



Clase Semana 10



Después de explorar la alfabetización audiovisual en la era digital, el uso de navegadores y buscadores, el aprendizaje colaborativo en red, la fotografía digital, los neologismos y la importancia de los gráficos, esta semana nos sumergimos en un tema igualmente apasionante: **las tensiones entre el espacio público y privado**.

Al pensar en la noción de "*espacio público*", es probable que nos vengan a la mente imágenes de la calle, la plaza, lugares donde tradicionalmente se desarrollan interacciones sociales y actividades colectivas. Sin embargo, es fundamental ir más allá de lo físico y reflexionar sobre qué entendemos por "lo público". El espacio público abarca no solo lugares tangibles, sino también la esfera de lo compartido, lo colectivo y lo que pertenece a toda una comunidad o sociedad en su conjunto.

En el contexto digital actual, las fronteras entre lo público y privado se vuelven difusas debido a la omnipresencia de la tecnología y las redes sociales. Compartimos información personal en entornos virtuales que pueden ser accesibles a un amplio público, lo que plantea desafíos en términos de privacidad, seguridad de datos y control sobre nuestra información personal.

Al adentrarnos en las tensiones entre el espacio público y privado en la era digital, es crucial reflexionar sobre cómo encontrar un equilibrio que promueva una convivencia digital respetuosa y segura. ¿Cómo podemos navegar este paisaje complejo y fomentar una cultura digital basada en el respeto mutuo y la protección de la intimidad?



TENSIONES ENTRE EL ESPACIO PÚBLICO Y PRIVADO

Si tuviéramos que pensar en la noción de "espacio público", ¿cuáles son las primeras imágenes que se nos aparecen? ¿La calle? ¿La plaza? Probablemente estos dos sean lugares que nos remiten, en la Imaginación, al espacio público. Pero, ¿Qué es "lo público"?



La investigadora Nora Rabotnikoff¹ dice que existen tres sentidos básicos relacionados con "lo público":

- Lo común y lo general como distinto a lo individual y particular.
- Lo visible, lo manifiesto en contraposición a lo oculto y secreto.
- Lo abierto o accesible en tensión con lo cerrado o vedado.

Si unimos los sentidos citados concluimos que los sentidos básicos de lo público refieren a lo común, lo general, lo visible, lo manifiesto, lo abierto y lo accesible. A su vez, la autora menciona que la identidad de quienes ocupan el espacio público se construye a partir de una "Igualdad ciudadana". Es decir, tanto la concepción como los ocupantes del espacio público se organizan en un territorio común, accesible e igualitario. La pregunta que nos vamos a hacer en este espacio es ¿qué transformaciones ha sufrido el espacio público a la luz de los nuevos avances en las tecnologías de la comunicación y la Información?

Nuestra vida cotidiana se organiza en torno a una tensión entre el espacio público y el privado. En la actualidad contamos con la posibilidad de acceder, sentados en una silla en nuestra casa, a diferentes lugares a través de Internet, del teléfono celular, de la radio, de la televisión, de los diarios de todo el mundo que leemos en Internet, por mencionar sólo algunas posibilidades. Podemos, desde esa misma silla, pedir una pizza, una película para ver con amigos o un poco de helado. Pareciera que no necesitamos movernos de nuestras cuatro paredes para interactuar con el "mundo exterior". Si pensamos esta serie de posibilidades, podemos concluir rápidamente "qué buenas que son las posibilidades que nos brinda la tecnología".

Si nos ponemos a analizar un poco más en profundidad las implicancias de estas "posibilidades" vamos a encontrar la necesidad de pensar en la comunicación, la Interacción, el uso de los espacios públicos, la reconfiguración de los espacios privados como únicos espacios en los que estamos cómodos y nos sentimos "nosotros mismos". Pensemos esto: conocemos a alguien a través de Internet; podemos tener múltiples conversaciones, más o menos profundas, con cámara de video, con audio, con chat; en definitiva, la tecnología nos brinda muchas posibilidades si accedemos a ella. Ahora bien, ¿es la misma relación la que se puede mantener a través de la computadora a la que se establece cara a cara?

¹ Nora Rabotnikoff En 1974, obtiene el grado de Profesor en Filosofía por parte de la Universidad de Buenos Aires , Argentina . En 1985, se gradúa como Maestra en Sociología en la Pontificia Universidad Católica del Perú con la tesis titulada Max Weber: desencanto, política y democracia. Obtiene el grado de Doctora en Filosofía por parte de la Universidad Nacional Autónoma de México con la tesis "El espacio público: caracterizaciones y expectativas.



Gubern (2000) sostiene que, al tener acceso a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, el trabajo y el ocio se modifican de manera importante. Podemos trabajar desde casa estando en pijama, sin nadie que nos mire ni evalúe la cantidad de tiempo que trabajamos. El rendimiento se mide, ahora, por "trabajos entregados" y no por cantidad de horas en el escritorio.

Podemos ver una película sin necesidad de ir al cine. El mundo actual puede llegarnos a través de diferentes dispositivos que nos ponen en contacto, que median entre el afuera y el adentro confortable y seguro. La metáfora de "cueva aterciopelada" es una linda figura para pensar las comodidades de los nuevos tiempos: una cueva confortable, segura, lejos de la hostilidad del mundo exterior, que nos protege. No necesitamos ni queremos salir de ella.

¿Y entonces qué ocurre con el espacio público? El espacio público es percibido como un territorio hostil y ajeno. Es el lugar en el que, quienes no acceden a las comodidades de las tecnologías de la información y la comunicación, pasan su tiempo libre. Ahora bien, ¿es, efectivamente, un espacio hostil y ajeno? Claramente no. El espacio público es aquel que se construye en la interacción de los ciudadanos, las políticas públicas y los roles que se le adjudican a los espacios en sí mismos. Hay, en la actualidad, grupos de sujetos orientados a una vida en el espacio público y otros que se encierran y pasan su cotidianidad entre las paredes de su casa en un barrio cerrado y que interactúan sólo con los que se sienten seguros en ambientes familiares. Lo que queda limitado es el rol del espacio común desde el cual construir una noción de ciudadanía igualitaria, tal como los sentidos "clásicos" del espacio público lo indican.

Para Sergio Caletti, el espacio público permite analizar las huellas de cómo una sociedad o partes de ella se ve a sí misma y el sentido que tiene ese espacio. La comercialización de cuanto se hace visible, la monopolización y los intereses cooperativos amenazan la característica de autonomía de dicho espacio. Si el espacio público es el lugar en el que la sociedad se piensa a sí misma y el territorio en que se manifiestan dichas reflexiones, la cooptación de dicho espacio por parte de empresas con fuertes capitales va a transformar ese espacio en un lugar de consumo. De esa manera, ya no se usa el espacio público para asociarse, disputar o disfrutar con otros, manifestar ante las autoridades. Si las nuevas tecnologías de la información y comunicación han transformado tanto el espacio público como el privado, nos queda reflexionar sobre cuáles son o serán los nuevos espacios en los que la política, en el sentido más cotidiano del término, se va a discutir, expresar y manifestar.

El desafío, entonces, es reponer la característica política de la relación de los ciudadanos con dicho espacio. La calle, los parques y las plazas han sido, tradicionalmente, los espacios en que los colectivos sociales se manifestaban en contra y a veces a favor de situaciones que atravesaba la ciudad, la provincia o el país. La concepción del "afuera" como



un espacio hostil, como un territorio lleno de "enemigos", como un lugar "que da miedo", no hace más que replegarnos a nuestras cuevas más o menos aterciopeladas. La consecuencia Inmediata de esta situación es la tendencia al desplazamiento del espacio público en tanto lugar en el que los ciudadanos, como iguales, reclamaban, pensaban, discutían o se manifestaban en función de lo que ocurría a su alrededor. El contacto cara a cara, la discusión a través de argumentos articulados frente a otro, la decisión de disputar situaciones o, simplemente, de ocupar una fracción de dicho espacio no puede, en el sentido que entendemos el espacio público, ser reemplazado por las nuevas tecnologías. Un mensaje de texto o un correo electrónico podrá ser diferente, ni mejor ni peor, pero difícilmente pueda reemplazar lo que implica un contacto con otras personas que quieren también ocupar el espacio público como ciudadanos plenos de derechos.

Esta nueva bisagra tecnológica que existe entre el espacio "público" y lo "privado", nos vuelve vulnerables a nuevas formas de delinquir que afectan nuestra seguridad y privacidad de una manera distinta. Por ello, es necesario que al adquirir estas nuevas habilidades relacionadas con la tecnología, también aprendamos a prevenir estas formas de delitos digitales, entre ellos, la estafa.



Una forma de engaño y estafa online

El **catfishing** es una práctica en la que una persona crea un perfil falso en una red social o aplicación de citas con el objetivo de engañar a otra persona. El "catfish" (el estafador) suele suplantar la identidad de alguien real, utilizando fotos, información personal e historias inventadas para construir una relación emocional con la víctima.

¿Cómo funciona el catfishing?

Los catfishes suelen seguir un patrón similar para engañar a sus víctimas:

1. **Crean un perfil atractivo:** Utilizan fotos de personas atractivas, a menudo robadas de redes sociales o bancos de imágenes.
2. **Inventan una historia convincente:** Crean una personalidad falsa con un pasado, intereses y estilo de vida que parecen atractivos para la víctima.



3. **Establecen una conexión emocional:** Se ganan la confianza de la víctima conversando con ella, haciéndola sentir especial y comprendida.
4. **Piden dinero u otros favores:** Una vez que la víctima está emocionalmente comprometida, el catfish comienza a pedirle dinero, regalos o incluso que le envíe fotos o videos íntimos.



La huella digital es el rastro que dejan las personas cuando navegan en el ciberespacio. Se construye a partir de lo que publicamos en internet, de lo que otros publican sobre nosotros y de los registros automáticos que generan los dispositivos a partir de navegadores, programas y aplicaciones. Tiene la particularidad de perdurar a lo largo del tiempo. Subir fotos, comentarios, poner un “me gusta”, elegir la foto del perfil, van formando parte de la huella digital que dejamos en las redes.

¿Cuáles son los riesgos del catfishing?



El catfishing puede tener graves consecuencias para las víctimas, tanto emocionales como económicas. Las víctimas pueden sufrir:

- **Daño emocional:** Sentimientos de traición, vergüenza, depresión y ansiedad.
- **Pérdidas económicas:** Robo de dinero, fraude o incluso extorsión.
- **Daño a su reputación:** El catfish puede compartir información personal o fotos íntimas de la víctima con otras personas.



¿Cómo evitar ser víctima de catfishing? (ciberataques)

Es importante tomar precauciones para evitar ser víctima de catfishing:

- **Ten cuidado con los perfiles demasiado perfectos:** Si un perfil parece demasiado bueno para ser verdad, probablemente lo sea.
- **Investiga la información del perfil:** Busca fotos de la persona en otras redes sociales o motores de búsqueda.
- **Ten cuidado con las historias que parecen inventadas:** Si algo no te cuadra, es mejor desconfiar.
- **No compartas información personal ni fotos íntimas:** No compartas nada que pueda ser utilizado para chantajearte.
- **No envíes dinero ni regalos a alguien que no conoces en persona:** Si alguien te pide dinero, es una señal clara de que algo está mal.
- **Confía en tu intuición:** Si algo te hace sentir incómodo, es mejor alejarte.

¡OJO con el CATFISH! #FraudesFinancieros



Si crees que estás siendo víctima de catfishing:

- **Deja de comunicarte con la persona inmediatamente.**
- **Reúne pruebas del engaño:** Capturas de pantalla de conversaciones, fotos del perfil falso, etc.
- **Denuncia el perfil a la red social o aplicación de citas.**
- **Busca ayuda psicológica si la necesitas.**

Dibujo digital

¿Qué es el dibujo digital?



El dibujo digital es considerado una técnica artística que tiene su origen en el dibujo tradicional. Mientras que este último se realiza con materiales específicos, como lápiz, goma o pincel; el dibujo digital se vale de programas y herramientas digitales.

En otras palabras, el dibujo digital utiliza softwares que emulan las técnicas tradicionales del dibujo convencional, como el carbón, pastel, acuarela, tinta, óleo, etc.

En esencia, el dibujo es una representación lineal hecha con lápiz o pincel; el dibujo digital es una representación lineal vectorial, como los cliparts o infografías.

Por lo general, el dibujo digital usa programas vectoriales, como Illustrator, pero también se puede realizar en programas de edición de mapas de bits, como Photoshop.



Acá te dejamos un poco de historia de la animación tecnológica

Desde las técnicas tradicionales a la animación digital



En la actualidad, la animación, sobre todo la digital, es un sector de la industria que mueve miles de millones de dólares al año en todo el mundo.

En ella trabajan todo tipo de especialistas y diseñadores, dando vida a todo tipo de personajes y escenas. Para ello utilizan herramientas y



sistemas bastante complejos, pero sus inicios fueron mucho más sencillos. Y se remontan a principios del siglo pasado, puesto que hablamos de un sector que ha superado los 100 años de vida. La historia de la animación, como puedes comprender por tanto, no se reduce a un par de páginas. Tampoco empezó a despuntar con el nacimiento y la popularización de los ordenadores. Viene de mucho más atrás. Conocerla no solo te da la oportunidad de saber más sobre su evolución. También te permite aprender sobre todas las técnicas empleadas a lo largo de su historia. Conocer sus inicios, cómo evolucionaron y en qué contextos se utilizaron es un apoyo para entenderlas mejor. Descubre a continuación la historia de la animación.

Historia de la animación: ¿qué es la animación tradicional?

Antes de comenzar a hablar sobre la historia de la animación, conviene dejar claro a qué nos referimos cuando hablamos de ella. Se trata de un proceso mediante el que se da una apariencia de movimiento a dibujos, fotografías, figuras y otros objetos estáticos. La animación tradicional, en general, es la caracterizada por el dibujo de manera individual de cada uno de los fotogramas que formarán la animación. Sus personajes tienen únicamente dos dimensiones ([animación 2D](#)), y para dar profundidad a las escenas se juega con el color y la perspectiva. También se la llama animación clásica o animación 2D, y es la que se utilizaba en los dibujos animados populares durante el siglo pasado.

¿Cuál fue la primera animación en el mundo?

La técnica de dibujo animado es la más antigua utilizada en el mundo de la animación. También la más popular. Por eso no es de extrañar que la primera animación realizada en el mundo sea un dibujo animado. Aunque tiene varios antecedentes en diversas máquinas en el siglo XIX, como el taumatropo, el zootropo y el praxinoscopio; el primer dibujo animado o animación fue Humorous Phases of Funny Faces, de James Stuart Blackton. Se presentó en 1906. La segunda, que para muchos fue la primera, puesto que es el primer dibujo animado mostrado en un proyector de cine moderno, es Fantasmagorie. La dirigió el francés Émile Cohl y se proyectó por primera vez el 17 de agosto de 1908.



El año siguiente se proyectó la primera película que mezclaba imagen real con animación. Se trata de Gertie el dinosaurio, de Windows McCay. En 1917 llegó el considerado el primer largometraje de animación de la historia. Se trata de El apóstol, del argentino Quirino Cristiani.

¿Cómo se hicieron las primeras animaciones?

El creador de Fantasmagorie, la primera película animada, utilizó una técnica de animación bastante primitiva para realizarla. Para ello creó alrededor de 700 ilustraciones, que iba poniendo sobre un cristal con luz. Los dibujos simulaban estar creados en una pizarra, pero se trataba de una ilusión óptica que provocaban sus negativos.

Muchas más fueron las ilustraciones empleadas para crear Gertie el dinosaurio: 10.000 dibujos, todos realizados a mano. Estas ilustraciones se mezclaron con imágenes reales para crear la película. En 1920, con el nacimiento de Félix el Gato, como un personaje creado específicamente para una película de animación. Sus películas ya mostraron que la animación avanzaba y mejoraba con rapidez. Y ya en 1922 Walt Disney, con Ub Iwerks, crearon Laugh-O-Gram Films, para crear cortometrajes de animación. En 1923 llegan los Estudios Disney.

¿Cómo ha evolucionado la animación?

El primer corto de este estudio fue Alice's Wonderland, en 1923. La película mezclaba también imágenes reales con animación, y en medio de las imágenes se contaba la historia a través de textos. Mickey Mouse, uno de los personajes míticos de Walt Disney, ya tenía en 1928 su película de animación con música: Steamboat Willie.

Al rebufo de Walt Disney empezaron a aparecer más estudios y creadores. Así, en 1930 aparece por primera vez Betty Boop, de Max Fleischer, en un corto de dibujos que ya cuenta con dibujos que "hablan" y tienen voz. En los cortos animados de esta época, la animación



era bonita, y sus creadores no se preocupaban excesivamente de reflejar la realidad. Sus personajes, en continuo movimiento, están pensados para resultar graciosos. En 1930 nació la saga Looney Tunes, y en 1933 llega Popeye.

La década de los años 30 llevó a un gran avance en la animación, y en 1937 se proyectó el primer largometraje de animación: Blancanieves y los siete enanitos. En ella se pueden ver los avances, que desembocaron en un mayor realismo en las escenas y sin exageración en los movimientos.

Mientras tanto, en Japón, tras la II Guerra Mundial, comienza la llamada industrialización del manga. Llegó de la mano de Osamu Tezuka, uno de los que más contribuyó al crecimiento de la animación japonesa. Tezuka encontró una gran influencia en Walt Disney, y sus dibujos empleaban secuencias de viñetas animadas. Así conseguía personajes más fluidos y con más movimiento, y carentes de rigidez.

Pero el gran cambio en la animación llegó en 1995, unos años después de que empezaron a utilizar los ordenadores en animación. Ese año se estrenó Toy Story, que además de ser el primer largometraje de Pixar es la primera película realizada mediante animación digital 3D.

Historia de la animación: ¿cuándo surge la animación digital?

La [animación digital](#), antes de Toy Story, ya se había utilizado en algunos fragmentos de películas como Star Wars. También en Tron. Pero la animación digital aparece antes. En los años 40 y 50 empiezan los primeros experimentos con gráficos por ordenador, y en los 60 se empieza a experimentar con diseños digitales realizados con fines artísticos.

A mediados de los 70, todavía en 2D, los gráficos por ordenador llegaron ampliamente a las películas de animación. Ya casi en los 90 empezó a aparecer el 3D fotorrealista en películas, como hemos mencionado. Y en el 95, con Toy Story, la primera película de animación en 3D, cambió para siempre esta disciplina.

¿Cómo es la animación en la actualidad?

Desde Toy Story hasta ahora, la animación ha experimentado un avance imparable, de la mano en muchos casos de los avances tecnológicos y de Internet. Todo ello ha llevado prácticamente a la desaparición de la animación tradicional. En los últimos años, casi todo el cine de animación se lleva a cabo mediante animación digital, con modernas técnicas que empiezan ya a mirar al futuro, en el que probablemente estarán presentes la realidad aumentada y la virtual. Pero por ahora, el estándar en animación sigue siendo la animación 3D.

En su creación se utilizan distintas [herramientas software](#) encargadas de la captura de animación, así como de modelado 3D. Esto ha permitido también desterrar los procesos tradicionales de modelado, y dar cada vez más realismo a las películas de animación.



¿Cuál es la importancia de la animación en el cine?

La animación tiene mucha importancia en el cine, para películas de cualquier duración. Se utiliza para contar historias de una manera muy distinta a cómo se hace con cualquier otra técnica. En la actualidad, se puede generar con animaciones casi cualquier tipo de contenido. Incluso de realidad virtual, lo que da a los creadores mucha libertad para generar contenido audiovisual.

En el cine tiene una importancia crucial. No solo en largometrajes de animación. También en muchos componentes de otros tradicionales: en intros y escenas de créditos, escenas de separación en largometrajes de imagen real o en la creación de personajes y escenas de animación para su inserción en películas tradicionales.

Esta ha sido la evolución de una disciplina que desde su nacimiento no ha parado de cambiar y avanzar. La historia de la animación, aunque no tiene muchos años, es una muestra de lo rápido que adopta técnicas de diseño y tecnología.



Bibliografía:

- **Wikipedia: Catfishing:** <https://en.wikipedia.org/wiki/Catfish>
- **Avast: Catfishing - Qué es y cómo detectarlo:** <https://www.avast.com/es-es/c-catfishing-signs>
- **Kaspersky: Qué es el Catfishing y cómo evitarlo:** <https://softwarelab.org/es/blog/que-es-la-catfishing/>
- **BBC News Mundo: El peligro del 'catfishing': cómo evitar caer en las redes de un estafador online:** <https://www.youtube.com/watch?v=JPuaOCiVAh0>
- Fuente: “Comunicación, Cultura y Sociedad” /Mercedes Calzado, Bs. As. Del Aula Taller, 2011, págs.107-109.
- Animación Tecnológica: Agustín Pérez 2021