes investigativos de beneficio a la academia.

---

<sup>44</sup> Barranquero, Alejandro. Concepto, instrumentos y desafíos de la edu-comunicación para el cambio social. *Comunicar* 15.29 (2007): 115-120. Fuente Académica. EBSCO. Web. 27 Apr. 2010.

<sup>45</sup> Kaplún, Mario. *El comunicador popular*. Quito: CIESPAL. 1985.

<sup>46</sup> Castells, Manuel. *La galaxia internet*. Barcelona: Plaza & Janés Editores, 2001.

Según lo que plantea Castells, el Internet surgió y creció de dos vertientes: primero, la carrera armamentista que busca el dominio de las comunicaciones, sistemas de transmisión de la información, y, segundo, las universidades en proyectos desarrollados por jóvenes cuyo objetivo sería el de lograr el libre flujo de información.

Hasta la actualidad, el Internet como herramienta tecnológica es utilizado en la educación de todos los niveles y, también al tratarse, de una “aldea global” –como lo definiría Marshall McLuhan– se forman *ciberculturas* o grupos de cibernautas que tienen sus propias expresiones, luchas, relaciones y convocatorias.

Según la cifra ofrecida por la empresa Éxito Exportador, en el 2009 se registran 1,733,993,741 usuarios a nivel mundial de Internet<sup>47</sup>, lo que indica que esta herramienta se ha convertido en uno de los medios de comunicación más utilizados alrededor del mundo.

### 2.2.1 Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's)

El intercambio de información y la tecnología por su naturaleza requiere de constante actualización. Cuando ambas partes se unen forman un conjunto de sistemas y procedimientos que crean, almacenan y difunden datos a través de diferentes medios para satisfacer necesidades de interactividad humana, a esto puede definirse que son las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's).

Según el comunicador y profesor de Teoría de la Comunicación en la Universidad de Cádiz, España, Víctor Marí, resalta que al referirse a las TIC's:

“está aludiendo a un conjunto de artefactos que, ensamblados, configuran un sistema técnico (compuesto de telefonía, satélites, redes e informática), y la materia con la que operan es fundamentalmente la información”<sup>48</sup> que es difundida por varios medios de comunicación, el más empleado en esta área es el ciberespacio.

---

<sup>47</sup> Las cifras más recientes de uso mundial en Internet. <http://www.exitoexportador.com/stats.htm>  
[Consulta: 15 de febrero de 2010]

<sup>48</sup> Marí Sáez, Víctor Manuel. *Globalización, nuevas tecnologías y comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre. 2002. 175 p.

Las TIC's, adoptan las características del Internet, son instantáneas, multimediales, e interactivas, cualidad que se relaciona directamente con la finalidad educativa, es decir, su uso didáctico permite la asociación y construcción de ideas creativas.

Dentro de la era actual, la globalización y la innovación tecnológica, el uso de las TIC's permite el enlace del conocimiento desde diferentes puntos del planeta; existe actualización constante y activa –intercambio de información– por parte de los usuarios, alumnos e investigadores.

### **2.3 La educomunicación y las nuevas tecnologías de la información y comunicación**

La unión entre educación, comunicación y nuevas tecnologías es evidente su efectividad, tanto así, que la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura) en el año 2005, decreta como política mundial la implementación de las TIC's en el proceso educativo.

“Las TIC ayudan a crear nuevos entornos de aprendizaje abierto y favorecer la transformación de un entorno centrado en el docente para ser focalizado en el alumno; esto es, un espacio en el que los profesores dejen de ser la principal fuente de información y los principales transmisores de conocimiento para convertirse en colaboradores y co-alumnos, y en el que los estudiantes dejen de recibir información de forma pasiva para participar activamente en su propio proceso de aprendizaje”<sup>49</sup>, asegura la organización mundial.

Las herramientas producidas y reproducidas en un computador: Internet, CD-ROM, videoconferencia, video interactivo, teletexto, correo electrónico, realidad virtual, redes sociales; son canales que, adecuadamente empleados, sirven para impulsar el aprendizaje, la indagación científica y divulgación de resultados.

Los cursos online, educación virtual o a distancia (como por ejemplo, la Universidad de Brasilia Virtual, Universidad Virtual Latinoamericana), redes universitarias (muestra de ello, es la Red Mutis), son ejemplos reales del funcionamiento de las TIC's en la

---

<sup>49</sup> UNESCO. Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza: manual para docentes o cómo crear nuevos entornos de aprendizaje abierto por medio de las TIC.  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001390/139028s.pdf> [Consulta: 10 de mayo de 2010]

enseñanza.

Un concepto que surge de esta aplicación es de *e-learning*, es decir, *electronic learning*, en español traducido como la educación electrónica, que consiste en la capacitación por medio de las redes de interacción y comunicación virtual. Es evidente que este proceso requiere de una disciplina por parte del educando, no solo para la continuación del curso por Internet, sino para la actualización de los conocimientos aprendidos en el aula cibernética.

Por otra parte, los medios audiovisuales –también entendidos como comunicacionales– poseen un gran potencial para difundir y ejemplificar el conocimiento, fomentar un aprendizaje más efectivo y desarrollar servicios educativos más eficientes.

### 2.3.1 Youtube

Es un sitio web, creado en el año 2005, que permite subir y reproducir videos a nivel mundial. Fue ideado por 3 ex-empleados de PayPal: (Chad Hurley, Steve Chen y Jaweb Karim), la compañía de pagos online perteneciente al grupo eBay.<sup>50</sup>

Actualmente, es una de las páginas del ciberespacio más visitadas por su accesibilidad, los productos audiovisuales pueden ser de cualquier temática (musicales, de entretenimiento, educativos, artísticos, políticos, noticiosos, históricos, etc.) y son de corta duración, es decir, clips máximo de nueve minutos. Según los directivos de Youtube, 65.000 videos son subidos diariamente.

A Youtube se lo considera una red social en el ciberespacio por su versatilidad en el intercambio de información y las vinculaciones con otros servicios, como por ejemplo los mini blogs (como es el caso de Twitter) o Facebook, donde se pueden compartir y publicar los videos favoritos. Inclusive, dependiendo de la calidad del video, es posible acceder a dichos productos audiovisuales desde un teléfono móvil con que posea conexión inalámbrica de Internet.

---

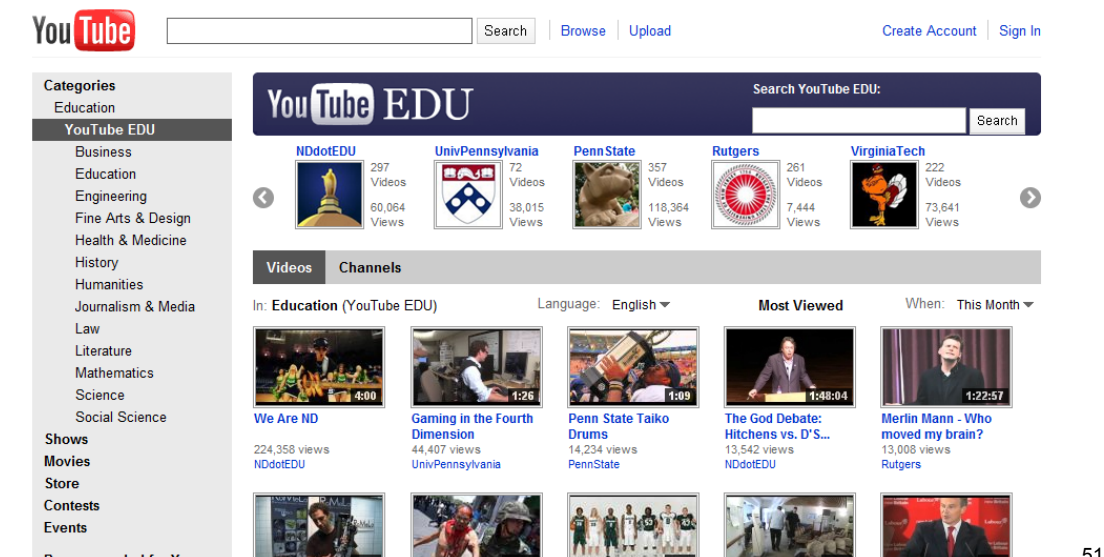
<sup>50</sup> Historia de YouTube. [http://www.cad.com.mx/historia\\_de\\_youtube.htm](http://www.cad.com.mx/historia_de_youtube.htm) [Consulta: 11 de mayo de 2010]



Cabe recalcar que los usuarios no sólo disfrutaban de los contenidos expuestos, sino también forman parte de una “veeduría virtual”, controlan el tipo de información que se sube y tiene la facultad de reportar un uso indebido u ofensivo para la censura del mismo. Esta es una muestra de participación activa dentro del uso de las TIC’s, donde el usuario no es un simple espectador.

Dentro de este sitio web, existen categorías específicas, una de ellas es YouEdu, un canal destinado a la difusión de información científica y aportes actuales de la academia, donde las universidades pueden subir sus videos. La mayoría de centros educativos superiores son estadounidenses; sin embargo, existe una integración de otras partes del mundo.

Este sitio, en Youtube, se convierte en una fuente de consulta directa para muchas investigaciones, incluso, como lo sostiene Henry Jenkins, director del Programa Comparativo de Estudios Mediáticos del Instituto Tecnológico de Massachusetts, este tipo de videos permiten el rápido desarrollo dinámico de la reconfiguración del conocimiento. Él lo denomina “YouNiversity” donde “no necesitamos tantas facultades sino como necesitamos una red intelectual” capaz de exponer contenidos que divulguen información de calidad para el aporte de la investigación, y así, la posible solución a problemas sociales.



51 <http://www.youtube.com/education?b=400> [Consulta: 11 de mayo de 2010 ]

### 2.3.1.1 La filosofía y cultura del clip

A pesar que el término videoclip se lo asocia directamente con los productos audiovisuales dedicados a la promoción artística de grupos musicales, no es menos cierto que la palabra clip conduce a esa reunificación de ideas (en este caso) de imagen y sonido. Por ello, es fundamental volver a los orígenes de dicha realización, que posee como característica principal la corta duración; pues un clip -en la mayoría de casos- es sinónimo de cortometraje.

“Los naturalistas de los años veinte introdujeron elementos realistas duraderos en el cine, pero las innovaciones de los impresionistas franceses tocaron a su fin hacia 1928. ¿Cuál fue el motivo? Tal vez el hecho de que los aspectos que estos últimos abordaron (la rapidez de la percepción, las variaciones de la imagen a medida que se va aproximando) constituían experiencias cambiantes. Su influencia más importante, sobre todo la de Gance, se hace evidente en la obra de realizadores soviéticos como Eisenstein, y se podría decir que la rapidez de las tomas (la duración media de una toma en *La sonriente madame Beudet* es de tan solo cinco segundos, menos que en la media de las películas estadounidenses de la época) es un precedente de la estética del *videoclip* del cine norteamericano de los años ochenta, donde la cámara lenta y el *whip panning* volvieron a cobrar auge.”<sup>52</sup>

Dentro del mundo del ciberespacio se puede afirmar que, en la actualidad, crece un fenómeno del videoclip, entendida como la capacidad para visionar, buscar, crear, compartir, y distribuir video de pequeño formato (clips) y baja resolución a través de Internet y de forma viral.

Esta facultad permite que cualquier persona, a nivel mundial, presente sus videos de corta duración en páginas web que permitan ser expuestos a infinita cantidad de espectadores, sin la necesidad de sujetarse a parámetros de calidad o formalidad, lo que proporciona una nueva forma de comportamiento y consumo audiovisual.

A pesar que la producción de dichos productos multimedia no sea la más profesional, se genera un reto para los comunicadores audiovisuales en realizar piezas más cortas en

---

<sup>52</sup> Cousins, Mark. *Historia del cine*. Barcelona: Blume, 2008.

duración (menos de 10 minutos), no comprometiendo la calidad de contenido, pero enriquecidas en mensaje directamente influenciadas por la dinámica que impone el mensaje publicitario: persuadir más en menos palabras.

## **2.4 Usuarios de videos en el Ciberespacio**

### 2.4.1 Definición de usuario en Internet

El término “usuario” es entendido como alguien que utiliza cierta herramienta o servicio, en el caso de la tecnología informática es empleado el término para quien usa un determinado hardware y/o software. Por otro lado, se considera “usuario” a la persona que se registra con un nombre y una contraseña en un sitio web, que se enmarca en una política de confidencialidad.

Sin embargo, no se puede limitar a esta concepción para definir a los usuarios del ciberespacio, por el mismo hecho que esta red mundial permite la utilización de varias herramientas u oferta de servicios exceptuando la necesidad de registro. Un ejemplo de ello son los motores de búsqueda (como Google, Opera, Yahoo, Msn, Alexa, etc.), diariamente empleados sin restricción de edad, situación económica o nivel de instrucción académica. Esto demuestra el proceso democratizador de las nuevas tecnologías de la información y la dificultad de agrupar los millones de usuarios de Internet.

Por otra parte, los estudios dedicados a las TIC's y usuarios han logrado arrojar datos o parámetros para medir y analizar a quienes utilizan frecuentemente estos servicios, ya sea tomando variables con respecto a conectividad y acceso a Internet, preferencias, cantidad de visitas o su actividad dentro de la red global.

Para este estudio se aplicará la clasificación de los usuarios según la actividad que realizan, específicamente en el área de la producción, divulgación y visualización de los productos audiovisuales que están subidos en el ciberespacio. Como se mencionó anteriormente, existe un crecimiento indudable del fenómeno del clip virtual, dentro de la cultura en la sociedad de la información, que al tratarse de una cultura –eso quiere decir que– existen componentes psicológicos, valores e interacciones entre aquellos que

forman parte de este grupo de usuarios.

#### 2.4.2 Clasificación de los usuarios de videos del ciberespacio

Según Toni Roing, doctor en Sociedad de la Información y el Conocimiento y profesor de la Universitat Oberta de Catalunya asegura que por el “fenómeno youtube” existen “usuarios”<sup>53</sup> que desempeñan tres prácticas fundamentales para el crecimiento del fenómeno del clip que son:

##### 2.4.2.1 Usuario espectador “*browser*”

Es la persona que cumple una función de espectador y por extensión “browser” (en el sentido de curiosear o echar una ojeada) a los contenidos de las piezas audiovisuales subidas a los sitios web especializados en video.

El usuario “*browser*” también se convierte en un evaluador y, una especie de, fiscalizador del material que se expone a nivel global, pues tiene la posibilidad de reportar información errónea o que atente con la integridad de las personas que acceden a dicha producción.



54

##### 2.4.2.2 Usuario consumidor “*share*”

Existen usuarios que se encuentran registrados y poseen su propia cuenta en la página web, se dedican no solo a la observación y apreciación de la producción audiovisual sino

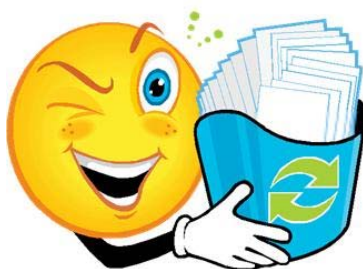
---

<sup>53</sup> Duran, Jaume; Sánchez, Lydia ed. *Industrias de la comunicación audiovisual*. Barcelona: Publicacions: Edicions de la Universitat de Barcelona. 2008.

<sup>54</sup> El usuario que explora y revisa los contenidos de videos en Internet. <http://office.microsoft.com/es-hn/images/emociones-CM079001910.aspx#ai:MC900437797> [Consulta: 14 de junio de 2010]

que guardan sus videos favoritos y la comparten con otros contactos, es por ello la denominación de “*sharer*” (“compartidor” o “intercambiador”).

Esta actividad de recíproca de piezas audiovisuales, realizada por los usuarios consumidores, ha permitido el impulso de las comunidades que giran en torno a la cultura del clip. Por ejemplo, hay quienes intercambian videos en redes sociales o blogs, y los publican con el formato establecido en Youtube.



55

#### 2.4.2.3 Usuario creador “*uploader*”

Son aquellas personas que suben (*upload*) sus producciones audiovisuales, ya sean estas originales, derivaciones y transformaciones o contenido copiado o “capturado”. Este es el éxito de Youtube, pues no se necesita ser un experto en la realización fílmica para obtener un canal de contenidos en este sitio web.

Esta ventaja ha permitido la creación de espacios de promoción y divulgación de imágenes y sonido sin restricción de calidad y a precios bajos. Los “*uploaders*” forman también comunidades de video y difunden su información a otros usuarios.



56

---

55 El usuario que difunde y comparte los contenidos de videos en Internet. <http://office.microsoft.com/es-hn/images/results.aspx?qu=caras#ai:MC900437567> [Consulta: 14 de junio de 2010]

### 2.4.3 Conectividad y acceso a Internet

La brecha digital, entendida como la cantidad de personas que no tienen acceso a las TIC`s, es un aspecto fundamental para el presente estudio, ya que la disponibilidad de los usuarios para el uso de herramientas que contiene el ciberespacio es determinante en el proceso de comunicación que se pretende llevar a cabo.

La propuesta de una pieza audiovisual está encaminada a ser difundida por Internet. Esta puede presentar los casos de geopiratería, de ciertas películas que fueron filmadas en locaciones ecuatorianas; por lo tanto, es un problema que el país debe conocer.

Ante ello, se presentan cifras proporcionadas por el Instituto de Estadísticas y Censos (INEC) con respecto a las TIC`s en el Ecuador.

---

<sup>56</sup> El usuario que crea y produce los contenidos de videos en Internet <http://office.microsoft.com/es-hn/images/results.aspx?qu=caras#ai:MC900437565> [Consulta: 14 de junio de 2010]

La provincia con mayor acceso a Internet y tenencia de computadoras en el 2009 fue Pichincha con 17,50% y 41,20% respectivamente, mientras que la que menor acceso internet registró fue Los Ríos.

PROVINCIAS	CON ACCESO A INTERNET		COMPUTADORA	
	2008	2009	2008	2009
Pichincha	17,10%	17,50%	42,60%	41,20%
Azuay	14,40%	13,60%	34,60%	33,20%
Napo	1,60%	7,70%	13,20%	20,00%
Guayas	6,40%	6,60%	19,20%	19,90%
Tungurahua	3,20%	6,60%	22,80%	23,50%
El Oro	2,40%	4,50%	18,70%	19,80%
Imbabura	4,20%	4,40%	21,80%	24,30%
Loja	3,60%	4,30%	18,60%	19,00%
Esmeraldas	2,30%	3,90%	12,60%	15,50%
Zonas no delimitadas	0,00%	3,80%	6,90%	7,50%
Cañar	3,90%	3,10%	16,80%	14,50%
Carchi	2,00%	3,00%	16,30%	15,40%
Pastaza	2,40%	2,80%	25,40%	22,20%
Manabí	1,30%	2,70%	8,80%	12,60%
Morona Santiago	4,20%	2,40%	20,10%	22,30%
Drellana	0,60%	2,20%	8,60%	7,60%
Cotopaxi	1,60%	2,00%	15,10%	15,60%
Chimborazo	1,90%	1,70%	18,70%	17,60%
Zamora Chinchipe	0,00%	1,50%	12,90%	14,80%
Sucumbios	2,40%	1,50%	14,20%	17,50%
Bolívar	0,80%	1,20%	7,90%	10,10%
Los Ríos	1,40%	0,90%	9,50%	9,50%

Fuente: Encuesta de Empleo, Desempleo y subempleo, ENEMDU, diciembre 2008-2009.  
Elaborado: DIPES

ATENCIÓN DE COMPUTADORAS Y ACCESO A INTERNET  
PROVINCIAL - NACIONAL 2008-2009



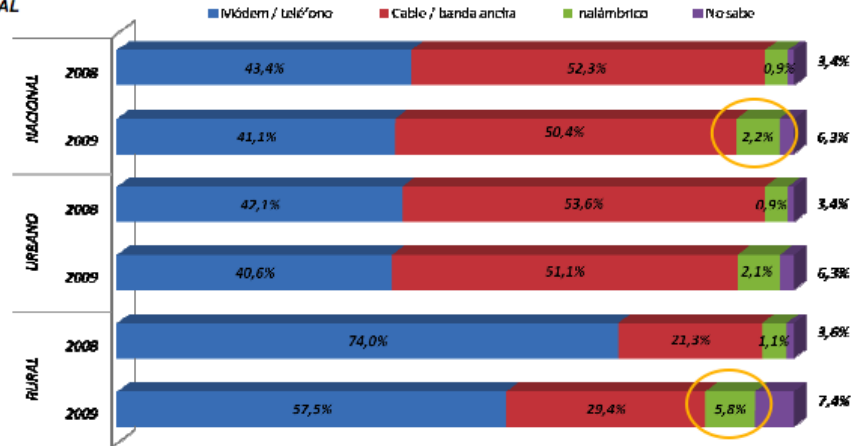
57

Acceso de los ecuatorianos a Internet en el año 2009 por provincias, según las estadísticas, la región de la Sierra es la que proporciona con más facilidad el uso de TIC's a comparación de otros sectores.

<sup>57</sup> Acceso a Internet por provincias en el Ecuador. INEC, 2009.

Entre 2008 y 2009, el acceso a internet inalámbrico subió en 2,9 puntos, mientras el acceso a través de cable o banda ancha bajo 1,9 puntos. El área Rural registra el mayor crecimiento con 4,7 puntos.

TIPO DE ACCESO NACIONAL



Fuente: Encuesta de Empleo, Desempleo y Subempleo, ENEMDU, diciembre 2008-2009.  
Elaborado: DIPES



58

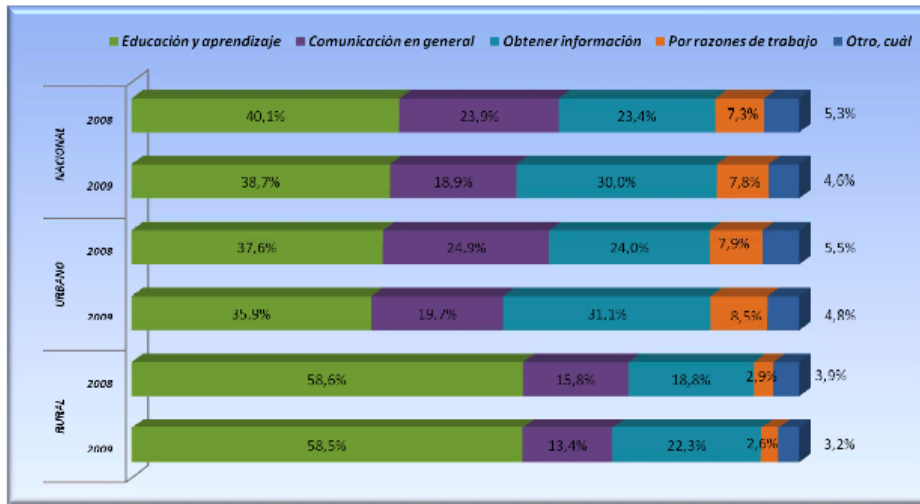
En el año 2009 se visualiza un incremento en el consumo de Internet por cable o banda ancha, lo que posibilita el uso prolongado del Internet en los hogares de los ecuatorianos y ecuatorianas.

<sup>58</sup> Tipo de acceso a Internet en Ecuador. INEC, 2009.



Para lo que más se utiliza la Internet es para educación y aprendizaje con un 38% y para la obtención de información con un 30%

ACTIVIDADES EN EL INTERNET - NACIONAL



Fuente: Encuesta de Empleo, Desempleo y Subempleo, ENEMDU, diciembre 2008-2009.  
Elaborado: DIPES



El presente estudio resalta la importancia de las TIC's en la educación, y como las cifras lo demuestran, el uso más frecuente en el Internet para los ecuatorianos son para actividades relacionadas con el aprendizaje.

Dichos resultados, para el presente estudio, se convierten en una luz verde para la continuación del mismo, ya que corroboran la importancia del uso del Internet en el Ecuador con relación a la educomunicación y, por otro lado, promueve a la parte final de este proyecto que consiste en la propuesta de elaboración de un video sobre la Geopiratería.

<sup>59</sup> Actividades en el Internet. INEC, 2009.

## CAPÍTULO III

### El video educativo, proyecto piloto: “La Geopiratería en el Ecuador”

#### 1. Video educativo de Internet

El educador Joan Ferrés, sostiene que *“la educación multimedial aporta, pues, la posibilidad de una multiplicidad de representaciones, de una multiplicidad de sistemas simbólicos en las aproximaciones de la realidad”*.

Varios teóricos resaltan la importancia de la introducción del video en los procesos educativos. Según el investigador colombiano Víctor Miguel Rojas y el comunicador colombiano Héctor Pérez Grajales, *“la tecnología del video es polifuncional”* ya que se lo puede emplear dentro de las aulas escolares, colegiales y universitarias para distintos fines.

Por lo tanto, se puede considerar video educativo a todo aquel material audiovisual, independientemente del soporte, que pueda tener un cierto grado de utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje.<sup>60</sup>

#### 3.1.1 Clasificación del video educativo según su contenido

Según el profesor titular de Tecnología Educativa del Departamento de Pedagogía Aplicada de la Universidad Autónoma de Barcelona, Pere Marquès, un video educativo se puede clasificar en:

- Video documental: muestra –de manera ordenada– información sobre un tema concreto; (por ejemplo, un video de la pesca en la costa ecuatoriana).
- Video narrativo: posee una trama narrativa a través de la cual se presenta la

---

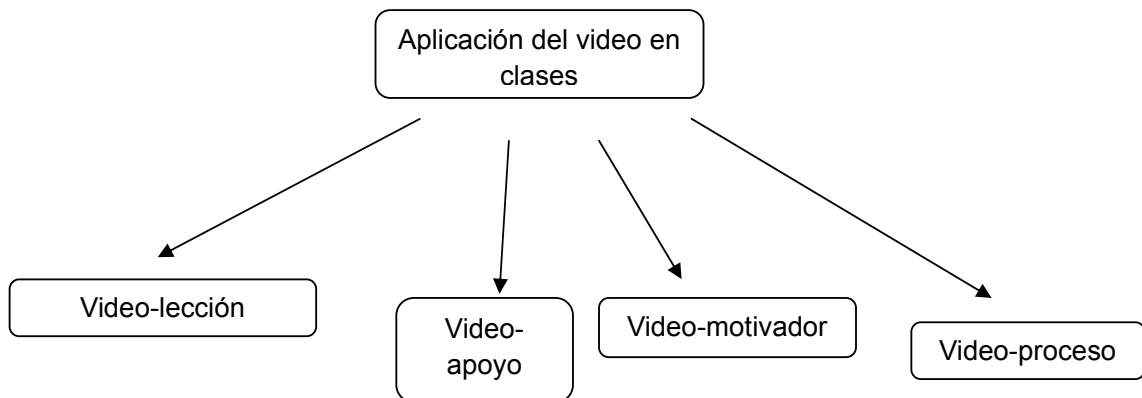
<sup>60</sup> Profesionales expertos en la docencia afirman que los productos audiovisuales, al igual que los avances tecnológicos no podrán reemplazar completamente al profesor dentro del aula.

información relevante para los estudiantes (por ejemplo la vida del ex presidente Vicente Rocafuerte).

- Lección monoconceptual: es un video de muy corta duración que se centran en presentar un concepto determinado (por ejemplo, una explicación sobre el sistema circulatorio del cuerpo humano).
- Lección temática: es el clásico video didáctico que va presentando de manera sistemática y con una profundidad adecuada y gradual a los destinatarios los distintos apartados de un tema concreto; (por ejemplo, los aportes filosóficos de los griegos).
- Video motivador: pretende ante todo impactar, motivar, interesar a los espectadores, aunque para ello tengan que sacrificar la presentación sistemática de los contenidos y un cierto grado de rigor científico (por ejemplo, la drogadicción en los jóvenes: sus causas y consecuencias).

### 3.1.2 Clasificación del video educativo según su aplicación

La clasificación propuesta por Ferrés, con respecto a las aplicaciones del video en el área educativa es:



61

- Video-lección: es de tipo magistral, donde el profesor es sustituido por el video. Es más conveniente su empleo para el aprendizaje de pequeños grupos o el

<sup>61</sup> Ferrés, Joan. La televisión y la educación (Paidós, 2000), analiza las características del medio, expone las claves para educar en el consumo de la televisión, y da pautas, propuestas metodológicas concretas para el análisis crítico de la publicidad, series, filmes y los programas informativos.

aprendizaje individual.

- Video-apoyo: es el material dinamizado y elegido por el profesor. El docente elige las imágenes que ilustran o complementan su información. Este tipo de video sirve para el reconocimiento del entorno geográfico, histórico, antropológico, cultural, ecológico y organización político-social.
- Video-proceso: es de tipo vivencial, se registran todos los pasos que se siguen para lograr un fin determinado. Los estudiantes se vuelven protagonistas de las actividades planteamiento, diagnóstico, fases procedimentales, procesos de análisis y evaluación.
- Video motivador: es un soporte en video destinado fundamentalmente a servir de apoyo a un trabajo posterior.

### **3.2 Proyecto piloto para realización del video educativo “la Geopiratería en el Ecuador”**

#### **3.2.1 Preproducción (Fase creativa y estratégica)**

Es la fase inicial o planificadora de una pieza audiovisual donde se fija el objetivo, tipo, estilo, a quién va dirigido, cuándo comienza la filmación, su duración total. En esta etapa comienza el proceso investigativo, el mismo que se plasma en un guión técnico y literario, que guiará al realizador. Además, se establece los recursos técnicos, materiales, humanos y económicos que se necesitarán.

##### **3.2.1.1 Tipo de video educativo**

Como se ha descrito anteriormente, existen diversas tipologías o clases de piezas audiovisuales que son encaminadas al aprendizaje. Para la futura realización de dicha pieza audiovisual podría adquirir características de un video documental educativo, ya que

expondría información sistematizada –recopilada durante la investigación– y que tendrá como objetivo de sensibilizar a la población con respecto a la problemática que gira en torno al tema.

### 3.2.1.2 Estilo

El realizador de documentales, Michael Rabiger, en su obra “Dirección de Cine y Video, técnica y estética”, sostiene que el estilo es la influencia visible sobre una obra, algo que es característico de la identidad del creador<sup>62</sup>. Es la huella del director, su manera de percibir y transmitir el mensaje, es el lado subjetivo de la obra audiovisual.

Por otra parte, el uso de gráficos, fotografía fija e ilustraciones, mediante la animación, a manera de *collage*, con metáforas y ejemplificación, es una de los estilos frecuentemente empleados para la función didáctica del video.

Dentro de la historia de la corriente del Cinema Novo (Cine Nuevo en Brasil), en 1989, el director Jorge Furtado emplea un estilo similar, anteriormente mencionado. La obra *Ilha das Flores* (1989), fue premiada en el festival de Berlín, que “*anticipa las razones del movimiento antiglobalización y la amplia de los registros de la voice-over hacia una ironía perfectamente trabajada, distante, reconocible y aplastada por imágenes de una lógica abismal*”.<sup>63</sup>

### 3.2.1.3 Audiencia

Es uno de los puntos más relevantes en el proceso de producción para que una pieza audiovisual tenga éxito; pues se toma en cuenta los códigos y símbolos que se emplearán para que sean entendidos e interpretados de manera eficaz.

### 3.2.1.4 Duración

El tiempo de exposición tiene su relevancia, pues se debe pensar en los niveles narrativos para que el espectador no pierda el interés y se aburra. El cortometraje es una producción

---

<sup>62</sup> Rabiger, Michael. *Dirección de cine y video: técnica y estética*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE. 2001.

<sup>63</sup> Ledo, Margarita. *Del cine-ojo a dogma95, paseo por el amor y la muerte del cinematógrafo documental*. Ediciones Paidós, Barcelona, 2004.

de imagen y sonido que tiene una duración entre 1 minuto a 20 minutos.

“¿Qué hace bueno a un cortometraje?, como un cuento corto, un cortometraje necesitas un escenario limitado pero evocador”<sup>64</sup>. Los expertos recomiendan un lenguaje sencillo para resultados fuertes y el cortometraje, por su duración, logra esa finalidad.

#### 3.2.1.5 Formato y calidad

Los videos digitales poseen diversos formatos de realización, por ejemplo, cuando se utiliza una computadora Macintosh el formato a usar es **.mov**, y en el caso de PC Windows es **.avi**. En ambos casos para que sean las piezas audiovisuales sean subidas a Internet se necesita una compresión a **Mp4**.

Estos videos pueden estar filmados en HD (High Definition), es decir, alta definición; con un tamaño máximo de 2 GB.

#### 3.2.1.6 Investigación

Recopilar datos, imágenes, sonidos y videos es información que se utilizará o servirá de respaldo para la elaboración de un producto audiovisual. Para ello, es importante hacer una indagación exhaustiva para no caer en errores, contradicciones o falsas conclusiones que confundan de manera errónea al espectador.

#### 3.2.1.7 Guión

Para el teórico cinematográfico, Syd Field, el guión es una historia contada en imágenes, y añade que trata sobre una persona o personas, en un lugar, o lugares, que hacen una cosa<sup>65</sup>.

Para los realizadores audiovisuales es el paso de producción necesario para desarrollar las ideas, organizarlas y plasmarlas durante la filmación y edición. Cabe recordar que un

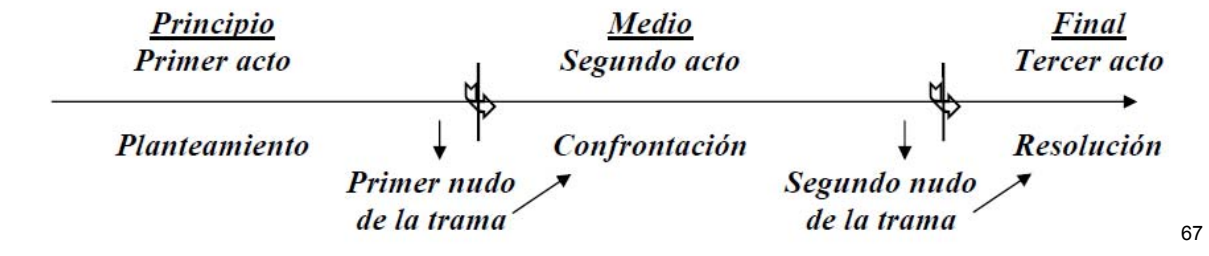
---

<sup>64</sup> Rabiger, Michael. *Dirección de cine y video: técnica y estética*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE. 2001.

<sup>65</sup> Gómez, Francisco. *El guión audiovisual*. Universitat Jaume I. Castellón.  
<http://www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/13/biblio/13curso-de-guion.pdf> [Consulta: 25 de mayo de 2010]

guión sufre constantes cambios, nunca es definitivo; es una guía importante pero no una camisa de fuerza para los productores. En otras palabras, “*el guión establece un puente entre la película imaginada y la película en creación*”.<sup>66</sup>

Para el desarrollo de un guión se debe tomar en cuenta los principios narrativos que fueron expuestos por el filósofo Aristóteles donde existe: inicio, desarrollo y desenlace. Esta idea, adaptada por Syd Field para la industria cinematográfica, se la identifica como la estructura básica de un guión que contiene:



Un guión está dividido en guión literario y técnico, partes que serán explicadas a continuación.

### 3.2.1.7.1 Guión literario

Es la fase donde que se empieza a plasmar la idea de manera profunda en el texto. Se escriben las escenas con detalles como la iluminación, los diálogos, el género musical, las locaciones los personajes, y acciones de los mismos. El guión literario no conlleva ningún elemento técnico de filmación.

### 3.2.1.7.2 Guión técnico

Es la descripción visual y sonora de la historia que se desea contar. En esta etapa se seleccionan los planos sonoros y de imagen, movimientos de cámara, ángulos y encuadres que serán usados.

---

<sup>66</sup> Ídem.

<sup>67</sup> Ídem

### 3.2.1.8 Entrevistas

El cineasta Michael Rabiger resalta la importancia de las entrevistas en una pieza audiovisual que se perfila al género documental, asevera que el hecho de “*colocarse cara a cara ante otro ser humano cuando se está haciendo un documental significa indagar, escuchar o manifestarnos al responder con nuevas preguntas*”<sup>68</sup>.

La selección de las personas que contribuyen con sus ideas o testimonio es fundamental, puesto que su opinión aporta a la identidad de la película.

### 3.2.2 Filmación

Es el registro de imágenes y sonido en una película cinematográfica, donde se utilizan equipos y técnicas para narrar una historia. A este proceso, también, se lo conoce como rodaje. Esta actividad es la que requiere de mayor esfuerzo y concentración para la producción del material audiovisual, ya que el trabajo que se realiza durante la filmación se verá reflejado en la pantalla. Es por esto que los expertos en el área, afirman que los errores, de cualquier tipo, no se los corrige en la postproducción sino se los evita durante el rodaje.

#### 3.2.2.1 Equipos necesarios para una filmación

##### 3.2.2.1.1 Cámara

Actualmente existe una amplia diversidad de cámaras de video, desde las más adecuadas para el uso personal o doméstico, de precios económicos, hasta las más sofisticadas utilizadas en el cine. Por ejemplo, según su estructura y función son: cámaras de estudio, cámaras portátiles, cámaras transformables y cámaras caseras.

Generalmente, este aparato está compuesto por el visor (es la pantalla incorporada que permite visibilizar y ajustar la toma), el objetivo (conocido como lente) y las técnicas de ajuste (zoom, enfoque, etc.)

---

<sup>68</sup> Rabiger, Michael. *Dirección de documentales*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión. RTVE. 2005.





69



70

### 3.2.2.1.2 Trípode

Es el soporte destinado a sujetar a la cámara para evitar movimientos bruscos y que el realizador se cansa de mantener dicho aparato en un mismo plano. Consta de tres patas cuya longitud es individualmente ajustable; generalmente son de aluminio o fibra de carbono. Las patas del trípode se abren, se las separa, para que den estabilidad a la cámara de video.

Estos aparatos son de varias alturas, por ejemplo, desde 500 mm a 1.600 mm.



71

---

<sup>69</sup> <http://www.tecnogadgets.com/fotografias/hitachidzgx5300.jpg> [Consulta: 20 de junio de 2010]

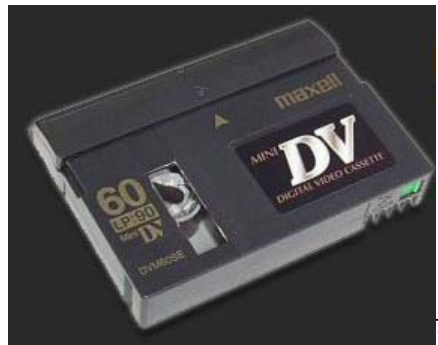
<sup>70</sup> <http://www.adelfa5.com/videos/images/camara.png> [Consulta: 20 de junio de 2010]

<sup>71</sup> <http://davidrico.files.wordpress.com/2010/01/tripode.jpg> [Consulta: 20 de junio de 2010]

### 3.2.2.1.3 Cassette

Es el familiar estuche con el carrete de suministro y el de recogida incorporados, se utiliza en sonido y en sistemas de video doméstico, así como en la mayoría de los formatos profesionales. Este tipo de cinta se enrolla por sí misma.

La ventaja del cassette es que puede ser reutilizado por varias veces y contiene un dispositivo de seguridad evitar el borrado accidental. Todas las cintas de video están formadas por una delgada tira de plástico polimerizado recubierta con una capa magnética. Hay anchos de cinta de 8 mm, media pulgada y un cuarto de pulgada.



72

### 3.2.2.1.4 Micrófonos

Son dispositivos incorporados en las cámaras de video o conectables externamente y sirven para captar uniformemente todo el espectro de audio con una fidelidad impecable. Al igual que una filmadora, existen varios tipos como el micrófono de mano, corbatero, inalámbricos, de pie, de mesa, boom (se acopla a una vara aislante que es ajustable para distancias largas).



73



74



75



76

<sup>72</sup> <http://www.editatuvideo.com.ar/ventas2009/minidv/minidv01.jpg> [Consulta: 20 de junio de 2010]

### 3.2.2.1.5 Audífonos

A manera de orejera, son dispositivos que se utilizan para controlar y regular los niveles de audio mediante el rodaje. Son de uso constante en la filmación, ya que la persona que los usa registra todos los sonidos que entran en escena.



77

### 3.2.2.2 Manejo de cámara

Son todas las técnicas de operación para desarrollar un buen trabajo audiovisual. Se toman en cuenta los componentes de la imagen.

#### 3.2.2.2.1 Encuadre

Es seleccionar con exactitud lo que espectador va a observar, es decir, “enmarcar” la imagen que se desea captar. Este escogimiento tiene que hacerse de manera correcta para atrapar la atención del espectador y evitar distracciones. Todas las partes del encuadre no tienen el mismo valor compositivo. El efecto cambia dependiendo de dónde esté situado el sujeto principal o el centro de interés.

El encuadre de una toma tiene tanta importancia que no solamente altera el equilibrio

---

<sup>73</sup> [http://reflexion-arts.com/productos/fabricantes/sontronicos/Microfonos-de-Condensador.-Diafragma-pequeno/copy\\_of\\_STC-5-Microfono-de-mano-de-condensador/logo](http://reflexion-arts.com/productos/fabricantes/sontronicos/Microfonos-de-Condensador.-Diafragma-pequeno/copy_of_STC-5-Microfono-de-mano-de-condensador/logo) [Consulta: 20 de junio de 2010]

<sup>74</sup> [http://3.bp.blogspot.com/\\_np9-DQ742\\_w/SNqIYu\\_wYI/AAAAAAAAABk/CXkW8jDK2RA/s400/Mic+672+3.jpg](http://3.bp.blogspot.com/_np9-DQ742_w/SNqIYu_wYI/AAAAAAAAABk/CXkW8jDK2RA/s400/Mic+672+3.jpg) [Consulta: 20 de junio de 2010]

<sup>75</sup> [http://img2.mlstatic.com/jm/img?s=MLA&f=64661956\\_2336.jpg&v=IB](http://img2.mlstatic.com/jm/img?s=MLA&f=64661956_2336.jpg&v=IB) [Consulta: 20 de junio de 2010]

<sup>76</sup> <http://www.cameraone.com.ar/images/microfonos7.jpg> [Consulta: 20 de junio de 2010]

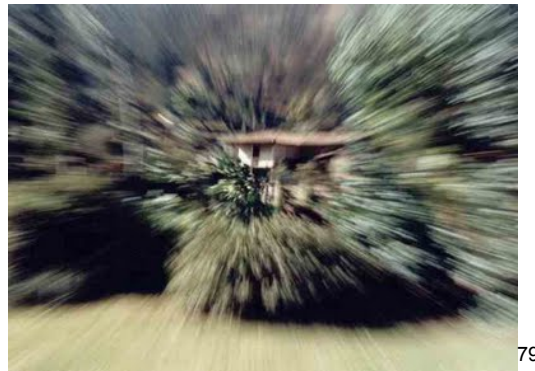
<sup>77</sup> [http://pequebodyboard.files.wordpress.com/2008/04/dbl\\_171974.jpg](http://pequebodyboard.files.wordpress.com/2008/04/dbl_171974.jpg) [Consulta: 20 de junio de 2010]

composicional de la imagen sino que influye en la interpretación que el espectador haga de la misma.



#### 3.2.2.2.2 Zoom

Es el acercamiento o alejamiento que permite la posibilidad de seleccionar cualquier distancia focal dentro de su alcance sin interrumpir la toma. El uso del zoom tiene que ser medido en ritmo y encuadre puesto que se debe evitar distorsiones ópticas. Cabe resaltar que mientras más grande es la proporción de zoom, mayor es el cambio angular que se puede utilizar para una toma.



#### 3.2.2.2.3 Exposición

Es cuando los tonos del sujeto u objeto, que se desea resaltar en una toma, se

<sup>78</sup> <http://img682.imageshack.us/f/encuadre2animacion.gif/> [Consulta: 20 de junio de 2010]

<sup>79</sup> [http://1.bp.blogspot.com/\\_aAr\\_j88n88k/Sua0xEdYGF1/AAAAAAAAABNw/WsuHjfYw6XM/s400/zoom.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_aAr_j88n88k/Sua0xEdYGF1/AAAAAAAAABNw/WsuHjfYw6XM/s400/zoom.jpg)  
[Consulta: 20 de junio de 2010]

reproducen con realismo. Existen dos formas en las que se puede ajusta o alterar la exposición de una imagen que es: la subexposición y la sobrexposición. La primera consiste en utilizar los tonos más oscuros, estos producirán una señal de video débil, comparable al ruido de fondo propio del sistema. Este ruido se lo observará reproducido como “nieve” o grano en las zonas más oscuras de la imagen. Por otro lado, la sobrexposición se refiere a los tonos de una escena con exceso de luz y se producirá una zona completamente blanca en la imagen.



80



81

#### 3.2.2.2.4 Planos

Son los diferentes tamaños de encuadre que delimitan el centro de interés de la imagen. El cine ha determinado clases de planos como un código universal, con respecto a la figura humana son:

Plano detalle: es una captura específica de una persona u objeto.

---

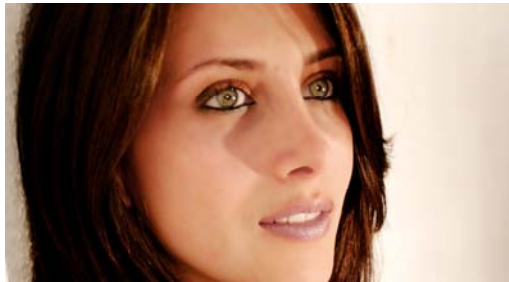
<sup>80</sup> [http://3.bp.blogspot.com/\\_MI2Ko9dar3g/SQkAg60UgkI/AAAAAAAAApM/LfhqW5xJ-Ro/s400/TD-Gazarium18.jpg](http://3.bp.blogspot.com/_MI2Ko9dar3g/SQkAg60UgkI/AAAAAAAAApM/LfhqW5xJ-Ro/s400/TD-Gazarium18.jpg) [Consulta: 20 de junio de 2010]

<sup>81</sup> [http://farm3.static.flickr.com/2303/2280235630\\_75fa01e7c0.jpg](http://farm3.static.flickr.com/2303/2280235630_75fa01e7c0.jpg) [Consulta: 20 de junio de 2010]



82

Primerísimo primer plano: es un encuadre que va desde la mitad de la frente hasta la mitad del mentón.



83

Primer plano corto: la cabeza del sujeto completa la pantalla.



84

Primer plano: comienza desde la parte superior de la cabeza hasta inicio de los hombros

---

<sup>82</sup> Plano detalle. Fotografía de Juan Carlos Salgado. [Consulta: 21 de junio de 2010]

<sup>83</sup> Primerísimo primer plano. Fotografía de Juan Carlos Salgado. [Consulta: 21 de junio de 2010]

<sup>84</sup> Primer plano corto. Fotografía de Juan Carlos Salgado. [Consulta: 21 de junio de 2010]

del individuo. Esta es una toma de gran fuerza ya que concentra el interés y la atención de un objeto o sujeto. En caso de tratarse a una filmación a personas, este plano sirve para resaltar las reacciones, respuestas y emociones.



Plano medio corto: también es llamado plano “busto” o “torso” y el corte inferior del encuadre es hasta la parte superior del pecho, por debajo del hombro.



Plano medio: el corte es por debajo de la cintura. El valor de este plano es que sitúa la fuerza ambiental del plano general y el examen crítico de los planos cercanos.

---

<sup>85</sup> Primer plano. Fotografía de Juan Carlos Salgado. [Consulta: 21 de junio de 2010]

<sup>86</sup> Plano medio corto. Fotografía de Juan Carlos Salgado. [Consulta: 21 de junio de 2010]



Plano americano: el encuadre corta a nivel de las rodillas del individuo. A este plano también se lo conoce como  $\frac{3}{4}$ .



Plano completo: todo el cuerpo del personaje aparece en pantalla.

---

<sup>87</sup> Plano medio. Fotografía de Juan Carlos Salgado. [Consulta: 21 de junio de 2010]

<sup>88</sup> Plano americano. Fotografía de Juan Carlos Salgado. [Consulta: 21 de junio de 2010]





Plano general: la persona ocupa el 1/3 de la altura del encuadre total.



Plano gran general: se visualiza la localidad externa que rodea al individuo. Además, es frecuentemente utilizado para iniciar una secuencia y mostrar inmediatamente dónde se desarrolla la acción.

---

<sup>89</sup> Plano completo. Fotografía de Juan Carlos Salgado. [Consulta: 21 de junio de 2010]

<sup>90</sup> Plano general. Fotografía de Juan Carlos Salgado. [Consulta: 21 de junio de 2010]



### 3.2.2.2.5 Enfoque

Es la técnica visual de ajustar un proyector de haz concentrado para lograr un haz de luz duro y estrecho, o extender la luz para que inunde una zona general<sup>92</sup>. El acto de enfocar y desenfocar una imagen posee su significado dentro de las artes visuales, pues resalta detalles que se encuentran frente a la cámara o por detrás del sujeto u objeto.



---

<sup>91</sup> Plano gran general. Plano general. Fotografía de Juan Carlos Salgado. [Consulta: 21 de junio de 2010]

<sup>92</sup> Ira Konigsberg. Diccionario técnico Akal de cine. Ediciones Akal. Madrid. 2004.

<sup>93</sup> Enfoque diferencial. El sujeto posterior es el cargador de significado y atención. Fotografía de Isabel Herrera. Abril 2010.



### 3.2.2.2.6 Composición

La composición es la acción de disponer de elementos de la imagen de forma que el efecto que se produzca sea atractivo y armonioso. El fotógrafo o realizador empleará este recurso para determinar los centros de interés dentro del cuadro. Para una composición adecuada se debe tomar en cuenta los elementos que van a aparecer en pantalla, como las proporciones, el ángulo, planos y distancia.



---

<sup>94</sup> Enfoque diferencial. El primer objeto es el cargador de significado y atención. Fotografía de Isabel Herrera. Abril 2010.

<sup>95</sup> Elementos distribuidos correctamente para lograr composición fotográfica. Fotografía de Isabel Herrera. Noviembre 2009.

### 3.2.2.2.7 Ángulos

Es el emplazamiento de la cámara en relación con el sujeto u objeto de la imagen. Cuando se logra una toma a nivel del ojo no existe un ángulo notorio, pero si sitúa a la cámara por encima o debajo de dicha altura se produce el efecto. Existen cinco tipos de ángulos en la cinematografía:

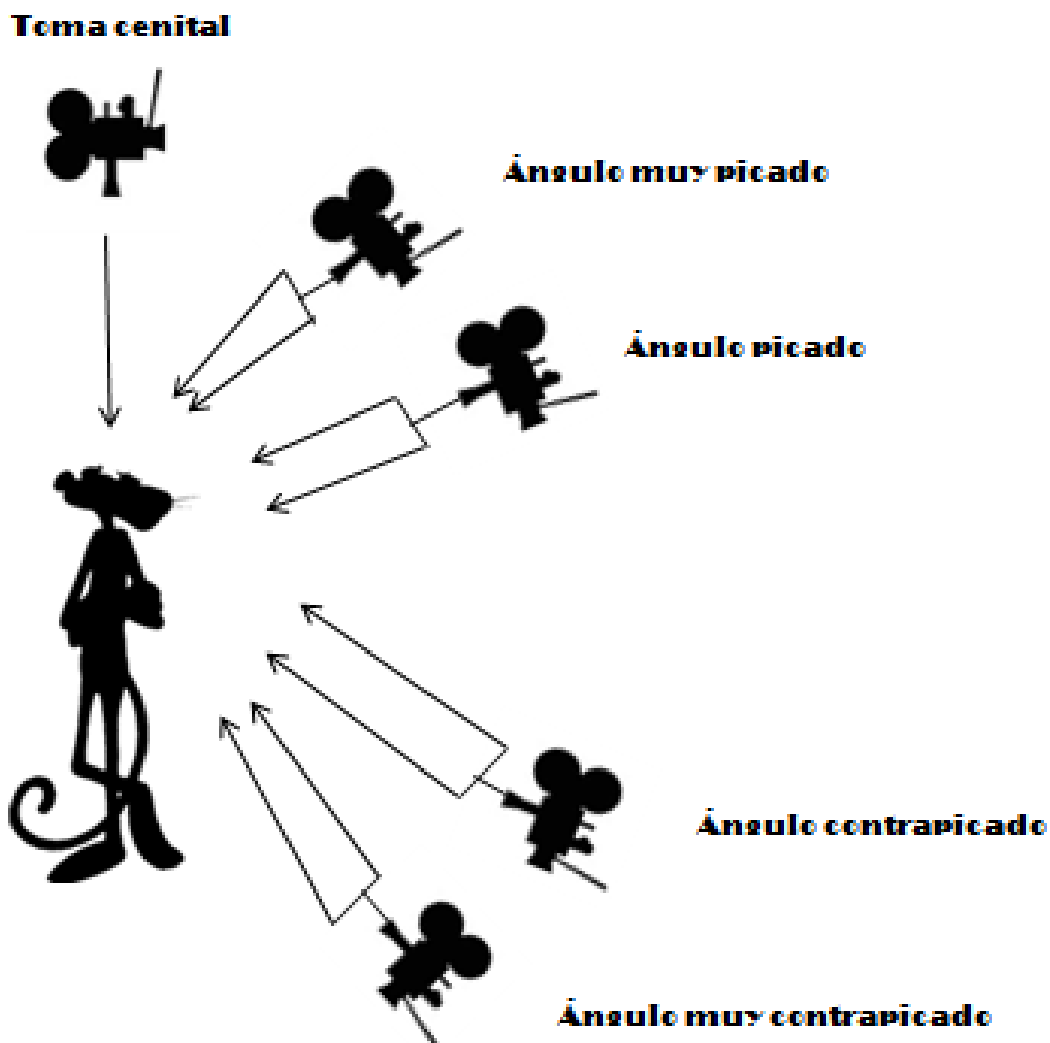
Ángulo contrapicado: es una toma que se sitúa entre 20° a 40° en relación con el sujeto. Generalmente es usado para connotar una apariencia fuerte, imponente, poderosa, extraña o siniestra.

Ángulo muy contrapicado: la cámara se localiza entre 50° a 60°. Con este tipo de ángulo el sujeto adquiere una apariencia extrañamente deforme, e incluso, mística.

Ángulo picado: la cámara se localiza en sentido diagonal superior al sujeto. Este tipo de tomas da al espectador un sentido de fuerza o superioridad frente al personaje, incluso, condescendencia hacia el sujeto.

Ángulo muy picado: la toma captura diagonalmente la cabeza del individuo, lo que provoca una sensación de mirar hacia abajo y escudriñar.

Toma cenital: la cámara se localiza desde una altura de 3 a 6m. Esta clase de toma se la utiliza frecuentemente para acentuar el movimiento de personas o grupos, pues connota aislamiento o aglomeración.



96

### 3.2.2.2.8 Movimientos de cámara

Son utilizados para dirigir la atención de la audiencia hacia un punto determinado, introducir o eliminar información, como también crear estados de ánimo. Los movimientos provocan diversas sensaciones, como por ejemplo, si desplazamos la cámara hacia adelante se genera una idea de exploración o vigor, a diferencia del retroceso que produce un sentimiento de relajación o debilidad. Sin embargo, hay dos movimientos de cámara usados frecuentemente:

Panorámica: la toma gira sobre su eje vertical u horizontal. Se emplea generalmente para

<sup>96</sup> Clases de ángulos para cine y fotografía. Isabel Herrera. 22 de junio de 2010.

seguir una acción o mostrar un lugar que no puede abarcarse sobre un plano fijo.

Travelling: es un desplazamiento de la cámara que varía de la posición de su eje. Este movimiento añade relieve y perspectiva a la imagen; en otras palabras, la toma sigue los pasos del personaje, a su ritmo.

### 3.2.2.3 Sonido

El sonido es ya en su esencia misma un puente entre la acústica y la percepción. El sonido es el resultado de percibir auditivamente variaciones oscilantes de algún cuerpo físico, normalmente, a través del aire. Cuando estas vibraciones llegan a nuestro oído, las percibimos como un sonido<sup>97</sup>.

#### 3.2.2.3.1 Calidad del sonido y su importancia en la producción audiovisual

El valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo “natural” de lo que se ve<sup>98</sup>; es por ello el espacio fundamental de los sonidos dentro de una realización audiovisual.

La digitalización del sonido permite su manipulación, reorquestación e integración en nuevos entornos acústicos, así como la creación de nuevos sonidos por medio de sintetizadores e instrumentos controlados por ordenador, pero, sobre todo, simplifica y flexibiliza el montaje y la mezcla en la fase de postproducción<sup>99</sup>.

La calidad del sonido va direccionada a la fidelidad de las sensaciones que se desean manifestar; existen razones técnicas y artísticas para hacer cambios de la captura sonora original, como por ejemplo el uso de los filtros para la continuidad, atenuar o acentuar un sonido, etc.

---

<sup>97</sup> Rodríguez Bravo, Ángel. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Ediciones Paidós. Barcelona, 1998.

<sup>98</sup> Chion, Michael. *La audiovisión: introducción a un conjunto de la imagen y el sonido*. Ediciones Paidós. Barcelona, 1998.

<sup>99</sup> Konigsberg Ira. *Diccionario técnico Akal de cine*. Ediciones Akal. Madrid. 2004.

### 3.2.2.3.2 Clasificación de los sonidos según la realización audiovisual

#### 3.2.2.3.2.1 Diálogo

Es la captación directa de los interlocutores quienes actúan en la escena, son sus palabras que, generalmente, están sincronizadas con el movimiento de sus labios. En casi todas las producciones de imagen y sonido, los diálogos responden a la lógica del guión literario previamente elaborado.

#### 3.2.2.3.2.2 Voz en off

Es la voz o voces de personas que están fuera del encuadre; en literatura se lo entendería como un narrador omnisciente, es decir, un personaje que no se ve pero sabe todo lo que acontece en la trama. La voz que se escucha puede pertenecer 1) a un comentarista en un documental 2) a un narrador objetivo en una película de ficción que anticipa un suceso futuro.

#### 3.2.2.3.2.3 Efectos sonoros

Son los efectos de sonido que acompañan o coinciden con la acción que desarrolla un personaje en una escena determinada. Adicionalmente, los efectos sonoros son usados para sustituir el sonido real, para mejorar el entorno sonoro general, reforzar ciertos elementos acústicos de la toma o proporciona mayor realismo al ambiente en el que se genera la trama.

Existen diversas formas de introducir un efecto sonoro, por lo general se los aplica por su duración e intensidad. Un ejemplo de ello, es un efecto sonoro por suceso único, es breve y es exacto, como el sonido de un disparo. Otro caso son los sonidos continuos, que pueden ser prolongados en varias grabaciones sin necesidad de pausa, como el ruido del viento, el tráfico o las olas del mar. Sin embargo, el uso de un efecto sonoro tiene que ir acorde con la acústica, es decir, en el ambiente o locación de la historia, por ejemplo, es completamente reconocible la diferencia entre los pasos de una persona en un charco y un piso de madera.

#### 3.2.2.3.2.4 Efectos de fondo o ambientales

Son aquellos sonidos elaborados o capturados durante una filmación que configuran el espacio auditivo de un sitio. También son llamados atmosféricos, pues proporcionan mayor realismo a la trama. Es inevitable escuchar, de fondo, las olas del mar si vemos una escena que se desarrolla en la playa.

#### 3.2.2.3.3 Música en primer término

Composición musical que es interpretado por alguien y que es visualizado en la escena, como es el caso de los videoclips.

#### 3.2.2.3.4 Música de fondo

Es el conjunto de melodías que se utiliza para ambientar una escena. La música expresa su participación directa en la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, en función de los códigos culturales como la tristeza, alegría, de la emoción y movimiento.

Michel Chion sostiene que la música que va acorde con las emociones que se dan en la escena –por ejemplo una melodía lenta para una escena que expresa añoranza– se la denomina empática (de la palabra empatía: facultad que expresa los sentimientos de los demás). El caso contrario, se lo denomina anempática (con “a” de privativa o ausencia) donde la música muestra indiferencia ante la situación o contradicción<sup>100</sup>.

#### 3.2.2.2.3.5 Efectos especiales de sonido

Son sonidos elaborados dentro del estudio de grabación, donde se comprueba su calidad, volumen, reverberación, duración y adecuación general. La ventaja de los efectos especiales de sonido es que son creados para una acción puntual dentro de la historia. Sin embargo, estos tienen que ser creados con la intención de convencer al público que son reales.

---

<sup>100</sup> Chion, Michael. *La audiovisión: introducción a un conjunto de la imagen y el sonido*. Ediciones Paidós. Barcelona, 1998.



#### 3.2.2.4 Iluminación

Es uno de los elementos fundamentales para la realización de un producto audiovisual, ya que no solo fija la calidad de la imagen y que los elementos incluidos en la pantalla sean visibles, sino que es responsable del tono emocional y la atmósfera tanto de las escenas individuales como de la película en su conjunto. Una adecuada iluminación genera un efecto atrayente para el espectador, sea cual fuere la intención del director.

En el aspecto artístico, el juego de luces y sombras ejerce una gran influencia en nuestra percepción de tamaño, forma, distancia, textura de la superficie, etc.

La iluminación se la emplea selectivamente para destacar ciertos aspectos de la composición y quitar relevancia a otros, evitando o reduciendo los detalles susceptibles para distraer la atención.

##### 3.2.2.4.1 Calidad y color de la luz

El color de la luz es la percepción visual de la cualidad de cualquier sustancia, producidas por las distintas longitudes de las ondas de luz reflejada, que se mide generalmente en términos de tono, saturación y brillo. La propia luz blanca está compuesta por distintas luces de ondas, cada una de las cuales crea un color diferente del espectro.

La luz de las velas o lámparas de tungsteno de intensidad atenuada tiene en realidad una calidad de color de un rojo-amarillento cálido o, como se dice corrientemente, una *temperatura de color baja*. La luz día tiene considerables variaciones, desde una luz de cielo norteno de un color frío azulado (*temperatura de color alta*) a la calidad de color baja de la luz que impera a la puesta de sol.

Las cámaras tienen normalmente una sensibilidad específica que requiere un nivel de luz determinado (intensidad) para una cierta apertura de diafragma; por ello, es conveniente efectuar cuidadosas menciones de los niveles de luz.

#### 3.2.2.4.2 Lámparas

Es un dispositivo que proporciona una fuente de iluminación individual. Para la instalación de las lámparas se requiere una clara imagen mental del objetivo específico que se desea filmar o representar. Existen diferentes tipos de lámparas, que poseen distintos niveles de luz. Por ejemplo, una lámpara reflectora, lámpara PAR, lámpara de halógeno, etc.



101

#### 3.2.2.4.3 Iluminación en interiores

Si el lugar cerrado donde se pretende filmar posee alguna entrada de luz, pueden existir variaciones, caso contrario (generalmente), esta no cambia y es más fácil iluminar el sitio. Es de suma importancia reconocer qué tipo de lámparas se situarán y su dirección, antes de empezar la filmación.

#### 3.2.2.4.4 Iluminación en exteriores

En las locaciones que son exteriores debe tomarse en cuenta que la luz es completamente variable.

*Exteriores de día:* la luz varía por la condición climática en la que se encuentra el sitio, por ello, hay que tomar en cuenta que existe mudas entre los cielos encapotados a una cegadora luz solar con sombras muy pronunciadas.

---

<sup>101</sup> <http://www.zoladi.com/Vulcano%20650.jpg> Consulta [26 de junio de 2010]

*Exteriores de noche:* desde los colores más oscuros de la noche hasta la luz fuerte de la luna, son variantes que deben ser considerados para obtener una iluminación de calidad.

#### 3.2.2.4.5 Iluminación a personas

Aunque los detalles del rostro varían de una persona a otra, la configuración básica de la cabeza es aproximadamente la misma y en consecuencia los efectos poco atractivos producidos por la iluminación son en su mayoría de carácter general.

Las recomendaciones que se hacen para iluminar adecuadamente a una persona son:

- Situar la luz principal a unos 10° a 30° de la dirección a la que apunta la nariz.
- Utilizar una luz suave, bien situada, para rellenar sombras.
- Evitar la iluminación demasiado alta (superior a los 40° – 45°) o en ángulo oblicuo

#### 3.2.2.4.6 Iluminación a grupos

Para una entrevista grupal o una escena donde intervienen varios actores, se comprueba en qué dirección va a mirar cada persona y se disponen las luces principales, contraluces y luces de relleno convenientes. Se debe tomar en cuenta que la intensidad de la luz tal vez sea demasiado fuerte para uno y demasiado débil para otro.

#### 3.2.3 Postproducción

Es la parte de la realización de una película que viene inmediatamente después de la finalización del rodaje y que incluye el montaje, la adición de efectos especiales y la mezcla de todas las pistas de sonido.

El montaje es la totalidad del proceso de unir la película hasta que la obra alcanza su forma definitiva, lo cual incluye seleccionar y dar forma a los planos, disponer en orden de planos, escenas y secuencias, mezclar todas las bandas de sonido e integrar la banda de sonido definitiva con las imágenes<sup>102</sup>.

---

<sup>102</sup> Konigsberg, Ira. *Diccionario técnico Akal de cine*. Ediciones Akal. Madrid. 2004.

Hay que tratar dos aspectos diferentes para lograr el dominio de las técnicas de montaje:

*Técnico-mecánico*: es la forma de realizar el montaje.

*Estética*: es el efecto artístico que produce sobre el público

### 3.2.3.1 Técnicas de montaje

a) Montaje en directo: es la realización de los cortes de las tomas “sobre la marcha” del rodaje, parando o comenzando la grabación estratégicamente.

b) Mezclador de imagen: método de interconmutar o combinar fuentes de video con el mezclador de control central.

c) Edición línea: El proceso de montaje en cinta de video que reproduce secciones en el orden establecido para obtener una copia en una cinta máster.

d) Edición no lineal: Es la manera de montaje más actual y flexible, en el que las imágenes y el sonido original –procedentes de la cámara o de la cinta de video– se copia y digitalizan en el disco duro del equipo preparado para editar.

### 3.2.3.2 Estilos de montaje

A Sergéi Eisenstein se lo considera como el padre del montaje filmico. Fue el primero en teorizar a la edición como una práctica artística en la década de los años 20; sus aportes hasta la actualidad son tomados en cuenta cuando se habla de estilos del montaje. A esta actividad él la dividió en tres aspectos fundamentales:

a. Montaje métrico: Se basa en la longitud de los fragmentos, lo que permite variaciones mecánicas del ritmo, de acuerdo a un tempo (de marcha, de vals, de bolero, de balada, de rock, etc.). Ejemplo: video clip.

b. Montaje rítmico: Toma en cuenta la longitud de los fragmentos y el contenido de los cuadros, lo que evidencia una longitud afectiva, que supera un concepto netamente matemático (equivalente a las aceleraciones de latidos del corazón por minuto, de acuerdo a las emociones que estemos viviendo). Ejemplo: la secuencia de las escaleras de Odessa en El acorazado de Potemkin (Eisenstein, 1925): el rítmico redoblar de los pies

de los soldados al bajar los peldaños no está sincronizado con los cortes, lo que va generando un ritmo diferente, que se transfiere a la caída del cochecito (el cochecito funciona como acelerador de los pies).

c. Montaje tonal: Se basa en las características dominantes de un cuadro, como la luminosidad (tonalidad de la luz o fotográfica), el tipo de angulación de la cámara (tonalidad gráfica), el color (tonalidad cromática). Se produce una tensión entre los principios rítmicos y los tonales. Ejemplo: Traffic, identificación cromática del escenario geográfico de la historia a través del color: parte estadounidense, dominante fría, colores azul, verde; parte mexicana, dominante cálida, colores amarillo mostaza, ocre, naranja = montaje tonal cromático.<sup>103</sup>

### 3.2.3.3 Programas de edición

Existen diversos tipos de programas para realizar una edición no lineal, es decir, digitalizada en una computadora que convierte las imágenes y bandas sonoras en archivos comprimidos para su alteración. Para manejar con destreza estas herramientas es necesario que el realizador asista un curso previo. A continuación se mencionarán los programas de edición más utilizados dentro de la producción audiovisual.

Final Cut Pro: es un software para edición profesional que fue creado por la compañía Apple y es compatible para plataforma Mac OS X. Este programa es compatible con casi cualquier formato de video, desde DV o SD hasta HDV, XDCAM HD, DVCPRO HD y HD sin compresión, y ProRes 422. Cuenta con una línea del tiempo a donde se arrastran los videoclips para ser ensamblados y editados.

Adobe Premier: es un programa digital para edición específicamente creado para Windows. Este software también es de uso profesional y tiene compatibilidad de formatos como AVC-Intra de Panasonic, P2, AVCHD, XDCAM y RED.

Movie Maker: es un programa de edición básico creado por Windows y que, actualmente, viene incorporado como un software

---

<sup>103</sup> <http://cine.vtrbandaancha.net/textos/montaje.htm#Tipos> Consulta: [26 de junio de 2010]

### 3.2.3.4 Infografía, gráficos y animación

Para el uso de las películas, como imágenes de archivo, se respetará las normas de propiedad intelectual, en lo que se refiere al “uso honrado”, es decir, el 5% de todo el material audiovisual donde no se requiere permiso del titular. Las instituciones internacionales que defienden la propiedad intelectual determinan que el “uso honrado” es posible cuando no se utiliza para fines económicos<sup>104</sup>.

### 3.2.4 Divulgación del video

Registro: El primer paso para subir vídeos a [YouTube.com](https://www.youtube.com) hacer registro como usuario del servicio. Sólo será necesario dar un nombre y dirección de correo electrónico. Después de ello, el sistema nos enviará un mensaje de confirmación a nuestra cuenta y tendremos que acudir a ella para confirmar la validez de la misma.

Descripción: Luego del registro en la página web, se abrirá una ventana para resumir y categorizar el vídeo que se desea subir. Para eso, se completa una breve descripción que incluirá palabras clave, para que los usuarios puedan localizar nuestro vídeo.

Subida: Después del segundo paso, se abrirá otra ventana que permitirá señalar cuál es el nombre y la ubicación del archivo de vídeo. En cuanto se pulsa el botón *Upload*, comenzará el proceso de subida que se demorará en función del tamaño del archivo y la velocidad de conexión. El sistema no permite subir vídeos mayores de 2 G y 10 minutos de duración.

Búsqueda: En la página principal se puede localizar el vídeo utilizando la barra de búsqueda y tecleando alguna de las palabras que se designa en la ficha. Se debe esperar un margen de tiempo de dos horas para que la pieza audiovisual sea pública.

---

<sup>104</sup> Según la Ley de Propiedad Intelectual, publicada en el Registro Oficial 320 (1998), Art. 83. Siempre que respeten los usos honrados y no atenten a la normal explotación de la obra, ni causen perjuicios al titular de los derechos, son lícitos, exclusivamente, los siguientes actos, los cuales no requieren la autorización del titular de los derechos ni están sujetos a remuneración alguna:

a) La inclusión en una obra propia de fragmentos de otras ajenas de naturaleza escrita, sonora o audiovisual, así como la de obras aisladas de carácter plástico, fotográfico, figurativo o análogo, siempre que se trate de obras ya divulgadas y su inclusión se realice a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico. Tal utilización solo podrá realizarse con fines docentes o de investigación, en la medida justificada por el fin de esa incorporación e indicando la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada.



### 3.3 Propuesta de video educativo “Geopiratería en el Ecuador”

**Producto:** Pieza audiovisual “Video educativo la Geopiratería en el Ecuador”

**Tiempo:** 10 min.

**Título:** “La Geopiratería en el Ecuador”

**Idea:** Un video educativo hecho con *collage* de imágenes y sonidos que explica qué es la Geopiratería

#### **Sinopsis:**

Con los elementos que configuran el entorno cinematográfico como la boletería, el proyector, el celuloide, los letreros y fragmentos de películas se explica qué es la Geopiratería, entendida como la falsa atribución geográfica en las artes visuales. De manera lúdica, el video educativo tipo documental pretende sensibilizar sobre los problemas que giran en torno a este tema.

#### **Argumento:**

Una voz femenina anuncia el inicio de una película, da las instrucciones generales para que esta empiece. Comienza el conteo filmico y aparecen los créditos del video.

Una voz en off, presenta ejemplos de filmes para introducir el tema, como *Tarzán* y *Lo que el viento se llevó*. Después se define concretamente el concepto de geopiratería.

Parte I: a manera de presentación de los estrenos en un cine, se presentan en carteles o afiches los problemas que ocurren con la Geopiratería: Turismo filmico desplazado, Confusión cultural y Daños ecológicos sin reparo. Cada uno de ellos se presenta por medio de ejemplos de películas.



Parte II: se introducen los cuatro tipos de geopiratería con un borde de celuloide. La ejemplificación de cada caso se lo hace mediante el estilo de collage de imágenes y efectos de sonido.

Parte III: se consideran la posición de los productores y las dificultades de filmar en el sitio original por eso se presentan las seis justificaciones a manera de claqueta que cierra y abre para dar paso a la siguiente.

Parte IV: un proyector de cine antiguo difunde videos sobre la riqueza natural del Ecuador, se explica que en este país han ocurrido casos de geopiratería. Aparecen en forma de ticket de cine los nombres de las películas *Proof of live* y *María llena eres de Gracia*, se detalla cada caso con la corroboración respectiva de las localidades que fueron falsificadas.

Después se filman las reacciones de las personas de la comunidad de Amaguaña ante la proyección de la película *María llena eres de Gracia* y se captan dos testimonios sobre el tema.

Finalmente, se le habla al espectador para que intente crear sensibilidad al respecto y asuma una posición ante el video que acaba de observar. La pieza audiovisual termina de la misma manera que empezó.

### **Tratamiento:**

Una voz femenina anuncia el inicio de una película, da las instrucciones generales para que esta empiece, los símbolos de los mensajes aparecen en pantalla. Comienza el conteo fílmico y aparecen los créditos del video.

Una voz en off presenta ejemplos de filmes para introducir el tema, como *Tarzán* y *Lo que el viento se llevó*. Después se define concretamente el concepto de geopiratería.

Para esto se emplea una calidad de imagen propia de los inicios del cine, a blanco y negro, con textura de grano, como música de la época.

Continúa la narración en voz en off.

Parte I: a manera de presentación de los estrenos en un cine, se presentan en carteles o afiches los problemas que ocurren con la Geopiratería: Turismo fílmico desplazado, Confusión cultural y Daños ecológicos sin reparo. Cada uno de ellos se presenta por medio de ejemplos de películas. Se utilizarán efectos de sonido para provocar una dinámica lúdica en el video.

Parte II: se introducen los cuatro tipos de geopiratería con un borde de celuloide. La ejemplificación de cada caso se lo hace mediante el estilo de collage de imágenes y efectos de sonido.

Parte III: se consideran la posición de los productores y las dificultades de filmar en el sitio original por eso se presentan las seis justificaciones a manera de claqueta que cierra y abre para dar paso a la siguiente. En esta parte se emplearán imágenes de archivo de películas a blanco y negro que vayan acorde con la narración.

Parte IV: un proyector de cine antiguo difunde videos sobre la riqueza natural del Ecuador, se explica que en el país han ocurrido casos de geopiratería. Aparecen en forma de ticket de cine los nombres de las películas *Proof of live* y *María llena eres de Gracia*, se detalla cada caso con la corroboración respectiva de las localidades que fueron falsificadas.

Después se filman las reacciones de las personas de la comunidad de Amaguaña ante la proyección de la película *María llena eres de Gracia* y se captan dos testimonios sobre el tema.

Finalmente, se le habla al espectador para que tome conciencia al respecto y asuma una posición ante el video que acaba de observar. La pieza audiovisual termina de la

misma manera que empezó.

### **Escaleta:**

Secuencia 1. Escena 1. INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Anuncio que la película va a empezar, instrucciones generales para que esta empiece, los símbolos de los mensajes aparecen en pantalla. Comienza el conteo fílmico y aparecen los créditos del video.

Secuencia 2. Escena 1. INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Ejemplos de filmes para introducir el tema, como *Tarzán* y *Lo que el viento se llevó*. Definición de Geopiratería.

Secuencia 3. Escena 1. EXTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Continúa la narración en voz en off, extradiegética.

Parte I: a manera de presentación de los estrenos en un cine, se presentan en carteles o afiches los problemas que ocurren con la Geopiratería: Turismo fílmico desplazado, Confusión cultural y Daños ecológicos sin reparo.

Secuencia 4. Escena 1. INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Parte II: los cuatro tipos de geopiratería con un borde de celuloide.

Secuencia 5. Escena 1. EXTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Parte III: seis justificaciones a manera de claqueta que cierra y abre para dar paso a la siguiente.

Secuencia 6. Escena 1. INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Parte IV: proyector de cine antiguo difunde videos sobre la riqueza natural del Ecuador.

Secuencia 6. Escena 2. INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Se presentan como tickets de cine los casos de Geopiratería en Ecuador.

Secuencia 6. Escena 3. INTERIOR: AMAGUAÑA: SALA DE PROYECCIÓN

Reacciones de las personas de la comunidad de Amaguaña ante la proyección de la película *María llena eres de Gracia* y se captan dos testimonios sobre el tema.

Secuencia 7. Escena 1. INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Mensaje final y conclusiones.

### **Guión Literario:**

Secuencia 1. Escena 1. INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Voz de cine

(Tono de anuncio)

Por favor apague su celular, siéntase cómodo en los asientos reclinables y disfrute de las palomitas de maíz.

Conteo de película (4, 3, 2,1)

Voz en off

(Tono exclamativo)

Alguna vez ¿has visto una película que ha sido filmada en un lugar pero atribuida a otro?

(Créditos)

Secuencia 2. Escena 1. INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Voz en off

(Tono afirmativo)

Seguramente las viste aunque no recuerdes exactamente que eso ocurrió. Refresquemos la memoria, la película Tarzán de los simios no se filmó en África, como creíamos, sino en Morgan (Louisiana) de Estados Unidos. O el filme Lo que el viento se llevó, que en realidad fue rodada en Hollywood (California) y no en Atlanta, ciudad

donde se desarrolla la novela.

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Esto es geopiratería, cuando se filma en un sitio y en la historia se lo menciona como un lugar diferente. Las grandes productoras lo hacen simplemente por \$, es más barato y conveniente hacer una falsificación que remitirse a locaciones originales. La geopiratería ocasiona (comedia antigua de una caída) exactamente, inconvenientes.

Secuencia 3. Escena 1. EXTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Los paisajes y lugares de una película se han convertido en un cartón postal para destinos viajes de vacaciones y negocios. Es económicamente comprobado que la película Corazón Valiente incrementó el 300% de turismo en Escocia, pues fue en ese país donde Mel Gibson hizo de héroe medieval y no en otro. Pero cuando hay geopiratería los recursos se desvían, es decir, los turistas van al lugar mencionado en la película pero encuentran un escenario completamente diferente. Esto no sólo provoca descontento a los entusiasmados visitantes sino que desplaza las oportunidades de promoción turística de la localidad original de la película.

Como es el caso de Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal donde las ruinas de Yucatán (México) aparecen como si fuera una sola con la Cuenca Amazónica, que está al sur del continente. De seguro la expedición para encontrar el cráneo de cristal fue más larga de lo que nos imaginamos.

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Vantage Point (2008) es una película que supuestamente fue rodada en Salamanca, pero en verdad fue filmada en México. Los salamantinos al ver que la plaza mayor de su ciudad era falsificada manifestaron su descontento. Cuando existe geopiratería, la

identidad cultural de los pueblos se ve afectada, provoca confusión personal y grupal de las futuras generaciones. Es extraño imaginar españoles hablando y cantando como mexicanos.

Voz en off

(Tono afirmativo)

Para la adaptación de una historia se hacen cambios en los escenarios, ¿qué pasa cuando estos son naturales? (árboles que caen, la gente pisando en la selva) por más cuidado que se tenga durante la filmación, los espacios abiertos se ven alterados. Como ocurrió en la película La playa, Hollywood fue culpado de provocar daños ecológicos en la isla Phi Phi, en Tailandia. Y cuando no se reconoce el lugar original donde fue filmado, solo queda decir: chao a las oportunidades de restauración o de ayuda internacional a las áreas protegidas.

Secuencia 4. Escena 1. INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Voz en off

(Tono afirmativo)

Así como los géneros en el cine, la geopiratería tiene sus categorías. Rollos de películas en milímetros y luego sale en milímetros con el celuloide

Voz en off

(Tono afirmativo)

Geopiratería Tipo I: son aquellas las películas que se presentan o se fundamentan en una “historia verdadera” pero citan un lugar distinto del lugar donde se filmó.

Voz en off

(Tono afirmativo)

Geopiratería Tipo II: son filmes de ficción que citan un lugar distinto del que se filmó.

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Geopiratería Tipo III: son las películas que son ficción e inventan un nombre ficticio para el lugar

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Geopiratería Tipo IV: las piezas audiovisuales de ficción o fundamentadas en una “historia verdadera” pero, que por el proceso de corte y empalme o postproducción, mezclan lugares como si fueran uno.

Secuencia 5. Escena 1. EXTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Ahora en los zapatos de los directores y productores, existen dificultades o impedimentos al momento de filmar en el sitio original. Se libra de culpabilidad cuando existe: (película antigua de un juicio) (fondo una claqueta de producción, se baja la palanca cada vez que se cambia la justificación)

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Una Prohibición legal o reglamentaria, es decir, cuando existen normas que impiden la filmación en ciertos lugares. Por ejemplo, al director de la película No hay salida, Roger Donaldson, le negaron el permiso de filmar cualquier estación de subterráneos de Washington D.C. Por ello, filmó en una estación de Baltimore nombrándola la estación Georgetown que, dicho sea de paso, ¡no existe en Washington, D.C.! Debido a la prohibición reglamentaria, no se cometió geopiratería.

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Censura de facto: Al pensar en las ramificaciones de los contenidos, muchos países democráticos deniegan permisos para filmar. Debido a las trabas burocráticas impuestas en la India sobre la directora de Agua (Mehta, 2005), la película fue filmada en Sri Lanka, el país vecino.

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Sátira: cuando las producciones cinematográficas son impedidas en su rodaje debido factores éticos o morales. Como fue el caso de Borat (Cohen, 2005). La película supuestamente abre y cierra en Kazakhstan pero, en realidad, fue filmada en Rumania. La Agencia Rusa para Cultura y Cinematografía prohibió la película porque "...existen momentos en la película que pueden ofender las sensibilidades religiosas o nacionales de ciertos espectadores".

Voz en off  
(Tono afirmativo)

La precisión: la filmación en el lugar verdadero no es siempre la representación más precisa del paisaje del guión. Nadie tiene una máquina de tiempo que puede transportar al elenco y equipo técnico al paisaje original del entorno histórico. Este caso se presentó en el archipiélago de St. Pierre y Miquelon se ubica 25 km del litoral de Nueva Foundland. Sólo seis películas fueron filmadas en el archipiélago y la más famosa es La Veuve de Saint Pierre (Leconte, 2000) (La viuda de Saint Pierre), una historia verdadera de romance y drama en una colonia de los mediados del siglo XIX. Aunque algunas escenas hayan sido filmadas en el archipiélago, la mayor parte fue filmada en el Fuerte de Louisburg en Nova Scotia. El fuerte capta mejor el entorno de la vida colonial en St. Pierre que cualquier entorno en el St. Pierre de hoy.

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Imprudencia temeraria: Mucho más allá de los riesgos de filmar en el lugar son las amenazas dirigidas al elenco y equipo técnico. La película The Burning Season



(Frankenheimer, 1994) sobre la vida y el asesinato del líder sindical y cauchero Chico Mendes, es basada en una historia de la vida real, según una de las tomas con las que comienza la película. Sin embargo, el director ejerció prudencia y no filmó en Xapuri, Brasil sino en Veracruz, México aunque la verisimilitud de la producción haya sufrido tremendamente.

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Fantasmagoría: Nadie duda que películas como King Kong (Jackson, 2005) son fantasías y cualquier atribución fiel disminuiría el placer que implica dejarse llevar por éstas. No obstante, la fantasmagoría puede radicarse en lugares sumamente reales. Por ejemplo, La casa de los espíritus (August, 1993) supuestamente sucede en Chile pero fue filmada en Dinamarca y Portugal.

Secuencia 6. Escena 1. INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Es indudable la riqueza geográfica, flora, fauna y culturas que tiene Ecuador; se convierte en un espacio atractivo para cualquier director del séptimo arte. Pero la geopiratería se hace presente en la industria del cine; Ecuador no ha quedado exento de esta situación.

Secuencia 6. Escena 2. INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Película filmada en el año 2000 en territorio ecuatoriano, ¿Tecala?, Tecala en el mapamundi no existe, es Ecuador. A pesar de tratarse de una película de ficción, a ningún momento se menciona que el país ecuatorial sirvió de localidad para que la

historia se desarrolle.

El tipo de geopiratería que se cometió fue de Tipo III, ya que se inventó un nombre para el lugar filmado.

El centro histórico de Quito aparece en varias escenas y se comprobó que las locaciones tienen un contenido simbólico que pertenece a la identidad cultural de la nación, como la Plaza de San Francisco (foto) y el sector de Guápulo, donde la Procesión del Viernes Santo nunca baja por esas calles, hasta los festejos están alterados.

Los detalles en el cine nunca están demás.

¿Si realmente era un país ficticio, porqué mostrar el mapa original de Ecuador con otro nombre?

Voz en off  
(Tono afirmativo)

Esta producción cinematográfica fue nominada al Oscar, recibió aproximadamente 30 premios y otros 22 reconocimientos. Lo que poco se sabe es que las escenas de atardeceres magníficos, los campos de maíz, montañas majestuosas, casas rústicas y una capilla al estilo colonial, no era Bogotá sino Amaguaña, localidad situada a 50.3 km de Quito, capital de Ecuador.

Es Geopiratería tipo I, por ser un filme que se fundamenta en una “historia verdadera”, menciona a la capital colombiana como el escenario donde se desarrolla la historia, pero –en realidad– varias de las tomas fueron filmadas en Amaguaña.

Secuencia 7. Escena 1. INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN

Voz en off

(Tono afirmativo)

No eres un simple captador de imágenes, eres un espectador consciente de este problema, por eso está en ti exigir que esto no vuelva a suceder.

Para que te deleites viendo una película que sí reconoce el lugar de filmación original.

Ahora sí,

Voz de cine

(Tono de anuncio)

Por favor apague su celular, siéntase cómodo en los asientos reclinables y disfrute de las palomitas de maíz.

Conteo de película (4, 3, 2,1)

## Guión Técnico:

VIDEO	AUDIO	OBSERBACIONES	TIEMPO
Secuencia 1. Escena 1.		INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN	
Plano medio, ángulo frontal	Sube voz de cine. Voz de cine (Tono de anuncio) Por favor apague su celular, siéntase cómodo en los asientos reclinables y disfrute de las palomitas de maíz.	Aparece una sala de cine con pantalla gigante se proyectan los íconos respectivos del anuncio.	00:00:07
Plano medio, Ángulo frontal	Efectos de sonido del conteo	Conteo de película (4, 3, 2,1)	00:00:04
Pantalla en negro	Sonido que se apagan las luces del cine	Pantalla en negro	00:00:05
	Sube Voz en off (Tono exclamativo) Alguna vez ¿has visto una película que ha sido filmada en un lugar pero atribuida a otro?		00:00:04
Créditos. Plano medio, Ángulo frontal	Sube música de los años 20.	Con letras de cine, como proyección cinematográfica, aparece: Investigación: Joseph Vogel Guión, Producción y Postproducción: Isabel Herrera Coordinación técnica: Ricardo Trujillo Diseños: Jorge Muñoz y Sara Herrera	00:00:36

		Voz: ..... Dirección: Isabel Herrera UISEK	
Secuencia 2. Escena 1.		INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN	
Plano medio, ángulo frontal	Voz en off (Tono afirmativo) Seguramente las viste, aunque no recuerdes exactamente que eso ocurrió. Refresquemos la memoria, la película Tarzán de los simios no se filmó en África, como creíamos, sino en Morgan (Louisiana) de Estados Unidos o el filme Lo que el viento se llevó, que en realidad fue rodada en Hollywood (California) y no en Atlanta, ciudad donde se desarrolla la novela. (Efectos sonoros durante la narración en plano medio)	Continúa la sala de cine. Con imágenes se proyectan partes de varias películas. Aparece el mapa de África con la figura de Tarzán y se lo traslada al mapa de Estados Unidos. Aparece el afiche de Lo que el viento se llevó, surge la imagen de Hollywood y después una foto de Atlanta.	00:00:23
Plano medio, ángulo frontal	Voz en off (Tono afirmativo) Esto es geopiratería, cuando se filma en un sitio y en la historia se lo menciona como un lugar diferente. Las grandes productoras lo hacen simplemente por \$, es más barato y	Continúa en sala de cine. Aparecen dibujos de actores, directores que filman en las ruinas de Machupichu y ponen un letrero que dice: México. Surge el símbolo de dinero. De una película a blanco y negro de comedia se plasma una caída desastrosa para expresar que le	00:00:22

	<p>conveniente hacer una falsificación que remitirse a locaciones originales.</p> <p>La geopiratería ocasiona (comedia antigua de una caída) exactamente, inconvenientes.</p>	geopiratería genera problemas.	
Secuencia 3. Escena 1.		EXTERIOR: CINE:ANIMACIÓN	
Parte I. Plano medio, ángulo frontal	Sube música de cine de los años 20.	Letras de cine: Parte I.	00:00:04
Plano medio, ángulo frontal	Continúa música de los años 20	A manera de cartel de cine: Turismo filmico desplazado	00:00:06
Plano medio, ángulo frontal	<p>Voz en off (Tono afirmativo)</p> <p>Los paisajes y lugares de una película se han convertido en un cartón postal para destinos viajes de vacaciones y negocios. Es económicamente comprobado que la película Corazón Valiente incrementó el 300% de turismo en Escocia, pues fue en ese país donde Mel Gibson hizo de héroe medieval y no en otro. Pero cuando hay geopiratería los recursos se desvían, es decir, los turistas van al lugar mencionado en la película pero encuentran un</p>	Se grafica el texto en off con imágenes a manea de collage.	00:00:56

	<p>escenario completamente diferente. Esto no sólo provoca descontento a los entusiasmados visitantes sino que desplaza las oportunidades de promoción turística de la localidad original de la película.</p> <p>Como es el caso de Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal donde las ruinas de Yucatán (México) aparecen como si fuera una sola con la Cuenca Amazónica, que está al sur del continente. De seguro la expedición para encontrar el cráneo de cristal fue más larga de lo que nos imaginamos.</p>		
Plano medio, ángulo frontal	Música de los años 20	A manera de cartel de cine: Confusión cultural	00:00:05
Plano medio, ángulo frontal	<p>Voz en off (Tono afirmativo) Vantage Point (2008) es una película que supuestamente fue rodada en Salamanca, pero en verdad fue filmada en México. Los salamantinos al ver que la plaza mayor de su ciudad era falsificada manifestaron su descontento. Cuando existe geopiratería, la identidad cultural de los pueblos se ve</p>	Se grafica el texto en off con imágenes a manea de collage.	00:00:25

	afectada, provoca confusión personal y grupal de las futuras generaciones. Es extraño imaginar españoles hablando y cantando como mexicanos.		
Plano medio, ángulo frontal	Música de los años 20	A manera de cartel de cine: Daños ecológicos sin reparo	00:00:05
Plano medio, ángulo frontal	Voz en off (Tono afirmativo) Para la adaptación de una historia se hacen cambios en los escenarios, ¿qué pasa cuando estos son naturales? (árboles que caen, la gente pisando en la selva) por más cuidado que se tenga durante la filmación, los espacios abiertos se ven alterados. Como ocurrió en la película La playa, Hollywood fue culpado de provocar daños ecológicos en la isla Phi Phi, en Tailandia. Y cuando no se reconoce el lugar original donde fue filmado, solo queda decir: chao a las oportunidades de restauración o de ayuda internacional a las áreas protegidas.	Se grafica el texto en off con imágenes a manea de collage.	00:00:30
Secuencia 4. Escena 1.		INTERIOR: ANIMACIÓN	CINE:



Parte II. Plano medio, ángulo frontal	Sube música de cine de los años 20.	Letras de cine: Parte II.	00:00:04
Plano medio, ángulo frontal	Voz en off (Tono afirmativo) Así como los géneros en el cine, la geopiratería tiene sus categorías.	Rollos de películas en milímetros y luego sale en milímetros con el celuloide	00:00:04
Plano medio, ángulo frontal	Efecto de sonido de cambio de celuloide	En recuadro de celuloide : Geopiratería Tipo I	00:00:04
Plano medio, ángulo frontal	Voz en off (Tono afirmativo) Son aquellas películas que se presentan o se fundamentan en una “historia verdadera” pero citan un sitio distinto al lugar donde se filmó.	La imagen de Gandhi y aparece de fondo el mapa de Irán y un letrero puesto como si fuera India.	00:00:10
Plano medio, ángulo frontal	Efecto de sonido de cambio de celuloide	En recuadro de celuloide : Geopiratería Tipo II	00:00:04
Plano medio, ángulo frontal	Voz en off (Tono afirmativo) Son filmes de ficción que citan un lugar distinto del que se filmó.	Aparece la imagen de Sócrates de fondo está en una isla del Caribe pero pone un cartel que dice Grecia.	00:00:05
Plano medio, ángulo frontal	Efecto de sonido de cambio de celuloide	En recuadro de celuloide : Geopiratería Tipo III	00:00:04
Plano medio, ángulo frontal	Voz en off (Tono afirmativo) Son las películas que de ficción que inventan un nombre ficticio para el lugar.	Surge un personaje de fantasía, se borra el nombre de Sudán y se pone un letrero que dice: Ule, Ule.	00:00:04
Plano medio, ángulo	Efecto de sonido de	En recuadro de celuloide :	00:00:04

frontal	cambio de celuloide	Geopiratería Tipo IV	
Plano medio, ángulo frontal	Voz en off (Tono afirmativo) Las piezas audiovisuales de ficción o fundamentadas en una “historia verdadera” pero, que por el proceso de corte y empalme o postproducción, mezclan lugares como si fueran uno.	La imagen de Lenon atrás el Big Ben de Inglaterra junto con la torre Eiffel.	00:00:10
Secuencia 5. Escena 1.		EXTERIOR: CINE: ANIMACIÓN	
Plano medio, ángulo frontal	Sube música de cine de los años 20.	Letras de cine: Parte II.	00:00:04
Plano medio, ángulo frontal	Voz en off (Tono afirmativo) Ahora en los zapatos de los directores y productores, existen dificultades o impedimentos al momento de filmar en el sitio original.	Imágenes animadas de sillas de directores, equipos de filmación que no pueden filmar en un sitio.	00:00:06
Plano medio, ángulo frontal	Voz en off (Tono afirmativo) Se libra de culpabilidad cuando existe...	Aparece una escena de una película a blanco y negro que expresa un juicio.	00:00:03
Plano medio, ángulo frontal	Voz en off (Tono afirmativo) Una Prohibición legal o reglamentaria, es decir, cuando existen normas que impiden la filmación en ciertos	Surge de la pantalla una claqueta de producción cinematográfica que servirá de fondo para explicar las justificaciones de los casos de Geopiratería. Se presentan escenas de la película No hay salida, donde se	00:00:28

	<p>lugares. Por ejemplo, al director de la película No hay salida, Roger Donaldson, le denegaron el permiso de filmar cualquier estación de subterráneos de Washington D.C. Por ello, filmó en una estación de Baltimore nombrándola la estación Georgetown que, dicho sea de paso, ¡no existe en Washington, D.C.! Debido a la prohibición reglamentaria, no se cometió geopiratería.</p>	<p>presentan partes de la estación Georgetown.</p>	
Plano medio, ángulo frontal	<p>Voz en off (Tono afirmativo) Censura de facto: Al pensar en las ramificaciones de los contenidos, muchos países democráticos deniegan permisos para filmar. Debido a las trabas burocráticas impuestas en la India sobre la directora de Agua (Mehta, 2005), la película fue filmada en Sri Lanka, el país vecino.</p>	<p>La claqueta anterior se cierra para dar paso a la siguiente justificación. Se muestran ciertos fragmentos de la película Agua.</p>	00:00:18
Plano medio, ángulo frontal	<p>Voz en off (Tono afirmativo) Sátira: cuando las producciones cinematográficas son impedidas en su rodaje debido factores éticos</p>	<p>La claqueta anterior se cierra para dar paso a la siguiente justificación. Se presentan ciertas tomas de la película Borat, luego aparece la frase textual, con letras, de la</p>	00:00:25

	<p>o morales. Como fue el caso de Borat (Cohen, 2005). La película supuestamente abre y cierra en Kazakhstan pero, en realidad, fue filmada en Rumania. La Agencia Rusa para Cultura y Cinematografía prohibió la película porque "...existen momentos en la película que pueden ofender las sensibilidades religiosas o nacionales de ciertos espectadores".</p>	<p>Agencia Rusa.</p>	
<p>Plano medio, ángulo frontal</p>	<p>Voz en off (Tono afirmativo)  La precisión: la filmación en el lugar verdadero no es siempre la representación más precisa del paisaje del guión. Nadie tiene una máquina de tiempo que puede transportar al elenco y equipo técnico al paisaje original del entorno histórico. Este caso se presentó en el archipiélago de St. Pierre y Miquelon se ubica 25 km del litoral de Nueva Foundland. Sólo seis películas fueron filmadas en el archipiélago y la más famosa es La Veuve de</p>	<p>La claqueta anterior se cierra para dar paso a la siguiente justificación.  Se hace una animación introductoria, continuando con el estilo del video, para explicar la imposibilidad de una máquina del tiempo.  Después las imágenes de la película La viuda de Saint Pierre surgen en pantalla.</p>	<p>00:00:50</p>

	<p>Saint Pierre (Leconte, 2000) (La viuda de Saint Pierre), una historia verdadera de romance y drama en una colonia de los mediados del siglo XIX. Aunque algunas escenas hayan sido filmadas en el archipiélago, la mayor parte fue filmada en el Fuerte de Louisburg en Nova Scotia. El fuerte capta mejor el entorno de la vida colonial en St. Pierre que cualquier entorno en el St. Pierre de hoy.</p>		
Plano medio, ángulo frontal	<p>Voz en off (Tono afirmativo)  Imprudencia temeraria: Mucho más allá de los riesgos de filmar en el lugar son las amenazas dirigidas al elenco y equipo técnico. La película The Burning Season (Frankenheimer, 1994) sobre la vida y el asesinato del líder sindical y cauchero Chico Mendes, es basada en una historia de la vida real, según una de las tomas con las que comienza la película. Sin embargo, el director ejerció prudencia y no filmó en Xapuri, Brasil sino en Veracruz, México aunque la verisimilitud</p>	<p>La claqueta anterior se cierra para dar paso a la siguiente justificación. Se hace una animación introductoria, continuando con el estilo del video, para explicar los peligros al elenco de filmación. Se presentan imágenes de la película The Burning Season, como también imágenes de Xapuri (Brasil) y Veracruz (México).</p>	00:00:28

	de la producción haya sufrido tremendamente.		
Plano medio, ángulo frontal	<p>Voz en off (Tono afirmativo)</p> <p>Fantasmagoría: Nadie duda que películas como King Kong (Jackson, 2005) son fantasías, y cualquier atribución fiel disminuiría el placer que implica dejarse llevar por éstas. No obstante, la fantasmagoría puede radicarse en lugares sumamente reales. Por ejemplo, La casa de los espíritus (August, 1993) supuestamente sucede en Chile pero fue filmada en Dinamarca y Portugal.</p>	<p>La claqueta anterior se cierra para dar paso a la siguiente justificación.</p> <p>Se muestran escenas de películas de fantasía como King Kong, El señor de los anillos, Harry Potter y La Casa de los Espíritus.</p>	00:00:20
Secuencia 6. Escena 1.		<p>INTERIOR: CINE:</p> <p>ANIMACIÓN</p>	
Plano medio, ángulo frontal	Sube música de cine de los años 20.	Letras de cine: Parte IV	00:00:04
Plano medio, ángulo frontal	Continúa música de cine de los años 20.	Aparece un proyector que difunde imagen sobre una sala de cine.	00:00:03
Plano medio, ángulo frontal	<p>Voz en off (Tono afirmativo)</p> <p>Es indudable la riqueza geográfica, flora, fauna y culturas que tiene Ecuador; se convierte en un espacio atractivo para cualquier director del</p>	Fotografía fija e imágenes en movimiento de paisajes y actividades culturales propias del Ecuador son proyectadas. Se exponen las cuatro regiones del país, sus bellezas naturales.	00:00:16

	séptimo arte. Pero la geopiratería se hace presente en la industria del cine; Ecuador no ha quedado exento de esta situación.		
Plano medio, ángulo frontal	Sube música de cine de los años 20.	Letras de cine: Geopiratería en Ecuador	00:00:04
Plano medio, ángulo frontal	Efecto de sonido para apertura	Como si fuera la venta de un ticket de cine, el título de la película Proof of live surge en la pantalla a modo de presentación.	00:00:02
Plano medio, ángulo frontal	Voz en off (Tono afirmativo) Película filmada en el año 2000 en territorio ecuatoriano. ¿Tecala?, Tecala en el mapamundi no existe, es Ecuador. A pesar de tratarse de una película de ficción, a ningún momento se menciona que el país ecuatorial sirvió de localidad para que la historia se desarrolle. El tipo de geopiratería que se cometió fue de Tipo III, ya que se inventó un nombre para el lugar filmado. El centro histórico de Quito aparece en varias escenas y se comprobó que las locaciones tienen un contenido simbólico que pertenece a la identidad cultural de la	Parte de la película de Proof of Live donde sale la palabra Tecala. Escenas del filme. Fragmentos de la película donde se aparece el centro histórico de Quito, las fotos que comprueban el estudio. Mapa del Ecuador con el nombre de Tecala.	00:00:49

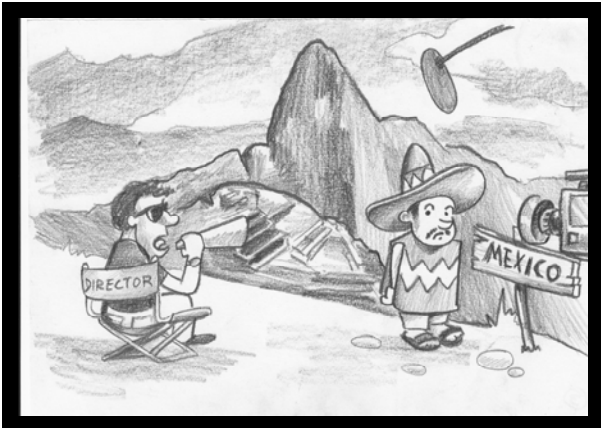
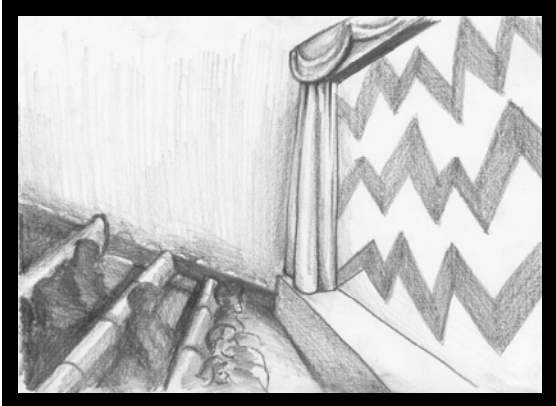
	<p>nación, como la Plaza de San Francisco y el sector de Guápulo, en Guápulo donde la Procesión del Viernes Santo nunca baja por esas calles, hasta los festejos están alterados.</p> <p>Los detalles en el cine nunca están demás.</p> <p>¿Si realmente era un país ficticio, porqué mostrar el mapa original de Ecuador con otro nombre?</p>		
Plano medio, ángulo frontal	Efecto de sonido para apertura	Como si fuera la venta de un ticket de cine, el título de la película Proof of live surge en la pantalla a modo de presentación.	00:00:02
Plano medio, ángulo frontal	<p>Voz en off (Tono afirmativo)</p> <p>Esta producción cinematográfica fue nominada al Oscar, recibió aproximadamente 30 premios y otros 22 reconocimientos. Lo que poco se sabe es que las escenas de atardeceres magníficos, los campos de maíz, montañas majestuosas, casas rústicas y una capilla al estilo colonial, no era Bogotá sino Amaguaña, localidad situada a 50.3 km de Quito, capital de</p>	Animación que muestra las premiaciones. Escenas de la película. Fotografía que demuestra el estudio.	00:00:38

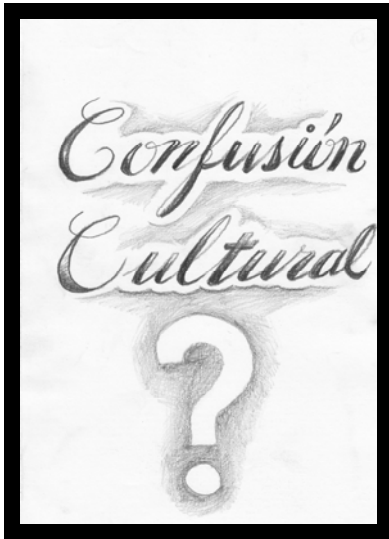
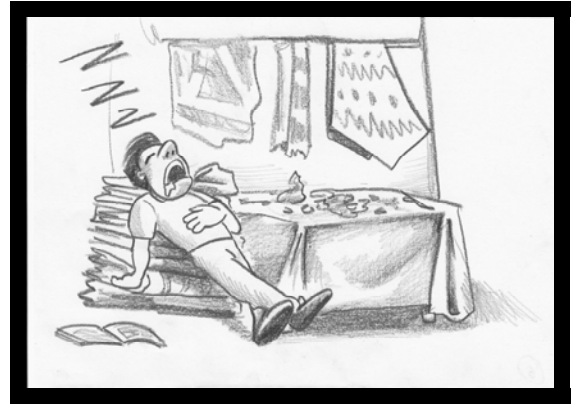


	<p>Ecuador. Es Geopiratería tipo I, por ser un filme que se fundamenta en una “historia verdadera”, menciona a la capital colombiana como el escenario donde se desarrolla la historia, pero –en realidad– varias de las tomas fueron filmadas en Amaguaña.</p>		
<p>Planos medios, primeros planos Ángulo frontal y lateral</p>	<p>Sonido ambiente</p>	<p>Dos testimonios de los habitantes de Amaguaña al percibir que su localidad ha sido geopirataada.</p>	<p>00:01:30</p>
<p>Secuencia 7. Escena 1.</p>		<p>INTERIOR: CINE: ANIMACIÓN</p>	
<p>Plano medio, ángulo frontal</p>	<p>No eres un simple captador de imágenes, eres un espectador consciente de este problema, por eso está en ti exigir que esto no vuelva a suceder. Para que te deleites viendo una película que sí reconoce el lugar de filmación original. Ahora sí,</p>	<p>Pantalla en negro. Aparece un visto afirmativo cuando menciona el reconocimiento del lugar.</p>	<p>00:00:15</p>
<p>Plano medio, ángulo frontal</p>	<p>Sube voz de cine. Voz de cine (Tono de anuncio) Por favor apague su</p>	<p>Aparece una sala de cine con pantalla gigante se proyectan los íconos respectivos del anuncio.</p>	<p>00:00:07</p>

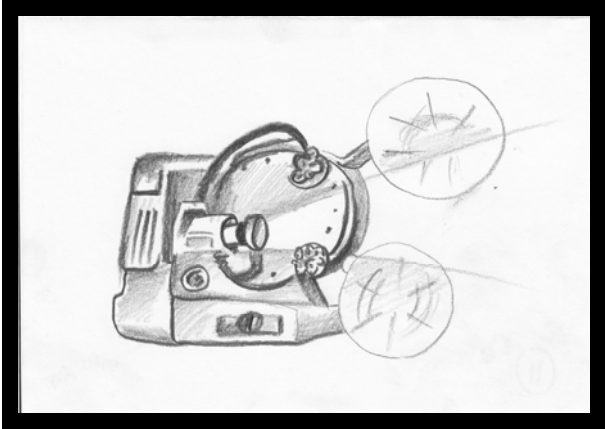
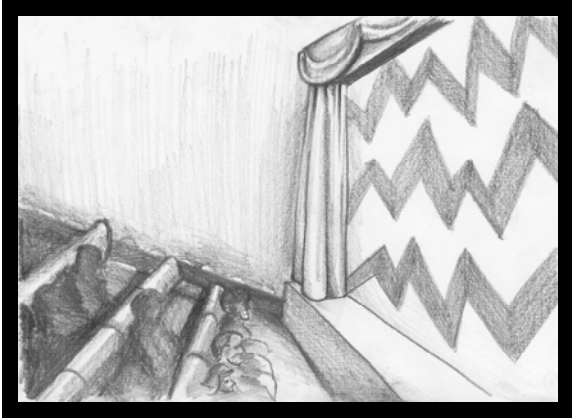
	celular, siéntase cómodo en los asientos reclinables y disfrute de las palomitas de maíz.		
Plano medio, Ángulo frontal	Efectos de sonido del conteo	Conteo de película (4, 3, 2,1)	00:00:04

Storyboard





daños  
ecológicos



Geopiratería  
en  
Ecuador





## Conclusiones y Recomendaciones

### Educomunicación y propuesta audiovisual

Es cada vez más estrecha la relación entre las Nuevas Tecnologías de la Información (TIC's) y la educomunicación, no solo por los implementos tecnológicos sino por los procesos de abstracción y asimilación que la sociedad de la información se impone a nivel mundial, la cual está en constante cambio.

Una de las maneras para exponer detalladamente el tema de la Geopiratería es la propuesta de la realización de una pieza audiovisual publicada en Internet, que podría adquirir las características del video educativo, ya que es un material versátil para la explicación de temas que contienen terminología nueva y difícil comprensión, sin embargo, es necesario aplicar el proceso de comunicación alternativa y el aprendizaje constructivista (como bases teóricas), es decir, una constante participación de interlocutores para la obtención de óptimos resultados.

### Geopiratería: políticas sociales, culturales y ambientales

La Geopiratería es un tema que está entrando en debate a nivel mundial debido a sus repercusiones; en el Ecuador también se han presentado casos que merecen ser conocidos por la población para evitar futuras repercusiones. Ante ello, se plantea la creación de una ley, en el marco de Propiedad Intelectual, que impida la falsificación geográfica de las artes visuales en el país.

El proyecto piloto “La Geopiratería en el Ecuador”, como un insumo de activismo contra la geopiratería, propone a los espectadores asumir una posición consiente de los perjuicios que ocasiona la falsa atribución geográfica en las artes visuales; cuando se da a conocer sobre un daño, es más difícil tomar por sorpresa a una comunidad. Una

ciudadanía informada y precavida, en la medida de lo posible, hará respetar sus derechos.

Por otro lado, este tema para los productores, guionistas y directores que dedican su vida para el desarrollo del séptimo arte se convierte en un alerta de tipo ético. Cabe indicar que no se pretende vestir con una camisa de fuerza a la creación artística, todo lo contrario, las ideas nuevas son necesarias para el imaginario social, pero no atropellando los derechos humanos, culturales, económicos, identitarios y ecológicos durante el rodaje de un filme. El artista también tiene una responsabilidad social marcada, no únicamente por su creación final sino por el medio que le rodea.

El Consejo Nacional de Cinematografía del Ecuador actualmente es el ente rector en políticas públicas encaminadas a fortalecer la industria cinematográfica y audiovisual en el país, por lo tanto, es la institución que debe informar a los productores, guionistas y directores sobre la geopiratería, para evitar los perjuicios socioambientales, culturales y políticos.

Se propone la evaluación de las productoras cinematográficas, nacionales e internacionales, con respecto al cuidado de la biodiversidad, es decir, que cuenten con una licencia otorgada por el Ministerio del Medio Ambiente, que especifica la autorización de filmación dentro de un espacio natural sin su alteración.



## Bibliografía

### Libros

Aguaded, Ignacio ; Contín, Silvia ed. *Jóvenes, aulas y medios de comunicación*. Buenos Aires: Ciccus –La Crujía, 2002.

Aluja, Martín ; Birke, Andrea, coord. *El papel de la ética en la investigación científica y la educación superior*. 2ªed. México: Academia Mexicana de Ciencias: Fondo de Cultura Económica, 2004.

Boggino, Norberto. *El constructivismo entra al aula: didáctica constructivista, enseñanza por áreas, problemas actuales*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones. 2005.

Castells, Manuel. *La galaxia internet*. Barcelona: Plaza & Janés Editores, 2001.

Cebrián, Manuel, coord. *Enseñanza virtual para la innovación universitaria*. Madrid: Narcea, 2003.

Darley, Andrew – *Cultura visual digital*. Barcelona: Paidós, 2002.

Chion, Michael. *La audiovisión: introducción a un conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1998.

Donato, Xavier. La analogía mapa – teoría: la representación científica y el giro visual. En: Casanueva, Mario ; Bolaños, Bernardo, coord. *El giro pictórico: epistemología de la imagen*. Barcelona: Anthropos; México DF: UNAM, 2009.

Duran, Jaume; Sánchez, Lydia ed. *Industrias de la comunicación audiovisual*. Barcelona: Publicacions: Edicions de la Universitat de Barcelona, 2008.

Ferrés, Joan. *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona: Paidós, 2000.

Ferrés, Joan. *La televisión y la educación*. Barcelona: Paidós, 2000

Gabelas, José A. ; Samarra, Jaume ; Saz, Richard ; Sesé, José L. *Máscaras y Espejismos*. Madrid: Ediciones de la Torre, 2004.

Kaplún, Mario. *El comunicador popular*. Quito: CIESPAL. 1985.

Konigsberg, Ira. *Diccionario técnico Akal de cine*. Madrid: Ediciones Akal, 2004.

Laborda Gil, Xavier. Comunicación verbal: humor y creatividad. En: Bassols, Mireia, coord. *Expresión – comunicación y lenguajes en la práctica educativa: creación de proyectos*. Barcelona: Octaedro, 2003.

Laxton, Paul, comp. *La nueva naturaleza de los mapas: ensayos sobre la historia de la cartografía*. México: Fondo de Cultura Económica, 2005.

Ledo, Margarita. *Del cine-ojo a dogma95, paseo por el amor y la muerte del cinematógrafo documental*. Barcelona: Paidós, 2004.

López Forero, Luis. *La comunicación y los medios de información*. Bogotá: El Búho, 2003.

Marí Sáez, Víctor Manuel. *Globalización, nuevas tecnologías y comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre. 2002. 175 p.

Martínez, Francisco ed. *Redes de comunicación en la enseñanza*. Barcelona: Paidós, 2003.

Niño Rojas, Víctor Manuel ; Pérez Grajales, Héctor – *Los medios audiovisuales en el aula*. Bogotá: Magisterio, 2005.

Pallerola Comamala, Joa. *Video Digital, trucos para aficionados*. México DF: Ra–Ma, 2007.

Piaget, Jean. *El estructuralismo*. Buenos Aires: Editorial Proteo, 1972.

Rabiger, Michael. *Dirección de cine y video: técnica y estética*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, RTVE. 2001.

Rodríguez Bravo, Ángel. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1998.

Rodríguez T., Freddy. *Diseño de proyectos: aprendizaje –servicio*. [Quito]: Ediciones Ecuador del futuro, 2005.

Vogel, Joseph Henry et al. La geopiratería como un tema emergente en el marco de los derechos de propiedad intelectual: porqué los Estados pequeños deben asumir el liderazgo. In: *Anuario Andino de Derechos Intelectuales* nº4. Lima: PALESTRA, 2008.

Vogel, Joseph. *El proyecto geopiratería: estudio caso Ecuador*. 2007

Wells, Harry K. *Ivan P. Pavlov: hacia una psicología y psiquiatría científica*. Buenos Aires: Editorial Platina. 1965.

## Revistas

Barranquero, Alejandro. Concepto, instrumentos y desafíos de la edu-comunicación para el cambio social. *Comunicar* 15.29 (2007): 115-120. Fuente Académica. EBSCO.  
Simpson, Máximo. Comunicación alternativa y democracia de la “vanguardia” y la teoría de la dependencia. *Nueva Sociedad*, n.71, mar-abr. (1984): 31-42.

Total Economic Value of Biodiversity” \por Mohan Munasinghe, “Biodiversity Protection Policy: Environmental valuation and distribution issues” *Ambio* 21(3), Mayo 1992, 229.

## Sítios WEB

Álvarez Delgado, Claudia; Herrera Machado, Sara, comp. *Impactos del turismo fílmico*. Cidtur Informa. a. 12, n.5, sep.- oct. 2006

[http://cidtur.eaeh.tur.cu/boletines/Cidtur\\_Informa/2006\\_5\\_Sep\\_Oct.htm](http://cidtur.eaeh.tur.cu/boletines/Cidtur_Informa/2006_5_Sep_Oct.htm) [Consulta 2 de abril de 2010]

Barranquero, Alejandro; Sáez Baeza, Chiara. *Comunicación alternativa y comunicación para el cambio social democrático: sujetos y objetos invisibles en la enseñanza de las teorías de la comunicación*. En: Congreso Internacional AE-IC Málaga 2010

"Comunicación y desarrollo en la era digital" <http://orecomm.net/wp-content/uploads/2010/01/AEIC-Barranquero-Saez.pdf> [Consulta: 27 de abril de 2010]

Bravo, Juan Luis. *El video educativo*.

<http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/Libros/Videdu.pdf> [Consulta: 28 de agosto de 2009]

Sudakov, Dmitry. *Borat banned in Russia, Kazakhstan infuriated and humiliated*. 9 de noviembre de 2006. <http://english.pravda.ru/history/09-11-2006/85443-borat-0/> [Consulta: 14 de septiembre de 2010]

Colectivo ConoSur. *¿Qué es eso de la Educomunicación?*.

<http://argentina.indymedia.org/news/2005/10/332263.php> [Consulta: 6 de mayo de 2010]

Domínguez, Esteban ; Xalabarder Aulet, María – *La investigación científica a través de internet: el ejemplo de los movimientos migratorios en el mundo*.

<http://www.ub.es/geocrit/arac-19.htm> [Consulta: 1 de diciembre 2009]

Ecuador. Ministerio del Ambiente. *Ecuador Megadiverso / Biodiversidad*

[http://www.ambiente.gob.ec/paginas\\_espanol/4ecuador/biodiversidad.htm](http://www.ambiente.gob.ec/paginas_espanol/4ecuador/biodiversidad.htm) [Consulta: 14 de septiembre de 2010]

Gómez, Francisco. *El guión audiovisual*. Universitat Jaume I. Castellón.

<http://www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/13/biblio/13curso-de-guion.pdf> [Consulta: 25 de mayo de 2010]

*Historia de YouTube*. [http://www.cad.com.mx/historia\\_de\\_youtube.htm](http://www.cad.com.mx/historia_de_youtube.htm) [Consulta: 11 de mayo de 2010]

INEC. *Tecnologías de la información y comunicaciones TIC's*.

<http://www.ecuadorencifras.com>

Kaplún, Mario. *De medio y fines en comunicación*. <http://chasqui.comunica.org/kaplun.htm>  
[Consulta: 6 de mayo de 2010]

Marquès Graells, Pere. *Los vídeos educativos: tipología, funciones, orientaciones para su uso*. <http://www.pangea.org/peremarques/videoori.htm>. [Consulta: 28 de agosto de 2009].

Mauri, Julia; Iglesias, Vicente; Correa, Carlos; Benítez, Aurora. Teorías de aprendizaje y la enseñanza lengua de los componentes de la lengua inglesa en los centros de educación médica superior. [http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol15\\_3\\_01/ems04301.pdf](http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol15_3_01/ems04301.pdf)  
[Consulta: 27 de abril de 2010]

Prueba de vida, la más taquillera. Diario Hoy. 4 de abril de 2001.  
<http://www.explored.com.ec/noticias-ecuador/prueba-de-vida-la-mas-taquillera-120011-120011.html>  
[Consulta: 24 de abril de 2010]

UNESCO. *Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza: manual para docentes o cómo crear nuevos entornos de aprendizaje abierto por medio de las TIC*. <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001390/139028s.pdf> [Consulta: 10 de mayo de 2010]

## **Entrevista con el economista Joseph Vogel, creador e investigador de la Geopiratería**

Fecha: 3 de diciembre de 2009

Lugar: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO)

### **¿Cómo surgió la idea de Geopiratería?**

“Yo tenía interés de dónde las películas fueron filmadas donde se presentaba ultraje, por ejemplo cuando yo veía una película sobre, digamos, *Electric City* (2008), que está en *New Jersey* donde la montaña más próxima se queda al menos a unos 200 kilómetros y yo vi en las películas que están más cerca de California, entonces playas con montañas de trasfondo entonces y dije: eso no es *Electric City*, entonces estuvo la idea atrás de indignación”, expresa.

### **Con respecto a la terminología, ¿cuál es su origen?**

“Yo tengo toda una trayectoria, una carrera, como experto sobre Biopiratería y acceso a recursos genéticos, y la distribución, uso equitativo de los beneficios (...) entonces yo vi que se podría sacar una analogía con las películas de lo que ellos están haciendo es algo indebido por razones de lucro para minimizar sus costos, de falsificar los lugares y el público es la mayor parte ignorante y no se da cuenta”, afirma.

“Yo creo que es un tipo de denuncia pública”, asevera.

### **¿Conoce algún manifiesto de personas o comunidades ante la geopiratería?**

“Por ejemplo *Ventaje Point* (2008), una película que supuestamente fue filmada en Salamanca pero en verdad fue filmada en una cartería de México, y cuando la gente de Salamanca (...) ellos estuvieron indignados que la plaza mayor era falsificada y también todo el entorno, españoles hablando y cantando como si fueran mexicanos, es un poco absurdo”, dice.

“Hay tantas películas donde filman en muchos lugares y con cada estreno, entonces hay un efecto resaca en el país que fue falsificado, entonces es ahí en donde yo veo la oportunidad donde coge fuego la idea de Geopiratería”, sostiene el investigador.

### **La importancia de la imagen**

“Una foto o una toma transmite muchísima información, hay un dicho chino: que una pintura, una foto, vale mil palabras, el astrónomo Carl Sagan, siendo científico entonces redujo ese dicho a bits de información, no vale mil palabras sino diez mil palabras, que es el equivalente científicamente”, considera.

“Entonces si vemos una toma de una película, son miles y miles de tomas aunque sea un clip”, asiente.

### **¿Ha recibido observaciones o críticas por la investigación?**

“Yo recibí una crítica de geopiratería, sobre que es un neologismo un poco equivocado, *geo* quiere decir tierra y (el estudio) es más lugar, pero sabemos que en la economía es también de entendimiento retórico, entonces si yo hubiera lanzado el neologismo *locus* piratería, no recaer, entonces geopiratería aunque sea no totalmente precisa para un lingüista, pero transmite la idea de geografía”, asegura el economista.

### **¿Qué característica debería de tener una pieza audiovisual de la Geopiratería?**

“Yo creo que el video debe plantear la problemática, más que nada, una especie de introducción para los espectadores entonces nosotros usamos una restricción jurídica, que se llama “uso honrado” si uno escucha Hollywood ellos quieren que ninguna toma sea usada sin su permiso y así esto frenaría cualquier crítica, especialmente una crítica que tuviera un impacto sobre sus presupuestos; entonces lo que yo veo, que es un detalle, un detalle clave, y eso es de que ningún clip, en esta recopilación puede constituir más del 5% del lapso final, un 5% es insignificante aparentemente, pero uno puede transmitir un montón de información”, asegura.

“Porque es natural que la gente tenga algún tipo de vínculo emotivo del lugar de dónde es la persona, el regionalismo es un hecho”, concluye Vogel.

## **Entrevista con el comunicador, docente y psicólogo Lobsang Espinoza**

Fecha: el 16 de abril de 2010

Lugar: Universidad Internacional SEK

### **Semióticamente hablando, ¿qué significa lugar de origen para una persona?**

“Nosotros somos como plantas, de hecho como plantas –simbólicamente hablando– pertenecemos a un proceso de antigüedad, en el que funcionamos como ellas; entonces cuando pones una semilla, plantas, lo primero que hace es coger tierra, raíces y se empieza a expandir y después que ha cogido raíces, empieza a florecer, empiezas a coger el primer racimo o empiezas a llegar donde la tierra pero previamente empiezas a llegar a la parte oscura para poder luego, llegar a la claridad, esto quiere decir que cuando uno nace en un lugar determinado muchos de los vectores van a hacer que uno sienta tener raíces por acá o allá”, asegura.

“Es por eso que uno se siente *arraigado* al lugar de origen (...) por eso, muchas palabras tienen que ver con tierra, uno cuando se va del país se siente *desarraigado* o sientes que tus raíces están en otra parte”, afirma Espinoza.

“Siempre hacemos una mención semántica y semiótica a los orígenes a las cosas fundamentales, como en este caso que es la tierra, el espacio donde el ser humano se desarrolla”, expresa.

### **¿Qué provoca en la psiquis de una persona que se encuentra ante una falsificación?**

“Sientes un vacío, psicológicamente cuando ves una piratería es qué pasó en este lugar porque dejó un vacío y te cuestionas: hubo tal vacío que se tuvo que llenar con falsedad y uno empieza a inventar ficciones alrededor”, asevera el psicólogo.

“Tiene mucho que ver con la idea de verdad-falsedad, nos encontramos con una verdad que dice: yo sé que esto es mío, me pertenece por herencia, por tradición o esto es prestado y cuando tú ves que algo es prestado o pirata no lo sientes como tuyo y por lo mismo no lo respetas”, reitera.

Entrevista realizada por María Isabel Herrera Rúa  
Abril 2010

## Encuesta

1. ¿Ha oído del término geopiratería?      Sí                                       No

La geopiratería es la falsa atribución geográfica en las artes visuales, es decir, cuando las películas filman en un lugar pero citan un sitio completamente diferente para obtener beneficios económicos en la producción cinematográfica.

2. La geopiratería provoca los siguientes daños, señale cuál de ellos le parece el más grave:

- a) Turismo fílmico desplazado o perdido
- b) Alienación cultural, confusión en las futuras generaciones
- c) La posible destrucción del ecosistema por las filmaciones
- d) Oportunidades de negocios e inversión extranjera perdidos
- e) Esfuerzos para el auxilio internacional desviados

3. De las siguientes películas filmadas en Ecuador, cuál cree que cometió geopiratería?

- a) *Proof of live* (Prueba de vida)
- b) Qué tan lejos
- c) *Twenty-Four Hours of Pleasure* (24 horas de placer)
- d) Baraka
- e) El mapa verdadero del Tesoro de los Llanganatis

4. De las siguientes opciones, cuál cree que es la más adecuada para dar a conocer qué es la geopiratería?

- a) Video en Internet
- b) Conferencia
- c) Artículo publicado en Internet
- d) Un libro





# **REGISTRO OFICIAL**

## **ORGANO DEL GOBIERNO DEL ECUADOR**

Administración del Sr. Dr. Fabián Alarcón Rivera  
Presidente Constitucional Interino de la República

Año II -- Quito, Martes 19 de Mayo de 1998 -- N° 320

**EDMUNDO ARIZALA ANDRADE**  
**DIRECTOR ENCARGADO**

Teléfonos: Dirección: 282 - 564 — Suscripción anual: s/. 378.000  
Distribución (Almacén): 583 - 227 — Impreso en la Editora Nacional  
4.500 ejemplares — 48 páginas — Valor s/. 1.100

### **SECCION VII**

#### **DE LAS LIMITACIONES Y EXCEPCIONES A LOS DERECHOS PATRIMONIALES DEL AUTOR**

##### **PARAGRAFO PRIMERO**

##### **DE LA DURACION**

Art. 80. El derecho patrimonial dura toda la vida del autor y setenta años después de su fallecimiento, cualquiera que sea el país de origen de la obra.

En las obras en colaboración, el período de protección correrá desde la muerte del último coautor.

Cuando se trate de obras póstumas, el plazo de setenta años comenzará a correr desde la fecha del fallecimiento del autor.

La obra anónima cuyo autor no se diere a conocer en el plazo de setenta años a partir de la fecha de la primera publicación pasará al dominio público. Si antes de transcurrido ese plazo se revelare el nombre del autor, se estará a lo dispuesto en el inciso primero de este artículo.

Si no se conociere la identidad del autor de la obra publicada bajo un seudónimo, se la considerará anónima.

Si una obra colectiva se diere a conocer por partes, el período de protección correrá a partir de la fecha de publicación del último suplemento, parte o volumen.

Art. 81. Si la titularidad de una obra corresponde a una persona jurídica desde su creación, el plazo de protección será de setenta años contados a partir de la realización, divulgación o publicación de la obra, el que fuere ulterior.

## **PARAGRAFO SEGUNDO**

### **DEL DOMINIO PUBLICO**

Art. 82. Fenecidos los plazos de protección previstos en esta Sección, las obras pasarán al dominio público y, en consecuencia, podrán ser aprovechadas por cualquier persona, respetando los derechos morales correspondientes.

## **PARAGRAFO TERCERO**

### **EXCEPCIONES**

**Art. 83.** Siempre que respeten los usos honrados y no atenten a la normal explotación de la obra, ni causen perjuicios al titular de los derechos, son lícitos, exclusivamente, los siguientes actos, los cuales no requieren la autorización del titular de los derechos ni están sujetos a remuneración alguna:

- a) La inclusión en una obra propia de fragmentos de otras ajenas de naturaleza escrita, sonora o audiovisual, así como la de obras aisladas de carácter plástico, fotográfico, figurativo o análogo, siempre que se trate de obras ya divulgadas y su inclusión se realice a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico. Tal utilización solo podrá realizarse con fines docentes o de investigación, en la medida justificada por el fin de esa incorporación e indicando la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada;
- b) La ejecución de obras musicales en actos oficiales de las instituciones del Estado o ceremonias religiosas, de asistencia gratuita, siempre que los participantes en la comunicación no perciban una remuneración específica por su intervención en el acto;
- c) La reproducción, distribución y comunicación pública de artículos y comentarios sobre sucesos de actualidad y de interés colectivo, difundidos por medios de comunicación social, siempre que se mencione la fuente y el nombre del autor, si el artículo original lo indica, y no se haya hecho constar en origen la reserva de derechos;
- d) La difusión por la prensa o radiodifusión con fines informativos de conferencias, discursos y obras similares divulgadas en asambleas, reuniones públicas o debates públicos sobre asuntos de interés general;
- e) La reproducción de las noticias del día o de hechos diversos que tengan el carácter de simples informaciones de prensa, publicados por ésta o radiodifundidos, siempre que se indique su origen;
- f) La reproducción, comunicación y distribución de las obras que se encuentren permanentemente en lugares públicos, mediante la fotografía, la pintura, el dibujo o cualquier otro procedimiento audiovisual, siempre que se indique el nombre del autor de la obra original y el lugar donde se encuentra; y, que tenga por objeto estrictamente la difusión del arte, la ciencia y la cultura;
- g) La reproducción de un solo ejemplar de una obra que se encuentra en la colección permanente de bibliotecas o archivos, con el fin exclusivo de reemplazarlo en caso necesario, siempre que dicha obra no se encuentre en el comercio;
- h) Las grabaciones efímeras que sean destruidas inmediatamente después de su radiodifusión;
- i) La reproducción o comunicación de una obra divulgada para actuaciones judiciales o

administrativas;

- j) La parodia de una obra divulgada, mientras no implique el riesgo de confusión con ésta, ni ocasione daño a la obra o a la reputación del autor, o del artista intérprete o ejecutante, según el caso; y,
- k) Las lecciones y conferencias dictadas en universidades, colegios, escuelas y centros de educación y capacitación en general, que podrán ser anotadas y recogidas por aquellos a quienes van dirigidas para su uso personal.

Art. 84. La propiedad material de una carta pertenece a la persona a quien ha sido dirigida, pero su autor conserva sobre ella todos los derechos intelectuales. Las personas a quienes hayan sido dirigidas, si no obtuvieren la autorización del autor o sus herederos o causahabientes luego de haber empleado razonables esfuerzos para obtenerla, podrán solicitar al juez la autorización para divulgarlas, en la forma y extensión necesaria para defender su honor personal.