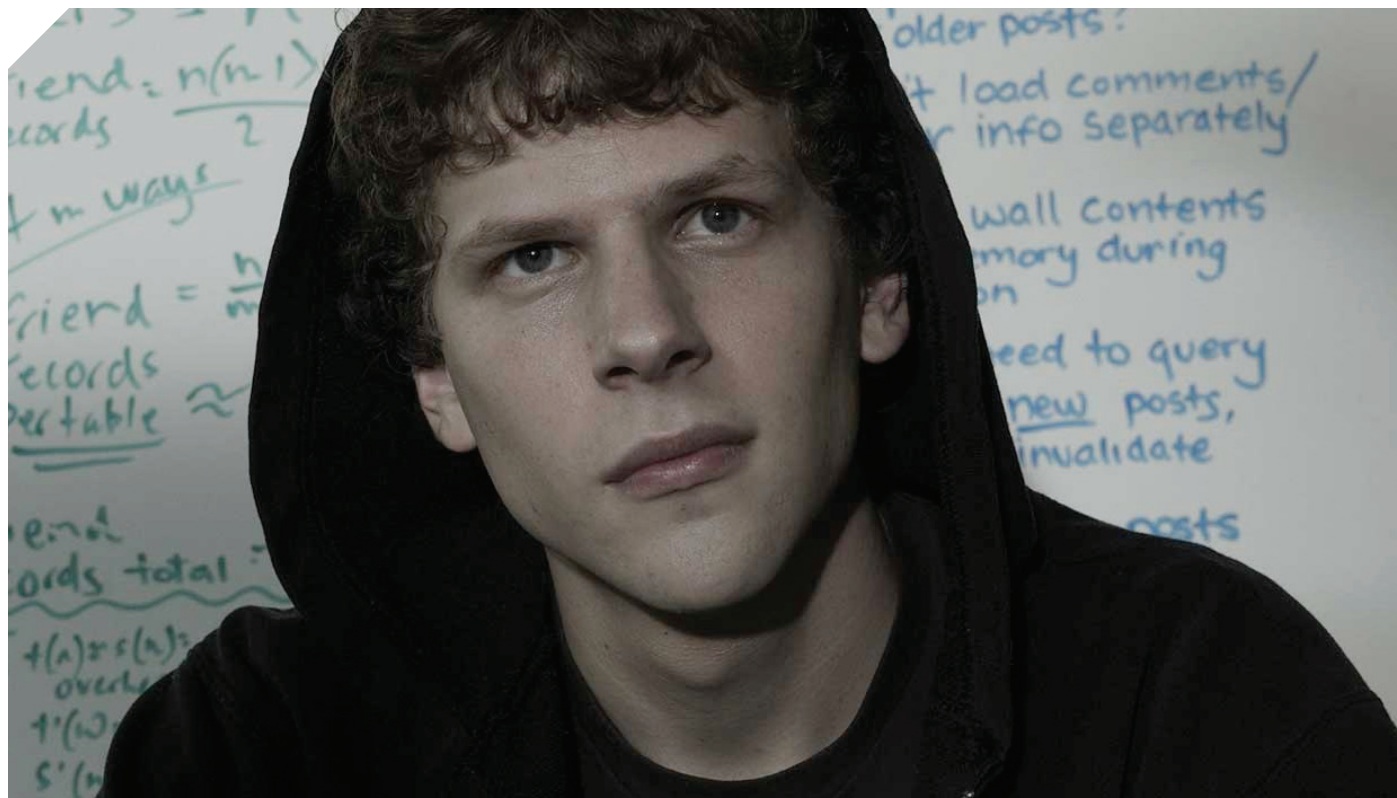




El Cine, el Mundo y los Derechos Humanos

un proyecto de IPES Elkartea

www.cineddhh.org



Unidad didáctica (castellano)

La red social

Material para el profesorado y Actividades



El Cine, el Mundo y los Derechos Humanos

Comprender el mundo desde la perspectiva de los Derechos Humanos a través del cine.

Unidad Didáctica 7. La Sociedad Red y los Derechos Humanos – ‘La red social’

Realizada por Javier Aisa Gómez de Segura y el grupo didáctico de Espacio REDO (Andrea Aisa Vega, Fernando Armendáriz Arbizu y Cristina García Purroy).

Coordinación: Andrea Aisa Vega

IPES ELKARTEA – Enero 2013

Calle Tejería, 28 bajo – 31001 Pamplona (Navarra)

948 213279 – internacionalddhh@ipesnavarra.org

www.ipesddhh.org

www.cineddhh.org

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons “Reconocimiento - No comercial - Sin obras derivadas 3.0 España”
Para ver una copia de esta licencia, visita:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>

Las fotografías, gráficos e ilustraciones, así como los nombres, logotipos, marcas comerciales y marcas de servicio, son propiedad de sus respectivas productoras/distribuidoras y están protegidos por derechos de autor, marcas registradas y otras leyes.

Diseño de la colección: wakalaka (www.wakalaka.es)

Maquetación: Remo Boscarior

Traducción al euskera: Nerea Antia

Depósito legal: DL NA 47-2013



Material para el profesorado		Actividades	
1	Secuencia didáctica	4	27
	01. Objetivos, contenidos y CCBB	5	
	02. Criterios de evaluación	7	
	03. Conexiones curriculares	9	
2	Conoce la película	10	4
	01. Ficha técnica	10	Sesiones previas al visionado
	02. Sinopsis	10	01. ¿Qué es la Sociedad de la Información y del Conocimiento?
	03. Palmarés	10	28
	04. La dirección	11	
	05. El guionista: Aaron Sorkin	13	
	06. La música: Trent Reznor y Atticus Ross	15	
	07. ¿Por qué elegimos 'La red social'?	17	
3	Guía de recursos para saber más	19	5
	01. Materiales didácticos y experiencias educativas	19	Secuencia didáctica
	02. Webs especializadas	19	02. Remix del tráiler y/o escenas de 'La red social'
	03. Materiales especializados	21	36
	04. Bibliografía	22	03. La Ciudadanía Digital y los Derechos Humanos
	05. Filmografía recomendada	22	a. De la realidad a la ficción. Análisis de escenas
			b. De la ficción a la realidad. Casos prácticos
			45
			04. De las redes sociales a las redes sociables. ¿Cómo las usas tú?
			65

La red social

Material para el profesorado

índice

- 1 Secuencia didáctica 5
- 2 Conoce la película 10
- 3 Para saber más 19

01. Objetivos, contenidos y competencias básicas

Objetivo general: Proporcionar una herramienta educativa para adquirir conocimientos y competencias básicas, que contribuyan a convertir los derechos humanos en una realidad significativa para el profesorado y alumnado a través del cine como recurso didáctico principal

Objetivos conceptuales	Contenidos conceptuales	Competencias básicas
Identificar los procesos y mecanismos más relevantes que explican la nueva sociedad de la información y del conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • La sociedad red como nuevo paradigma social y cultural: la sociedad de la información y del conocimiento • Implicaciones sociales de la revolución tecnológica • La democratización de la participación y el conocimiento en la red • Uso del poder: monopolio versus ciudadanía • Los derechos humanos como garantes de la libertad, pluralidad y respeto a la dignidad de las personas en la red 	CCBB 3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
Comprender el lenguaje cinematográfico como manifestación cultural y artística.	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de lenguaje cinematográfico y sus elementos fundamentales. Qué (tramas, historia), quién (personajes), cómo (imagen, luz, sonido) 	CCBB 4. Tratamiento de la información y competencia digital

Objetivos procedimentales	Contenidos procedimentales	Competencias básicas
Buscar, seleccionar, comprender y relacionar información procedente de fuentes diversas, fundamentalmente la que proporciona las tecnologías de la información	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de información y contenidos en la red de forma individual y grupal • Elaboración de infográficos que sistematizan los resultados de la investigación y permitan compartir de manera responsable conocimientos aprehendidos 	CCBB 4. Tratamiento de la información y competencia digital
Utilizar el conocimiento aprehendido para comprender la pluralidad de causas que explican la evolución de las sociedades actuales y el papel que hombres y mujeres desempeñan en ellas	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los modelos estereotipados de género en las relaciones que se establecen en la red • Elaboración de pequeños trabajos que hagan significativos la democratización de la participación y el conocimiento en la red 	CCBB 3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico CCBB 5. Competencia social y ciudadana

Realizar tareas en grupo y participar en debates con una actitud constructiva, crítica y tolerante, fundamentando adecuadamente las opiniones y valorando el diálogo como una vía necesaria para la solución de los problemas humanos y sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de información con análisis, síntesis, establecimiento de relaciones, inferencias y deducciones 	CCBB 7. Competencia para aprender a aprender
Desarrollar la capacidad para aprender a aprender, tomar decisiones y asumir responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis, reflexión y conclusiones del uso colectivo e individual de las redes sociales • Manejo de acciones diversas en la red: ciberactivismo 	CCBB 7. Competencia para aprender a aprender CCBB 8. Autonomía e iniciativa personal
Utilizar los conocimientos adquiridos en futuros visionados	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del lenguaje cinematográfico utilizado en la película 'La red social': narrativa cinematográfica y elementos técnicos • Análisis de los personajes de la película y la técnica cinematográfica utilizada 	CCBB 1. Competencia en comunicación lingüística CCBB 4. Tratamiento de la información y competencia digital

Objetivos actitudinales	Contenidos actitudinales	Competencias básicas
Valorar la diversidad cultural manifestando actitudes de respeto y tolerancia hacia otras culturas y hacia opiniones que no coinciden con las propias, sin renunciar por ello a un juicio sobre ellas	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad para saber escuchar, tener en cuenta las opiniones de los demás • Utilización del lenguaje como transmisor de las propias emociones • Adquisición de estrategias para ponerse en el lugar de otras personas 	CCBB 5. Competencia social y ciudadana CCBB 8. Competencia en autonomía e iniciativa personal
Apreciar los derechos y libertades como un logro irrenunciable y una condición necesaria para la paz, denunciando actitudes y situaciones discriminatorias e injustas y mostrándose solidario con los pueblos, grupos sociales y personas privados de sus derechos o de los recursos económicos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar la identidad propia y ajena • Ser conscientes del poder sobre la reputación que existe en la red y las implicaciones que esto tiene en otras personas • Desarticular las imágenes y roles estereotipados de género 	CCBB 5. Competencia social y ciudadana CCBB 8. Competencia en autonomía e iniciativa personal
Desarrollar la autonomía de pensamiento y el sentido crítico	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar empatía con personas que sufren discriminación, abuso o vulneración de sus derechos en internet • Conocer las estrategias para prevenir y denunciar casos de vulneración de derechos. • Habilidad para cuestionarse los estereotipos individuales • Desarrollo de la empatía con otras personas como mecanismo para desarticular los prejuicios hacia personas diferentes al grupo dominante 	CCBB 5. Competencia social y ciudadana CCBB 8. Competencia en autonomía e iniciativa personal

02. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación	Actividades	Competencias	Áreas
1. Comprender y expresar el significado de la nueva ciudadanía digital como un nuevo paradigma social de la democratización social y del conocimiento, sus posibilidades y sus límites	Actividades previas al visionado	C3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico C4. Tratamiento de la información y competencia digital	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Sociales • Educación ético-cívica • Informática
2. Reconocer los Derechos Humanos como principal referencia ética de la conducta humana y desarrollar actitudes a favor del ejercicio activo y su cumplimiento en su uso individual y grupal de la red	Actividades previas al visionado Actividades posteriores al visionado	C3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico C4. Tratamiento de la información y competencia digital C5. Competencia social y ciudadana	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Sociales • Educación ético-cívica • Informática
3. Definir y comprender el vocabulario específico del lenguaje cinematográfico y de los contenidos de la película 'La red social'	Conoce la película Actividades posteriores al visionado	C1. Competencia en comunicación lingüística C6. Competencia cultural y artística	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Sociales • Educación ético-cívica • Informática • Educación plástica y visual
4. Comprender y analizar el lenguaje no verbal de la película señalando los elementos icónicos, simbólicos y de representación	Conoce la película Actividades posteriores al visionado	C1. Competencia en comunicación lingüística C6. Competencia cultural y artística	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Sociales • Educación ético-cívica • Informática • Lengua • Educación plástica y visual
5. Utilizar el conocimiento aprehendido para comprender la pluralidad de causas que explican la evolución de las sociedades actuales y el papel que desempeñan en ellas hombres y mujeres	Actividades posteriores al visionado	C3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico C4. Tratamiento de la información y competencia digital	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Sociales • Educación ético-cívica • Informática

<p>6. Utilizar de forma crítica, autónoma y responsable las herramientas que ofrece la red para conocer algunos de los problemas sociales que afectan al mundo actual. Comprometerse con la defensa de formas de vida más justas desde la defensa de los derechos humanos como eje principal de actuación</p>	<p>Actividades posteriores al visionado</p>	<p>C3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico C4. Tratamiento de la información y competencia digital C7. Competencia para aprender a aprender C8. Autonomía e iniciativa personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Sociales • Educación ético-cívica • Informática
<p>7. Identificar sus percepciones, sentimientos y emociones en las relaciones interpersonales establecidas a través de la red. Razonar las motivaciones y elecciones de sus conductas y practicar el diálogo en las situaciones de conflicto</p>	<p>Actividades posteriores al visionado</p>	<p>C4. Tratamiento de la información y competencia digital C7. Competencia para aprender a aprender C8. Autonomía e iniciativa personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Sociales • Educación ético-cívica • Informática
<p>8. Interiorizar nuevos modelos de representación, tanto masculinos como femeninos, más liberales e igualitarios</p>	<p>Actividades posteriores al visionado</p>	<p>C3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico C4. Tratamiento de la información y competencia digital C8. Autonomía e iniciativa personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Sociales • Educación ético-cívica • Informática
<p>9. Sistematizar lo aprendido y desarrollar contenidos para la red, a partir del manejo de entornos virtuales de aprendizaje, que tengan en cuenta los estándares de accesibilidad y el respeto a la autoría propia y ajena</p>	<p>Actividades posteriores al visionado</p>	<p>C4. Tratamiento de la información y competencia digital C7. Competencia para aprender a aprender C8. Autonomía e iniciativa personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Sociales • Educación ético-cívica • Informática
<p>10. Realizar presentaciones individuales y grupales sobre el significado de la sociedad red a partir de las herramientas NTIC, que tengan en cuenta diferentes puntos de vista y que reflejen un pensamiento autónomo, argumentado y crítico</p>	<p>Actividades posteriores al visionado</p>	<p>C1. Competencia en comunicación lingüística C4. Tratamiento de la información y competencia digital C8. Autonomía e iniciativa personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Sociales • Educación ético-cívica • Informática • Lengua

03. Conexiones curriculares

Adecuación del material didáctico a las áreas curriculares y bloques temáticos de 4º curso de ESO según el Decreto Foral 25/2007 de 19 de marzo, BON de 25 de mayo de 2007, nº 65. Decreto: Desarrollo Curricular de Enseñanzas Mínimas de la ESO, Navarra

Curso	Áreas	Bloque temático
	<ul style="list-style-type: none"> • Ciencias Sociales, Geografía e Historia 	<p>Bloque 3: El mundo actual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cambios en las sociedades actuales. Los medios de comunicación y su influencia • Globalización y nuevos centros de poder
	<ul style="list-style-type: none"> • Informática 	<p>Bloque 5. Internet y redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> • La información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social: comunidades virtuales y globalización • Actitud positiva hacia las innovaciones en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación y hacia su aplicación para satisfacer necesidades personales y grupales • Adquisición de hábitos orientados a la protección de la intimidad y la seguridad personal en la interacción en entornos virtuales: acceso a servicios de ocio
4º ESO	<ul style="list-style-type: none"> • Educación plástica y visual 	<p>Bloque 1. Procesos comunes a la creación artística</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones <p>Bloque 4. Imagen y sonido</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia • Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico
	<ul style="list-style-type: none"> • Educación ético-cívica 	<p>Bloque 1. Contenidos comunes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de las violaciones de derechos humanos y de libertades y de las injusticias en el mundo contemporáneo. La libertad y la justicia como objetivos. <p>Bloque 2. Libertad y responsabilidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El carácter moral y social de las acciones humanas. Libertad y responsabilidad como condiciones posibles de la acción política y moral <p>Bloque 3. Teorías éticas. Los derechos humanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los derechos humanos en las nuevas tecnologías de la información. Los derechos humanos y el respeto a la vida y a la dignidad humana <p>Bloque 5. Problemas sociales del mundo actual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La globalización y desarrollo. Poder y medios de comunicación. La ciudadanía global
	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología 	<p>Bloque 9. Internet</p>

Conoce la película

01. Ficha técnica

Título	La red social (The Social Network)
Trailer	http://www.youtube.com/watch?v=TQAGdBecBuk
Año	2010
Duración	120 minutos
País	Estados Unidos
Director	David Fincher
Guión	Aaron Sorkin
Música	Atticus Ross, Trent Reznor
Productora	Sony Pictures / Michael De Luca Productions / Scott Rudin Productions / Trigger Street Productions
Web oficial	http://www.thesocialnetwork-movie.com/
Género	Drama, biografía, thriller



02. Sinopsis

Mark Zuckerberg es un alumno de Harvard apasionado por la programación informática. Octubre de 2003. La noche en la que su novia le abandona crea el espacio web Facebook para opinar sobre el físico de las alumnas del campus. Su éxito es instantáneo, pero también amenaza la seguridad del espacio informático de la universidad. Tres alumnos interesados en desarrollar una web para conocer gente dentro de Harvard proponen a Mark participar en el proyecto. Es la chispa que enciende en él la idea de desarrollar Facebook, la revolucionaria red social, que se extiende rápidamente, crece y se convierte en una revolución en el campo de la comunicación. Sin embargo, al mismo tiempo que Zuckerberg se hace rico y famoso, se despliega el conflicto sobre la autoría del invento con quienes reclaman la idea original y con su amigo más cercano, Eduardo Saverin, que censuran su actuación y sus nuevas relaciones profesionales. El genio informático tiene que enfrentarse con un complejo entramado emocional de procesos judiciales, seis años después de la creación de la red social. Se ha convertido en el multimillonario más joven de la historia gracias a una aplicación tecnológica que dispone de 500 millones de amigos, a costa de algunos enemigos.

03. Palmarés

En 2010 consiguió el reconocimiento de los principales festivales cinematográficos. Ganó en gran parte de las categorías principales, entre otros, en los premios Óscar –guión adaptado, banda sonora y montaje- y en BAFTA - dirección, guión y montaje-. En 2011 fue premiada con cuatro Globos de Oro - mejor película, director, banda sonora y guión-.

Conoce las críticas de 'La red social'

- "Implicaciones sobre el poder" en la web '35 milímetros'
<http://www.35milimetros.org/2011/03/dossier-david-fincher-the-social-network/>
- Crítica "El año en el que cambiamos de estado peligrosamente" en 'Miradas de Cine'
<http://www.miradas.net/2011/01/actualidad/la-red-social-2.html>
- Crítica de 'La red social' en 'Cine para leer'
<http://www.cineparaleer.com/archivo/item/852-la-red-social>

04. La dirección

A David Fincher (Denver, Colorado, 1962) ya le gustaba de niño trastear con la cámara super 8. La enorme importancia que concede al dominio de la técnica visual, la fotografía y la posproducción procede de su inicio como integrante de la Industrial Light & Magic. En la factoría de George Lucas, Fincher se ocupó de los efectos especiales de 'El retorno del Jedi' e 'Indiana Jones y el templo maldito'. Después, ha dirigido numerosos videoclips publicitarios de lujo para Nike, Coca Cola, Madonna, Sting, Michael Jackson, George Michael, Rolling Stones, Aerosmith...

Con nueve películas en su haber (un cineasta completo: asimismo actor en cuatro y productor en 10 y co-director de una serie), Fincher se ha impuesto como uno de los cineastas más personales, creativos e incisivos del cine actual. La crítica y el público esperan impacientes cada una de sus películas. Todas diferentes, pero con un estilo narrativo personal - en contenido y técnica - marcado por una percepción acerada y desoladora del mundo contemporáneo, con protagonistas individuales turbados; una dirección de actores impecable y unos efectos técnicos asombrosos.

No guarda buen recuerdo de 'Alien 3', su primera película. Recortada por la Fox, es una incursión fallida en esta serie de anticipación de un futuro aterrador, 'Alien 3' nos presenta, a pesar de todo, rasgos de un su estilo posterior con ambientes opresivos y brumosos.

La libertad creativa es una de sus normas para conseguir otra de sus características: el perfeccionismo. No le importa rodar una toma 99 veces (secuencia introductoria de la 'Red social') si logra un resultado óptimo.

Resultado de su colaboración desde 1994 con una pequeña productora independiente, New Line Cinema, dirige un thriller impactante, 'Seven', que se convierte en una referencia absoluta del "serial killer" y crea tendencia, incluso en los magníficos títulos de crédito. Intensamente sombría, visualmente brillante en su cromatismo irreal, con un guión impecable, 'Seven' nos perturba profundamente por su asesino diabólico, que ejecuta los siete pecados capitales. También, por su mirada desesperada y pesimista a la sociedad actual. Rompe esquemas, porque no tiene final feliz y su pareja de policías deambulan por una ciudad corrompida, grisácea e inundada de lluvia. Con una interpretación precisa y contundente de todos sus protagonistas, es la primera colaboración con Brad Pitt, que se convertirá en su actor fetiche.



David Fincher, director de 'La red social'.

Dos años después, sorprende con 'The Game'. De nuevo, el desencanto y el malestar de nuestro mundo, en el que un hombre de negocios antipático y aburrido, sin interés por nadie a su alrededor, queda atrapado en un juego manipulador. Su dramática salida es la venganza en una comunidad impersonal, donde mandan el poder y el dinero.

En 1999, 'El club de la lucha' fascina y, a la vez, provoca una gran polémica por una visión de la supervivencia humana basada en un individualismo nihilista y destructivo y en una violencia expresiva rotunda. Sin embargo, es un golpe furioso a una sociedad de consumo desatada y una crítica ácida de la condición humana. Coherente con su oscura visión del mundo, Fincher obtiene el prestigio de ser un director particular.

"Largo y escabroso es el camino del infierno que conduce a la luz" se cita en 'Seven'. El cine de Fincher es una inmersión en la miseria moral, el dolor psicológico y físico, causados por la obsesión y la incomunicación. Perseguidos por un destino hostil, sus protagonistas son personas inadaptadas, insomnes, sometidas a duras pruebas, en medio de una sociedad árida y desoladora. Todo es un reflejo de la civilización contemporánea. No obstante, emerge también el deseo de escapar de una existencia tediosa, adormecida y banal. Es la voluntad de sobrevivir y el esfuerzo por conseguir una salida que conceda un sentido a la vida.

Como un paréntesis para tomar aire entre tanta inquietud, en 2002 rueda 'La habitación del pánico' una intriga de factura más clásica. La calma es aparente, porque Fincher nos introduce en un mundo urbano y cerrado no menos intranquilo, resultado de las obsesiones provocadas por los atentados del 11 de septiembre. Pero, sobre todo, esta película de encargo es un ejercicio sobresaliente de técnica: crea planos sorprendentes y multiplica los efectos de cámara como los ojos de los espectadores penetran en las paredes y el relato.



Después de cinco años dedicado a los clips y a un proyecto fallido por divergencias con Tom Cruise, rueda en 2007 un nuevo thriller. 'Zodiac' rebusca, a lo largo de los años, en cada detalle de una investigación sobre otro asesino en serie. Con un estilo diferente, más directo, próximo al documental, nos demuestra hasta qué punto la burocracia nos hunde en el absurdo, la tensión y, al final, en la desazón de un callejón sin salida.

'La extraña historia de Benjamin Button' (2009), el tercer encuentro con Brad Pitt, como si fuera un punto y aparte, nos desvela un cineasta melancólico en el cuento fantástico de un hombre singular, con sus alegrías, amores y dramas. Sensible, es una meditación sobre la riqueza material efímera, el tiempo y el destino. Fincher exhibe su dominio de los efectos especiales, en los que incorpora magistralmente las tecnologías digitales más avanzadas.

La sociedad digital magnetiza a David Fincher, que considera ya imprescindible en un mundo modificado por la tecnología visual. Es miembro activo de la "demoscena", una subcultura informática cuyo objetivo es la creación artística mediante la música por or-



Portada de la revista 'The Hollywood Reporter': "David Fincher, el anti-social trabajador de la red".

Fincher durante el rodaje de la película.

denador, la infografía y la programación.

La adaptación de la primera parte de la serie policiaca nórdica 'Milenium' (2011) tras el éxito de 'La red social' (analizada en esta unidad didáctica) reúne de nuevo todas las preocupa-

ciones de Fincher. La muerte ronda sin parar en un universo opaco y desesperado, aunque Lisbeth Salander proporcione dignidad a todas las víctimas y razón de ser a un destino frágil y decepcionante.

Con tres proyectos cinematográficos en marcha, uno de ellos '20.000 leguas en viaje submarino' David Fincher ha logrado el reconocimiento de Hollywood, aunque no permita que nadie dicte su camino artístico. No ha perdido su independencia y cierto espíritu de rebeldía. Tampoco su ambición por convencer al gran público, sin dejar de ser un creador de culto.

Para saber más:

- "Estudio sobre David Fincher" en 'Miradas de Cine':
<http://www.miradas.net/2009/02/estudios/estudio-david-fincher.html>
- "La Narrativa de David Fincher" en Academia.edu
http://www.academia.edu/506097/Narrativa_de_David_Fincher

05. El guionista: Aaron Sorkin

Aaron Sorkin (Nueva York, 1961) confiesa que ha alcanzado relevancia en su oficio debido al buen manejo de las palabras. Los diálogos incisivos y densos en contenidos en historias actuales marcan las cuatro series escritas por Sorkin: 'Sports night'(1998-2000); 'El ala oeste de la Casa Blanca' (las cuatro primeras temporadas, 2000-2003); 'Studio 60' (2006-2007) y la más reciente 'The Newsroom' (2012).

Hecho a sí mismo en múltiples trabajos y, apasionado por la escritura, comienza su carrera en el teatro en 1984 con la obra 'Removing All Doubt'. Broadway será el punto de partida hacia los estudios de cine. Con una personalidad independiente, Sorkin se vuelca intensamente en su tarea de guionista. Infatigable, le gusta controlar al detalle sus historias (ha escrito 159 de los 165 guiones posibles en las ocho temporadas de sus series). No obstante, aprecia la labor de sus colaboradores, que le proporcionan anécdotas, situaciones, datos... y le gusta rodearse de actores amigos que interpretan diferentes papeles.



Rueda de prensa de presentación de 'La red social'. De izquierda a derecha, Aaron Sorkin (guionista), Jesse Eisenberg (actor) y David Fincher (director).



El guionista Aaron Sorkin. Por Gorka Lejarcegi. 'El País'.

En sus guiones, Aaron Sorkin prefiere escapar del realismo más duro para crear un estilo que mezcla ficción y realidad con ingenio. Algunos analistas se refieren a la “sorkinology” como la suma de “calidad literaria, hechos actuales, humor y ritmo vibrante”.

Sus personajes son hábiles y esforzados (‘El juego de la fortuna’, Miller, 2011); buenos comunicadores, resueltos y emprendedores aunque sea a codazos (Zuckerberg en ‘La red social’, 2010). Que se superan en defensa de sus convicciones (de Casey McCall en ‘Sports Night’ al presentador de televisión Will McAvoy en ‘The Newsroom’); pero sobre todo capaces de llevar a cabo proyectos importantes, convencidos de sus ideales (el presidente Bartlet y su equipo en ‘El ala oeste de la Casa Blanca’).

Un empuje similar tienen las mujeres de sus historias: independientes, inteligentes, atractivas, como Sydney Ellen Wade (‘El presidente y Miss Wade’, Reiner, 1995); Dana Whitaker (‘Sports Night’); C.J. Cregg y Amy Gardner (‘El ala oeste de la Casa Blanca’); si bien ha cosechado algunas críticas porque en ‘The Newsroom’ muestra a las periodistas en un tono superficial, más preocupadas por sus relaciones que por su tarea profesional.

Precisamente, la prensa, la telerrealidad y la utilización de internet son el escenario de algunos de sus guiones más mordaces. Les achaca de ser banales y de buscar y recrear las noticias sin responsabilidad; quizá también como respuesta a las opiniones adversas en los blogs a la serie ‘Studio 60’. Igualmente, su propia vida cotidiana le vale como historia: las alusiones críticas en sus series a la facilidad con la que se encuentran las drogas en E.E.U.U. y sus consecuencias negativas se deben a la dependencia que tuvo de ellas.

Sin embargo, donde Aaron Sorkin sobresale con más fuerza es en las temáticas que abordan la actualidad política (ya desde ‘Hombres de honor’, Reiner, 1992). Censura la pérdida de libertades; las aventuras militaristas y la ausencia de ética en el poder político y en los negocios durante la época de George W. Bush (‘El ala oeste de la Casa Blanca’; ‘Bulworth’, Beatty, 2000; ‘La guerra según Charles Wilson’, Nichols, 2008). Activista comprometido con el Partido Demócrata, participó en las campañas de John Kerry (2004) y Barack Obama. No es casual que, en la ficción, el presidente Bartlet gane a su rival republicano Richtie. Tampoco que ahora mismo el “Tea Party” sea el blanco de acerbados reproches en ‘The Newsroom’.

Aaron Sorkin ha ganado numerosos galardones, especialmente con ‘El ala oeste de la Casa Blanca’ (Emmy al mejor guión; Globo de Oro; premios Golden Laurel y el Sindicato de guionistas de América, entre otros) y ‘La red social’ (Oscar 2010 al mejor guión adaptado; Globo de Oro y BAFTA). El guionista de moda prepara una biografía de Steve Jobs, fundador de Apple. Todo el mundo la espera con impaciencia.



*En primer término, Fincher.
Al fondo, el guionista Aaron
Sorkin en un cameo.*

Para saber más:

- “Aaron Sorkin, el dueño de la palabra” en Tele 21.com
<http://www.tele21.com/2012/07/seriologia-aaron-sorkin-el-dueno-de-la-palabra/>
- “Aaron Sorkin es Dios” en ‘El País’
<http://blogs.elpais.com/quinta-temporada/2012/06/aaron-sorkin-es-dios.html>
- “‘La red social’, la clave es el guión de Aaron Sorkin” en ‘Encadena2’
<http://bit.ly/aaron-sorkin>

06. La música: Trent Reznor y Atticus Ross

Megalómano, asocial, cínico, inseguro, genio. El protagonista que Fincher tenía entre las manos no iba a ser fácil de retratar musicalmente. Planteada como un *thriller*, ‘La red social’ no cuenta con los psicópatas ni perturbados mentales a los que el director nos tenía acostumbrados. Sin embargo, presenta a un Zuckerberg sobresaliente, creador de una idea excepcional pero con un trasfondo totalmente siniestro.

¿Quién en Hollywood es capaz de orquestar esta imagen? ¿De sacar a relucir el lado más sombrío del éxito? y ¿de confrontar la oscuridad con el resplandor de una mente brillante? Fincher lo tuvo claro desde el inicio. No lo encontraría en el plantel clásico de los compositores de bandas sonoras con arreglos orquestales épicos, sino en el del rock industrial de los años 90. Fincher quería a uno en concreto: Trent Reznor.

Reznor, productor, cantante, instrumentalista y compositor de Nine Inch Nails (NIN), es maestro en la exploración del lado más sombrío del ser humano. Con NIN, Reznor representó la ira, la obsesión y la frustración de toda una generación. De él se ha dicho que “más que músico Reznor es una versión salvaje de Poe, que utiliza el sintetizador en lugar de la pluma para componer sus obras - auténticos paisajes y poesías electrónicas – para reflejar un mundo y una mente absolutamente nihilistas, siempre al borde de la locura, y movida casi exclusivamente por los instintos más primitivos”¹. ‘The Downward Spiral’ (1994, segundo álbum de larga duración del grupo), es la conceptualización musical de esta idea. El descenso a los infiernos a través de la “espiral descendente” del antihéroe; el retrato de un hombre que a través de 14 canciones se corrompe hasta la más absoluta decadencia. Habría sido la banda sonora perfecta para ‘El club de la lucha’, pudo haber pensado Fincher en el 99. O incluso la de ‘Seven’ (1994).



El grupo Nine Inch Nails durante el famoso concierto en Woodstock (1994)

¹ Crítica sobre ‘The Downward Spiral’ en el bog ‘Cinearte’: <http://bit.ly/downward-cinearte>

Y en ese mismo año llegó la primera colaboración: el remix de “Closer” - tema fetiche de “The Downward Spiral” y de Nine Inch Nails - firmado por el propio Reznor para los títulos de apertura de la película². Oscuros, sucios, metódicos. Aquellos que marcaron escuela.

El combo repetiría en 2005 con la dirección del videoclip de ‘Only’. Para entonces, Reznor ya había firmado otras colaboraciones audiovisuales, como el *collage* de más de 60 canciones para la banda sonora de ‘Asesinos natos’ (1994) de Oliver Stone; la composición del *soundtrack* y los efectos de sonido del primer ‘Quake’ para PC y varios temas para ‘Carretera perdida’ (1997) de David Lynch.

Sin embargo, lo que llevó a Fincher a querer a Reznor como compositor de ‘La red social’ no fue sólo la expresión del individualismo nihilista y destructivo, ni la violencia expresiva rotunda de sus composiciones:



“Siento que Trent es el único posicionado como un tecnólogo así como un experto en comunicación. Tiene una relación muy específica con su audiencia, que se toma muy en serio. Musicalmente, ¿quién mejor para hablar de la innovación, la tecnología, la comunicación y la conectividad que Trent? Odio tener que decir que era una obviedad, pero es que era una obviedad”³.

Trent Reznor (en primer plano), durante la grabación de la banda sonora de ‘La red social’ con Atticus Ross (fondo)

Fincher se refería a los modos alternativos de comercialización que Reznor utiliza para esquivar los canales tradicionales de la industria. Y, sobre todo, a la relación casi horizontal que ha llegado a entablar con sus seguidores al permitirles remixar algunos de sus temas, así como editar y compilar videos oficiales y caseros para armar un film que se lanzó de forma independiente: ‘Another Version of the Truth’ (2009/2010), “creado por fans para fans”. Sin ir más lejos, en 2008 lanzó en simultáneo los cuatro volúmenes de ‘Ghosts’, 36 temas instrumentales que centraron la onda compositiva para ‘La red social’. Poco después regaló un nuevo disco, ‘The Slip’, a través de su web (“Ésta va por mi cuenta” escribió junto al enlace de descarga). Un proceso similar siguió la misma banda sonora de ‘La red social’, de la que se puede descargar un *sampler* de cinco canciones de forma gratuita a través de la web <http://www.nullco.com/TSN/>. Además, gran parte de los temas están disponibles para descargar por pistas, remixar y subir a la web de Reznor, en la que se pueden escuchar todas las versiones⁴. Toda una demostración del llamado proceso creativo libre y colaborativo que la red permite.

2 Disponibles en <http://bit.ly/seven-creditos>

3 Declaraciones de David Fincher a Pitchfork Music: <http://bit.ly/fincher-reznor>

4 <http://remix.nin.com/>

Pero Reznor no afrontaría en solitario el encargo de Fincher, del que pensaba que “le venía grande”. El músico trabajó a dúo con el compositor y productor inglés Atticus Ross, con el que ya había colaborado en los últimos cuatro álbumes de Nine Inch Nails: ‘With Teeth’, ‘Year Zero’, ‘Ghosts I-IV’ y ‘The Slip’. El resultado es una banda sonora de más de 60 minutos, un auténtico monumento sonoro *dark-geek* en el que los sonidos de 8 bits se mezclan con sintetizadores siniestros⁵: “paisajes sonoros muy tecnologizados, utilizando en casi cada corte unos cuantos sonidos que cualquiera identificaría con la clase de ruiditos que hace nuestro ordenador personal, desde el zumbido del módem a los pequeños clics que se escuchan aquí y allá mientras estamos conectados”⁶. La música, que oscila entre lo melancólico y lo siniestro, contrapone el mundo interior del personaje con el entorno en el que se mueve, en un ejercicio de profunda simplicidad. En palabras de Reznor: “Musicalmente, esto es todo lo que salió de nuestro laboratorio secreto; electrónica de base, pero con un sonido puramente orgánico. Un montón de experimentos con énfasis en el ‘sonido deshilachado por los bordes’, centrando el tono correcto emocional para las diferentes escenas”⁷.

Una banda sonora que valió al tándem Reznor – Ross un Globo de Oro y el Óscar de la Academia en 2010. Y una nueva colaboración con Fincher. Esta vez, para el *remake* de ‘Millenium. Los hombres que no amaban a las mujeres’ (2011).

Para saber más:

- Escucha la banda sonora original de ‘La red social’ en Spotify
<http://open.spotify.com/album/1ijkFiMeHopKkHyvQCWxUa>
- Web oficial de la banda sonora ‘La red social’
<http://www.nullco.com/TSN/>
- Web oficial de Nine Inch Nails – Trent Reznor
<http://nin.com/>

07. ¿Por qué elegimos ‘La red social’?

El título justifica por sí mismo la elección de la película para el público adolescente, en su gran mayoría, nativos digitales. Las redes sociales se han convertido en un factor determinante en la configuración de la identidad social de la juventud. Han revolucionado su forma de aprender, de relacionarse y de entender el mundo. Pero la web 2.0, la web social, nos afecta a todos por igual, porque han promovido una nueva ciudadanía digital y global. La rapidez y magnitud de estos cambios nos impulsan al análisis y la reflexión, mediante una perspectiva de derechos humanos. En este aspecto, la película de David Fincher es un regalo. En la historia de Mark Zuckerberg y sus disputas personales comprobamos mucho más que la influencia de Internet en nuestra vida cotidiana; cómo se creó Facebook y sus consecuencias en nuestras relaciones con las demás personas.

5 Reznor y Ross usaron un sintetizador Swarmatron, que aporta los inconfundibles colchones sonoros de la banda sonora:
<http://bit.ly/swarmatron>

6 Blog ‘Otras músicas. Otros mundos’. <http://bit.ly/blog-otras-musicas>

7 Declaraciones de David Fincher a Pitchfork Music: <http://bit.ly/fincher-reznor>

David Fincher disecciona el recorrido íntimo y dramático de una persona - encerrada en sí misma y sola - que busca el reconocimiento en un grupo que se ha desmoronado. Además, sin maniqueísmos, desvela el ascenso individualista hacia el éxito económico, el poder y prestigio que le otorga, sin que los medios utilizados importen mucho en esa competitividad obsesiva.

Asimismo, la calidad cinematográfica de 'La red social' nos permite aprender con el cine. La fuerza dramática de la narración, como si se tratara de un "thriller"; la fluidez de su estructura en varios tiempos, que nos traslada al ritmo de la navegación en Internet; el magistral guión de Sorkin; una composición ajustada y minimalista; el complejo retrato psicológico de los personajes, acompañado de una excelente interpretación de sus protagonistas y de una rompedora banda sonora, consagran a David Fincher como uno de los directores más importantes de la actualidad cinematográfica.

Esperamos que nuestra propuesta de actividades a partir de la película contribuya a la consideración y comprensión de nuestra realidad y ofrezca pistas de actuación acerca de uno de los fenómenos tecnológicos y sociales más significativos de los últimos años.



01. Materiales didácticos y experiencias educativas

- * Educación 3.0. La Revista para el aula del siglo XXI
<http://www.educaciontrespuntocero.com/>
- * E-Legales. Guía para la gente “legal” de Internet
<http://www.e-legales.net/guia.shtml>
- * INTEF (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte). Red de buenas prácticas 2.0
<http://recursostic.educacion.es/buenaspracticass20/web/>
- * Juan José de Haro. Aplicaciones educativas de las redes sociales
<http://bit.ly/redes-sociales-educacion>
- * Kaidara. ¿Cómo se articula una acción de incidencia política desde el aula?
http://www.kaidara.org/upload/253/Exp_Kaidara_34.pdf
- * Kaidara. Experiencias y recursos educativos para una ciudadanía global.
<http://www.kaidara.org/es>
- * Pantallas amigas. Recursos educativos
<http://bit.ly/pantallas-amigas-catalogo>
- * Susana Cañuelo. Unidad didáctica sobre las redes sociales
<http://uni.canuelo.net/?p=618>
- * Taller de Identidad digital y redes sociales
<https://sites.google.com/site/tallerid11/home>
- * United Explanations. Estereotipos de género en los videojuegos
<http://bit.ly/estereotipos-genero-videojuegos>

02. Webs especializadas

- * Alt1040
<http://alt1040.com/internet>
- * Ciberespiral. Educación y Tecnología
<http://www.ciberespiral.org/es>
- * Digitalismo.com
<http://www.digitalismo.com>
- * Eduteka. Docentes y recursos educativos
<http://www.eduteka.org/>

- * El caparazón. Innovación social y educativa
<http://www.dreig.eu/caparazon/>
- * Emici. Equipo Multidisciplinar de Investigación del Cyberbullying
<http://www.emici.net/>
- * Games for Change
<http://www.gamesforchange.org/>
- * Getting Smart
<http://gettingsmart.com>
- * ICTlogy. Portal personal de investigación de Ismael López Peña
<http://ictlogy.net/>
- * INTECO. Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación
<http://www.inteco.es/>
- * IPES. Ciudadanía digital y derechos humanos. I Encuentro CIDER
<http://www.encuentrocider.org/>
- * Mujeres en red
<http://www.mujeresenred.net/>
- * Mujeres.Net
<http://www.mujeresnet.info/>
- * New Media Consortium. The NMC Horizon Report series
<http://www.nmc.org/publications>
- * Pantallas amigas
<http://www.pantallasamigas.net/>
- * Política Digital. de la pancarta a la pantalla
<http://politicadigital.e-itd.com/>
- * Periodismo Humano
<http://periodismohumano.com/>
- * Protege tu información
http://www.protegetuinformacion.com/perfil_tema.php?id_perfil=12&id_tema=167
- * Red Social INTEF. Internet en el Aula. Red Social docente para una educación en del siglo XXI
http://internetaula.ning.com/profile/RedSocialITE?xg_source=activity
- * Tíscar. Comunicación y Educación en la Era Digital
<http://tiscar.com/>

* Wired Safety
<https://www.wiredsafety.org/>

* Zemos98
<http://www.zemos98.org/>

03. Materiales especializados

* Aisa Vega, Andrea. *Brecha digital de género. Género y TIC*. Presentación en Prezi.
<http://prezi.com/liwtjvqhsv0h/brecha-digital-de-genero/>

* Aisa Vega, Andrea. *Web 2.0. La web social*. Presentación en Prezi.
<http://prezi.com/apqsrzkitrez/web-20-social-media-en-positivo-escuelas-solidarias/>

* Foro P.I.S.A (Programa de Integración social de adolescentes). *LAS NTICS: Riesgos y oportunidades para los más jóvenes, desde la perspectiva de los/las profesionales que trabajan con adolescentes*.
http://www.ayto-fuenlabrada.es/recursos/doc/bienestar_social/11686_144144201010420.pdf

* INTECO (Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación). *Estudio sobre la privacidad de los datos personales y la seguridad de la información en las redes sociales online*.
http://www.inteco.es/docCenter/biblioteca/buscador_documentos/

* Peña López, Ismael. *La sociedad red: derechos, políticas y ejercicio de la democracia*. Presentación en Prezi.
<http://bit.ly/ismael-pena-lopez>

* Sacanell, Carlos. *Análisis del proceso de producción de significados atribuidos a las TIC por parte de los adolescentes. Articulación de sus experiencias online-offline*.
<http://bit.ly/carlos-sacanell>

* TICA. *Manual de Recursos para integrar las TIC*.
<http://cicia.uprrp.edu/pii/PropuestaTICA.pdf>

04. Bibliografía

* Aftab, Parry (2005). *Guía práctica para madres y padres. Internet con los menores riesgos*. Edex.

* Castaño Collado, Cecilia (dir.) (2010) *Género y TIC. Presencia, posición y políticas*. Editorial UOC.

- * Castells, Manuel (2006). *La Sociedad Red*. Alianza Editorial.
- * Castells, Manuel (2009). *Comunicación y Poder*. Alianza Editorial.
- * Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós Ibérica.
- * Jenkins, Henry (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Paidós Ibérica.
- * Lévy, Pierre (2004). *Ciberdemocracia. Ensayo sobre filosofía política*. Editorial UOC.
- * Martínez López, Ruth (2009). *Mundos virtuales 3D. Una guía para padres y formadores*. Editorial UOC.
- * Peña López, Ismael; Balagué Puxan, F. (coord.) (2012). *Acción comunitaria en la red*. Grao.
- * Reig, Dolors (2012). *Socionomía*. Deusto-Grupo Planeta.
- * Robles, José Manuel (2008). *Ciudadanía digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. Editorial UOC.
- * Shirky, Clay (2008). *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*. Penguin Group.
- * VV.AA (2012). *Tecnopolítica, Internet y R-evoluciones*. Icaria Editorial.

05. Filmografía recomendada

Sobre el poder y las jerarquías de grupo

- * *El padrino*. Francis Ford Coppola. 1972-1974.
<http://bit.ly/padrino-poder>

Imagen, marketing y poder

- * *La naranja mecánica*. Stanley Kubrick. 1971.
<http://www.filmaffinity.com/es/reviews/1/745383.html>

Informática, internet y redes sociales

- * *Mi cerebro es electrónico*. Roger Butler. 1969.
<http://www.abandomoviez.net/db/criticas.php?film=5678>

- * *Hackers. Piratas informáticos.* Ian Softley. 1995.
<http://nosedecine.com/hackers-piratas-informaticos>
- * *La red.* Irwin Winkler. 1995.
<http://www.bloggermania.com//la-red.html>
- * *Tienes un e-mail.* Nora Ephron. 1998.
<http://www.galiciacity.com/servicios/cine/tienemail.shtml>
- * *Piratas de Silicon Valley.* Martyn Burke. 1999.
<http://bit.ly/piratas-silicon>
- * *Conspiración en la red. (Hackers 3).* Peter Howit. 2001.
<http://www.filmaffinity.com/es/film437471.html>

Sociedad virtual y poder

- * *Tron.* Steven Lisberger. 1982.
<http://www.pagaelpato.com/cine/tron.htm>
- * *Blade Runner.* Ridley Scott. 1982.
<http://www.alohacriticon.com/elcriticon/article475.html>
- * *Juegos de guerra.* John Bradham. 1998.
<http://www.anaitgames.com/articulos/filmageddon-juegos-de-guerra>
- * *eXistenZ.* David Cronenberg. 1999.
<http://www.muchochine.net/criticas/11265/Existenz>
- * *Matrix.* Andy y Larry Wachowsky. 1999.
<http://bit.ly/matrix-critica>
- * *Avalon.* Mamuro Oshi. 2002.
<http://www.kane3.es/dvd/avalon.php>
- * *Minority Report.* Steven Spielberg. 2002.
<http://www.blogdecine.com/criticas/steven-spielberg-minority-report-un-mundo-sin-libertad>
- * *V de Vendetta.* James McTeigue. 2005.
http://www.cinencanto.com/critic/p_vvendetta.htm
- * *Ben X.* Nic Balthazar. 2007.
<http://www.muchochine.net/criticas/9453/Ben-x>
- * *La conspiración del pánico.* D. J. Caruso. 2008.
<http://www.filmaffinity.com/es/reviews/1/194920.html>

Internet y violencia

- * *Operación Swordfish*. Dominic Sena. 2001.
<http://www.pasadizo.com/index.php/component/peliculas/?view=peliculas&id=184&type=critica>
- * *El club del suicidio (2)*. Sion Sono. 2005.
<http://www.abandomoviez.net/db/criticas.php?film=3950>
- * *Hard Candy*. David Slade. 2005.
<http://www.muchochine.net/criticas/1179/Hard-candy>
- * *Rastro oculto*. Gregory Hoblit. 2008.
<http://www.blogdecine.com/criticas/rastro-oculto-el-terror-esta-en-la-red>
- * *Chatroom*. Hideo Nakata. 2010.
<http://www.abandomoviez.net/db/criticas.php?film=11006>

Economía y ascenso al poder

- * *Wall Street*. Oliver Stone. 1987.
<http://www.thecult.es/Cine-clasico/wall-street-oliver-stone-1987.html>
- * *Startup.com*. Cris Hegedus y Jehane Noujaim. 2001.
<http://edant.clarin.com/diario/2002/04/26/s-378778.htm>
- * *Enron*. Alex Gibney. 2006.
http://www.noticiasdot.com/publicaciones/2006/0206/2402/cine/cine_240206-01.htm
- * *Dentro de Google (Inside Google)*. National Geographic. 2010.
<https://www.youtube.com/watch?v=-S61GzAlnIA>
- * *The company men*. John Wells. 2010.
<http://peliculas.labutaca.net/the-company-men>
- * *Cleveland contra Wall Street*. Jean-Stéphan Bron. 2010.
<http://es.scribd.com/doc/82842823/Cleveland-vs-Wall-Street-Redefiniendo-el-cine-judicial>
- * *Inside job*. Zack Snyder. 2011.
<http://miscriticasdepeliculas.blogspot.com.es/2011/03/inside-job-un-certero-analisis-de-la.html>
- * *Margin call*. J.C. Chander. 2011.
<http://www.blogdecine.com/criticas/margin-call-reaccion-en-cadena>
- * *El fraude*. Nicholas Jarecki. 2012.
<http://criticas-de-cine.labutaca.net/el-fraude-dame-pan-y-llamame-tonto/>
- * *El capital*. Costa Gavras. 2012.
<http://www.lavanguardia.com/cine/20121130/54356811823/el-capital-critica-de-cine.html>

Escuchas, poder y tecnología

- * *La conversación*. Francis Ford Coppla. 1974.
<http://www.blogdecine.com/directores/la-conversacion-el-sonido-de-la-soledad>
- * *Cybertraque*. Joe Chapelle. 2000.
<http://bit.ly/cybertraque>

Medios de comunicación, poder político y opinión pública

- * *El cuarto poder-Deadline USA*. Richard Brooks. 1952.
<http://www.filmaffinity.com/es/film572257.html>
- * *El honor perdido de Katharina Blum*. Margarethe von Trotta y Volker Schlöndorff. 1975.
<http://www.filmaffinity.com/es/reviews/1/928249.html>
- * *Network*. Syney Lumet. 1976.
<http://www.muchochine.net/criticas/9836/Network>.
- * *Todos los hombres del presidente*. Alan J. Pakula. 1976.
<http://bit.ly/hombres-presidente>
- * *La cortina de humo*. Barry Levinson. 1997.
<http://www.ojosdepapel.com/Index.aspx?article=2596>
- * *La borrachera del poder*. Claude Chabrol. 2006.
<http://www.ojosdepapel.com/Index.aspx?article=2596>
- * *El desafío*. Frost contra Nixon. Ron Howard. 2009.
<http://www.muchochine.net/criticas/9182/El-desaf%C3%ADo%3A-Frost-contra-Nixon>
- * *La sombra del poder*. Kevin Macdonald. 2009.
<http://bit.ly/sombra-poder>
- * *In the loop*. Armand Iannucci. 2009.
<http://www.lacasadeloshorros.com/2009/12/critica-de-in-loop-por-el-capitan.html>

Poder y sistema educativo

- * *If*. Lindsay Anderson. 1968.
<http://www.muchochine.net/criticas/9836/Network>
- * *La ola*. Dennis Gansel. 2008.
<http://www.muchochine.net/criticas/8469/La-ola>

Web sobre películas e internet

* 10 películas sobre Internet (I)
<http://bit.ly/pelis-informatica-1>

* 10 películas sobre Internet (II)
<http://bit.ly/pelis-informatica-2>

Web sobre el cyberpunk y el cine

* El cyberpunk en el cine
<http://almassucias.blogspot.com.es/2010/01/el-cyberpunk-en-el-cine.html>

La red social

Actividades

índice

- 4 Sesiones previas al visionado 28**
- 5 Sesiones posteriores al visionado 36**

Sesiones previas al visionado

Actividad 01. ¿Qué es la Sociedad de la Información y del Conocimiento?

- * **Descripción de la actividad:** proponemos cinco casos de personas, entidades, instituciones e iniciativas sociales que utilizan las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación para el ejercicio de sus derechos como ciudadanía global. A través de la identificación de diferentes elementos, y con una reflexión conjunta que se plasmará en el blog, el alumnado profundizará en las implicaciones de la Sociedad de la Información y del Conocimiento en el ejercicio de los Derechos Humanos.
- * **Duración:** 2 sesiones de 50 minutos.
- * **Dinámica:** grupal. El profesorado asignará un caso de análisis a cada grupo.
- * **Material necesario:** sala de informática con Internet para el trabajo de investigación. Claves para el profesorado.
- * **Desarrollo de la actividad:** navegad el enlace del caso asignado y responded por grupos escribiendo - como entrada en el blog - un breve artículo que responda a las preguntas que planteamos a continuación. Asignadle la categoría 'Actividad 1'. Podéis ampliar la información de cada caso buscando en blogs, periódicos, wikis..., así como rastreando en Google los tags asignados al caso. Recordad que para las informaciones en inglés se puede utilizar el traductor de Google (<http://translate.google.com>). Una vez editada la entrada, aplicadle las etiquetas temáticas (*tags*) que creáis oportunas. Posteriormente, leed las entradas de vuestros compañeros/as y haced un comentario sobre su artículo.

Cuestiones a las que deberá dar respuesta el artículo:

- Breve resumen del caso
- ¿De quién es la iniciativa?
- ¿De qué necesidad surge la iniciativa?
- Público al que va dirigido
- Objetivo que persigue
- Tipo de tecnología, medio o aplicación que utiliza para su desarrollo
- ¿Con el ejercicio de qué derechos humanos relacionaríais el caso?



Casos para el análisis

Caso 1. ¡Dominemos la tecnología!

<http://www.dominemoslatecnologia.net/>

‘¡Dominemos la tecnología!’ es una campaña que se llevó a cabo durante los 16 Días de Activismo contra la Violencia de Género en noviembre y diciembre de 2012. Durante esos días se expusieron las voces y experiencias de mujeres y niñas de distintas partes del mundo, para las que internet se ha convertido en un sitio clave para el ejercicio de sus derechos y libertades fundamentales.

Tags: *violencia de género, igualdad de género, ciberactivismo, geolocalización*



Caso 2. Predicciones meteorológicas para los cultivos en Kenia

https://www.youtube.com/watch?v=otfyc_-xyW4

Por iniciativa de la Unión Internacional de Telecomunicaciones, pequeños agricultores de Kenia pueden conocer la previsión meteorológica con sus móviles. Esta información ha supuesto una mejora considerable en la producción de sus cultivos. La técnica más innovadora al servicio de comunidades campesinas africanas.

► **Transcripción del diálogo:**

<http://www.un.org/webcast/pdfs/unia1291.pdf>

Tags: *previsión meteorológica, empoderamiento, agricultura sostenible, telefonía móvil*



Caso 3. Ushahidi

<http://www.ushahidi.com>

Ushahidi es una plataforma de Internet que permite mapear información vital en zonas de catástrofe o de conflicto. Ushahidi combina activismo social, periodismo ciudadano y nuevas tecnologías de información geoespacial. Se basa en el concepto de *crowdsourcing*, un modelo de colaboración masiva basada en el voluntariado. El *software* es de código abierto y puede ser libremente adaptado.



Tags: *comunicación, información, empoderamiento ciudadano, activismo social, denuncia, violación de derechos humanos, crowdsourcing*

Claves para el profesorado:

La sociedad red y los derechos humanos

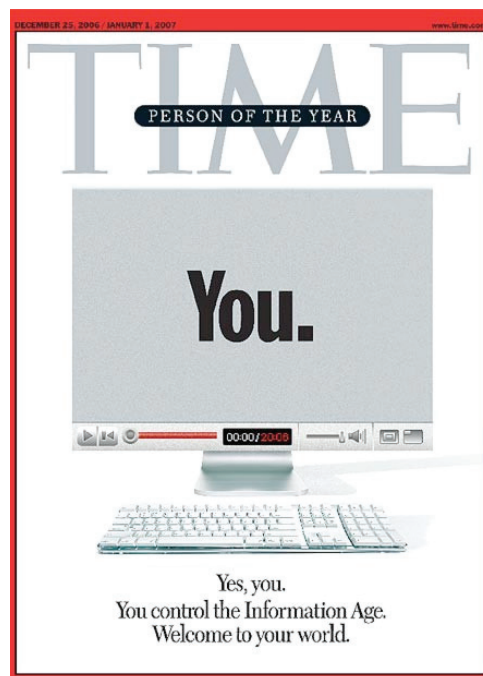
Tú, yo y otras personas pedimos u ofrecemos amistad un buen día en Facebook. Hemos aprendido a comunicarnos con 140 caracteres en Twitter; a colgar nuestras fotos en Flickr y a compartir vídeos en Vimeo o Youtube. Leemos periódicos y escuchamos música en línea o consultamos la Wiki. Es posible que tengamos un blog en el que escribimos, colgamos y compartimos conocimientos y opiniones con quienes allí acceden. En definitiva, participamos en la Sociedad Red.

La globalización rompe fronteras y crea escenarios transnacionales en la economía, la ciencia y la política. Desde finales del siglo XX la revolución de las telecomunicaciones, y en ella Internet, ha generado nuevas formas de actividad productiva y ha transformado trabajos y servicios. Los intercambios económicos se han acelerado a través de redes digitales, al mismo tiempo que han emergido la privatización y la liberalización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En el centro de este modelo tecnológico, la industria de las telecomunicaciones determina el desarrollo y la acumulación económica. En consecuencia, asistimos al crecimiento de un juego de mercados, intereses, complicidades y beneficios. Que no es neutro, sino que favorece mucho más a unas pocas personas, grupos y conglomerados que a todos los seres humanos.

La sociedad de la información: posibilidades y riesgos

La sociedad de la información designa a una sociedad post-industrial en la que las TIC desempeñan un papel central. La suma de informaciones y conocimientos se configuran como el eje central de la economía y de una sociedad que se apoya en la información. Nada de lo que ocurre en la sociedad digital deja de suceder en la sociedad formal. La revolución de las TIC y las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento¹) nos aportan la posibilidad de interactuar globalmente, en una nueva dimensión del espacio, sin límites ni barreras, aunque no excluye el escenario local, y del tiempo, prácticamente instantáneo. Asimismo, deja a nuestra voluntad elegir dónde acercarnos e incidimos con nuestras opiniones; con quienes relacionarnos y qué compartimos. Esta interacción entre diferentes sociedades, culturas, personas y también distintos procesos socio-tecnológicos también preserva la noción de diversidad.

Cada una de las acciones que realizamos en la navegación por Internet puede tener su techo de cristal. Los riesgos existen: fragmentación del pensamiento; desorientación; nuevos medios de censura y bloqueo de informaciones; supervisión y control social; injerencias en la privacidad y acoso; pérdida de la intimidad; monopolio de la propiedad y gestión de la información (*copyright*, licencias, acuerdos comerciales, medidas técnicas de protección); fomento de su utilización superficial y no comprometida...



¹ Término acuñado por Dolors Reig

Con la excusa de la seguridad, muchos estados temen la creación de espacios de libertad en la red que no puede controlar y en caso de movilizaciones sociales deciden desconectar todo un país de Internet (Egipto, Siria...). China censura palabras clave concretas y temas políticamente conflictivos. Activistas de derechos humanos han sido encarcelados en muchos países. En otros casos, el control es más sutil, con gobiernos que controlan y confunden en los entornos ciudadanos creados en Facebook o intentos como la Ley Sinde - Wert en España; la reacción del gobierno estadounidense ante Wikileaks, la 'Ley Sarkozy'...

En la utilización de las TIC y las TAC existe un abismo que separa a las personas, países y comunidades. Es la brecha digital. Significa que existen diferencias de acceso a las tecnologías informáticas y de capacitación para utilizarlas. La brecha de acceso está marcada por las desigualdades entre personas y países enriquecidos y empobrecidos; entre las zonas urbanas y las rurales y entre hombres y mujeres. Las ventajas que permiten las TIC no alcanzan a todas las poblaciones debido a la falta de medios tecnológicos e infraestructuras; costes elevados; eliminación de políticas públicas para el desarrollo de las TIC; escasa educación y la cualificación necesaria (*media literacies*).

Según Internet World Stats el acceso a Internet señala claras diferencias en las distintas regiones del mundo:

- Asia:** 21,5%
- Europa:** 58,4%
- América del Norte:** 77,4%
- América Latina:** 34,5%
- África:** 10,9%
- Oriente Medio:** 29,8%
- Australia:** 61,3%

De las 1.966 millones de personas internautas conectadas, casi el 63% vive en los países industrializados, donde reside el 15% de la población mundial.

A esta diferencia regional en el acceso a Internet y a las posibilidades de desarrollo que ofrece, se suma otra brecha digital, la de género. España no es una excepción. Aunque la brecha digital de género se ha reducido del 22 al 11% aún se mantiene una diferencia en el uso de Internet entre un 64% de hombres que lo usan a diario frente a un 57% de mujeres. La brecha se amplía al analizar el nivel de complejidad en el uso de las aplicaciones: cuanto más específicas, menos populares y de mayor habilidad técnica, el porcentaje de personas usuarias mujeres desciende significativamente (por ejemplo, la diferencia de conexión a través del móvil es del 50%)².



Campaña "Dictadores" de International Society for Human Rights (ISHR) por la libertad de Internet como arma de defensa de los Derechos Humanos

² Para más información se puede consultar la Prezi 'Brecha Digital de Género. El Género y las TIC' de Andrea Aisa en <http://prezi.com/liwtjvqhsv0h/brecha-digital-de-genero/>

Sociedades del conocimiento y derechos humanos

Porque afectan a la vida diaria de las relaciones sociales, culturales, económicas y políticas en el seno de una comunidad, es imprescindible situar la sociedad de la información y las TIC en el respeto y salvaguardia de los derechos humanos, que también tienen una concepción universal y nos proporcionan el marco ético para ser y actuar e impedir nuevas formas de exclusión social.

La circulación abierta de informaciones e ideas abre nuevas posibilidades de expresión, debate, movilización y posibilidades emancipadoras. De esta manera, relacionar ciudadanía y redes digitales también nos permite redefinir libertades civiles, individuales y colectivas; gobernabilidad política democrática; pacificación; cooperación económica sin depredación medioambiental y relaciones interculturales... en las que se superen las desigualdades entre hombres y mujeres.

La UNESCO considera que la tecnología digital no debe ser sólo un factor económico. Subraya que el concepto sociedades del conocimiento supera la sociedad de la información, ya que apunta a transformaciones sociales, culturales y económicas más justas y equitativas. Quizá una utopía hacia la que caminar mediante las nuevas tecnologías. Los pilares de las sociedades del conocimiento serían el acceso a la información para todo el mundo; la libertad de expresión; la participación y la diversidad lingüística.

Manuel Castells afirma “sobre la base de un nuevo paradigma tecnológico (el informacionalismo), ha surgido una nueva estructura social” y la nombra como una “sociedad social” y la nombra como una “sociedad informacional”. Para Gorz “la suma de contenidos formales más las experiencias prácticas convertidas en evidencias intuitivas y hábitos” definen a la sociedad del conocimiento, mejor como “sociedad de la inteligencia”.



sólo permite a los individuos ejercer su derecho de opinión y expresión, sino que también forma parte de sus derechos humanos”. Antes, las cumbre de Ginebra (2003) y Túnez (noviembre 2005) habían mencionado opiniones similares.

La tecnología es utilizada como una herramienta de apoyo para las personas que defienden los derechos humanos. En la actualidad, un número cada vez mayor de colectivos de sociedades civiles de todo el mundo se dedican a promover campañas políticas para la defensa de las normas de los derechos humanos en un contexto digital. Una de las mayores redes de esos grupos es la Global Internet Liberty Campaign (Campaña Mundial por la Libertad de Internet: <http://gilc.org/>).



Aymen Amri, de la asociación HackerScop (<http://hackerscoop.wordpress.com/>), presentó en la asamblea preparatoria para el próximo Foro Social Mundial de Túnez el documento “Software libre-Ciudadano/a libre y Ciudadanía en la Era Digital”. En él indica varios componentes esenciales para potenciar la ciudadanía digital:

- “Las TIC tienen una capacidad de descentralización de la circulación de los mensajes y democratizan la participación.
- Compartir la información y el saber es un bien influyente y positivo.
- La red social tiene una ética horizontal, de trabajo cooperativo - con diferentes funciones - que no maximizan los beneficios económicos, sino que reflejan los valores comunitarios de libertad, igualdad de acceso y solidaridad.
- La ciudadanía digital integra a una persona que no es consumidora, sino protagonista digital.”

Con su dimensión horizontal y global, las redes digitales actúan en favor de la ciudadanía, porque distribuyen información y pueden incorporar cuestiones y reivindicaciones en la agenda pública y exigir transparencia y rendición de cuentas a las empresas, las autoridades y la administración. Es suficiente colocar una opinión, aviso o reclamación en la malla digital para que se extienda sin límites y se enlace internacionalmente con personas y organizaciones de derechos humanos, a pesar de las trabas que se pongan.

Nuestra participación en esta sociedad red vendrá determinada por principios y valores que nos deben impulsar a transformarla en un espacio de dignidad, libertad e igualdad, en el que encuentre acomodo la participación democrática y compartir sea la forma natural de relacionarnos.

Para saber más:

- Encuentro CIDER ‘Ciudadanía Digital y Derechos Humanos.
<http://bit.ly/cider-ismael>

Sesiones posteriores al visionado

Actividad 02. Remix del tráiler y/o escenas de 'La red social'

Cultura audiovisual digital: narrativas transmedia y cultura del remix

* **Descripción de la actividad:** después de ver la película, proponemos su análisis cinematográfico. Nos detendremos en cómo se ha construido la historia y sus personajes. Posteriormente, proponemos la remezcla transmedia de su tráiler o de alguna de sus escenas. Se trata de crear una versión propia de la película, en la que poder cambiar los elementos narrativos previamente analizados (como el tema, la trama, el género, los personajes...) a partir de los elementos proporcionados (cortes de audio, fotos, banda sonora, etc...). Una reflexión cinematográfica eminentemente práctica, en la que a través de la experiencia el alumnado desarrollará en primera persona los fundamentos de las nuevas narrativas transmedia y la cultura del remix. Se busca así explorar los usos educativos de las prácticas transmedia en procesos de enseñanza/aprendizaje formal, para el desarrollo de competencias asociadas a la multialfabetización digital (alfabetización avanzada) y la participación en la Sociedad de la Información y el Conocimiento.

* **Duración:** 3 sesiones de 50 minutos.

* **Dinámica:** grupal.

* **Desarrollo de la actividad:** primero analizamos por grupos los elementos narrativos de la película 'La red social'. Nos detendremos en cómo se ha construido la historia y los personajes. Para ello utilizaremos la ficha cinematográfica que os proporcionará vuestro profesor o profesora. Una vez identificados los elementos que componen la historia, procederemos a la elaboración del remix transmedia.

Podéis elegir una de las opciones que os mostramos a continuación:

➤ **Continuación de la remezcla de ejemplo 1:**

<http://popcorn.webmadecontent.org/4mz>

➤ **Continuación de la remezcla de ejemplo 2:**

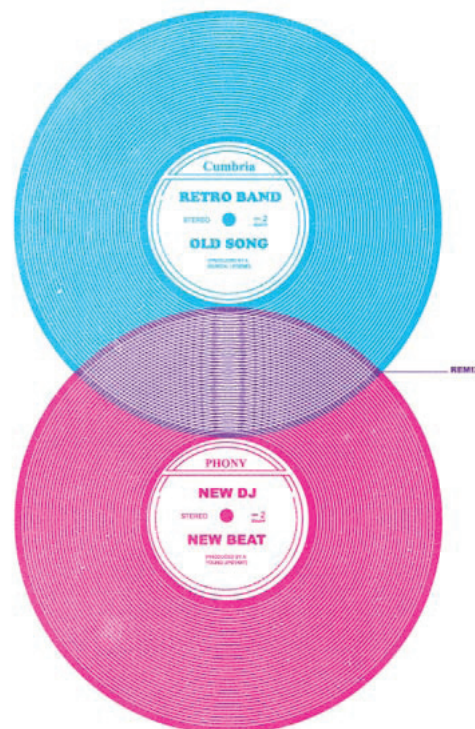
<http://popcorn.webmadecontent.org/cbn>

➤ **Remezcla del tráiler:** <https://www.youtube.com/watch?v=K1JWialY-Xg>

➤ **Remezcla de la escena de la conferencia**

➤ **Remezcla de la escena de la discusión entre Eduardo Saverin y su novia**

➤ **Remezcla libre**





En la remezcla transmedia que elaboréis, se puede cambiar la trama, historia, género y personajes que previamente hemos analizado o bien realizar una versión propia de esos elementos.

Para hacer la remezcla utilizaremos la herramienta 'Pop Corn Web Maker' de Firefox. Cada grupo se registrará gratuitamente en ella y con los elementos proporcionados u otros que añadáis vosotros mismos, elaborareis una pieza audiovisual transmedia. Una vez montada, la insertareis en una entrada del blog con la categoría 'Actividad 2'.

Por último, responderéis a una serie de cuestiones para el debate en la misma entrada.

- * **Material necesario:** ficha de análisis cinematográfico. Claves para el profesorado. Aula de informática con acceso a Internet. Registro gratuito por grupos en la herramienta 'Pop Corn Maker' (<https://popcorn.webmaker.org>). Descarga de la carpeta de materiales para usar en el remix (opcional), a través de <https://dl.dropbox.com/u/12363635/imagenes-para-el-remix.zip>

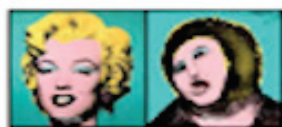
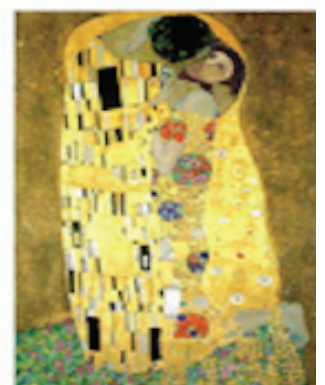
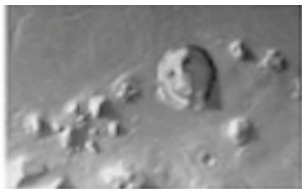
Pistas de sonido (opcionales), disponibles en:

- **Audio de la escena de la conferencia (00:25'')**
<https://soundcloud.com/elena-silva/audio-escena-conferencia-la>
- **Audio de la escena de la discusión entre Eduardo y su novia (00:36'')**
<https://soundcloud.com/elena-silva/audio-escena-discusi-n-la-red>
- **Audio y banda sonora del trailer en castellano (02:09'')**
<https://soundcloud.com/la-red-social/la-red-social-audio-del>
- **La Red Social - Banda Sonora (fragmento del tema principal, 0:27'')**
<https://soundcloud.com/hemanta-singh/the-social-network-1>
- **Canción 'Una gran Red Social' de SirHacker666 (02:14'')**
https://soundcloud.com/cervezayjoda_10/una-gran-red-social
- **Audio - reportaje 'La Maldita Red Social' (03:26'')**
<https://soundcloud.com/chilailailatown/la-maldita-red-social>

Sesiones posteriores al visionado

Preguntas para el debate:

- ¿Qué medios y elementos diferentes has utilizado para hacer la nueva versión?
- ¿En qué se parece al original? ¿Qué ha cambiado?
- ¿Habíais hecho antes un remix de algo (foto, obra, canción, pieza audiovisual, cómic...)? Si es así, ¿sobre qué?
- ¿Qué significa para vosotros/as hacer un remix?
- ¿Qué información nueva aporta la remezcla que habéis creado?
- ¿Quiénes creéis que han colaborado en ella, además de vuestro grupo?
- ¿Qué ventajas pensáis que aporta la creación colectiva?
- ¿Qué os ha aportado participar en la re-creación de la historia?
- ¿Cuál es la diferencia entre reutilizar y plagiar?



Ficha de análisis cinematográfico de ‘La red social’

Proponemos que os fijéis en la aplicación de cada uno de ellos en ‘La red social’ y completéis la siguiente tabla. Después, compartid vuestras conclusiones con el resto de la clase.

- **Más información en el reportaje de Días de cine - ‘La red social’, de David Fincher:** <http://bit.ly/dias-cine>

	Identificación de elementos	Definición	Aplicación en ‘La red social’
CONSTRUCCIÓN DE LA HISTORIA	Género	Forma de clasificar las películas por su temática o estilo: musical, drama, comedia, policíaco, histórico, bélico, romántico, aventuras, terror, documental...	
	Argumento	Conjunto de todos los hechos de una narración, sean explícitos o no.	
	Trama	Cuerpo de la historia. Con él se planifican los acontecimientos a partir de la presentación de un problema.	
	Subtrama	Es el verdadero contenido. Refleja la visión del/a cineasta sobre la historia. Hace avanzar la trama principal y da dimensión y volumen al personaje.	
	Tema	Es una idea que se convierte en acción.	
	CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Héroe / Falso héroe	El héroe se presenta como un ser excepcional destinado a realizar acciones capaces de determinar la historia de la humanidad. Supera una serie de pruebas con el propósito de obtener algo valioso, para el personaje o para el bien común.
Antihéroe		Desempeña las mismas funciones del héroe, pero la diferencia es que son “personas corrientes”. Nacen como respuesta a un presente no deseado y viven sin ninguna promesa de futuro.	
Compañeros/as de viaje del héroe		Personajes que acompañan y posibilitan la transformación del héroe. Revelan la verdadera identidad de éste.	

Claves para el profesorado¹:

CONSTRUCCIÓN DE LA HISTORIA	Identificación de elementos	Definición	Aplicación en 'La red social'
	Género	Forma de clasificar las películas por su temática o estilo: musical, drama, comedia, policíaco, histórico, bélico, romántico, aventuras, terror, documental...	Es un <i>thriller</i> judicial, con características de drama biográfico. Los dos autores han insistido en que no se trata de una película sobre Facebook, "sino de una película sobre un conflicto legal". El lenguaje cinematográfico que Fincher utiliza para su nueva realización es ágil, con un ritmo alto y una ambientación muy cercana al <i>thriller</i> . Características que ayudan a dar la visión exacta de una época como la actual, atropellada, frágil y cambiante. Reconocemos su trasfondo shakespiariano y elementos de tragedia griega, con amistad y la traición de por medio. Pero el mayor logro de la película es, quizás, recuperar el género de las películas de juicios y reinventarlo en clave 2.0.
	Argumento	Conjunto de todos los hechos de una narración, sean explícitos o no.	Basado en el polémico libro de Ben Mezrich, 'The accidental billionaires', la película narra cómo Mark Zuckerberg crea, con la ayuda de su amigo Eduardo, una red social de inmenso éxito. En el camino, sin embargo, pierde a su amigo y se queda solo. Pese a que adapta una novela que únicamente recoge la versión de los hechos de Eduardo, el argumento apuesta por la diversidad de perspectivas y por no ofrecer al público un abanico de personajes buenos y malos. Tampoco ofrece respuestas claras, conclusiones cerradas o versiones únicas de los hechos.
	Trama	Cuerpo de la historia. Con él se planifican los acontecimientos a partir de la presentación de un problema.	La trama principal está planteada mediante un flashback constante. Reproduce toda la acción como consecuencia del juicio que implica al fundador de Facebook por todos los "cadáveres" que ha dejado en el camino.

¹ Este análisis ha sido posible gracias a las aportaciones de Felipe Larrea (<http://bit.ly/felipe-larrea>), Daniel Castro (<http://bit.ly/daniel-castro>), Jonás Trueba (<http://bit.ly/jonas-trueba>) y Juan Luis Caviario (<http://bit.ly/juan-luis-caviario>). Nuestro agradecimiento a todos ellos.

	<p>Subtrama</p>	<p>Es el verdadero contenido. Refleja la visión del/a cineasta sobre la historia. Hace avanzar la trama principal y da dimensión y volumen al personaje.</p>	<p>Las subtramas del protagonista están configuradas en torno a sus motivaciones para crear Facebook. A lo largo de la historia distinguimos tres:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plano íntimo: Zuckerberg no es capaz de mantener relaciones afectivas o sociales significativas. Casualmente, crea una red basada en la relaciones sociales. Nos referimos a la subtrama con Erica Allbright. • Plano personal: Zuckerberg es un tipo ambicioso que quiere trepar en la escala social y está obsesionado por entrar en clubes elitistas, cueste lo que cueste. Esta motivación abre las subtramas con los hermanos Winklevoss y Divya Narendra, así como la subtrama de amistad y traición con Eduardo. Sin embargo, no clarifica los motivos por los que Zuckerberg decide tenderle esa “trampa legal”. • Plano social: sacar adelante una gran red social “que mole”, con la que lograr una reputación y reconocimiento social: ser “amado” por todo el mundo por aquello que ha creado. Sin embargo, a pesar del éxito, no logra labrarse esta buena imagen y acaba más solo que al comienzo. Cierra las subtramas anteriores.
	<p>Tema</p>	<p>Es una idea que se convierte en acción.</p>	<p>El éxito y el poder no siempre satisfacen alguno de los deseos más íntimos del ser humano</p>

Héroe / Falso héroe

El héroe se presenta como un ser excepcional, destinado a realizar acciones capaces de determinar la historia de la humanidad. Supera una serie de pruebas con el propósito de obtener algo valioso para el personaje o para el bien común.

Habitualmente se menciona que la película nos presenta un retrato despiadado del fundador de Facebook, Mark Zuckerberg. Pero en realidad sucede más bien al contrario. Es cierto que se le muestra como un tipo asocial, más bien antipático y especialmente rencoroso. Sin embargo, en el fondo, todo eso contribuye a resaltar su figura, porque al final no deja de ser un triunfador, como un Foster Kane (de 'Ciudadano Kane') de nuestros tiempos: en la cumbre, pero solo, aislado y arrogante. Con ese toque de "autista" y de bicho raro que se les presupone a todos los genios. Nuestro falso héroe es un joven ducho en la informática, cínico, engreído y extremadamente inteligente pero incapaz de socializar de manera adecuada. Un retrato de Mark lleno de matices, contradictorio, imperfecto, a pesar de su empeño por parecer invulnerable, por disfrazar sus puntos débiles. Zuckerberg no dista mucho de historias como la del Gran Gatsby, hombres que adquieren categoría de "superhombres". No obstante, detrás de todo ello sólo hay una necesidad tan básica como el amor o, en este caso, el reconocimiento que no es capaz de cosechar en la vida real, tal y como queda demostrado en la magnífica secuencia final.

Antihéroe

Desempeña las mismas funciones del héroe, pero la diferencia es que son "personas corrientes". Nacen como respuesta a un presente no deseado y viven sin ninguna promesa de futuro.

No encontramos antihéroes en esta película.

Sobre la cultura audiovisual digital: narrativas transmedia y cultura del remix

Narrativa transmedia: técnica narrativa basada en la creación de mundos (narrativos) que se desarrollan a través de múltiples medios y plataformas, integrando experiencias, muchas de ellas de carácter interactivo. Cada una de estas plataformas muestra una parte diferente de la historia y realiza una aportación diferente en el gran mundo narrativo.

La proliferación de iniciativas transmedia se debe a un interés renovado por la narrativa, combinada con el uso de nuevas tecnologías para su desarrollo. También es una respuesta a las nuevas experiencias derivadas de la convergencia de los medios. Algunos conceptos relacionados con la narrativa transmedia son *cross-media*, multimodalidad y narrativas multimedia. Todos ellos se refieren a una idea común: el desarrollo de historias que transcurren en varios medios o plataformas².

Cultura del remix³: tipo de práctica que entra en relación con la creación colectiva y se entiende, además de como un modelo estético, como un posicionamiento ético en relación con la función de Internet en el desarrollo y la distribución de la cultura. Según Casacuberta, la creación colectiva es sobre todo un paradigma cultural planteado en términos de una cultura del remix: una nueva forma de escribir en la que no utilizamos exclusivamente palabras sino también imágenes, sonidos, dibujos y vídeo, entre otros. El gran obstáculo es que buena parte del tejido empresarial vive todavía del mundo de la propiedad intelectual (Casacuberta, pág. 84, 2005)⁴.

Otra forma de denominar estas prácticas sería el término *apropiación*.



2 Usos educativos de las narrativas transmedia. Observatori Educació Digital. Universitat de Barcelona. <http://oed.ub.edu/proyectos/transmedia.html>

3 Alberich Pascual, Jordi y San Cornelio Esquerdo, Gemma (2011). "Representación y simulación". *Cultura audiovisual digital*. Material docente. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

4 Casacuberta, David (2005). "Cada hombre, un artista". En: *Creación e inteligencia colectiva* (págs. 81-85). Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía.

Actividad 03. La Ciudadanía Digital y los Derechos Humanos

03.a De la realidad a la ficción. Análisis de escenas

- * **Descripción de la actividad:** a partir del análisis de diálogos y fotogramas concretos, se propone al alumnado reflexionar en grupos sobre algunas cuestiones que se aprecian en la película sobre la creación de Facebook: el éxito, el poder, los “amigos”, la colaboración y la reputación. Se responderán en el grupo, de forma consensuada, las preguntas planteadas. Luego, se pondrán en común con toda la clase. Una vez tratados estos conceptos en la película, trasladaremos la reflexión a la actualidad con el estudio de casos reales (actividad 3.b). Cada grupo abordará uno de los cinco casos. En ellos se podrá reflexionar sobre las claves de la Sociedad de la Información y el Conocimiento analizadas en la primera parte de la actividad. Las conclusiones obtenidas se compartirán con el resto de la clase al finalizar la actividad.
- * **Duración:** de dos a tres sesiones de 50 minutos.
- * **Dinámica:** grupal.
- * **Material necesario:** fichas para los grupos. Claves para el profesorado.



Grupo 1. Éxito

00:02:57 “¿Cómo destacas entre un montón de personas que han sacado 10 sobre 10 en selectividad? Necesito hacer llevaré a los eventos y las reuniones y conocerás a mucha gente que normalmente jamás conocerías”.



00:27:30 “Eduardo... será como un ‘final club’ y nosotros seremos los presidentes. Tendrá que ser exclusivo”.

00:27:44 “En un mundo en el que la escala social lo era todo, aquello era un lujo”.



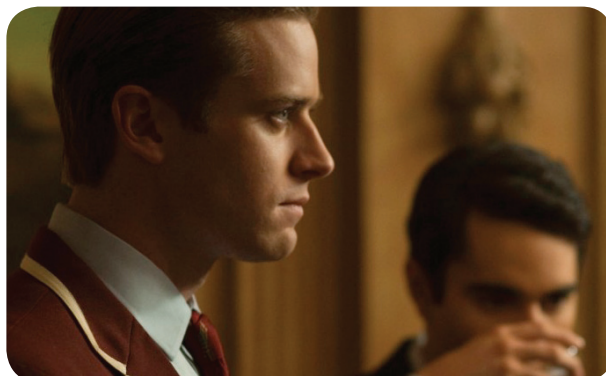
00:10:41 “Estás en uno de los clubes más antiguos y exclusivos no solo en Harvard, sino en todo el mundo”.



00:23:25 “Harvard.edu es la dirección de e-mail más prestigiosa del país. Y el sitio se basa en la idea de que las chicas quieren salir con tipos que asisten a Harvard.”



00:23:36 “La principal diferencia entre lo que hablamos y MySpace o Friendster o cualquier otro sitio de redes sociales es la exclusividad”.



00:28:48 “Están sugiriendo que estaba celoso de Eduardo por haber sido elegido por el Phoenix. Pero ahora puedo comprar la calle Mount Auburn, coger el club Phoenix y convertirlo en mi sala de ping-pong.”



01:36 “¿Quieres ser un don nadie? ¿Un hazmerreir? No pienso volver a aquello”.



00:50:13 “Mi atención está en las oficinas de Facebook donde mis colegas y yo hacemos cosas que nadie en esta habitación, incluidos especialmente sus clientes, son capaces de hacer intelectual o creativamente”.

01:22:38 “Esta vez les vas a soltar una tarjeta que diga, ‘yo soy el presi mamón’. Eso es lo que quiero para ti”.



Preguntas para los grupos

- ¿Qué representa la Universidad de Harvard y sus clubes privados?
- ¿Por qué es tan importante para Mark formar parte de un *final club*?
- ¿Cuáles son las aspiraciones de Mark?
- ¿Qué papel ocupa el éxito en la trama?
- ¿Cuál es el lugar de las chicas en el ambiente de Harvard?

Claves para el profesorado

Mark persigue el éxito social, ligado al prestigio y la exclusividad. Su propósito es pertenecer a ese círculo exclusivo representado por Harvard y los *final clubs*. Los hermanos Winklevos representan el mundo que envidia Mark: dinero, éxito social, reconocimiento. Eduardo consigue entrar en uno de ellos, mientras que Mark no supera la entrada. Le envidia porque ha conseguido algo que él no ha logrado: pertenecer a un grupo exclusivo. Es su ambición, más que el dinero y la fama. En ese ambiente, las chicas no aparecen nunca como protagonistas, sino como grupo homogéneo necesario para que disfruten los miembros del club. Las mujeres están presentes en la creación de Facemash – para votar la chica más atractiva- y en Facebook, “una herramienta conocer chicas”. Erica es la única que no entra en el juego. No se deja impresionar por el *glamour* de los clubes y tiene claro lo que quiere. En el intenso diálogo inicial entre Mark y Erica, él desvela su enorme interés por pertenecer a un club privado de Harvard. La respuesta que le da Erica desafía la obsesión de Mark “¿Por qué no te concentras en ser la mejor versión de ti mismo?”

Los clubes y lugares exclusivos son también excluyentes y por tanto discriminatorios. Tu éxito, Mark, no está en lo que pone tu tarjeta de presentación ni en las calles que puedas comprar, sino en haber creado una red social capaz de conectar a personas de todo el mundo para compartir ideas e información y poder convertirlo en un lugar más justo y habitable.

Porque nadie es un “don nadie”. Todos los seres humanos somos iguales e irrepitibles. Libres e iguales en dignidad y derechos. Diferentes en nuestra particularidad y diversidad, que también debe respetarse.

Grupo 2. Poder

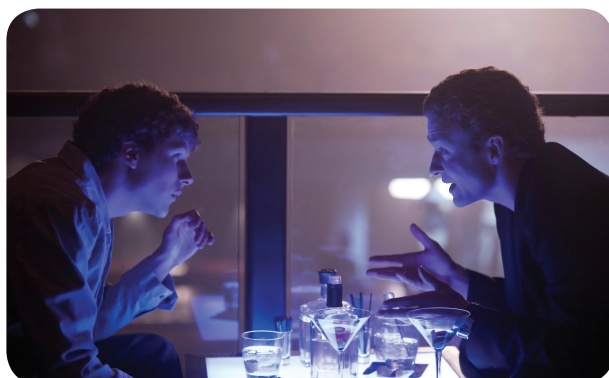
01:10:00 “Ni siquiera sabéis lo que tenéis. Lo grande y lo lejos que se puede llegar. No es hora de retirar la apuesta. Un millón no mola. ¿Sabéis qué mola? Mil millones de dólares. (...) Y eso nos tapó la boca. Al final de la cena Mark ya era suyo”.

01:10:24 “Cuando vas a pescar, puedes sacar muchos peces o puedes atrapar un pez grande. ¿Alguna vez viste una foto de alguien que pescó 14 truchas? No, siempre está la foto con el pez más grande”.



01:22:38 “Tienen miedo de mí, chaval, y van a tener miedo de ti. Los inversores sólo quieren decir “buena idea, nene”, ahora ya nos encargamos los adultos. Pero no esta vez. Este es nuestro momento (...). Mientras tú te metes en cien universidades yo te colocaré en dos continentes”.

00:34:36 “Si fuerais los inventores de Facebook, habríais inventado Facebook”.



Preguntas para el grupo

- Según la película, ¿quién obtiene el éxito? ¿Y el poder de Facebook?
- ¿Por qué traiciona Mark a Eduardo?
- ¿Qué aporta Sean Parker a Mark?
- ¿Qué significado tiene la frase de Parker a Mark “Mientras tú te metes en cien universidades yo te colocaré en dos continentes”?

Claves para el profesorado

Éxito no es sinónimo de poder. Mark tiene el éxito, pero Sean Parker – el creador de Napster - le proporciona el poder económico y social. Parker – autodefinido como “un emprendedor”- es un depredador social y despierta en Mark la ambición por el poder que siempre ha tenido Parker. No es un poder exclusivamente económico, sino un poder social basado en contactos, no en relaciones reales. Por eso Mark triunfa en Facebook pero fracasa en sus relaciones: Erica, Eduardo, Parker y los hermanos Winklevos. La diferencia en Facebook reside en cómo manejas tus redes sociales.

Sean Parker deslumbra a Mark e incita la parte más materialista que tiene el ser humano: la ambición por el poder, el dinero y el prestigio social derivado de ellos. Puede que pesques muchos peces grandes y te coloques en todos los continentes, pero será a costa de perder todo aquello que no se consigue con el poder y el dinero.

Mark, que no te tape la boca Sean, que no se haga contigo y contraponga los valores humanos a los que puede servir haber inventado Facebook. No para ganar 1.000 millones y situarte en todo el mundo, sino para repartir el poder y los recursos que tiene tu invento entre la gente de esas tierras, y que no haya nadie sin nada porque otros posean 1.000 millones.



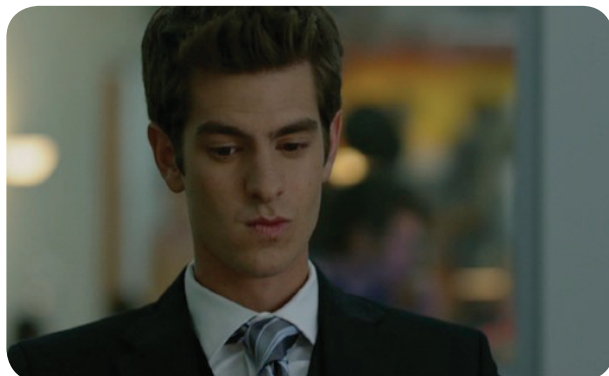
Grupo 3. Amigos

“No haces 500 millones de amigos sin ganarte algunos enemigos”.

00:04:56 *“Mira, probablemente llegarás a tener mucho éxito como experto informático. Pero irás por la vida pensando que no les gustas a las chicas porque eres un ‘friki’. Y quiero que sepas, de todo corazón, que eso no será verdad. Será porque eres un gilipollas”.*



01:39:45 *“Yo era tu único amigo. Tenías uno solo”.*



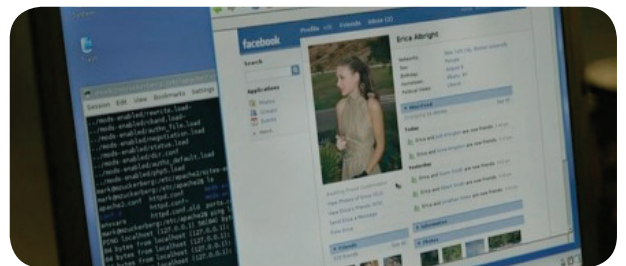
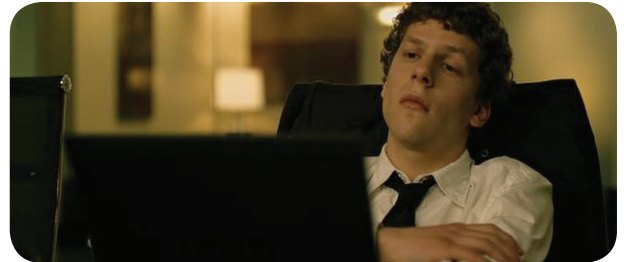
00:40:39 *“Este podría contar sus amigos con los dedos de una mano”.*

00:43:49 *“Su mejor amigo le está demandando por 600 millones de dólares”.*



01:54:10 "Agregar a Erica Albright a mis amigos".

01:48:13 "Vivíamos en granjas, luego en ciudades, ahora vivimos en la red".



Preguntas para el grupo

- ¿Qué significa la frase promocional de la película "No haces 500 millones de amigos sin ganarte algunos enemigos"?
- ¿Por qué Mark inventa Facebook? ¿Para qué?
- ¿Ha conseguido lo que quería?
- En vuestra opinión ¿Qué posibilitan redes sociales como Facebook?
- ¿Qué significa el término "amigo" en las redes sociales?

Claves para el profesorado

Los personajes de "La red social" son jóvenes autosuficientes que han organizado su mundo para no necesitar a nadie, excepto relaciones ocasionales con mujeres que no llegamos a conocer, salvo Erica. Llama la atención que apenas sabemos nada de sus círculos familiares o de otras amistades. Mark, el creador de la web de los 500 millones de amigos, está solo. Ha fracasado en su relación con Erica y ha perdido a su único amigo. Su dificultad para las relaciones reales le crea una frustración, que vuelca y esconde en su frenética actividad informática. Deslumbrado por el poder que ha alcanzado su creación, ignora el papel que ha tenido Eduardo en el proyecto de ambos y consiente a Sean Parker que traicione a Eduardo, su único amigo, en el mismo momento en que celebran el millón de amigos en Facebook. El crecimiento de Facebook como red social es paralelo a las traiciones y envidias en el círculo de Mark.

Hacer 500 millones de amigos en Facebook y perder a tu único amigo es un pésimo negocio. Esto pasa por ser algo más que un gilipollas o esforzarte en serlo. Has cedido

ante los valores más destructivos del ser humano traicionando la lealtad y la confianza.

El esfuerzo que merece la pena es el que facilita que vivamos en granjas, en ciudades o en Internet, con respeto a la dignidad humana y la defensa por encima de todo de otros valores positivos. Quizás así consigas que Erica te agregue a sus amigos y nadie a quien aprecias te vuelva a demandar por 600 millones de dólares.

Grupo 4. Colaboración y participación

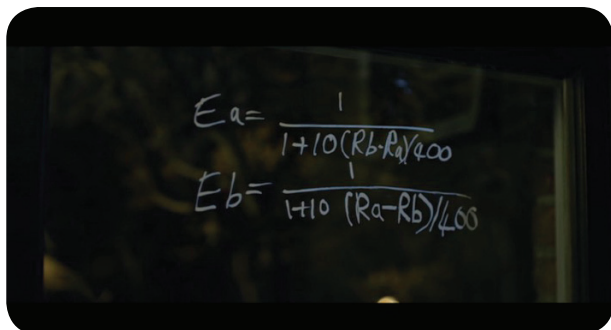
00:12:28 "Eduardo está aquí y él tiene el ingrediente clave. Eduardo, te necesito.

-Aquí me tienes.

-Necesito el algoritmo con el que clasificas a los ajedrecistas.

-¿Estás bien?".

00:55:10 "En Bosnia no tienen carreteras pero tienen Facebook".



Preguntas para el grupo

- ¿Cuál es la participación de Eduardo en el inicio del proyecto? ¿Es importante?
- ¿Cuándo se rompe la colaboración entre Eduardo y Mark? ¿Por qué?
- ¿Por qué Mark se encierra cada vez más en sí mismo?
- ¿Por qué es importante que tengan Facebook en Bosnia, además de carreteras?

Claves para el profesorado

Mark crea una plataforma para establecer contactos, relaciones y comunicación entre personas diferentes. Pero no crea la red social solo. Al principio de la película hay un momento en el que Mark no puede seguir sin la ayuda de Eduardo. El algoritmo que le proporciona para Facemash permite su puesta en marcha. Después, ya inmersos en el proyecto de Facebook, Eduardo aporta la primera inversión, indispensable para echar andar el proyecto. Sin embargo, al final de la película, Mark permanece impasible cuando Parker le comunica a Eduardo que está fuera de Facebook. El éxito y el poder alcanzados han contribuido a aumentar en Mark su sentimiento de autosuficiencia. No encontramos en él ni un ápice de

la colaboración y participación que posibilitan la red que el mismo ha creado.

Mark, necesitas a Eduardo. Es vuestra idea en común. Eduardo ha puesto su algoritmo al servicio de ese proyecto. Participa en él. Pero cede algo más: su interés por cómo está su amigo.

Todo proyecto en el que quepa la pregunta ¿estás bien? se acerca más a la utilización positiva de Facebook. Cuando alguien te dice, te necesito, se pueden construir proyectos conjuntos, para conseguir que muchas más personas, países y comunidades se encuentren bien, al lado de las personas que intervienen en el proyecto. En situaciones de conflictos, como guerras, catástrofes, emergencias... Facebook nos da a conocer, relaciona, intercomunica, extiende la denuncia, posibilita la ayuda mutua.

Grupo 5. Identidad/reputación

00:08:19 *“Erica Albright es una zorra. ¿Creéis que es porque su familia se cambió el apellido o porque todas las chicas de la ‘Uni’ de Boston lo son? Para que lo sepáis, quizá parezca que usa una 85 c de pecho, pero la han tuneado nuestros amigos de Victoria Secret’s. Tiene una 85 B de “casi”. Publicidad engañosa. La verdad es que de cara es guapa. Tengo que hacer algo para olvidarla. Eso es fácil. Pero necesito una idea”.*

00:52:58 *Encuentro con Erica. “Me llamaste zorra por Internet. En Internet no se escribe con lápiz, sino con tinta.” “Escribes tus chorradas desde la sombra porque eso hace la gente frustrada”.*

00:09:04 *“Tengo abierto el directorio de Kikland. Algunos alumnos tienen fotos bastante horrosas. Billy está aquí. Ha pensado poner fotos de gente junto a fotos de animales y que la gente vote a la más maciza”.*



Preguntas para el grupo

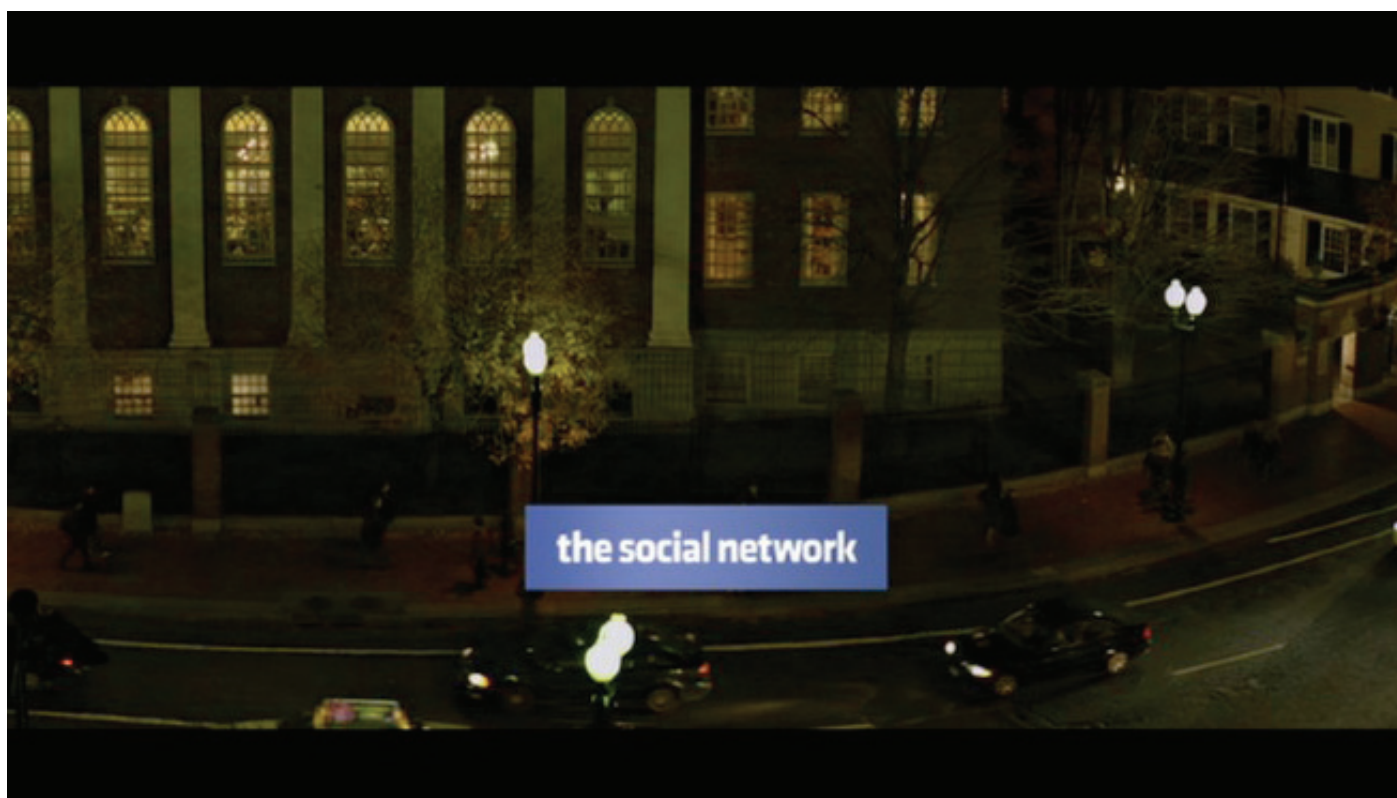
- ¿Por qué insulta Mark a Erica en su blog?
- ¿Qué efecto tiene el mensaje de Mark sobre Erica?
- ¿Qué significa la frase que dice Erica a Mark “en Internet no se escribe con lápiz sino con tinta”? ¿Estáis de acuerdo?

Claves para el profesorado

Erica deja a Mark, que no sabe enfrentarse a la situación. Escribe en su blog para salir del paso. Insulta a Erica y alude a sus características físicas: su talla de sujetador, su físico... alusiones que se limitan al aspecto sexual y físico. Inmediatamente, los comentarios llegan a multitud de alumnos y alumnas de la universidad. La imagen de Erica queda en ridículo. Mark escribe en el blog porque no se atreve a hablar con Erica. Es incapaz de comunicarse realmente con ella y utiliza el blog para esconderse y eludir la raíz de su manera de ser. Inmediatamente, pone en marcha la web para votar a la chica más sexi y *hackea* el ordenador de la universidad. Viola la seguridad y confidencialidad de alumnos y alumnas, pero escoge sólo imágenes de mujeres. Mientras, el montaje paralelo de imágenes de chicas que entran a la fiesta exclusiva del club Phoenix subraya la idea. Las mujeres en grupo, sin identidad, cuyo único interés es formar parte de la fiesta, son un trofeo.

Mark, tú y tus amigos habéis violado el derecho a la intimidad y privacidad de los colegas. No es una broma publicar las fotos, sólo de las chicas, para ver quién es la más sexi. ¿Qué os importa de ellas, que estén buenas y os pertenezcan? Deberíais advertir que vuestra mentalidad machista y burda, en un grupo solo de chicos, las convierte en “mujeres objeto” disponibles en la red. Es una forma de maltrato, por tanto también de violencia de género.

Más importante que escribir con lápiz o tinta es lo que se escribe y, especialmente, qué se dice de otra persona. Cuando se difama o insulta en Internet el efecto se multiplica y el daño también.



Actividad 03. La Ciudadanía Digital y los Derechos Humanos

03.b De la ficción a la realidad. Casos prácticos

- * **Descripción de la actividad:** proponemos trabajar los cinco temas analizados en la actividad anterior: el poder, el éxito, la colaboración y la participación, las amistades y la identidad y la reputación. El propósito es reflexionar sobre estos aspectos a través de casos prácticos mediante el trabajo en grupo. Finalmente, las actividades quedarán reflejadas en el blog, para su debate posterior.
- * **Duración:** 2 sesiones de 50 minutos.
- * **Dinámica:** Grupal. El profesorado asignará un tema de análisis a cada grupo.
- * **Desarrollo de la actividad:** seguid las instrucciones marcadas en el caso de análisis asignado y responded por grupos, escribiendo como entrada en el blog un breve artículo que responda a las preguntas que planteamos en él. Asignadle la categoría 'Actividad 3.b'. Una vez editada la entrada, podéis aplicarle las etiquetas temáticas ("tags") que creáis oportunas. Posteriormente, leed las entradas de vuestros compañeros/as y haced un comentario sobre su artículo.
- * **Material necesario:** Sala de informática con internet para el trabajo de investigación. Claves para el profesorado.

Caso 1. Poder

Leed el siguiente artículo:

- "El Parlamento Europeo no quiere empresas europeas vendiendo "armas digitales" a los represores". <http://bit.ly/ue-tecnologia>



Responded a las siguientes preguntas mediante la elaboración de una entrada en el blog:

- ¿Qué formas de control de la ciudadanía a través de las tecnologías de la información menciona el artículo?
- ¿Por qué crees que ciertos gobiernos represivos hacen uso de ellas?
- Investiga y aporta un par de ejemplos en los que estos gobiernos hayan hecho uso de las TIC para controlar, censurar, supervisar o vigilar a la ciudadanía.
- ¿Qué derechos humanos se vulneran con estas acciones?
- ¿Creéis que deben estar reguladas este tipo de operaciones comerciales? ¿Cómo? ¿Hasta dónde? ¿Por quiénes?

Claves para el profesorado

Es la eterna ambición del ser humano. Se busca, justifica y se asocia con el dinero, el prestigio, la posición social... El poder en sí mismo no tiene por qué ser una aspiración reprobable. Es legítimo o no, según su finalidad y cómo se utilice. El poder también se encuentra en la libertad y capacidad creativa del ser humano, cuya voluntad cambia el mundo.¹

La revolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación y del Aprendizaje y Conocimiento nos sitúa en un nuevo paradigma de relaciones y actividad humana. Su dominio equivale a decir que se posee poder: económico, controlador e influyente.

Algunos gobiernos responden a la potencialidad transformadora y crítica - en ocasiones con la complicidad de las grandes corporaciones - y niegan acceso a servidores; los cierran y controlan quién comunica qué y a quién.

La combinación de las tecnologías de identificación, de vigilancia y de investigación forma un sistema en el que quien tenga el poder legal o fáctico puede controlar, censurar y actuar contra las personas contrarias a sus intereses.

No es un descubrimiento nuevo, ya que el interés por el control ha sido históricamente una práctica fundamental del poder para su supervivencia.

Pero, al mismo tiempo, estas tecnologías ofrecen la oportunidad de ejercer un contrapoder. La resistencia ante los monopolios y los programas privativos desde el software libre; la cultura *hacker*; la capacidad de acción desde la red local y globalmente y la importancia que ha adquirido la presencia de ONGs y movimientos sociales en la red son respuestas al poder absoluto y concentrado en muy pocas manos.

¹ Nietzsche, F. 1981. *La voluntad de poder*. EDAF.

Igual que se defendieron valores de libertad y privacidad en tiempos pasados, también es posible hacerlo ahora con el uso de Internet. La tecnología sumada a la voluntad y capacidad de ciudadanos y ciudadanas multiplica las posibilidades de defender los derechos humanos frente a las leyes y abusos que pretenden restringirlos.²

Democratizar el poder; distribuirlo entre la ciudadanía, también global, es la manera más segura de preservar nuestros derechos contra las tentaciones totalitarias.

Caso 2. Éxito

Leed el siguiente artículo:

- “La salida a bolsa está acabando con Facebook. Pero ¿por qué?”
<http://bit.ly/bolsa-facebook>

Responded a las siguientes preguntas mediante la elaboración de una entrada en el blog:

- ¿Qué razones se citan en el artículo para argumentar el fracaso de Facebook?
- Investigad acerca de la burbuja de las puntocom y explicad uno de los casos.
- “Facebook no puede ofrecer los juegos que hay en la versión web, ni las mismas oportunidades publicitarias o de branding a través de la navegación por móvil o tablet”, señala el artículo. Investigad cómo funciona la generación de ingresos de Facebook a través de estas dos vías y resumidla.

Claves para el profesorado

En la vida, el éxito significa poder, dinero y fama. Sin embargo, no necesariamente tener éxito significa disfrutar de todos estos recursos.

Cada persona construye el éxito en la medida que actúa consecuentemente con sus criterios éticos y morales para lograr sus proyectos vitales. De esta manera, el éxito va ligado más a la felicidad que a la fama; a la satisfacción personal más que a la prosperidad económica y a la libertad de hacer lo que se desea y cómo se quiera más que al prestigio social, que impone sus normas de conducta.

Si estimamos la dimensión colectiva del ser humano, el éxito se puede compartir con las personas más cercanas y también sin límites. Puesto al servicio de los demás, se contribuye al progreso humano y social. En el polo opuesto, la competencia sin freno provoca que el resto de las personas sean en obstáculos que superar, si el propósito es

alcanzar el éxito económico, social y político. Nos convertimos así en depredadores en una jungla sin ley. Abatiremos al oponente a toda costa y sin contemplaciones éticas.

Que en los negocios no existen las amistades no es una idea nueva³. Valorada la vida como un negocio y la sociedad como la empresa donde se realizan, la soledad acompañará al éxito y el efecto social será nefasto cuando el individualismo prevalezca por encima del interés común.

La búsqueda del éxito económico sin ética choca con el disfrute de los derechos humanos y su respeto. El ser humano se convierte en un producto con el que se especula. Los derechos básicos: salud, educación, servicios sociales... privatizados se reducen a un interés basado en la máximo beneficio, sin que importe nada más.

Las leyes del comercio internacional excluyen a los países empobrecidos. El fracaso económico ignora excluye a las poblaciones con menos recursos, principalmente a las mujeres, y el pensamiento único margina a la disidencia.

Como dice Amartya Sen, la ciencia económica puede responder mejor a los grandes problemas del nuevo siglo, si introduce consideraciones éticas en sus fundamentos.⁴ Esta afirmación vale como pauta del éxito deseable.



3 Dumas, A. 1803 –1870. “En los negocios no hay amigos sólo existen los clientes” frase célebre del escritor francés. “No es por la benevolencia del carnicero, del cervecero y del panadero que podemos contar con nuestra cena, sino por su propio interés”, cita de Adam Smith en *La Riqueza de las Naciones*. Alianza Editorial. 2002.

4 Sen, A. 1989. *Acerca de la Ética y la Economía*. Alianza Editorial.

Caso 3. Colaboración y participación

Navegad por la siguiente web:

- “Yo estudié en la pública”.
<http://www.yoestudieenlapublica.org>

Responded a las siguientes preguntas mediante la elaboración de una entrada en el blog:

- ¿Qué promueve la campaña? ¿Qué objetivo tiene?
- ¿A través de qué maneras podemos implicarnos? ¿Cómo? Si sois usuarios de alguna de las redes sociales que se muestran, participad y contad vuestra experiencia.
- ¿Qué otras formas de implicar a tus compañeros/as y profesorado a través de las TIC se os ocurren?
- A través de la web podemos acceder también a la campaña “Stop Ley Wert”. ¿Cuáles son las propuestas de movilización social que propone la campaña?

Claves para el profesorado

Las redes sociales son la herramienta perfecta para la comunicación y la participación. Rompen el aislamiento; nos abren al mundo y permiten la comunicación, en muy poco tiempo, de personas, acontecimientos e ideas. Se superan las barreras del espacio, estatus o culturas diferentes. La aldea global generada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación⁵ se ha hecho realidad.

Pero esta aldea alberga también la desigualdad, la injusticia y el abuso. A muchos seres humanos se les niega la entrada o se determina su papel en ella, al margen de sus intereses y capacidades. Incluso, algo peor: se ignoran sus derechos.

Observar simplemente esta realidad de forma pasiva no cambia nada. Por tanto, es preciso unir la participación y colaboración a la información. Entonces, Internet y las redes sociales en particular comienzan a funcionar como un instrumento de cambio.

Así se ha creado una nueva palabra, ciberactivismo, para referirse a la utilización de las Tecnologías de la Comunicación en la defensa de los derechos humanos y de la movilización social.



Para que la participación en la red sea posible es necesario superar un obstáculo destacado. La principal censura en Internet es no estar en la red. La brecha digital excluye porque impide el acceso a las tecnologías informáticas a personas, países y regiones o lo permite de forma desigual y, por tanto, los margina de sus ventajas y oportunidades.

Esta brecha es un nuevo signo de la desigualdad; al igual que la pobreza, el analfabetismo o el acceso a la salud y al agua potable. Ya se empieza a considerar en los indicadores de desarrollo humano. En ellos se recomienda a los gobiernos que tomen las medidas necesarias que se pueda construir una “Sociedad de la Información centrada en la persona, integradora y orientada al desarrollo, en que todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir la información y el conocimiento”⁶

Caso 4. Amistades. Individualismo frente a participación

Leed las siguientes entradas sobre el año 2012 en Twitter:

- “Repetición: El Muro de Berlín” y “El mundo de Ai Weiwei”
<https://2012.twitter.com/es/only-on-twitter.html>

Responded a las siguientes preguntas mediante la elaboración de una entrada en el blog:

- ¿Para qué ha servido o sirve el uso de Twitter en estos casos?
- Relacionad la inmediatez de Twitter con la recuperación de la memoria de un momento histórico como el de la caída del Muro de Berlín. Imaginad cómo hubiera sido la retransmisión del suceso con las Nuevas Tecnologías y el uso de las redes sociales.
- ¿Cómo creéis que el uso de Twitter está ayudando a Ai Wiewei durante su arresto domiciliario? ¿Qué otras vías utilizaríais vosotros y vosotras para comunicaros en una situación similar?

Claves para el profesorado

Tener un puñado de buenos amigos y amigas es el bien máspreciado de la vida. Compartes sentimientos, pesares y alegrías, como no lo harías con otras personas. Quizá ni siquiera con la familia, que te viene impuesta. A los amigos y amigas los eliges tú.

Una persona amiga es depositaria de tu confianza absoluta. Por ella harías lo que fuera necesario, con riesgo de tus propios intereses. Obtienes la satisfacción de compartir un abrazo; el apretón de manos; la sonrisa cómplice; la mirada que todo lo dice y los secretos que nos pone en sus manos.



"Free Ai weiwei!" por DeluCarloe,
en Flickr (<http://bit.ly/weiwei-free>)



"Berlin Wall" por Natalie Maynor
en Flickr (<http://bit.ly/berlin-muro>)

Nos acerca a una forma de amor, que engrandece nuestra condición humana. Son cualidades que no se pueden encontrar en la red, porque se sitúan en un plano de relación personal e individual, imposible de vivir en ella.

Así como se dan diversos grados de amistad que se establecen en distintos espacios (laborales, lúdicos o de compromisos) los contactos en la red social nos proporcionan una gran posibilidad de superar nuestro individualismo y compartir ideas, conocimientos e intereses, que se aproximan a un grado de empatía, susceptible de fortalecerse como una amistad.

La amistad requiere que se alimente con cierta constancia. En la red, encontrar una comunidad de intereses y participar en ella significa multiplicar tus posibilidades sociales y de influencia. Intervenir en la red quiere decir compartir, interactuar y sumarse a aquellos proyectos que dignifiquen la condición humana y consoliden la propia red más en la defensa de esta dignidad que en su menoscabo.

Participar en una sociedad universal y poder acercarnos a otras personas y culturas sin límites es una revolución que modifica nuestra forma de ver el mundo y a nosotras y nosotros mismos. A la vez que aumentamos los espacios en los que integramos, colaborar y enriquecernos, multiplicaremos nuestros contactos, tanto personales, como sociales y hasta institucionales. Un comportamiento ético nos llevará inexcusablemente a no hacer con esas relaciones lo que no haríamos con un amigo o amiga.

Caso 5. Identidad y reputación

Investigad sobre el caso reciente de la concejala Olvido Hormigos y explicad brevemente lo sucedido en una entrada en el blog. Después, leed el siguiente artículo.

- “Olvido Hormigos dice que castigar casos como el suyo es “un paso importante”. <http://bit.ly/olvido-caso>

Responded a las siguientes preguntas mediante la elaboración de una entrada en el blog:

- ¿De qué acto y violación de sus derechos ha sido víctima la concejala Olvido Hormigos?
- ¿Qué añade que la protagonista sea una mujer?
- Investigad el concepto “derecho al olvido en Internet” y comentadlo.
- ¿Cómo controláis vosotros y vosotras vuestra identidad digital? ¿Cómo preserváis la de vuestros contactos?

Claves para el profesorado

El artículo 12º de la Declaración Universal de los Derechos Humanos señala que nadie será objeto de injerencias arbitrarias en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia; ni de ataques a su honra o a su reputación. Toda persona tiene derecho a la protección de la ley contra tales intromisiones o ataques.

Estos derechos también son exigibles en la sociedad red y como tales deben ser respetados. La construcción de una identidad digital se construye con la utilización que hacemos de Internet. Las páginas que visitamos, los contenidos que generamos y la actividad que tenemos en las redes sociales generan paso a paso nuestro perfil, sobre el que no tenemos un control total.

Nuestra reputación - positiva, negativa o neutra - depende de esta identidad *online*, en la que se nos percibe de una manera determinada. La diferencia es que mientras fuera de Internet todo quedaba en un espacio más reducido, ahora tiene una difusión masiva y en ocasiones malintencionada.

Nunca como actualmente ha corrido más riesgo el derecho a la intimidad. Ha tenido más resonancia una equivocación y ha sido más difícil enmendarla. Su permanencia implica que cada vez más se reclame el derecho al olvido.⁷





Si esto ocurre en un plano individual, los prejuicios y ataques contra colectivos sociales han trasladado a Internet la parte más ruin del ser humano en manifestaciones xenófobas, homófobas y machistas.

Enmendarlo también está en las posibilidades que tiene nuestra presencia en la red. Desde el ejercicio de responsabilidad en su manejo y, sobre todo, mediante la perspectiva de los Derechos Humanos, que afirma “todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona”⁸. Así, la identidad digital es un instrumento para combatir y desacreditar aquellas conductas que transgreden los derechos de personas y colectivos, y en caso de convertirse en delito, perseguirlo.

⁸ Artículo 3º de la Declaración Universal de los Derechos Humanos. París. 1948.

Actividad 04. De las redes sociales a las redes sociables. ¿Cómo las usas tú?

- * **Descripción de la actividad:** proponemos trabajar tres temas: la privacidad, la socialización y la sociabilidad en las redes sociales. El propósito es reflexionar sobre estos aspectos, sus ventajas y sus riesgos, mediante el trabajo en grupo. Finalmente, las actividades quedarán reflejadas en el blog, para su debate posterior.
- * **Duración:** 3 sesiones de 50 minutos.
- * **Dinámica:** Grupal. El profesorado asignará un tema de análisis a cada grupo.
- * **Desarrollo de la actividad:** seguid las instrucciones marcadas en el caso de análisis asignado y responded por grupos, escribiendo como entrada en el blog un breve artículo que responda a las preguntas que planteamos en él. Asignadle la categoría 'Actividad 4'. Recordad que se puede utilizar el traductor de Google (<http://translate.google.com>) para las informaciones en inglés. Además, si navegáis con Google Chrome tendréis la opción de traducir automáticamente el documento sin salir de él. Una vez editada la entrada, podéis aplicarle las etiquetas temáticas ("tags") que creáis oportunas. Posteriormente, leed las entradas de vuestros compañeros/as y haced un comentario sobre su artículo.
- * **Material necesario:** Sala de informática con internet para el trabajo de investigación. Claves para el profesorado.



Caso 1. ¿Qué tipo de información privada compartimos en las redes sociales?

Responded individualmente a la siguiente encuesta:

- Enlace a la encuesta on – line: <http://bit.ly/encuesta-redes>

Imprimidla y pasadla a la clase. Recopilad los datos y realizad una comparativa con los de las siguientes imágenes. Responded a las siguientes cuestiones en una nueva entrada del blog:

- ¿Sois conscientes de que compartís toda esa información privada?
- Localizad las opciones de privacidad en la red social que utilizéis. ¿Qué elección teníais hasta ahora? Ahora que las habéis encontrado, ¿estáis de acuerdo con las que habíais seleccionado? ¿Habíais buscado alguna vez esta configuración?
- Investigad por la red y responded, ¿para qué creéis que se recopilan estos datos? ¿Qué usos piensas que les pueden dar?
- ¿Qué riesgos crees que puede tener compartir estos datos privados?

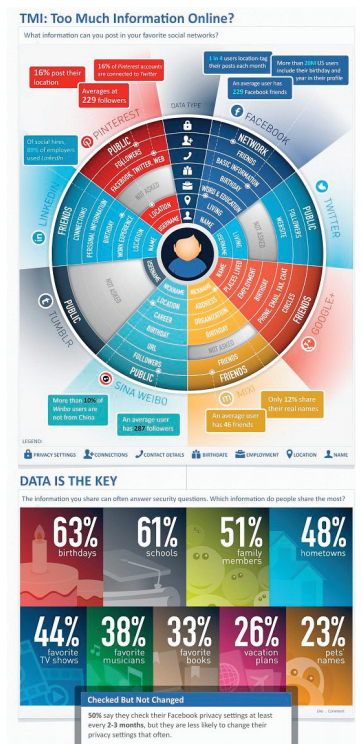
Claves para el profesorado:

¿Qué información privada compartimos en las redes?

Este texto nos ofrece algunas peculiaridades de los datos personales que aparecen en las redes sociales:

“Fotos de lo que comemos en Instagram, *check-in* donde nos encontramos en Foursquare, opiniones sobre lo que acabamos de ver en Twitter, fotos de nuestra familia en Facebook... Hemos llegado a un punto en el que en muchos casos pueden seguirse todas nuestras vidas a través de lo que publicamos en la red. En muchos casos lo hacemos por inercia, sin pensar y sin valorar si existen riesgos o no. La infografía que aportamos propone indagar qué tipo de información recoge la red social en la que nos encontramos. Por ejemplo, hasta hace bien poco nuestro cumpleaños figuraba obligatoriamente en Facebook, pero en otras redes como Tumblr o Pinterest nunca se nos pregunta. Curiosamente, ésta es la información que más se comparte por los usuarios y usuarias (63%), seguida de la escuela a la que se ha asistido (51%) o los nombres de otros familiares (51%). Es imprescindible saber qué datos exactos recopila cada red social, el método que utilizan para ello y para qué utilizan esta información”.

Fuente: María González en Genbeta Social Media. ‘¿Compartimos demasiado en las redes sociales?, la infografía de la semana’.



- Disponible en: <http://bit.ly/genbeta-socialmedia>

¿Qué riesgos tiene compartir esta información?

Sabemos que Twitter, Facebook y Google obtienen, por ejemplo, datos de la posición del dispositivo en el que se utiliza la cuenta, con la finalidad de ofrecer servicios de geolocalización. Igual sucede con Pinterest. No podemos infravalorar los problemas que puede ocasionar que compartamos nuestra información privada en la red. ¿Cuáles son algunas de esas consecuencias?

Ingeniería social:

Los datos de perfil pueden utilizarse para planes de ingeniería social. Es una de las metodologías de ataque más utilizadas debido a la gran eficacia conseguida a base del engañar a la persona usuaria. Según los datos, los cibercriminales preparan sus planes dos semanas antes de los grandes eventos. En ocasiones, han llegado a planificar sus delitos tres horas antes de actuar.

Robo y suplantación de la identidad:

Los cibercriminales pueden usar los datos privados para robar y suplantar la identidad digital. El 30% de las personas conoce a alguien a quien que le han robado sus datos. El 13% han sido víctimas de esta situación.

Ciberacoso:

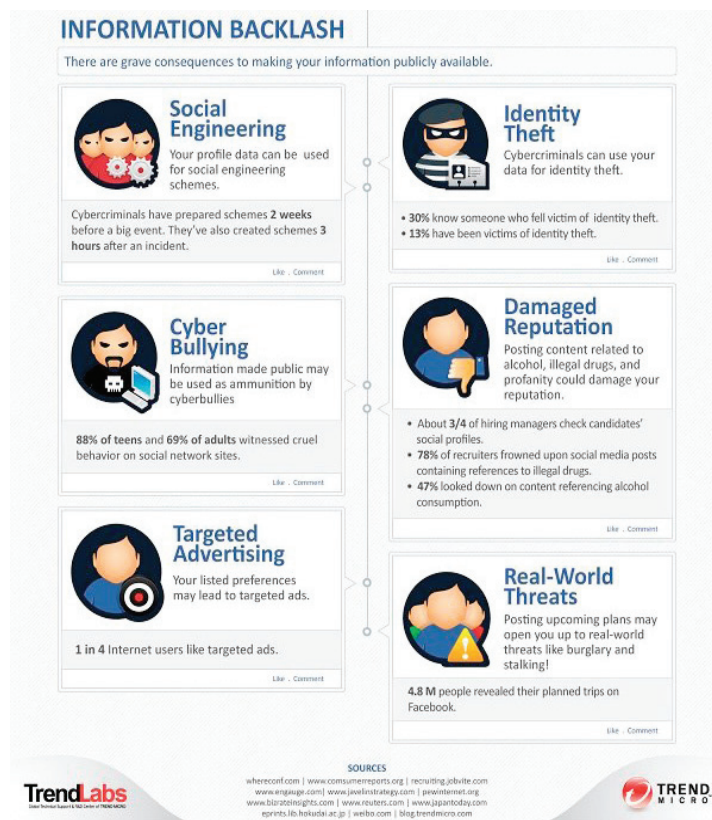
La información privada publicada es munición para los ciberacosadores. El 88% de los y las adolescentes y el 69% de las personas adultas han sido testigos de comportamientos crueles en la red.

Daños en la reputación:

Postear contenido relacionado con alcohol, drogas ilegales y con palabrotas puede dañar la reputación. Tres cuartas partes de los empleadores consultan los perfiles de las personas candidatas en Internet. El 78% de los reclutadores ve mal dejar mensajes en las redes sociales relacionados con drogas ilegales. El 47% ha bloqueado contenido relacionado con el consumo de alcohol.

Publicidad personalizada:

Las preferencias que mencionamos en las redes sociales pueden servir para la publicidad personalizada. A una de cada cuatro personas no le molesta.



Robos en la vida off-line:

Publicar eventos o planes próximos pueden acarrear peligros del mundo *offline*, como son los robos o el acoso. En alguna ocasión, 4,5 millones de personas han revelado sus planes de viaje.

Fuente: Trend Micro <http://www.trendmicro.co.uk/>. Vía GenBeta Social Media <http://bit.ly/genbeta-socialmedia>

Caso 2. Pérdida de la privacidad en las redes sociales. ¿Para qué? Riesgos y ventajas.

Leed el siguiente artículo:

- “Facebook escanea tus chats para actividad criminal”.
<http://mashable.com/2012/07/12/facebook-scanning-chats/>.

Recordad que se puede utilizar el traductor de Google (<http://translate.google.com>). Además, si navegáis con Google Chrome os dará la opción de traducir automáticamente el documento sin salir de él.

Responded a la siguiente pregunta y resolved el siguiente caso, mediante la elaboración de una entrada en el blog:

- ¿Aceptaríais esta violación de vuestra intimidad si se trata de resolver un posible delito? Valorad y razonad vuestra respuesta con argumentos a favor y en contra.
- Imaginad que sois un investigador/a de un posible acto criminal. Contad qué pasos daríais para iniciar una investigación a través de las redes sociales.
- ¿Debe estar regulado este tipo de intervenciones? ¿Cómo? ¿Hasta dónde? ¿Por quiénes?

Claves para el profesorado:

El autor del artículo que os proponemos leer explica el proceso de investigación, a través de las redes sociales, de posibles delincuentes y nos plantea el dilema: ¿pérdida de la privacidad o beneficio para la comunidad?



Caso 3. De la socialización a la sociabilización. ¿Están las redes sociales convirtiéndonos en seres menos sociales?

Acceded a la siguiente plataforma para que os realice un infográfico a partir de vuestro perfil en la red social que seleccionéis.:

- Intel – What about me

<http://www.intel.com/content/www/us/en/what-about-me/what-about-me.html>

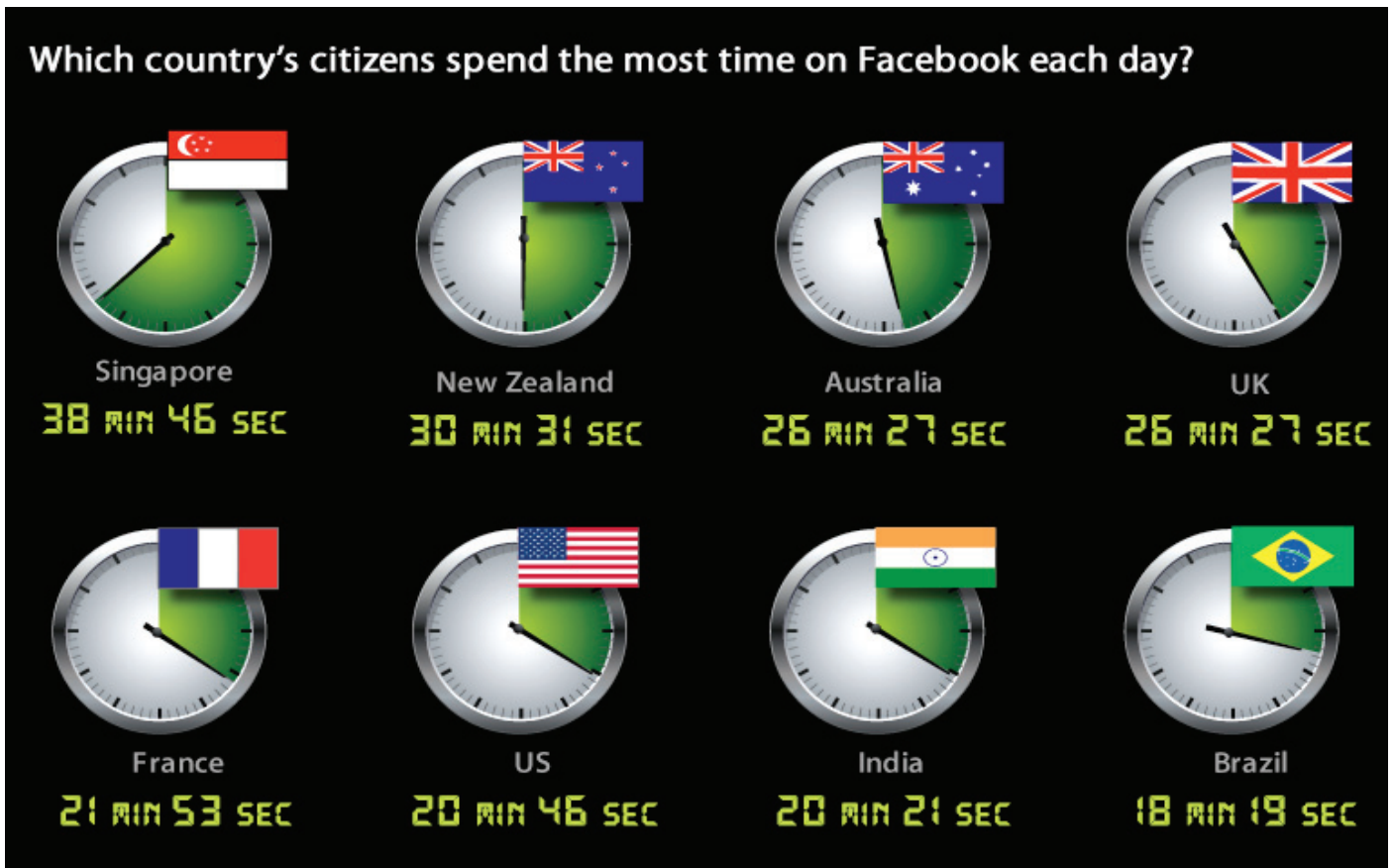
Al hacer click en “Save”, se os descargará la imagen del infográfico creado. Recopilad todas las imágenes de las personas del grupo e incorporadlas en una nueva entrada en el blog. Ahora responded a las siguientes preguntas en la misma entrada. No olvidéis asignarle la categoría “Actividad 4”.

- Los temas de los que posteas en Facebook, ¿reflejan tus gustos reales?
- De los amigos o amigas que aparecen como los más conectados a tu perfil, ¿puedes decir que son con los que tienes más relación en la vida offline?
- Aporta la estadística que sale sobre cuánta información posteas, cuánta compartes de tus otros contactos y cuánto sigues (like o comentarios). ¿Crees que participas de las conversaciones y temas de tus contactos?
- ¿Participar en las redes sociales os ha servido para contactar cara a cara con esas amistades? ¿Se ha ampliado tu relación con ellas? ¿Y con otras amistades?
- Tener información relevante de un contacto en las redes sociales, ¿te ha servido para conocerle mejor: sus problemas, aficiones, opiniones inquietudes...?
- En vuestro contacto, ¿habéis podido entablar una relación en la que apoyaros mutuamente en caso necesario?

Claves para el profesorado:

Alejandro Duarte¹ subraya que las redes sociales nos permiten continuar la relación con antiguas amistades, familiares y personas con las que trabajamos en su día. Además, con Facebook o Twitter hemos podido establecer nuevas amistades y contactos profesionales. No obstante, la utilización de las redes sociales no sustituye las relaciones presenciales. Se trata de “socializar, en el mundo real y virtual” sin que nos olvidemos de “interactuar con las personas en el mundo 1.0”.

¹ ‘¿Están las redes sociales convirtiéndonos en seres menos sociales? Infografía’. Artículo disponible en <http://www.genbetasocialmedia.com/otros/estan-las-redes-sociales-convirtiendonos-en-seres-menos-sociales-infografia>



Según la infografía que mostramos, “el 39% de los usuarios de las redes pasa más tiempo socializando a través de estos canales que con otras personas cara a cara”. Diariamente los usuarios y usuarias de Facebook pasan conectados en esta red alrededor de 10.500 millones de minutos. Estas cifras nos pueden provocar inquietud e inmediatamente nos surge la pregunta: ¿las redes sociales provocan que las personas seamos menos sociables?

Sin embargo, según comprobamos en “El Caparazón” de Dolors Reig, un reciente estudio de The Pew Research Center’s Internet & American Life Project, menciona que “la confianza, la tolerancia, el apoyo social y la implicación social y comunitaria” aumentan gracias a “la hiperconectividad social que vivimos”.

Resumimos la información que nos aportan:

Las redes sociales y nuestras vidas

En Estados Unidos el 79% de las personas adultas usan Internet, de ellas un 56% son mujeres. Cerca de la mitad actúan al menos en un “sitio de las redes sociales (SNS, SRRSS) el doble que en 2008. La edad media es de 35 años, con tendencia al envejecimiento.

Confianza, relaciones más profundas y mayor apoyo social

La persona que utiliza Internet tiene el doble de confianza que el resto y es todavía mayor entre quienes usan Facebook, donde sólo “el 7% de los contactos son desconocidos, gente que nunca se ha conocido en persona”. De ellos, el 3% se ha relacionado una sólo vez. “El resto son amigos de amigos que no son relaciones activas sino lazos dormidos que pueden, en algún momento en el tiempo, convertirse en valiosas fuentes de información.”

Una persona estadounidense media tiene 2 contactos con los que trata temas importantes. El porcentaje ha subido algo desde 2008. Facebook es más cercano, si se utiliza varias veces al día: un 9% más en comparación respecto a otros usos de Internet.

El apoyo social, profesional y emocional son funciones evidentes de las redes sociales. Varios estudios apuntan que, en una escala de 100, las puntuaciones son de 75: 75/100 en soporte emocional (recibir consejos, por ejemplo), 76/100 en compañía, (pasar tiempo juntos) y 75/100 instrumental (ayuda en caso de permanecer en la cama por enfermedad).

“Las personas usuarias de Internet puntúan 3 puntos más alto en soporte en total; 4 puntos más en soporte instrumental y 6 puntos más en compañía.” De nuevo Facebook se sitúa al frente, cuando se usa varias veces al día: “5 puntos por encima en soporte emocional, 5 en compañía, que otras personas usuarias con similares características demográficas.” También la ayuda adicional equivale a la mitad del soporte total percibido. debido a que están casadas o viven con alguien.

Los contactos sociales cercanos aumentan en los sitios de redes sociales

La “e-conexión” se vive como realidad y crece: ahora el 40% de los contactos cercanos *offline* “se ha trasladado a las redes sociales virtuales”. En 2008 fue del 29%.

- Fuente: El Caparazón. ‘De utopías a evidencias: confiados, conectados, implicados en unas redes cada vez más sociables’. Disponible en: <http://www.dreig.eu/caparazon/2011/06/20/redes-sociables/>
- Estudio de The Pew Research Center’s Internet & American Life Project disponible en: <http://bit.ly/informe-pew>



un proyecto de



con la financiación de



colabora



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE ASUNTOS EXTERIORES
Y DE COOPERACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE POLÍTICA EXTERIOR Y
ASUNTOS MULTILATERALES,
GLOBALES Y DE SEGURIDAD

OFICINA
DE DERECHOS HUMANOS