

VÍDEO CREACIÓN: (LLÁMESE VÍDEO EXPERIMENTAL Ó VÍDEO ARTE)

COMO GENERADOR DE APRENDIZAJE

PAOLA ANDREA GONZÁLEZ LOZADA

ADRIANA RODRÍGUEZ CARMONA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DE OCCIDENTE

DIVISIÓN DE COMUNICACIÓN SOCIAL

PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL-PERIODISMO

SANTIAGO DE CALI

2000

VÍDEO CREACIÓN: (LLÁMESE VÍDEO EXPERIMENTAL Ó VÍDEO ARTE)

COMO GENERADOR DE APRENDIZAJE

PAOLA ANDREA GONZÁLEZ LOZADA

ADRIANA RODRÍGUEZ CARMONA

Trabajo de grado presentado como requisito para  
optar al título de Comunicador Social- Periodista

Director: JAIME LÓPEZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DE OCCIDENTE

DIVISIÓN DE COMUNICACIÓN SOCIAL

PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL-PERIODISMO

SANTIAGO DE CALI

2000

## NOTA DE ACEPTACIÓN

Trabajo de grado aprobado por el  
Director asignado por la División,  
en el cumplimiento de los  
requisitos exigidos para otorgar el  
título de Comunicador Social -  
Periodista

JAIME LÓPEZ OSORNO

DIRECTOR

SONIA CADENA

Vo. Bo. ASESOR METODOLÓGICO

Cali, Julio 25 de 2000

Ciudad, Fecha

## DEDICATORIA

A nuestros padres Jairo Rodrigo González, Marlene Lozada de González, Campo Elías Rodríguez y Mercedes.

Y a la familia: William, Yolanda, Carolina, Alejandro; Martha, Cris y Ricardo; Wilson y Gabriela; Wilmar y Rubén Elías, cuyo apoyo y confianza hicieron posible la realización de este trabajo y el cumplimiento de una gran meta.

En la memoria de Wilmar, por entregarnos su alma.

**AGRADECIMIENTOS**

A Lucero Rodríguez, Adriana Mercedes Marín, Jaime López,  
familia González y eternamente a Ab.

## TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	8
INTRODUCCIÓN	11
1. OBJETIVOS	14
1.1 OBJETIVO GENERAL	14
1.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	14
2. METODOLOGÍA	15
3. HACIA UNA DEFINICIÓN DEL VÍDEO CREACIÓN, VÍDEO ARTE Y VÍDEO EXPERIMENTAL	19
3.1 ANTECEDENTES	19
3.2 ORIGEN	25
3.3 CONCEPTO	29
3.4 CARACTERÍSTICAS	33
3.4.1 Aspectos Técnicos	34
3.4.2 Categorías Formales de Video Creación	37
4. VÍDEO CREACIÓN Y SU SENTIDO	39
4.1 RELACIÓN CON EL CINE Y LA TELEVISIÓN	39
4.2 IDENTIDAD	43
4.3 TENDENCIAS Y MOVIMIENTOS	49
4.4 ACERCAMIENTO SEMIÓTICO AL VÍDEO CREACIÓN	53
5. VALIDEZ DEL VIDEO CREACIÓN COMO ALTERNATIVA DE EDUCACIÓN	57
5.1 DE LA COMUNICACIÓN A LA EDUCACIÓN	61
5.2 LA ESCUELA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	65
5.3 EL TEXTO DE LA IMAGEN FRENTE A LO VERBAL Y ESCRITO	68
5.3.1 Rechazo de la Imagen por Tradición	69
5.3.2 Nueva Expresión Nueva Estructura de Pensamiento	70
6. PROPUESTA DE INCLUSIÓN DEL VÍDEO CREACIÓN A ESCUELAS DE COMUNICACIÓN, ARTE Y AFINES	76
6.1 DIAGNÓSTICO	78
6.2 PROCESO Y METODOLOGÍA	88
6.3 APLICACIÓN A MODELOS DE APRENDIZAJE	98
7. CONCLUSIONES	104
GLOSARIO	106
BIBLIOGRAFÍA	108

## LISTA DE TABLAS

TABLA 1 Reseña De la Evolución de la Imagen	Pág. 23
TABLA 2 Porcentajes de Retención Mnemónica	81

## RESUMEN

El explorar las posibilidades pedagógicas del video de creación en los procesos de aprendizaje, se plantea en este trabajo como la búsqueda que todos los días debe afrontar la educación en Colombia y el mundo.

A través de estas paginas se realiza un recorrido histórico por los inicios del video de creación, antecedentes del vídeo, desde sus generalidades, a la particular aplicación conocida como vídeo creación, y su posición actual.

Se estudia la posibilidad de la alternativa del vídeo creación como herramienta para el proceso de aprendizaje, bien sea, del estudiante de comunicación social, así como de todos aquellos estudiantes que se encuentren interesados en este campo.

El vídeo posee los elementos conceptuales y técnicos para los fines propuestos por los programas académicos, aportando lo



innovador de este medio, que permite explorar la imaginación del estudiante, renovando así las pedagogías, que se ven agotadas ante las inquietudes de los estudiantes.

Además, otra posibilidad que plantea el uso del vídeo de creación a nivel educativo es la de ser una herramienta ideal de investigación personal y colectiva de nuevos lenguajes, de nuevas asociaciones enriquecedoras sobre la imagen y el sonido sobre lo plano y lo tridimensional.

Plantea nuevas relaciones entre el espectador y el trabajo audiovisual por que el vídeo de creación se encargó hace ya más de 30 años de desmitificar y desacralizar el aparato del televisor y romperlo muchas veces en mil pedazos para que las imágenes se dispersaran en el aire que respiramos; y terminemos muchas veces enfrentados no ya a un altar hecho con un televisor: porcelanas, flores e individuales, sino con una escultura o una instalación que rompe todos los esquemas convencionales y obliga a que cada uno de los espectadores saque su interpretación personal y se cumpla esa frase de Octavio Paz que dice, más o menos, que el valor de una obra de arte esta en su capacidad de significar inagotablemente.

Las posibilidades de los procesos de educación son múltiples e infinitas, además si se tiene en cuenta que la educación en última instancia es un asunto personal, pues quien si no el individuo es quien en última instancia determina su grado de educación o cultura y entendiendo por cultura aquí, no la suma de datos fríos o de letras muertas, sino la actitud del individuo ante el mundo, sus posiciones multifaséticas que le dan contraste a la vida y lo hacen usufructuar la naturaleza en toda su riqueza. En otras palabras, se quiere decir que el resultado de la educación y la cultura debería redundar en felicidad personal y finalmente colectiva. Convirtiendo en estos términos al vídeo de creación, y en particular a esta propuesta de inclusión del video de creación en la educación, como otras tantas modalidades del arte, en un utensilio para practicar la felicidad de auto descubrirnos y descubrir el universo humano.

## INTRODUCCIÓN

Asumir al Vídeo Creación, entendiéndose por este todos los trabajos de vídeo arte y/o experimental, como generador de aprendizaje, es complejo y aún más, sustentarlo desde la Comunicación Social, es una osadía.

Para lograrlo fue necesario recurrir a nuevas teorías que desde distintas disciplinas como la pedagogía, la sicología, la comunicación y las artes plásticas han emprendido la lucha por derrumbar los monolíticos paradigmas pedagógicos, que tienen a la educación colombiana anquilosada y al margen de nuevas tecnologías como los audiovisuales, y especialmente, el vídeo con nuevos lenguajes, como el del vídeo creación.

Se intenta educar a las nuevas generaciones tratando de tapar con un dedo el sol, el astro, el oráculo que es: la imagen. La imagen televisiva, fílmica, la imagen del vídeo clip, del

vídeo arte. Afortunada o infortunadamente esta es la nueva ventana al conocimiento del mundo, por donde se asoman los bachilleres y universitarios, de la que no pueden escapar jóvenes comunicadores y artistas, como 'humanos y consumidores' que son en su mayoría, transformando sus más profundos y arraigados sistemas de percepción y estructuras de pensamiento, de decodificación, de lectura y de aprendizaje.

Inmersos por la fascinación que estos medios generan frente a otros como los escritos, los que sin embargo siendo recursos didácticos imprescindibles, prioritarios y excluyentes de nuevos discursos, nuevos lenguajes, nuevas formas de decir y de mirar por parte de docentes y estudiantes en la educación tradicional.

Este trabajo de tesis no da cuenta de los pasos específicos (A, B y C) a seguir para la incorporación del vídeo creación al aula de clase. A través de esta investigación lo que se hace es sentar bases, que sirva de fundamentación teórica para la construcción de una metodología abierta y flexible, de quien después de leer este trabajo quede convencido de que sí es importante que en las escuelas de Comunicación, Arte y

Afines (por ahora) se considere al vídeo creación como un espacio de experimentación, investigación, creación y conocimiento.

En los dos primeros capítulos se intenta definir algo que se presenta a la escuela como ambiguo y supuestamente sin ningún tipo de categorización. En el segundo capítulo principalmente se busca, de manera interpretativa configurar el sentido que por desidia o simple desinterés se ignora del vídeo creación. Sentido artístico, expresivo, histórico, político, semiótico.

Todo esto para inducir a una justificación desde la pedagogía, idea que se desarrolla en los siguientes dos capítulos. A partir de la crítica a la escuela tradicional que se ha manifestado reacia a los nuevos medios y tecnologías, a aceptar al conceptualismo, y la abstracción visual, como otra forma también válida de conocimiento y además la primera forma de representar el mundo, negada por el histórico miedo que ha manifestado la academia para afrontar y adaptarse al cambio.

## 1. OBJETIVOS

### 1.1 OBJETIVO GENERAL:

- Indagar las posibilidades del vídeo de creación, en la generación de aprendizaje.

### 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Acercarse a una especificación del termino vídeo de creación.
- Buscar alternativas pedagógicas.
- Definir la base teórica de procesos audiovisuales, para elaborar videos de creación.
- Investigar acerca del proceso creativo y los impulsos creadores.

## 2. METODOLOGÍA

La investigación a realizar se puede enmarcar en dos instancias, la **exploratoria** que pretende dar una visión general, de tipo aproximativo, respecto a una determinada realidad. Este tipo de investigación se realiza especialmente cuando el tema elegido ha sido poco explorado y reconocido y cuando aún, sobre él, es difícil formular hipótesis precisas o de cierta generalidad.

Y la **explicativa**, puesto que son aquellos trabajos donde nuestra preocupación se centra en determinar los orígenes o las causas de un determinado conjunto de fenómenos, donde el objetivo es conocer por qué suceden ciertos hechos, a través de la delimitación de las relaciones causales existentes o, al menos, de las condiciones en que ellos se producen. Este es el tipo de investigación que más profundiza en el

conocimiento de la realidad, porque nos explica la razón, el por qué de las cosas, y es por lo tanto más complejo y delicado.<sup>1</sup>

Se considera necesario utilizar el método hermenéutico, debido a su carácter investigativo en donde los pasos a seguir son la recopilación de información (por medio de bibliografía, entrevistas, datos, etc.), que luego servirán de base para la creación de un postulado propio.

---

<sup>1</sup> SABINO, Carlos. El proceso de investigación. Colombia: Cid, 1994. p. 47



METODOLOGIA	FUENTES	TECNICAS	RESULTADO
Fase 1 Revisión Bibliográfica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Libros: "el arte del vídeo" de José Ramón Pérez Ornia. "vídeo Clip"</li> <li>- Documentos: Tomado de: Revista Interacción 1998 Art. Espacio escénico a través de la historia (s. XV al XIX). Pág. 5 Las concepciones de la estética y del arte en la representación visual</li> <li>- Internet: Televisión y videoarte: Pensar contra reloj VIDEOARTE Comisaria: María Pallier, Metrópolis, TVE.</li> </ul>	Fichas con análisis de los textos	<p><b>Capítulo 1</b> Hacia una definición del video de creación, video arte y video experimental.</p> <p><b>Capítulo 2</b> Video creación y su sentido</p>
Consultas y Charlas	Conversaciones con: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Gladis Daza</li> <li>-Jhon Jairo Restrepo</li> <li>-Jorge Navas</li> <li>-Integrantes del grupo Elena</li> </ul>	Entrevista estructurada	
Revisión Bibliográfica y análisis de material audiovisual	Documentos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversatorio de video arte. Viceversa 1996.</li> <li>- Comunicar para educar. Editorial revista interacción.</li> </ul> Vídeo: <ul style="list-style-type: none"> <li>-1 y 2 festival francolatinoamericano de vídeo</li> </ul>	Fichas con análisis de textos e imágenes.	

	<p>arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vídeo arte de Jhon Jairo Restrepo.</li> <li>- Muestra de vídeo arte venezolano. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 Muestra de realizadores colombianos.</li> <li>- Material recopilado en Bellas artes.</li> </ul> </li> </ul>		
<p>Fase 2 Revisión Bibliográfica y elaboración de ensayos que agrupen el concepto de vídeo y pedagogía.</p>	<p>Libros:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La pedagogía experimental.</li> <li>- Teorías constructivistas.</li> <li>- Vídeo y Educación</li> </ul>	Fichas y ensayos.	<p><b>Capítulo 3.</b> Validez del video de creación como alternativa de educación</p>
<p>Fase 3 Aplicación de conceptos a la elaboración de una propuesta</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversatorio con educadores y vídeo artistas.</li> </ul>	<p>Texto propio, que será expuesto para ser corregido.</p>	<p><b>Capítulo 4</b> Propuesta de inclusión del video a escuelas de comunicación, arte y afines.</p>

### 3. HACIA UNA DEFINICIÓN DEL VÍDEO CREACIÓN, VÍDEO ARTE Y VÍDEO EXPERIMENTAL

#### 3.1 ANTECEDENTES

"La imagen electrónica es el penúltimo soporte de la imagen en movimiento, su aparición se sitúa entre el cine y el ordenador"<sup>2</sup>

En la obra *El Arte del Vídeo*, su autor, José Ramón Pérez, hace una detallada introducción a la historia del vídeo experimental, remontándose a los antecedentes más antiguos de la imagen de los Bisontes de la cueva de Altamira al vídeoarte.

En este texto se dice que la imagen *icónica* permite representar por medios simbólicos las percepciones humanas,

---

<sup>2</sup> PÉREZ, José Ramón. *El Arte del Vídeo*. España: Serbal, 1991. p. 10

lo que el hombre ve, pero también lo que piensa, icónicamente, las imágenes mentales, las "endo imágenes".

"El hombre empezó a crear imágenes icónicas en las paredes de las cavernas y según muchos estudiosos, el hombre primitivo aprovechó los contornos de la piedra, las figuras que ya predeterminaban por sus contornos ciertos animales. Para crear esas primeras escenas que no tenían una finalidad estética ni decorativa como suele pensarse hoy día ingenuamente (...)

Antes de que el hombre aprendiese de una forma disciplinada a reproducir aquello que veía, tal y como lo veía - comenzó a utilizar *grafismos* con finalidad *ideogramática* para representar determinados conceptos".<sup>3</sup>

El vídeoarte que surge como el resultado de muchas tendencias y tipos de manifestaciones plásticas, en su mayoría derivadas del *conceptualismo*, y que retomando la idea anterior de la necesidad primera del hombre de plasmar en imágenes su representación mental del mundo, antes de calcar los objetos llamados 'reales', nos lleva a pensar en que podría ser la primera y la última forma de expresión, que surge como una manera de autoconocerse y dar a conocer, la relación con el

---

<sup>3</sup> Ibid. ,p.12

hombre, los otros hombres y la naturaleza de los objetos y las ideas que lo rodean y permanece en un largo proceso histórico de perfeccionamiento técnico material que se aceleró en los últimos 40 años gracias a la vertiginosa evolución de la tecnología que permitió el acceso a una ilimitada gama de herramientas con las cuales había mayores posibilidades abstraer y representar el universo de las ideas.

Todo ello alimentado por una serie de acontecimientos políticos y culturales que avivaron la necesidad de expresión personal y social de una generación excitada por el surgimiento de nuevos y feroces líderes como Lumumba, que emprende la independencia de un continente negro humillado por la esclavitud; Mao y su revolución cultural China, Fidel Castro en Cuba, Ho Chimin en Vietnam y el Che, símbolo romántico de la revolución.

" El *pop* sonaba por todo el mundo. La moda unisexo y la minifalda simbolizaban también la conquista de libertades y de rebeldía contra el puritanismo (...) Las comunas, el consumo de droga y la práctica libre de la sexualidad favorecida por la píldora(...)

El movimiento *hippie* una de las principales manifestaciones de aquella revolución contracultural, del '*gran rechazo*'. Son los años del *flower power*".<sup>4</sup> El *underground* que le sucede y propone sus posiciones más fuertes e incluso agresivas frente a la guerra de Vietnam, los movimientos estudiantiles, las Panteras Negras, la pobreza del Tercer Mundo.

Surge el vídeo militante como un arma de lucha política, democrática y popular y con esta idea, grupos como *Guerrilla Televisión* considerado por teóricos como Eugeni Bonet, Joaquin Dols, Antoni Mercader, Antoni Muntadas como paradigma de una comunicación 'aunque con afanes proselitistas', pero con una voluntad de servicio, de estar a disposición de todos y en todos los lugares, idea que se expande y refleja en el mundo con slogans como el de los alemanes Telewissen: '*Make your own Television*', haz tu propia televisión; '*Your are information*', tú eres la información, de Shamberg y Raindance o la idea de los ingleses TVX '*People's Television*' Televisión del pueblo; movimiento paralelo al de la prensa *underground* y otras manifestaciones alternativistas.

---

<sup>4</sup> Ibid., p.19

También fueron muchos los eventos del desarrollo técnico material que llevaron a la grabación/proyección de imágenes como se conoce actualmente, sería demasiado extenso mencionarlos todos, en el siguiente cuadro se hace una breve reseña cronológica de los eventos más importantes desde la aparición de la Linterna Mágica hasta el Portapack, que originó el medio vídeo:

---

**TABLA 1 Reseña De La Evolución De La Imagen**

---

- **La linterna mágica.** Siglo XVII. Proyección de imágenes amplificadas sobre superficie blanca.
  - **La fotografía instantánea.** Joseph-Niecephore Niepce en 1816, y el daguerrotipo por Louis-Jacques Mandé Daguer 1837 y 1839, cámara oscura, captación estática.
  - **Fonógrafo.** Tomás Alba Edison. Reproducción mecánica de sonidos.
  - **El gramófono y el disco.** Emil Berliner, 1894. Grabación y reproducción en superficie plana.
  - **El cine.** Louis y August Lumière, 1895. Primera posibilidad de captar, reproducir y almacenar una realidad dinámica.
  - **Magnetófono.** AEG alemana, 1935. Sistema de grabación de sonido con cinta.
  - **Tubo catódico.** M. Dieckman, 1906. Reproducción de imagen a distancia. Posibilidad de captar y reproducir una realidad dinámica a través de un procedimiento electrónico.
  - **Iconoscopio.** Vladimir K. Zworykin, 1923. Generación de haz de electrones
-

---

para la exploración de la superficie fotosensible.

- **Disco 78 rpm.** John Logie Baird, 1927. Grabación de imágenes móviles por medios no fotográficos.

- **Transmisión televisiva a distancia.** Congreso del partido demócrata, E.U. 1928.

- John Logie Baird trasmite de Londres a Nueva York y primera demostración **de televisión en color.**

- **Magnetoscopio.** 1953. EU, transmisiones regulares por el **sistema NTSC.**

- 1959. Europa, transmisiones de t.v. en color por sistema francés **SÉCAM.**

- 1963. República Federal de Alemania, nace el sistema de televisión en color **PAL.**

- 1956. Primer video-tape recorder.

- 1957. Uso del vídeo en E.U para grabar shows de Bobe Hope y de Bill Crosby.

-1965. Nam June Paik. Uso individual y con voluntad artística del Portapack.

- 1966. Sony lanza el primer magnetoscopio doméstico de ½ pulgada, con bobina abierta.

- 1967. Sony fabrica el primer video-tape-recorder portátil de ½ pulgada a blanco y negro.

- 1968. Sony lanza el portapack de ½ pulgada.

- 1968. Comercialización de los equipos portátiles de vídeo en E.U.

---



### 3.2 ORIGEN

"El arte del vídeo nace cuando un grupo de autores, vinculados a las vanguardias de los años sesenta, comienza a utilizar la nueva tecnología de la imagen electrónica con fines artísticos en un mundo en que la cultura de la imagen está dominada por la televisión, apenas aparecidos en los mercados los primeros equipos portátiles de vídeo.

(...)El vídeo reivindica, al igual que todas las vanguardias del siglo, la innovación del lenguaje y la experimentación formal, más allá de los convencionalismos dominantes"<sup>5</sup>

El acontecimiento con que se relaciona normalmente el nacimiento del vídeoarte es la extensión del "portapak", equipo ligero, compuesto por una cámara en blanco y negro y un magnetoscopio portátil de bobina abierta (como un magnetófono).

Estos equipos permitieron un acceso a la experimentación audiovisual de personas que hasta entonces se habían mantenido al margen de este campo. Hizo posible un mayor control personal, ya que el equipo de trabajo necesario era

---

<sup>5</sup> Ibid., p.7

mínimo y no eran necesarios grandes conocimientos técnicos para la realización.

Fue el aprovechamiento de las posibilidades del "portapack" y la influencia de teorías como las de Marshall McLuhan, en torno al impacto de la electricidad en la sociedad contemporánea, que con la idea de que *el medio es el mensaje*, llevó a Nam June Paik y a otros artistas que exploraban las posibilidades artísticas del vídeo, a considerar que el vídeo no era un mero soporte, portador neutro de contenidos. La propia naturaleza electrónica del vídeo era su auténtico mensaje. Llevando a Paik a proclamar que el tubo catódico reemplazaría al lienzo.

NAM JUNE PAIK, se conoce como el primero en utilizar la tecnología del vídeo y sus usos creativos. Músico de origen coreano, emprendió la búsqueda de efectos visuales que ya tenían su paralelo en el terreno sonoro, lo que se convirtió en una de las constantes de este artista. Antes incluso de que la Sony comercializara el portapack, el 4 de noviembre del 65 Paik sale por las calles de Nueva York a grabar desde un taxi, grabación considerada histórica por ser el primer

caso de uso individual del vídeo con una clara intención artística.

Paik realizaba procesos en los que se constataba la presencia de un objeto cotidiano para seguidamente alterar su función y apreciación habitual. En el fondo retomaba la subversión de la funcionalidad artística que los *dadaístas* pusieron sobre el tapete. Pero los resultados sobrepasaron las premisas sobre las que se sustentaban.

Él indagaba la relación existente entre un medio y el comportamiento humano consecuente. Al utilizar la tecnología como vestimenta (prolongación de la piel, en su obra *sostén televisivo par escultura viviente*, en el que una mujer toca el violonchelo y utiliza dos monitores de TV como sostén), eliminaba la distancia y forjaba su nueva identidad humano-tecnológica, emparentada con la teoría de los medios como extensión de los sentidos del hombre.

"En nuestros días el hombre ha desarrollado extensiones o prolongaciones para realizar casi todos los actos que antes llevaba a cabo sólo con su cuerpo".<sup>6</sup>

Para Paik la cuestión fundamental en la relación entre arte y técnica no era el desarrollo científico de los medios sino el proceso de humanización de los mismos. La vertiginosa extensión de las tecnologías basadas en la electrónica provocaba la necesidad de una nueva percepción. El individuo se sentía aturdido por el "dolor" que según McLuhan, era propio de la adaptabilidad a los medios: *los nuevos ambientes ocasionan un gran dolor en quien los percibe.*

"Precursor y vanguardista, Paik ha sido apodado el 'George Washington del vídeo' y es significativo el hecho de que sea un músico y no un cineasta o un especialista en la comunicación audiovisual"<sup>7</sup>.

Otras tendencias artísticas se interesaron también en el uso del medio, pero sólo a partir de 1969 es cuando se puede hablar de utilización del vídeo por parte de artistas de todas las tendencias.

---

<sup>6</sup> Hall, E. *The Silent Language*, (citado en Sewpere, P., la Galaxia McLuhan, Barcelona: A.T. E, 1975. p. 82)

<sup>7</sup> FERRÉS, Joan. *El video, Enseñar con el video*. México: G. Gili, 1991. p. 56

"Curiosamente, y contra lo que pudiera pensarse, desde su origen el vídeoarte no atrae de forma especial a cineastas marginales o amateurs, sino a músicos, escultores o poetas de vanguardia que buscan en la tecnología del vídeo un nuevo instrumento de expresión artística"<sup>8</sup>

### 3.3 CONCEPTO

Al hablar del vídeo se hace referencia a un sistema de comunicación audiovisual, magnético o sea, "la manipulación" y/o registro y/o reproducción de sonidos e imágenes por procedimientos magnéticos de forma sincrónica y simultánea. También se puede referir a la señal vídeo como aquello que corresponde a la imagen en una transmisión televisiva, de este modo, la señal vídeo es la información en señal electrónica.

El término "vídeo" se utiliza en relación con múltiples referentes y varias de sus definiciones son dadas como correctas, aún siendo contradictorias entre sí. Una concepción arraigada es la que considera "vídeo" como

---

<sup>8</sup> Ibid., p. 56

sinónimo de "visual", sentido reducido porque limita una tecnología al sentido de la vista, siendo AUDIO-VISUAL. " Tal vez se prima etimológicamente la vista porque es en la grabación electromagnética de la imagen donde radica la novedad de dicha tecnología. En efecto, antes de su invención la única posibilidad de grabación magnética era la grabación de señales acústicas".<sup>9</sup>

Otra definición aplicada a un medio técnico concreto, la cual será tomada en cuenta, es la de que el vídeo consiste en el registro, tratamiento y reproducción sincrónica de imágenes y sonidos en soporte electromagnético o análogo.

Aunque no existe una definición universal de lo que es el vídeo arte se citarán dos definiciones pertinentes, que nos acercan, inicialmente al concepto de vídeo y como el vídeo arte es un asunto, en última instancia, muy personal, José Ramón Pérez dice que: el vocablo Vídeo, primera persona del presente indicativo del verbo en latín *videre* significa: "YO VEO". Aunque hermosa esta definición nos deja vacíos en términos de lenguaje. Lo importante de ella es que J.R. Pérez hace hincapié en la diferencia con la televisión que desde el

---

<sup>9</sup> PÉREZ. Op Cit., p. 19

término mismo es impersonal y pasiva y nos da a entender que el vídeo viene a ser como una manera de "*hacer televisión en primera persona*". Se acerca así a McLuhan que habla de la nueva tecnología como un apéndice del ojo humano. También es rica la definición en cuanto a que asevera que el vídeoarte es una creación activa con respecto a la pasividad de la televisión o dicho de otra manera al "*pasatiempo pasivo*" de la T.V.

Jhon Jairo Restrepo videasta colombiano, por su lado dice que "el vídeoarte es una contranarración electrónica audiovisual, plana o tridimensional". En la experiencia que videastas como Restrepo, han tenido en la enseñanza del campo audiovisual lo han llevado a concluir que: el vídeo arte es por esencia un instrumento ideal para educar y educarse en cuanto a la formación audiovisual, pero que excede lo netamente plano de las pantallas de los televisores; y nos lanza de bruces en el mundo tridimensional de las artes plásticas y al trabajo interdisciplinario con todas las artes restantes sin excepción, haciendo que al igual que en la literatura se pierdan las fronteras y las categorías.

"El vídeoarte ha de entenderse como una tentativa de expresión artística alternativa, aprovechando una prestaciones técnicas y expresivas que sólo el vídeo puede ofrecer.

El vídeoarte es, posiblemente, la primera manifestación histórica en la que el vídeo asume su propia naturaleza expresiva, la primera en la que desmarca de los parámetros expresivos de las tecnologías que le precedieron en el tiempo.

(...) Antoni Muntadas, afirma que "sin duda alguna suprimiría el término vídeo de la expresión vídeo-arte. Soy un artista que utiliza el medio para expresarme, igual que otros artistas utilizan el mármol o el sonido" otros vídeoartistas prefieren el término vídeo creación, por considerar excesivamente elitista la de 'vídeo arte'



### 3.4 CARACTERÍSTICAS

"El vídeo-arte es la apropiación de un lenguaje plástico a un lenguaje técnico moderno como es el vídeo"<sup>10</sup> lo dice Miguel Urrutia realizador colombiano de vídeoarte, citado en la tesis de grado sobre semiótica del vídeo-arte; quien afirma que: una persona que maneja el rigor del vídeo-arte no está buscando una calidad de producción ni un resultado específico, está buscando apropiarse de un medio (una cámara cualquiera), con esto trata de trabajar la plástica, el movimiento, la lírica, trata de encajonar su propia narrativa dentro de este esquema, por lo tanto no necesita los medios de producción avanzados con los que realiza las infografías, por ejemplo.

El vídeo-arte se ha caracterizado desde su origen por la inquietud de romper los hábitos de percepción, institucionalizados por el cine y la televisión, "la ruptura de la unicidad del punto de vista -como ya hacían los pintores *cubistas*-, gracias sobre todo a la yuxtaposición de imágenes mediante el *chroma key*.

---

<sup>10</sup> ARÉVALO, Dora Patricia. Semiótica del vídeo Arte Colombiano. Corporación Universitaria Autónoma de Occidente. P. 22

En esta búsqueda de rupturas perceptivas cabe destacar la creación -mediante generadores de efectos u ordenadores de diseño gráfico- de imágenes abstractas, sin ninguna referencia a la realidad, imágenes que resultan especialmente inquietantes para unos espectadores acostumbrados a referencializar siempre sus experiencias visuales"<sup>11</sup>.

#### **3.4.1 Aspectos Técnicos**

El empleo del material vídeo conlleva a la utilización de un magnetoscopio o grabadora vídeo (VTR). El magnetoscopio es un aparato que graba simultáneamente en una cinta magnética los sonidos y las imágenes. La evolución técnica de los tipos y tamaños de magnetoscopio han hecho posible la llegada del vídeo a muchas partes, incluso donde no hay suministro de energía eléctrica, mediante los magnetoscopios portátiles que se pueden alimentar mediante una batería. Un sistema vídeo tiene tres elementos principales: la cámara, el magnetoscopio y el monitor de televisión.

Vídeo y televisión guardan una evidente relación, compartiendo en gran parte unas mismas bases tecnológicas.

---

<sup>11</sup> FERRÉS. Op Cit., p. 57

Sin embargo, hay que tener en cuenta "vídeo - tape" no es televisión o vídeo no es igual a televisión.

Cualquier sistema que permite almacenar la imagen ya no es televisión porque ésta es la transmisión inmediata y a distancia de imágenes y sonidos sincrónicos por medios físicos y electromagnéticos. Aunque, como habíamos señalado antes, la mayor parte de la programación de cualquier emisora de televisión está constituida por programas previamente registrados en cinta vídeo, este material sólo puede considerarse televisión en la transmisión masiva a distancia.

En la mecánica actual de las televisiones, el "vídeo - tape" (VTR) cumple un importante papel en tanto que tecnología accesoria. La TV hertziana disfruta de un alcance mundial, mientras que la TV por cable se ciñe a unos restringidos límites de uso local, el vídeo reúne ambos extremos, tanto en su faceta de productor de cintas trasladables a cualquier parte, como en la de creador de programas emitibles a través de canales de TV.

El vídeo podría funcionar al margen de la TV, pero también incorporarse y ser absorbido por ella, el límite entre ambos,

se halla en la cantidad de receptores a quienes se dirige. En la opción vídeo puede ser decenas o centenas, sobre todo a nivel de pequeños grupos, y millones o centenas de millares en la televisión. En una sociedad en que las televisiones son multitudinarias, al vídeo solo le cabe la opción minoritaria, no de elites, sino de pequeñas comunidades naturales.

El vídeo, la TV por cable y la TV Hertziana, según Eugeni Bonet, en su libro *En Torno Al Vídeo*, considera que se perfilan como las opciones televisivas básicas del momento, en una función complementaria, mas que de oposición o rivalidad, ya que el vídeo representa la máxima potenciación del receptor y participación, la TV por cable actúa como una postura intermedia entre el control comunitario de los medios de comunicación y su monopolio estatal.

La fabricación en serie del "portapack", la irrupción del vídeo pequeño formato, la comercialización de los equipos portátiles (3/4 y 1/2 pulgada de los magnetoscopios de casete) a finales de los años 70s, representó la llegada del instrumento de respuesta y alternativa, porque desencadena un concepto de trabajo audiovisual diferente a los estudios

profesionales de TV, y porque sitúa al vídeo en el mismo plano de cotidianidad que hace años posee el cine con las cámaras super 8 y las grabaciones de sonido con los magnetófonos o cassetes.

#### 3.4.2 Categorías Formales de Vídeo Creación

Se puede decir que el vídeoarte no corresponde a un tipo determinado de expresión, sino que combina diferentes tendencias artísticas de carácter tanto formal como conceptual, lo cual no permite que lo "encasillen" en un arte específico sino más bien en una "multiplicidad de expresiones artísticas"<sup>12</sup> una definición que ubica al vídeoarte en el sentido más contemporáneo del arte, el de la amplitud y diversidad.

La presentación material del vídeoarte va desde las *vídeo-galerías*, las *vídeo-exposiciones*, las *vídeo-performances*, las *vídeo-instalaciones*, los dispositivos trampa, las instalaciones *multicanal*.

Según Joan Ferrés en su libro *Vídeo, Enseñar vídeo, Enseñar con el Vídeo* las **Vídeo-Esculturas o Vídeo Objetos:** Utilizan

---

<sup>12</sup> Ibid., p.56

el televisor, en una arquitectura tridimensional, como escultura, enfatizando en su carácter de objeto.

**Dispositivos Trampa:** Es un tipo de vídeo escultura que sobretodo, busca sorprender al espectador.

**Instalaciones Multicanal:** Juegan con múltiples programas o monitores, tanto si aparecen uniformados frontalmente en forma de mosaico visual componiendo una imagen múltiple, como si aparecen distribuidos de forma irregular por el espacio, obligando al espectador a establecer su propio orden de visionado.

**Vídeo-Circuitos:** Son instalaciones de circuito cerrado que conectan la cámara con su correspondiente monitor, enfrentando al espectador con su propia imagen en un contexto espacial y ambiental.

#### 4.VÍDEO CREACIÓN Y SU SENTIDO

*Si la fotografía y el cine trajeron una nueva tecnología para la captación y creación de imágenes en movimiento a finales del siglo XIX e introdujeron la noción de modernismo en las artes plásticas, el vídeo es, a finales del siglo XX, la nueva forma artística que altera nuestra manera de mirar el mundo y el arte. El sentido del vídeo está en transformar la tecnología de la imagen electrónica en una forma de arte contemporáneo.*

*(John Hanhardt)*

Conservador del Whitney Museum Of American Art Nueva York

##### 4.1 RELACIÓN CON EL CINE Y LA TELEVISIÓN

El vídeo en su búsqueda de autonomía, especificidad e identidad ha permanecido en un debate abierto sobre su relación u oposición con el cine y con la televisión desde el punto de vista expresivo de la imagen.

Cuando el vídeo surgía como solución técnica a los problemas planteados en T.V, los vídeoartistas se situaban al margen de los medios de comunicación, con una conducta que podría considerarse como apocalíptica.

El vídeo en la euforia de aquellos momentos de la revuelta estudiantil de mayo del 68 en Francia, fue acogido como la "otra televisión", como la negación del centralismo, inmovilismo y control informativo. Se pretendía ignorar a la televisión, y sin embargo, se manifestaban al mismo tiempo ambiciones de cambiarla o de competir con ella.

"La transgresión más evidente del vídeo se centra en la ruptura con la concepción banal y trivial de la televisión y en el no acatamiento de los principios del realismo y de la narración... Se aleja por tanto de los sistemas"<sup>13</sup>.

Opuesto de la utilización del vídeo en televisión, surge en los años 70's una nueva aplicación: el vídeoarte, procedente de expectativas completamente diferentes. No se presenta en

---

<sup>13</sup>PÉREZ, Ramón. Op Cit., p.22



términos de evolución del uso televisivo sino con intención de romper y oponerse a este.

"La necesidad de diferenciarse de la televisión y del cine se traduce - durante los primeros años - en la renuncia a la narratividad, en la ausencia de personajes y de actores en los términos que imparten estos medios"<sup>14</sup>.

También como abierta oposición al lenguaje cinematográfico, algunos prefieren hablar de "videografía" como un lenguaje autónomo, diferente al del cine. Sin embargo, no podemos perder de vista al cine como medio predecesor ya que tiene su propia historia, su propia tradición y su proceso artístico.

Ya que no se puede olvidar que algunas de las características más importantes de las primeras vanguardias del cine de los años veinte reviven en el cine *underground* y experimental de los sesenta e influyen directamente en el desarrollo del **vídeo experimental**.

El medio vídeo, consciente de sus posibilidades y limitaciones puede concebir un lenguaje propio a partir de su actividad experimental, sin que ello signifique que deba

---

<sup>14</sup> Ibid., p. 66

repudiar del cine los elementos que le sean validos, solo por defender una pretendida autonomía.

A finales de los sesenta, creció un especial afán por delimitar los caminos recorridos en cine y TV con el fin de diferenciarlos de las experiencias que se estaban realizando en el vídeo. Se convirtió en una obsesión clarificar la especificidad del vídeo. Hubo que esperar hasta el nacimiento de los videos clips para que una vez desterrado el prejuicio ético de "pureza", pudiera darse la confluencia de cine, TV y vídeo.

El apasionamiento que los vídeoartistas sienten por la tecnología durante esos primeros años, dice Eugeni Bonet, los conduce a analizar, explorar e investigar las posibilidades de la electrónica, descubriendo nuevas perspectivas de expresión. De este modo el vídeo y la TV comienzan un largo y complejo proceso de mutuo acomodamiento.

Se dieron cambios perceptivos en las últimas décadas, puesto que al experimentar con las posibilidades que ofrecía el vídeo, se gestaron tendencias audiovisuales como el vídeo clip, que "fusionó" de alguna forma lo que se estaba haciendo en vídeoarte con la práctica televisiva, dejando a un lado el

esfuerzo de aquellos que intentaron contrarrestar el uso que se le daba a la TV. No realizando una labor en vano, pero si constatando que las aportaciones del vídeoarte han sido relevantes en la medida en que han influido en la publicidad y otros segmentos de la programación televisiva.

#### **4.2 IDENTIDAD**

"Los usos más extendidos del vídeo, son hoy día, la información y el entretenimiento producidos y difundidos especialmente a través de la televisión. Al margen, y en la periferia de estas dos provincias más importantes, aparece el vídeo arte, que nace como una exploración de la naturaleza del vídeo, como forma de creación estética, autónoma específica"<sup>15</sup>.

Las nuevas formas artísticas son asimiladas velozmente dentro de los canales tradicionales. Como contrapartida, se forman sistemas de valores únicamente apreciados a reductos minoritarios, especializados y perpetuando la dicotomía entre sector especializado y sector público.

---

<sup>15</sup> Ibid., p.13

Los artistas del vídeo evitaban la narración, creyendo que las formas del cine y la televisión eran simplemente demasiado preponderantes. Pero a medida que los utilizaban el vídeo adquiría mayor confianza, se realizaron tentativas para desafiar y deconstruir la narración convencional y crear unas alternativas fragmentadas y subversivas.

El vídeo fue considerado, también por artistas como Joan Downey, como una forma apropiada para el tratamiento de la estética y la filosofía.

Bill Viola, uno de los videoartistas más reconocidos en el mundo, en una entrevista donde se le pregunta por el sentido de su obra dice que no busca a Dios ni ofrece visiones proféticas. Sus textos tienen la objetividad de un tecnólogo y la precisión de un científico. Como artista que trabaja con las más modernas tecnologías y conoce sus consecuencias, también experimenta un sentimiento de compromiso hacia el hombre y una responsabilidad frente a los problemas de nuestro tiempo. Su principal preocupación sobre el deterioro ecológico, porque según éste, el individuo sólo podrá desprenderse de la alienación cuando tenga una concepción de su yo como parte del todo.

Pero el **vídeo también debe contener poesía**, como dice Bárbara London conservadora del Museum Of Modern Art de Nueva York "pienso que el vídeo es un medio importante porque es parte del aquí y del ahora, es parte de nuestro paisaje cultural. Estamos rodeados de vídeo por todas partes. Se utiliza en los grandes almacenes, en las terminales de aeropuertos, y también puede utilizarse como obra de arte. Pienso que en este caso debe contener poesía y, como en la poesía deseas mirar la cinta de vídeo una y otra vez, o quieres andar entre la instalación muchas veces. Se dirige a algo que está en un nivel muy profundo. Esto para mí es el arte".<sup>16</sup>

También **la imagen se hace escultura** "frágil y temblorosa del vídeo se funde con los materiales nobles y duros de la escultura y de la arquitectura. Con la vídeoinstalación nace un híbrido, iluminado por la luz electrónica. La imagen de dos dimensiones sale de su espacio interior y se expande hacia el espacio tridimensional, para aportar a la escultura movimiento y tiempo"<sup>17</sup>, a través de las vídeoesculturas, vídeo instalaciones e instalaciones multicanal.

---

<sup>16</sup> PÉREZ, Ramón. Ibid., p. 51.

<sup>17</sup> Ibid., p. 51

El *vídeo puede ser además como la pintura* como lo anuncia Paik en su celebre frase "De la misma manera que el collage ha sustituido al óleo, el tubo de rayos catódicos sustituirá al lienzo". "El versátil sintetizador de televisión en color nos permitirá dar forma al lienzo de la pantalla televisiva con la misma precisión que *Leonardo*, con los mismos colores que *Renoir*, con la misma libertad que *Picasso*, con la misma profundidad que *Mondrian*, con la misma violencia que *Pollok* y con el mismo lirismo que *Jasper Johns*"<sup>18</sup>

Y el vídeoarte también es danza, música y más porque está influido por muchas artes y corrientes como *Fluxus*, el *Pop Art*, el *Land Art*, el *Op Art* (Optical Art) pero con la capacidad de transformarlas, renovarlas.

Constituyéndose en un tipo de arte multidisciplinar muy particular que desde sus inicios se negó a representar miméticamente la realidad como si lo hizo la televisión, fotografía y el cine; rompió con los códigos del naturalismo.

Cambió los procesos de percepción tradicionales más arraigados a la cultura del espectador audiovisual masivo,

---

<sup>18</sup> PÉREZ, Ramón. Ibid., p. 84

redefinió los conceptos de tiempo y espacio. Se apropió de los errores o defectos (imprevistos o provocados) como la imagen lábil, magmática, inestable, de menor definición, los ruidos como feedbacks, dándoles un uso creativo y constituyéndolo en elementos que formaron parte de su identidad deforme o deformadora, de las estructuras más convencionales de representación, aunque como arte tiende a un concepto cada vez más restringido, excluyente y autoexcluyente, otra característica limitada y caprichosa, pero que no es tanto por intención del realizador como por consecuencia del desconocimiento de un arte que cada vez tiende a ser más compleja que casual. El vídeoarte tiene sentido y por tanto cabe dentro del campo de la semiótica, por lo que es posible y necesario considerarlo en un proceso educativo.

En una entrevista que se le hace para televisión, el vídeoartista Bill Viola señala la apreciación del periodista Neil Postman, quien dice que la mayoría de los mensajes de los medios se encuentran, actualmente, en una zona que se sitúa más allá de lo verdadero y lo falso y son impenetrables cuando se trata de establecer su autenticidad a través de los

métodos discursivos lógicos tradicionales. Incluso una educación universitaria es insuficiente.

En Estados Unidos, asesores de medios de Reagan y Bush, como John Deaver y Roger Ailes, han explotado con éxito el hecho de que la población era en gran medida analfabeta en materia de medios de comunicación y estaba mal preparada para percibir correctamente las informaciones difundidas por el medio dominante, la televisión, lo que conlleva unas consecuencias políticas peligrosas para el sistema democrático. Resulta significativo que las aptitudes necesarias para la descodificación correcta de los mensajes políticos y comerciales sean asociativas y que provengan del campo del arte, no de la razón. Todo esto otorga una nueva importancia a las capacidades y conocimiento del artista y al papel de la educación artística en la vida cotidiana.



### 4.3 TENDENCIAS Y MOVIMIENTOS

El vídeo se introduce en el sector artístico en relación con las nuevas tendencias **anti - objeto, arte conceptual**, etc.

Los vídeoartistas estaban vinculados a "nuevos comportamientos artísticos" de los 60's, década que experimenta el tránsito desde la obra objetual a la procesual y conceptual y la irrupción de nuevos movimientos y manifestaciones como el grupo Fluxus, el movimiento Minimal y las corrientes de música electrónica.

Se retoma del **Arte Pop** su repertorio iconográfico y la atención a los productos de la sociedad de consumo, de la publicidad y de los medios de comunicación. El vídeo creación parte del deseo de elevar a condición artística a uno de los mayores símbolos del desarrollo tecnológico y de la sociedad de consumo, el televisor. El vídeo adopta del Pop algunas de sus técnicas de acumulación de lenguajes diferentes (cómic, pintura, medios de información, publicidad y otros signos de comunicación urbana), la seriación y repetición como en las obras de Warhol.

El **Arte Minimal**, el término que se implanta a partir de 1965, es una de las tendencias que mayor peso ha ejercido en la historia de los primeros años del vídeo. Obras de simpleza absoluta, mínimamente complejas, manifiestas, por ejemplo en la ausencia de edición o montaje. Con el Minimal comienza a producirse la desmaterialización del arte, el interés por el proceso, la formación de la obra más que la propia obra terminada.

Del Minimal derivan a finales de los sesenta, el **Conceptualismo** y el **Land Art**, con las que el vídeo comparte la actitud de ruptura con la producción de objetos comerciales. Se realizan trabajos efímeros y perecederos, en grandes espacios naturales.

Algunos principios del conceptualismo los había adelantado desde 1964 el **Arte Op** (Optical Art) y por el arte cinético-lumínico. El Op enfatiza en los efectos visuales, persigue impactar en la percepción, tratando de que su respuesta sea activa, con la utilización de abstracciones y estructuras geométricas, la transformación e interacción entre colores, tramas y formas.

El **Fluxus** impulsa la subversión y comportamientos artísticos más radicales frente a la cultura y un uso social. La principal actividad de Fluxus son las acciones, conciertos o manifestaciones que suelen desarrollarse de forma improvisada, y que a diferencia del Happening, están un poco más distantes del espectador y son menos espectaculares.

Fluxus es posiblemente el movimiento que primero utiliza el vídeo, con una concepción todavía no autónoma sino como recurso al vídeo, como instrumento que puede facilitar los problemas de **De-collage**, que era una técnica muy apropiada de Fluxus y el Happening. El ejemplo más relevante de Europa es Vostell. Por otra parte, en Norteamérica hay una corriente vinculada al Fluxus, pero más preocupada por el problema de las nuevas tecnologías de los *mass media*, como es el caso de Paik.

"*Fluxus* se pone en contra de todo el sistema del arte, de los museos y de su industria multimillonaria. Eramos como Don Quijote y Sancho, unos aguerridos aventureros"<sup>19</sup>. Dice Paik.

---

<sup>19</sup> PÉREZ, Ramón. Op Cit., p.27 citando a Nam June paik

No se puede dejar de hablar de las manifestaciones que influenciaron el vídeo de creación, vídeoarte sin siquiera mencionar a **Marcel Duchamp** quizá quien más ha aportado a los pioneros del vídeo de creación, es precursor además de arte objetual, conceptual, del Pop, de los Happenings y de Fluxus. Sus objetos y esculturas anticipan, por otra parte, los *ensamblajes*, ambientes e instalaciones.

Duchamp se apropia de realidades no artísticas, selecciona y propone un urinario como obra de arte y afirma que ha encontrado un nuevo pensamiento para ese objeto bautizado como *Fuente (1917)*. Su actitud dadaísta anti arte se plasmará en esa necesidad de acercar el arte a la realidad, en la provocación satírica formulada al enajenar y recontextualizar un objeto. Duchamp en la plástica y **John Cage** en la música son los principales referentes de Fluxus.

Cage aplicó los principios de Duchamp a la expresión musical, al encontrar ambientes y fuentes de sonidos encontrados, al modificar las instrumentaciones convencionales. Desde la estética musical de Cage, a la consideración de la imagen electrónica como materia sólo había un paso. El que dan Paik y Vostell, que coinciden en considerar el "ruido" como

principio de belleza. La destrucción, la descontextualización del objeto y de la imagen, la creación anti-arte es un paso previo para construir nueva realidad y para cambiar radicalmente las relaciones entre artistas, obra y espectador.

#### **4.4 ACERCAMIENTO SEMIÓTICO**

Si es posible hallar el sentido desde el punto de vista semiótico y lingüístico del vídeo arte, se puede sustentar retomando varias ideas de uno de los semiólogos más importantes Umberto Eco, quien con sus teorías y conceptos acerca del signo, contribuye a darle ubicación al vídeo arte que lejos de ser una imagen que gravita en el espacio sin precedente ni procedente, un punto que se origina y finaliza en el vacío, corresponde al mundo del texto, que como producto de una cultura genera procesos de significación.

A pesar de la posición subjetiva e individualista que caracteriza al vídeoartista, a su producto y en general a las producciones artísticas de este siglo, el vídeo-arte no deja de ser una realización humana que se ha dado a conocer para

ser socializada y por este motivo cabe dentro de lo que se denomina cultura, que según la semiótica que la estudia como sistema de signos, es necesario ubicar en este contexto al vídeo arte, precisamente porque es un sistema de signos icónicos, manifestación de una cultura donde además, están inmersos los valores de lo ético, lo estético y lo intelectual.

Esta creación humana que busca despertar sensibilidad ante lo audiovisual se inscribe dentro de lo estético y en la teoría semiótica se ubica en el ámbito de los mensajes o textos estéticos. Umberto Eco, dice que algunos signos se utilizan "para suscitar una atención sobre la manera cómo se utilizan los propios signos, al margen de las reglas del lenguaje común" <sup>20</sup>

La semiótica, según Eco, estudia " el universo enorme de las comunicaciones visuales que va desde los sistemas profundamente institucionalizados (diafragmas, código de señales de la circulación etc.), a sectores en los que los especialistas ponen en duda la propia existencia de significación, pero en los que en cualquier caso parecen producirse procesos de comunicación (de la fotografía a la

---

<sup>20</sup> ECO, Umberto. El Signo. Perú: Grijalvo. 1982 p.51

pintura), para elevarlos de nuevo a sistemas cuyo carácter 'cultural' está reconocido (los códigos iconográficos)."<sup>21</sup>

El vídeo arte es un sistema constituido por un conjunto de elementos (imágenes, sonidos, colores, música, palabras, efectos especiales...) organizados con una sintáctica, seleccionados de manera particular para responder a la intención creativa, de su realizador, distinguibles por poseer características diferenciales pero relacionados entre sí, para confirmar la totalidad que permite la significación.

### ***Sistema de Significación***

"Se origina cuando existe una posibilidad establecida por una convención social de generar funciones semióticas el proceso de comunicación se verifica por la existencia de un código y un código es 'un sistema que reúne entidades presentes y entidades ausentes'. Esto lo aclara Eco diciendo que 'cuando una cosa materialmente presente a la percepción del

---

<sup>21</sup> AREVALO, Dora P. Op Cit., p.19. Citando el Tratado General de Semiótica de Umberto Eco, p.41-42

destinatario representa otras cosas a partir de reglas subyacentes, hay significación".<sup>22</sup>

### ***Ambigüedad***

La expresión construye códigos visuales y lingüísticos que no tienen como condición responder a los del espectador.

La ambigüedad es definida por Eco como violación de la norma y hace de vestíbulo para la experiencia estética: cuando en lugar de producir puro desorden, aquella atrae la atención del destinatario y lo coloca en situación de 'excitación interpretativa', el destinatario se ve estimulado a examinar la flexibilidad y la potencialidad del texto que interpreta, así como las del código a que se refiere; como primera aproximación, podríamos decir que existe ambigüedad estética, cuando a una desviación en el plano de la expresión corresponde alguna alteración en el plano del contenido"<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Ibid., p.23

<sup>23</sup> AREVALO, Dora P. Op Cit., p.19. Citando el Tratado General de Semiótica de Umberto Eco, p.41-42



## 5. VALIDEZ DEL VÍDEO CREACIÓN EN LA EDUCACIÓN

Realizadores como el hoy, documentalista, Mauricio Vergara, quien hace varios años trabajó, con el videasta Jorge Navas, vídeo experimental en Cali, considera que hablar de vídeo creación, vídeo experimental, vídeoarte como generador de aprendizaje, a partir de un proceso educativo es "descabellado", porque según él, al vídeoartista no le interesa seguir unas normas o unos parámetros básicos, ni siquiera un lenguaje codificado, lo cual si exige un proceso de comunicación para que el mensaje sea decodificado y entendido, según la intención del enunciador, la cual también debería conocerse o descifrarse, por lo menos a la hora de recepcionar su mensaje.

"El vídeoarte lo que te da es la facilidad, porque es una cosa sencilla, no tiene las ataduras de tener que generar un discurso 'armadísimo' (...) digamos que eso es lo que le da la democracia (...) todo el mundo se siente abrigado, como invitado a eso, pero me parece que es una falacia en el sentido en que vos apretás el botón pero sino enfocás lo que querés, sino lo tenés claro, la persona que lo vea no va a ver exactamente lo que vos querés (...) ahí empieza el aprendizaje de ciertos códigos, porque uno tiene una mirada educada dependiendo de la cultura (...) uno tiene que aprender de la cultura de la que uno viene, para poder expresarse a través de un medio y de la manera más efectiva (...). Si yo registro algo con una cámara la intención es que alguien lo vea, una cosa que potencialmente o yo veré en el futuro o alguien lo verá, porque sino estaría como loco, por qué registrar por registrar y hacer una gran colección de algo que nunca vas a mostrar o que dentro de sí no tenga un sentido, algo útil"<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> Entrevista a Mauricio Vergara, Realizador Audiovisual, Comunicador Social de la Universidad del Valle.

Sin embargo, para otras personas como Jorge Navas, videasta, por su lado, defiende al vídeoarte no sólo como una forma de expresión libre válida, y además decodificable bajo unos parámetros no convencionales que no necesariamente se tienen que ajustar a los esquemas de comunicación aprendidos en la academia, frente a la cual entre otras cosas, se sintió insatisfecho, porque los espacios curriculares no siempre llenaron sus expectativas como realizador.

En búsqueda de nuevas formas de expresión y a raíz del Festival Francolatinoamericano que se realizó en Cali, en el 95, Navas, se motivó por la realización de vídeo que él prefiere llamar *experimental*. Cuando algunos de sus primeros trabajos fueron premiados en varios eventos, la escuela y algunos profesores del área audiovisual con los que tanto había peleado por abrirle un campo más experimental al audiovisual, reconocieron que había otros caminos para la expresión.

Se abrió un espacio en la Escuela de Comunicación de la Universidad del Valle y se inició con un taller que Navas, dirigió, en el cual se presentó una serie de trabajos denominados 'autorretratos'. Los cuales representaban la

mirada que cada uno tenía de sí mismo y del mundo, percepciones personales y ambiguas (como lo es el arte), donde se alcanza a leer distintas formas de pensar, de sentir y de expresar, por su puesto, todas ellas sin embargo, con algo en común una fuerte carga emocional, la cual, en medio de los distintos niveles de dominio de técnica audiovisual, cuyas diferencias entre estudiantes se dejan ver; muestra también, y en general, un alto grado de motivación no sólo a liberarse de la dependencia que impone la Universidad, sino además a explorar autónomamente nuevas y más bellas formas de decir. Hoy, ese experimento es un espacio permanente dentro de la Facultad.

El videasta bogotano Jhon Jairo Restrepo, concluye la idea de considerar al vídeoarte en la escuela diciendo que: el arte de por sí educa y el vídeoarte, como modalidad joven, de por sí educa. Educa el ojo y el oído. En pocas palabras, educa y transforma la percepción del espectador con respecto a los medios audiovisuales y, por ende, su relación con el mundo.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Restrepo, Jhon Jairo. El Vídeo Arte Educativo. Bogotá: Revista Interacción # 12. Cedral. 1996

Una de las ideas más fuertes de Vergara sobre la cual basa su rechazo a considerar el vídeoarte dentro de un sistema educativo, es su ambigüedad en oposición a la claridad y precisión que siempre debe pretender la comunicación. Ante esta posición surge la pregunta: ¿Debe haber un estricto proceso comunicativo para que exista la educación?

### **5.1 LA COMUNICACIÓN A LA EDUCACIÓN**

La educación no se puede reducir al esquema básico de la comunicación, porque dos procesos que podrían manifestarse complementarios, están atravesados por finalidades completamente distintas, especialmente cuando de comunicación de medios masivos se trata. Sin embargo, no se puede ignorar, que "la invasión de los medios masivos vino a sacar la escuela de la escuela", como determina la investigación que la Regional SENA - Cali realizó sobre comunicación educativa y didáctica audiovisual <sup>26</sup>.

La comunicación es definida por la teoría de la información como transmisión de una información por medio de mensajes

---

<sup>26</sup> DEPARTAMENTO DE MEDIOS DIDÁCTICOS DE LA REGIONAL SENA DE CALI. Comunicación Educativa y Didáctica Audiovisual. p.2

mediante un proceso denominado *codificación*, llevado por el emisor mediante un *código* que ambos comparten para que el receptor pueda captar el mensaje mediante otro proceso, llamado *decodificación*. "A lo largo de todo el proceso lo que circula es una *información*, que a su vez es definida por la cantidad de improbabilidad que comparte el mensaje, es decir, que cuanto más improbable y desconocido es su contenido, de esta manera se hace medible la cantidad de información de un mensaje, independientemente de su naturaleza y de su sentido, de su significación (...) la cantidad de información contenida en un mensaje puede ser entonces, medida en términos del tiempo y la energía necesarios para su decodificación"<sup>27</sup>

La comunicación busca la puesta en común, y a través de los medios 'masivos', la homogeneización, porque todos sus contenidos encaminan a una cosa el consumo de modelos de vida, estereotipos, productos. Ideas fijadas gracias a la *redundancia*, la repetición de información ya conocida, lo cual le garantiza mayor efectividad al proceso de comunicación y entra a incidir psicológicamente en el receptor, para el cual, la decodificación se reduce a una

---

<sup>27</sup> Ibid., p.2

simple traducción literal, lo que implica una lectura que no necesariamente requiere la participación de su yo, de su subjetividad.

En ese sentido, según SENA, consumir significa de parte del receptor-consumidor de mensajes, una pasividad radical frente a la actividad que los nuevos modelos de formación exigen de parte del alumno como requisito fundamental del aprendizaje. Ubicando, en este sentido, a la comunicación en el polo opuesto de la educación.

El paradigma de la objetividad no sólo interviene negativamente en los procesos de aprendizaje, además sigue siendo sólo un concepto comunicativo, una idea o mejor, un ideal, al cual tal vez los medios masivos audiovisuales pretendan llegar, pero no es posible, porque la objetividad no es realidad. Ni siquiera en formatos televisivos como el noticiero; en Colombia, particularmente es tan subjetivo como cualquier otro género. Otra cosa es que la realidad no es 'real' la realidad es la visión suya, nuestra y la de otros, frente a lo real, cada una distinta por su puesto.

El vídeo creación no es el campo de la comunicación audiovisual que como los informativos o el documental se jacte por dar cuenta de la 'realidad', pero tampoco es ficción. Es el lenguaje de la representación mental, lo cual sí es 'real' pero lo expresa de otra manera, subjetiva y por lo general, abstracta. En ese sentido y desde el punto de vista de la comunicación, no se puede subestimar al vídeo creación en un proceso educativo por el hecho de que su naturaleza sea diferente de los demás medios audiovisuales, sino puede ser más 'objetiva' por lo menos, por su carácter personal, es una expresión más honesta, porque el vídeo experimental aún no es una industria mediada por intereses políticos y económicos y por lo menos esta obviedad lo hace más afín con el proceso de formación y construcción de pensamientos autónomos, críticos e independientes.



## 5.2 LA ESCUELA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

"En una época marcada por los satélites de telecomunicación y la telemática, la escuela va al ritmo de la máquina de vapor"<sup>28</sup>

¡Motivación para la expresión, hubieran dicho los pedagogos de los años 60! Tal como lo recuerda Jacques Perriault en sus *Mémoires de l'ombre et du son* (Flammarion, 1981), estos son los argumentos utilizados por el conde de Paroy para convencer a la reina Antonieta del interés de la linterna mágica para la educación del heredero del trono. El Delfín jamás conoció los beneficios de aquella linterna, aunque María Antonieta se hubiera convencido de los buenos fundamentos de su utilización. Pero la pedagogía jamás desvió el curso de la historia -¡esto ocurría en 1789!-<sup>29</sup>

Las placas de vidrio pintadas a mano -antecesoras de nuestras diapositivas- que se visualizaban con la linterna mágica, inician la Era de las técnicas audiovisuales en la escuela.

---

<sup>28</sup> JACQUINOT, Geneviève. La Escuela Frente A Las Pantallas. París: E.S. F, 1985 P.13

<sup>29</sup> Ibid., p. 44

Siempre ha existido un doble rechazo de la imagen por parte del pedagogo, por lo que ella tiene que ver con la técnica y con lo imaginario. Con respecto a la técnica los docentes siempre han manifestado su desconfianza, por no decir hostilidad, hacia toda modernización tecnológica, "la radio, el gramófono, el cine, el transistor, la máquina de calcular, la informática, la telemática doméstica, según la investigadora Mariet citada por el francés Jaquinot, siempre relegados a la categoría de artilugios o de máquinas de decerebrar<sup>30</sup>.

Del "cine en la escuela" a la "educación en los medios", pasando por la "expresión mediante la imagen y el sonido", la televisión en circuito cerrado y la teleeducación, las prácticas de vídeo (vídeo reproducción o vídeo creación)... el mundo de la educación está jalonando de "cadáveres no exquisitos", que son las experiencias pedagógicas que se hacen y deshacen con frecuencia a la velocidad de los desfiles de modas, sin que se haya garantizado un real avance teórico o práctico. Esto es responsabilidad de la

---

<sup>30</sup> Ibid., p.10

instrucción educativa que nunca ha sabido o ha podido definir una política audiovisual continuada y concertada<sup>31</sup>.

Las nuevas tecnologías nos afectan a todos en nuestras formas de significar, imaginar y representar en cuanto habitantes de este tiempo que no podemos escapar al contexto simbólico de significaciones que vivimos. Son signos para comprender el proyecto de nuestra época si se analizan sus narrativas, las sensibilidades<sup>32</sup>.

En el plano del aprendizaje podría decirse que necesitamos un Piaget del siglo XXI que observe y experimente con niños de todo el mundo. En efecto la mayor parte de las teorías del aprendizaje han sido elaboradas en el contexto de una sociedad que desconocía el actual desarrollo tecnológico. La enseñanza tradicional (al menos en occidente) se apoya aún en la concepción del conocimiento como acumulación, 'suma' de saberes. Nos está obligando a revertir la perspectiva, a no limitar la mirada a la apariencia del mundo, a no limitar el conocimiento a la información. Esto significa integrar los modelos de proceso de pensamiento representados por estas

---

<sup>31</sup> Ibid., p.45

<sup>32</sup> PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA. Comunicación, Tecnologías, Nuevas Narraciones, Producción y Difusión de Conocimientos. Ponencia de Omar Rincón. P.72

tecnologías 'reflejas': el vídeo, que nos reenvía la imagen de nuestro cuerpo, y la computadora que nos reenvía la imagen de nuestra inteligencia.

La formación pedagógica, en general no tiene en cuenta esta manera de aprender por los medios. La función educativa escapa cada vez más a la escuela, y se observa la aparición de un mercado educativo relacionado con el desarrollo de tecnologías de producción, almacenamiento, transferencia y difusión de informaciones y saberes. En este contexto es urgente reflexionar acerca del estatuto y las finalidades de la escuela, que no puede seguir funcionando con el modelo canónico de la mediación verbal: oral entre maestro y alumno, escrita entre alumno y libro<sup>33</sup>.

### **5.3 EL TEXTO DE LA IMAGEN FRENTE A LO VERBAL Y ESCRITO**

El discurso didáctico, se materializa en algún medio o lenguaje. Tradicionalmente para lo ha hecho en el lenguaje oral y escrito.

#### **5.3.1 Rechazo de la imagen por tradición.**

---

<sup>33</sup> JACQUINOT, Geneviève. Op cit., p. 20

Que el texto escrito se pierde en un mar de imágenes, que los libros dejen de editarse, de leerse y que la cultura de la imagen electrónica, asociada en gran parte a la superficialidad de la televisión, termine con la capacidad de análisis y reflexión del hombre que se encamina hacia el Siglo XXI. Son condenas que dificultan ver las direcciones que asumen los cambios gestados por las tecnologías. Desde la invención de la imprenta se privilegió notablemente la creación de textos escritos para la transmisión de conocimientos durante este tiempo -que fueron siglos- no se dejó de pensar en la imagen, que sin embargo ocupó un lugar secundario en la transmisión de conocimientos. La escritura y la racionalidad se edificaron como templos del saber culminado durante los siglos XVII, XVIII, XIX con obras tan importantes como la Enciclopedia.<sup>34</sup>

El predominio de lo impreso como medio de comunicación ha hecho que el análisis abstracto y racional sea prioritario para la educación y la cultura, especialmente en nuestras sociedades occidentales. El espíritu positivista y el cientificismo de Siglo XIX han contribuido a esa desvalorización de las imágenes.

---

<sup>34</sup> PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA. Ponencia de Carmen Gómez, Op Cit., p.106

"La desconfianza hacia la imagen, el desconocimiento de los procesos que se ponen en marcha en la apropiación de los mensajes audiovisuales, el mito de la buena comunicación como garantía de la calidad del aprendizaje, el enfoque prioritariamente instrumental en toda una tradición de la introducción de las tecnologías en la escuela, la referencia implícita al modo de expresión lingüística que está en la base de las teorías del aprendizaje, todo esto explica, sin lugar a dudas, lo que yo he intentado mostrar, es decir, que la mayor parte del tiempo los medios son considerados como vehículos que se limitan a 'traducir en imágenes' y sobre todo en "sonidos" los contenidos pedagógicos cosificados; y que fueron pocos los que buscamos mediante un verdadero trabajo de escritura (cinematográfica o televisiva o interactiva...), hacer 'aprender de otro modo'"<sup>35</sup>

### **5.3.2 Nueva Expresión Nueva Estructura de Pensamiento**

La semiología, renueva el análisis del contenido, atendiendo a la especificidad del material de la expresión, al considerar que la forma también informa.

Por su parte, el filósofo Gilles Deleuze en un ensayo de taxonomía de las imágenes y de los signos en el cine, confiesa que "los grandes autores le han parecido

---

<sup>35</sup> Op Cit., p. 106

equiparables no sólo a arquitectos o a músicos, sino también a pensadores. Piensan con imágenes-movimiento e imágenes-tiempo en lugar de conceptos”<sup>36</sup>

El realizador ruso Sergei M. Eisenstein decía que el cine opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la inteligencia (...) expresarse audiovisualmente significaría, comunicar las intenciones en el acto mismo de suscitar las emociones.<sup>37</sup>

Lo que Moscovici llamada recientemente la “revolución icónica, fenómeno de epidemia de imágenes significa nuestro lenguaje, nuestras facultades intelectuales y, ¿quién sabe?, hasta nuestra personalidad, van a plegarse a esta situación nueva en la que todo se transforma en figuras, colores y signos en movimiento”, no puede dejar indiferente al mundo de la escuela.<sup>38</sup>

“La imagen a su vez debe repensarse desde una configuración sociotécnica, ella renueva un nuevo paradigma del pensamiento, desempeñándose o estableciendo otros modos de relación entre el orden discursivo (lógico) y el de lo visible (forma). A la tecnología le hace aún falta todo el

---

<sup>36</sup> Ibid., p.35

<sup>37</sup> FERRÉS, Joan. Vídeo y Educación. P.28 Citando a P. Babin y M. McLuhan (1980), p.128

<sup>38</sup> JACQUINOT, Geneviève. Op Cit., p. 37

pensamiento y la práctica que se merece. La idea de este pensamiento visual, originado hace diez años por Arnheim, tiene un gran potencial científico, artístico y pedagógico, aún no explorado".<sup>39</sup>

Pero Jaquinot añade: Arnheim no es el único; ya existe una larga tradición de teorías estéticas que relacionan las ciencias de lo visual y lo auditivo con la historia de las representaciones. Sin embargo, el "pensamiento visual" existe, y Rudolph Arnheim fue uno de los primeros en defenderlo con argumentos convincentes "considero que las operaciones cognitivas designadas con la palabra "pensamiento", lejos de ser patrimonio de procesos mentales que intervienen en un nivel que se encuentra por encima y más allá de la percepción constituyen los ingredientes fundamentales de la percepción misma.

Referido a aquellas operaciones que consisten en explorar activamente, seleccionar, aprehender lo esencial, simplificar, abstraer, analizar y sintetizar, completar, comparar y resolver dificultades, así como también combinar, clasificar y ubicar en un contexto.

---

<sup>39</sup> PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA. Ponencia de Carmen Gómez Mont. Op Cit., p. 108



Al contrario de una opinión comúnmente admitida, la imagen no es más accesible ni más concreta que el lenguaje. El psicólogo cognitivista François Bresson, refiriéndose a recientes investigaciones sobre lectura de las imágenes por parte de niños muy pequeños, muestra claramente que, si bien el reconocimiento de la similitud (imagen-objeto) no requiere ningún aprendizaje y constituye probablemente una capacidad fundamental del hombre, los otros niveles operativos, necesarios para lograr la comprensión de la imagen, se adquieren progresivamente y concluye: 'la imagen no es un sustituto más fácil de comprender ni más atrayente que el lenguaje' <sup>40</sup>

Las imágenes merecen ser enseñadas también porque su lectura nunca es pasiva. Dan lugar a una *actividad psíquica* intensa, hecha de selecciones, de relaciones, no sólo entre elementos de la imagen sino también entre diferentes imágenes (intertextualidad). Cada imagen, sea fotográfica o fílmica, se sitúa en relación con otra que está ausente, que será o que ya fue, tanto, o más, que en relación con la "realidad" que se supone representada por esa imagen.<sup>41</sup>

Los modelos forjados por la psicología piagetiana y pospiagetiana para explicar algunos mecanismos de intelección

---

<sup>40</sup> JACQUINOT, Geneviève. Op Cit., p.34

de lo real, ¿se sostienen frente al desarrollo de representaciones mediante otros "lenguajes" diferentes del verbal? Sí (y está es una hipótesis formulada por psicólogos de la inteligencia, de los que se puede decir que han sufrido mucho o poco la influencia de MacLuhan) los diferentes tipos de medios, imagen, palabra, música, texto impreso, ponen en juego funciones psíquicas diferentes, eso no puede dejar de influir en la psicología del aprendizaje. Ante la proliferación de nuevas situaciones de recepción, de información y de adquisición de conocimientos, tenemos derecho a preguntarnos si lo que conocíamos acerca de las leyes del aprendizaje puede trasponerse tal cual, si los modos de razonamiento, de enunciación, y hasta los modos de pensamiento no se ven profundamente modificados.

La imagen técnica también tiene vínculos con las imágenes mentales, y esto tiene que ver con la resistencia cultural que suscitó. Desde este punto de vista, cabe esperar mucho del movimiento que en los últimos diez años, después de la ola del conductismo, orienta la psicología hacia el estudio de las imágenes mentales. El estudio de las imágenes mentales a partir de ese momento aparece relacionado con un análisis

---

<sup>41</sup> Ibid., p.49

global de la representación cognitiva, y las teorías contemporáneas les confieren un status de representación simbólica.

Finalmente, el psicoanálisis intenta dar cuenta del carácter particular que tiene la imagen en los procesos representacionales, incluyendo dos aspectos de la realidad síquica frecuentemente ignorados o subestimados por la psicología social y la psicología cognitiva: *la afectividad y lo imaginario*. ¿Cómo pueden articularse estructuras que están presentes en el inconsciente con los procesos figurativos que la lectura de imágenes visuales pone en juego? La representación por medio de imágenes es diferente de la imagen del espejo: es un señuelo, un lugar en el que se inscribe el deseo. "Hablar" de una imagen o sobre una imagen, es volcarse hacia el lado de lo explícito, de lo discursivo, aquello que se inviste bajo la forma de los efectos de la pulsión síquica<sup>42</sup>.

---

<sup>42</sup> Ibid., p.35

## 6. PROPUESTA DE INCLUSIÓN DEL VÍDEO CRECIÓN A ESCUELAS DE COMUNICACIÓN, ARTE Y AFINES

"Las Actuales tendencias modernizantes del País en lo económico y sociocultural caracterizadas por la globalización, diversidad, apertura, democratización y descentralización, implica un reto en la creación, apropiación y desarrollo de nuevos valores respecto al conocimiento, la cultura y la escuela, y en particular del quéhacer profesional docente en el aula, la escuela y la sociedad"<sup>43</sup>.

El vídeo-arte o vídeo de creación es un auténtico reto para la escuela que tradicionalmente se ha mostrado muy poco creativa e imaginativa, sólo preocupada por la transmisión de contenidos, y sin interés por desarrollar capacidades de imaginación y de creatividad de sus alumnos<sup>44</sup>.

---

<sup>43</sup> MORA, William Manuel. Modelos de Enseñanza-Aprendizaje y Desarrollo Profesional. Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas, 1994 p.4

<sup>44</sup> FERRÉS. El Vídeo, Enseñar Vídeo, Enseñar con el Vídeo. Op Cit., p.82

Hace varios años el panorama del vídeoarte en Colombia era bastante confuso, además de un grupo de realizadores dispersos, una producción esporádica y atomizada, lejos de constituirse en un movimiento, se dirige a un público curioso pero igualmente desorientado. Esto sumado a las dificultades económicas para el acceso a estudios y equipos, así como canales de difusión.

"Sin embargo, hay otros aspectos comunes muy estimulantes: la implementación del vídeo dentro del currículum de muchas escuelas de arte (el vídeo no es asunto de tecnologías, ante todo es un asunto de 'miradas'); el desplazamiento de fatigosas discusiones ¿Qué es vídeoarte? ¿Qué es lo específico en él? Etc., hacia otros ámbitos de reflexión y de la acción; auge de los canales regionales y oportunidades para nuevos realizadores (...) lugares no tan comunes"<sup>45</sup>

### **6.1 DIAGNÓSTICO**

La práctica pedagógica constituye un espacio de poder y éste poder ha sido jugado de distintas maneras a lo largo de los siglos. Un acercamiento a la historia de los pedagogos nos permitiría reconocer esta lucha entre un poder casi sin límites en manos de la institución y del profesor y un

---

<sup>45</sup> II Festival Francolatinoamericano del vídeo arte 25 oct-21 noviembre/93 Bogotá. P.34

intento de compartir, de abrir el proceso a la participación de los estudiantes.

A partir del ejemplo de la conocida película *La sociedad de los Poetas Muertos*, Daniel Prieto describe una típica situación educativa donde la corriente pasa por las amenazas y el método expositivo frente a una alternativa que ni la institución, ni la sociedad, pueden tolerar.

Elegir el método expositivo es elegir el tedio, la ausencia de creatividad, la alegría de descubrir y comunicarse. El sistema expositivo empobrece al auditorio, es sabido, pero empobrece también al expositor. Una rutina de diez años termina por envejecer cualquier discurso y a cualquier discursero.

El maestro 'aquella figura ejemplar, capaz de despertar la curiosidad de los alumnos por su entorno, ampliando su percepción del mundo a través de la pasión por crear mundos nuevos y la capacidad de formarles el deseo de conocerlos ...' no es muy común en las escuelas y facultades de comunicación, afirma Carlos Cortés (citando a "Maestros, Profesores y

Enseñadores" Signo y Pensamiento, No. 14 enero-junio 1989, Bogotá)<sup>46</sup>

También habla de una revisión que se le hizo a los últimos 20 años de la educación, desde la primaria hasta la universidad. Pudiendo comprobar que por México pasaron prácticamente todas las innovaciones educativas de este siglo, pero las mismas no alcanzaron ni al 10 por ciento de la población. El diagnóstico mostró con claridad un sistema anclado en la clase expositiva.

"Las instituciones escolares malgastan cada día más y más energía para prepara a los alumnos para un mundo que ya no existe"<sup>47</sup> Las generaciones que hoy van a la escuela se acercan más a la realidad a través de los medios, especialmente audiovisuales, que de los contenidos, y planteamientos pedagógicos, métodos de enseñanza que siguen anclados en la escuela del pasado.

Muchos profesores creen establecer un método participativo dando bibliografía a los alumnos y esperando que en clase surjan espontáneamente dudas y preguntas para establecer un debate 'democrático'. Es decir, un sistema tradicional disfrazado de participación, porque de ninguna manera se sale

---

<sup>46</sup> PONTIFICA UNIVERSIDAD JAVERIANA. Op cit., p.151-152. Ponencia de Daniel Prieto

<sup>47</sup> FERRÉS, Joan. Vídeo y Educación. P.19 citando a Mc Luhan

del espacio de las clases o de los textos nimbados de prestigio.

### **El Audiovisual Influye Dentro o Fuera de la Escuela**

Los procesos de aprendizaje de la generación de hoy los está determinando la imagen. El sentido privilegiado de aprendizaje es el de la vista, por lo cual ya es hora de reconocer la importancia del lenguaje audiovisual en los procesos académicos, y el verbalizar acompañado de un hacer es lo que produce una mayor retención de datos por parte de los estudiantes, utilizando modos de enseñanza que incluya lo oral y lo visual, según lo demuestra un estudio realizado por la Oficina de Estudios de la sociedad americana Socondy-Vacuum Oil Co. Studies. (Ver Tabla 2)



---

**TABLA 2 Porcentajes De Retención Mnemónica**


---

**Cómo aprendemos**

1 % mediante el gusto  
 1,5 % mediante el tacto  
 3,5 % mediante el olfato  
 11 % mediante el oído  
 83 % mediante la vista

**Porcentajes de los datos retenidos por los estudiantes**

10 % de lo que leen  
 20 % de lo que escuchan  
 30 % de lo que ven  
 50 % de lo que ven y escuchan  
 79 % de lo que dicen y discuten  
 90 % de lo que dicen y luego realizan

<b>Métodos de enseñanza</b>	<b>Datos retenidos después de 3 horas</b>	<b>Datos retenidos después de 3 días</b>
Solamente oral	70%	10%
Solamente visual	72%	20%
Oral y visual	85%	65%

---

FUENTE: FERRÉS, Joan. Vídeo y Educación p.39

**Posibilidades**

El uso de herramientas audiovisuales, se hace cada día más necesario, no sólo como método de información, sino como método creativo que permite una construcción desde lo conceptual a lo práctico, para desarrollar habilidades en los individuos que los adopten (alumnos, docentes, profesionales, etc.).

Una posibilidad que plantea el uso del vídeo creación en la educación es la de ser una herramienta de investigación personal y colectiva de nuevos lenguajes, de nuevas asociaciones enriquecedoras sobre la imagen y el sonido sobre lo plano y lo tridimensional.

Las alternativas de los procesos de educación pueden llegar a ser múltiples e infinitas, además si se tiene en cuenta que la educación en última instancia es un asunto personal y que el resultado de la educación y la cultura debería redundar en felicidad personal y finalmente colectiva. En estos términos el vídeo creación se convierte en un instrumento que contribuye al auto descubrimiento y descubrimiento del universo humano de manera más atractiva y digamos 'feliz' en cuanto a que su naturaleza 'distinta' invita a inventarse otros discursos, otras metodologías, otros itinerarios de aprendizaje.

### **Proceso Enseñanza-Aprendizaje**

El aprendizaje entendido como "un proceso relativamente permanente que se infiere de los cambios en la ejecución y que se debe a la práctica" (Henry Ellis, Fundamentos del

aprendizaje y procesos cognoscitivos del hombre). Debe tener en cuenta que como dice Jaquinot *Todo nuevo medio, o multimedio, de comunicación no trae consigo el conjunto de saberes teóricos o prácticos acumulados* a lo largo de los años de experiencia, por ello es necesario inscribirlos en una perspectiva histórica.<sup>48</sup>

Las nuevas 'herramientas' o 'pantallas' del conocimiento, que han aparecido en los últimos 30 años no tratan la materia ni la energía, como las máquinas de la era industrial, sino las informaciones, los saberes, los conocimientos. "Denominadas 'tecnologías de la mente' (Linard, 1990) o 'de la inteligencia' (Lévy, 1990), vienen, directamente, a rivalizar con la educación y los docentes en su terreno tradicional. Es decir, la transmisión de los conocimientos(...) razón por la cual ni el sistema educativo y sus responsables, ni tampoco los docentes pueden ignorar los problemas que estas tecnologías les plantean.

Las ayudas audiovisuales han sido pensadas como algo que puede añadirse, anexarse a cualquier tipo de enseñanza, sin importar ni el tipo de enseñanza ni el medio. El problema suele quedar reducido a la aceptación o al rechazo de las nuevas técnicas, cuando la alternativa es, en verdad, otra:

---

<sup>48</sup> JAQUINOT. Op cit., p.9

comprender o no comprender que las nuevas tecnologías audiovisuales introducen, generan nuevos procesos de comunicación que afectan a la estructura misma del proceso didáctico (...) el proceso de enseñanza-aprendizaje, está atravesado y sostenido por un particular proceso de comunicación<sup>49</sup>.

La tecnología del vídeo es sumamente versátil. Sus posibilidades creativas son extraordinarias y todavía inexploradas (...) Sus formas y colores se modifican como los de un caleidoscopio 'La imagen no tiene nada que reproducir, se inventa sin cesar...'<sup>50</sup>

"No terminaría nunca de enumerar las torpezas que se perpetúan en la utilización pedagógica de la imagen. Según mi criterio, tienen que ver con una sociología de la educación que muestra la permanencia de los modelos culturales del inconsciente pedagógico, con un desconocimiento teórico de los mecanismos de funcionamiento de la imagen y del sonido, y con la persistencia de un modelo

---

<sup>49</sup> SENA. Op Cit., p.2

<sup>50</sup> FERRÉS. Vídeo y Educación. Op cit., p. 75

de desarrollo cognitivo basado en el uso exclusivo de la comunicación verbal".<sup>51</sup>

El desarrollo de las capacidades de razonamiento abstracto y creación intelectual, se consideran de alguna manera no medibles específicamente aún, ya que la lectura de imágenes visuales y sonoras es muy subjetiva.

*Un nuevo desafío epistemológico*, que ha dado lugar a muy pocos trabajos teóricos y experimentales, pero que representa sin duda, una de las innovaciones más prometedoras en el campo del aprendizaje mediante la imagen y el sonido. Basado en la investigación de Jaquinot, se plantea varios puntos sobre la naturaleza de la imagen en relación con la pedagogía:

- La necesidad de una articulación entre los procesos pedagógicos "de" la imagen y "mediante" la imagen.
- El esfuerzo de dialectización de las relaciones entre investigación teórica sobre la imagen y las prácticas audiovisuales.

---

<sup>51</sup> JAQUINOT. Op Cit., p.47

- La utilización de las imágenes y de sonidos en el acto de aprendizaje debe contribuir a la elaboración de un modelo didáctico.

Para ampliar la polémica entre "imagen y pedagogía" hay que tener en cuenta, además que la llegada al mercado de las "nuevas imágenes" hacen de la imagen "un modo de existencia del objeto y una vía de acceso para su creación", y ya no sólo un modo de representación del objeto, de la que se evalúa el mayor o menor grado de iconicidad.

### **Función Pedagógica**

La pedagogía, en su función de enseñanza de los sistemas de representación, no puede dejar de tener en cuenta esta *nueva modalidad de relación con lo real*.

Y más allá de las concepciones conductistas, motivacionistas o cognitivistas se ha puesto en evidencia *el lugar que le cabe al imaginario en el aprendizaje*. No existe situación de formación sin una fantasmática subyacente, es decir una

organización estructurante y tematizada de la energía pulsional.

Para lo cual se hace necesario elaborar una teoría del espectador, que sea capaz de explicar la situación tan específica del sujeto-espectador que al mismo tiempo es un sujeto-educando. Como señala Claude Baiblé "en el universo ficcional narrativo, el espectador es invitado a la ensoñación, a la regresión; en el documental o filme didáctico, el espectador es invitado a la vigilia, a la represión de lo sensible por lo decible, de la imaginación por la razón".

El trabajo pedagógico realizado 'con' o 'acerca de' los medios de comunicación frecuentemente es muy superficial. Se limita a la expresión de opiniones sobre el audiovisual pero no hay un desplazamiento de la opinión hacia la información, el saber y el conocimiento y la creación.

## 6.2 PROCESO Y METODOLOGÍA

Para que la televisión, y los audiovisuales en general, participen en el desarrollo cognitivo de los alumnos es necesario que los espectadores transformen sus percepciones visuales, auditivas y sensoriomotrices en imágenes mentales. Es necesario que les den sentido y las transformen en 'lenguaje interior', usando la expresión de Vigotsky (1993). Así se crea poco a poco una red de representaciones que constituye un verdadero repertorio a partir del cual se integrará cada nueva percepción. La verbalización de lo que se ha percibido podrá asumir entonces su verdadera función de interacción entre la percepción y la intelección. Y esa verbalización, lejos de reemplazar el impacto del documento audiovisual, al contrario contribuirá a que se lo disfrute mejor.



Teniendo en cuenta también que ningún medio aislado de los demás elementos y recursos a los que apela la enseñanza escolar debe eliminarse, más bien replantearse. Rodrigo Palacios, Comunicador y docente de la Escuela Departamental de Bellas Artes de Cali, comenta que la obra videoartística por sí misma no tiene un sentido pedagógico, pero sí su uso. Un uso que puede ir de lo casual a lo causal. Jorge Navas con su Calicalabozo (refiriéndose al vídeo experimental sobre la vida del escritor Andrés Caicedo) no se planteó una intención pedagógica, pero sí expresiva y hasta comunicativa, por eso es muy factible que sea educativo, eso es casual, pero la intención pedagógica se vuelve causal cuando yo como docente voy a mostrar a los estudiantes Calicalabozo en la clase de literatura para que conozca quien fue Andrés Caicedo. <sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> PALACIOS, Rodrigo ( Docente en el Instituto Dptal de Bellas Artes). Entrevista. Cali, Mayo del 2000

Ese vídeo aunque ambiguo es más efectivo porque este trabajo invita a que participen las emociones, acerca a un estudiante al mundo de un joven, caleño (como ellos) escritor, llevando la ventaja frente a una clase magistral sobre literatura colombiana, en un discurso vertical, tradicional, en el que sólo habla el maestro y los demás oyen.

Palacios apela al discurso del modelo de aprendizaje *constructivista* para la 'construcción' de conocimiento, cuyos itinerarios deben ser propuestos desde los estudiantes, sin desaparecer, claro está, la figura del docente, el cual considera como mediador cultural, importante, pero cuya función y método debe (y con urgencia) replantearse.

### **El Discurso del Maestro**

Llamo pasión por el discurso a la capacidad de emocionarse ante sus formas de sentir la fuerza del lenguaje, de crear y recrear imágenes, de reír con las palabras, de proyectar universos posibles e imposibles, de estallar en una metáfora imprevista, de encontrarse, de reconocerse en una expresión.

Si alguien elige de por vida trabajar con el discurso y no tiene capacidad de expresarse con belleza y fluidez, se ha (o lo han) equivocado de espacio profesional. Algo así como

pretenderse pianista luego de haber pasado cinco años frente al instrumento con las manos atadas<sup>53</sup>.

Daniel Prieto quien haciendo hincapié en el discurso acude a la idea de las mínimas sesiones expositivas. El trabajo basado sólo en la exposición del docente produce de antemano una división entre el que sabe y el que no sabe. Alguien tiene que escuchar un mensaje muy importante y otros quedan en la situación de escuchar. No negamos la posibilidad de alguna sesión de este tipo. Pero cuando uno habla para 20 se desaprovecha la experiencia y la expresión de todos. De 21 seres sólo uno es activo. El concepto básico es aquí el de la construcción de conocimientos, y ello lleva al intercambio de experiencias y de conocimientos.

### **Producción de Sentido**

El hecho de someter el entorno social, tanto físico como humano, al encuadre de una cámara videográfica fomenta la toma de conciencia personal y colectiva, así como el sentido crítico ante esa realidad. Manejando una cámara de vídeo no se aprende sólo destreza técnica, sino también producción de sentido.

---

<sup>53</sup> PRIETO, Daniel. PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA. OP Cit., p. 142-143

El vídeo-arte en concreto, apela fundamentalmente a una 'búsqueda formal, a un trabajo sobre el significante y la materialidad misma del discurso visual y sonoro'. Este es uno de los casos en los que no importa tanto la realización de un producto acabado cuanto el proceso mismo de creación. Lo que interesa es participar en una expresión estética. 'Lo que importa no es la cosa, sino que la cosa ocurra'. Citando a L. Pignotti (1974), p.39<sup>54</sup>

El aprendizaje a partir del vídeo creación se hace necesario en el proceso del reconocimiento del hacer, en el cual no sólo importa la constatación del saber, sino además la búsqueda de relaciones creativas, y prácticas haciéndose cotidiano, por lo tanto cercano, dando pie a unos procesos psicológicos, emocionales y sociales a través de prácticas como el interaprendizaje, el juego y la lúdica, el disfrute, recomendadas por Daniel Prieto y se inscriben en lo que podría gestar a partir del vídeo creación, un conocimiento más enriquecedor y accesible.

---

<sup>54</sup> FERRÉS. Op Cit. Vídeo y Educación. P.74

### La Puesta en Experiencia

Un trabajo pedagógico centrado en la experiencia de los participantes resulta mucho más útil, práctico y tangible que en otro centrado sólo en conceptos. El método consiste en ir de las experiencias a los conceptos y de estos a la experiencia para apoyarla. La experiencia da lugar a nuevos conceptos.

### Construir el Texto

Los textos son apoyos para el trabajo, no hacen por sí solos el acto pedagógico: los textos son iluminados desde la experiencia de la gente y, en este sentido, todo proceso es de construcción del texto y no de simple aceptación.

## Lo Lúdico, la Alegría de Construir

En tanto momento de encuentro, de trabajo común, un proceso pedagógico da lugar a lo lúdico, a la alegría de construir experiencias y conceptos. No se cree en la pretendida seriedad de la educación, cuando se confunde con una rígida presentación de teorías ya armadas, un conjunto de datos por transmitir.

El obstáculo en el terreno audiovisual es, como en toda acción de formación cultural, *el peligro de la norma*, es decir, el peligro de elaborar una lista de las buenas y de las malas películas, así como de las series aceptables o mediocres, de los procedimientos simplistas y de los descubrimientos nobles, en síntesis, Dallas contra el cine club del viernes a la noche. Allí nos encontramos con un verdadero desafío de democratización de la enseñanza; y sabemos que en este ámbito, sólo las actividades de creación y análisis pacientemente compartidas, pueden llevar

progresivamente a una formación que no signifique la negación de una identidad.<sup>55</sup>

"¿Qué es lo que hace que un alumno se entregue al goce con la serie de Supermán, mientras se aburre y perece en nuestras clases? Buscando estar en paz con nuestra conciencia, a veces llegamos a creer que el mal está en Supermán mismo(...) otras veces nos desentendemos del problema pensando que son inquietudes para trasladarlas a la psicología y a la sociología. Pero así como los publicistas que diseñan, dirigen y distribuyen las series que tanto absorben a nuestros alumnos y jóvenes son responsables de su éxito, nosotros lo somos de este virtual fracaso escolar en el que estamos inmersos.

Una cosa, por lo pronto, es clara: quien hace la serie de Supermán comprende al niño y al adolescente, se ha puesto en su lugar, conoce sus inquietudes y sus ambiciones, e incluso, seguro ha reflexionado sobre cómo piensan y cómo perciben el mundo. Nosotros, como maestros, tal vez muy pocas veces hemos hecho; quienes publican los textos tal vez nunca lo han

---

<sup>55</sup> JAQUINOT. Op cit., p.49

hecho y quienes dirigen nuestra política educativa nunca se han untado siquiera de tiza sus manos"<sup>56</sup>

Donde los recursos propios del lenguaje televisivo han alcanzado su "plenitud" es en la publicidad y cuando los norteamericanos -maestros indiscutibles en ese arte- pensaron en hacer un gran programa educativo en televisión le dieron la estructura y recursos del comercial publicitario, ese programa se llama "Plaza Sésamo" (...) aunque el discurso publicitario es el más diametralmente opuesto a un objetivo de conocimiento e investigación.

Si lo mejor del lenguaje televisivo se ha desarrollado en la publicidad lo mejor del lenguaje cinematográfico se ha desarrollado desde la perspectiva del arte, del lenguaje poético, de la imagen como "magia visual" más que como información o documento.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> DE ZUBIRÍA, Miguel y Julián. Fundamentos de la Pedagogía Conceptual. Bogotá: Colombia. 1997 P.15-16

<sup>57</sup> SENA. Op Cit., p.5



### Partir Siempre del Otro

Partir siempre de las experiencias, expectativas, creencias, rutinas, sueños de los demás. Es ese el punto de inicio de todo proceso pedagógico, y no una propuesta que vendría a iluminar la práctica.

### Todo Aprendizaje es un Interaprendizaje

La frase fue acuñada por don Simón Rodríguez. La clave pasa por lo compartido, por lo que puede ser aprendido de los demás. Resulta imposible el interaprendizaje si se parte de la descalificación de los otros. Es imposible aprender de alguien en quien no se cree.

### No Hay Prisa

Reconocemos en muchas experiencias educativas la neurosis del corto plazo; todo está planificado para acumular datos a

marchas forzadas. Un sistema semejante busca productos y no procesos, cierra los caminos a la reflexión y al compartir.

### **6.3 APLICACIÓN A MODELOS DE APRENDIZAJE**

Los audiovisuales están de moda en la enseñanza y con frecuencia la modernización de las instituciones educativas se ha reducido a eso a introducir en una práctica pedagógica completamente tradicional algunas técnicas audiovisuales con la consiguiente reducción en el uso mismo de esas técnicas; al darles un empleo puramente ilustrativo, cuando no simplemente amenizador, y sobretodo al no ver en ellas más que el lado cuantitativo, sin embargo, la complejidad tecno-ideológica, cultural, de lenguaje, y su incidencia sobre la estrategia didáctica en su conjunto, es casi totalmente ignorada y en una educación así "modernizada", las técnicas audiovisuales vienen entonces a reforzar una sola cosa: la tradicional unidireccionalidad del proceso educativo y la pasividad de los alumnos.

Ese caso se puede ajustar al modelo de aprendizaje tecnocrático el cual aunque proponga, nuevas tecnologías no

propone nuevas maneras de aprehensión de los conocimientos y la comprensión de estos, en un ámbito cultural y personal que no debe estar estandarizado como las instrucciones de los aparatos.

### **Modelo Tecnocrático**

El proyecto SENA aparece en el País no sólo como el primer proyecto de producción industrial de ayudas audiovisuales, sino como la apertura a un espacio de investigación fundamental, en un país en el que frente al problema educativo se tiende con demasiada frecuencia a soluciones tecnocráticas, inmediatistas y reductoras.

Para el SENA es clave que las posibilidades del audiovisual en la formación, sean contextualizadas y relativizadas, también lo es que los audiovisuales no sean pensados como mero añadido instrumental y exterior al "verdadero" proceso didáctico, ya que su presencia en los procesos de formación introduce mediaciones nuevas que de no ser tenidas en cuenta pueden convertirlos de ayudas en obstáculos, estas mediaciones no se ubican principalmente en el uso, en la

utilización, sino en las formas y contenidos del audiovisual mismo, esto es en su producción.

La densidad cultural e ideológica que los modernos medios de comunicación entrañan es soslayada mediante su reducción al carácter de 'herramientas' de técnicas a las que se ha amputado la segunda parte del vocablo: *tecno-logía*, esto es, un saber materializado, un saber-hacer, un saber que actúa, *tecno-cracia* y no un simple y mecánico hacer. La antropología nos enseñó hace tiempo que la técnica no es fundamentalmente lo que se añade a la mano o al ojo, sino una forma de manejar y ver el mundo.

Y es que las herramientas mismas son saberes y prácticas condensadas y los usos están ya implicados y vienen exigidos por la 'forma' de las herramientas. Esa forma es lo que en teoría de la información se denomina "programa" de manera que el verdadero "modo de uso" no se encuentra en el folleto que acompaña a los aparatos sino en la forma de estos.

### **Modelo Constructivista**

"Poco a poco se han ido introduciendo unas ayudas pedagógicas, ese es otro tipo de formación, hay un tipo de formación como la del colegio Freinet, Luis Horacio Gómez, San Luis Gonzaga, que se llama el constructivismo. Yo no soy pedagogo pero lo que yo entiendo del constructivismo, desde mi propio trabajo es que el estudiante es artífice de su propio conocimiento"<sup>58</sup>.

Ahora se ha ido eliminando eso, hay una tendencia de la educación hacia esos nuevos procesos que propone el constructivismo, al final del curso ya no se espera que el estudiante sepa lo que sabe el profesor, sino que el estudiante haya desarrollado su propio itinerario, su conocimiento. Esto aún es dispendioso, porque los resultados no son fácilmente cuantificables por la Secretaría de Educación, ya que en este modelo imposibilita el mecanismo tradicional de evaluación que siempre se dice ud. Sabe 5 ud. Sabe 4 o no.

---

<sup>58</sup> PALACIOS. Op Cit

En el constructivismo la mayoría de las veces se trabaja por proyectos. En la Regional SENA-Cali, se hace un experimento constructivista llamado el Proyecto Mondragón. En el cual se pretenden resultados concretos. Sus bases teóricas no están dadas por un discurso lineal, es decir, que las asignaturas no se toman secuencialmente, física I, luego física II, Química I, Química II, etc. sino que se toma de las ciencias lo que se necesita específicamente para un trabajo determinado. Así entonces, se toma sólo lo que el proyecto requiere de estos contenidos para la elaboración de un trabajo. El resultado no es medible de forma cuantitativa como tradicionalmente se evalúa al estudiante, sino más cualitativo.

En este sentido para inscribir al vídeo creación dentro de una metodología específica es necesario tener muy en cuenta, modelos de aprendizaje más flexibles, como el constructivismo, haciendo claro está, un análisis profundo sobre posibles sistemas de evaluación.

El desarrollo del conocimiento a través del vídeo arte, vídeo creación, por su carácter de lenguaje polisémico lleva a unos procesos alternativos medidos en términos de calidad, en este caso estéticos, expresivos o comunicativos, respondiendo además a la manipulación y a la vivencia del conocimiento, al

descubrimiento a la investigación constante, en últimas a la apertura.

Porque finalmente, y como ya se había dicho la educación es un asunto personal; con respecto a la 'transvación' de información, no sólo no debe ser impuesta de esta forma, ni siquiera es posible porque además de ser nociva para el desarrollo integral creativo, es superficial porque sólo transmite información perecedera que dura hasta el examen.

## 7. CONCLUSIONES

Obligar a crear mensajes sobre tal o cual tema y en tal o cual formato, bajo unos parámetros muy específicos de espacio y tiempo, obliga a no pensar, a no hablar sobre sí. A no ser comunicador sino un medio o canal a través del cual el profesor expresa las ideas que él cree que se deben expresar y en la forma que lo requiera.

Los mecanismos de la escuela primaria, secundaria y con mayor razón, superior, deben llevar al estudiante a través de la persuasión, la seducción, mas que de la imposición, que no facilita el proceso, porque "El educador toca la puerta del conocimiento, pero esta sólo se abre desde adentro"

El vídeo creación, vídeo experimental, vídeo arte es un lenguaje que ofrece muchas posibilidades expresivas, están interviniendo en la estructuración de otro tipo de pensamiento, de percepción y de inteligencia deductiva y asociativa. Un hecho innegable e irreversible.



Por eso es urgente la aproximación a los medios audiovisuales, que quiérase o no ejercen una fascinación en las generaciones de los últimos 20 años, no se debe pelear contra eso, el educador debe utilizarlo, hacerse amigo de esta novedad tecnológica y perceptual, para volver a atraer la atención de los jóvenes sobre el aprendizaje a partir de la escuela, compartir el sentido expresado que está en el plano de la experiencia del ver, del sentir, del oír, de lo táctil del espectador que permite lo irrumpa, lo afecte, lo conmueva, pero no se posesiona como un discurso al que se le pueden hacer las mismas exigencias de los discursos cuya intención es convencer o conscientizar dentro del parámetro de la cantidad de palabras, las evidencias, las causas.

Si el estudiante participa desde la construcción de la metodología misma de la enseñanza a través del vídeo creación y sobre vídeo creación, experimental y/o artístico el enriquecimiento será aún mayor y el disfrute dado su cercanía con lo cotidiano y la práctica, la utilidad del saber que está aprehendiendo.

## GLOSARIO

**ARTE CONCEPTUAL:** Tendencia artística que surgió en EE UU a finales de los años 60, que se ha ocupado de separar el concepto del objeto con la idea de 'arte sin objetos' porque los objetos no deben condicionar el grado de intensidad y efectividad de los esfuerzos artísticos.

**CHROMA KEY:** Yuxtaposición de dos imágenes grabadas en dos momentos distintos.

**CUBISMO:** Escuela y teoría estética que se caracteriza por el predominio, imitación o deconstrucción y fragmentación de las formas geométricas. Surge en Francia a principios de este siglo como reacción frente al impresionismo.

**DADAÍSMO:** Tendencia artística internacional, proclamada en 1916 en el cabaret Voltaire de Zurich, que promovía el rechazo total de los movimientos y tendencias artísticos internacionales.

**DIDÁCTICA:** Arte de enseñar.

**HIPPIE:** Movimiento que se distingue de los movimientos existencialistas de contestación de los años 50's por ser un movimiento de masas, revelado contra el consumismo.

**ICONO:** Representación visual de una idea o concepto.

**IDEOGRAMA:** Representación visual y gráfica de una idea o concepto.

**IMAGEN:** Representación de algo real o mental

**LAND ART:** Tendencia del arte conceptual que supone una protesta contra el utilitarismo, contra la opinión "es bueno y bello lo que es útil". Por otro lado protesta contra la superficialidad de los ambientes sintéticos de las grandes

ciudades, se interesa por la tierra (land). Se constituye en obra artística una intervención perecedera en grandes espacios naturales.

**MAGNETOSCOPIO:** Aparato que graba y reproduce en una cinta de vídeo, previamente transformadas en impulsos electrónicos, las señales eléctricas recibidas de una cámara y un micrófono.

**MULTICANAL:** La composición multicanal y multimonitor de obras contiene varias cintas difundidas en varios monitores que interrelaciona múltiples imágenes entre sí.

**POP ART:** Tendencia artística de los años 60 que surgió simultáneamente en Inglaterra y E.E. U.U. En este subyace la actitud neonadaísta según la cual el arte debería expresar ante todo el espíritu de la época. Para su abigarrado lenguaje icónico los artistas eligieron objetos símbolos de la sociedad de consumo.

**VIDEASTA:** Realizador audiovisual que se sirve específicamente del vídeo en cualquiera de sus expresiones: vídeo comunicación o vídeo arte para producir su trabajo.

**VIDEOESCULTURA:** Es un objeto de tres dimensiones que puede tener el vídeo como uno de sus componentes.

**VIDEOINSTALACIÓN:** No es videoescultura. Es una obra de arte que utiliza el vídeo como componente central, pero se sirve de muchos materiales diferentes y de un espacio que no está limitado a la forma tridimensional de la escultura.

## BIBLIOGRAFÍA

- BONET, Eugeni. En Torno Al Vídeo. Barcelona: G. Gili, 1980
- DE ZUBIRÍA, Miguel y Manuel. Fundamentos de Pedagogía Conceptual. Una Propuesta Curricular para la Enseñanza de las Ciencias Sociales para Pensar. Bogotá: Colombia, 1997.
- ECO, Humberto. El signo. Perú: Grijalvo, 1982
- FERRÉS, Joan y BARTOLOMÉ, Antonio R. El Vídeo. Enseñar Vídeo, Enseñar con el Vídeo. México: G. Gili, 1991
- FERRÉS, Joan. Vídeo y Educación. Barcelona: Paidós, 1992.
- HAIL E. THE SILENT LANGUAGE, (Citado en Sewpere, P., La Galaxia McLuhan, VALENCIA, Fernando Torres, 1975)Barcelona: A.T.E, 1981
- JACQUINOT, Geneviève. La Escuela Frente a las Pantallas. París: E S F, 1985.
- MIALARET, Gastón. La Pedagogía Experimental. México: Fondo de Cultura Económica, 1988
- MORA PENAGOS, William Manuel. Medios de Enseñanza - Aprendizaje y Desarrollo Profesional. En Revista Educativa Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Voluntad.
- NAVAS, Jorge (Comunicador de La Universidad del Valle, Realizador de vídeo creación y piezas publicitarias). Entrevista sobre El Sentido y La Importancia del Vídeo Creación. Santiago de Cali, Mayo del 2000.

PALACIOS, Rodrigo (Comunicador, Docente en Bellas Artes y Coordinador de la Central Didáctica de la Regional SENA - Cali). Entrevista sobre la Pertinencia del vídeo arte en la Educación. Santiago de Cali, Mayo del 2000.

PARDINAS, Felipe. Metodología y Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales. Colombia: Siglo XXI, 1984

PÉREZ, José Ramón. El Arte del Vídeo. Introducción a la Historia del Vídeo Experimental. Barcelona: Serbal, 1991.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA. CATEDRA UNESCO DE COMUNICACIÓN SOCIAL 1995. Comunicación Tecnologías y Nuevos Modos de Adquisición, Producción y Difusión de Conocimiento. JAVEGRAF, Santa Fe de Bogotá, 1996.

REGIONAL SENA DE CALI. Comunicación Educativa y Didáctica Audiovisual. Central Didáctica, Santiago de Cali. S.F

RESTREPO, Jhon Jairo. El Vídeo Arte Educativo. En Revista Interacción # 12 CEDAL, Bogotá, 1996

SABINO, Carlos. El proceso de Investigación. Colombia: Cid, 1994.

VERGARA, Mauricio (Comunicador de la Universidad del Valle, Realizador audiovisual, documentalista). Entrevista sobre Las Posibilidades Educativas y/o Comunicativas del Vídeo Creación. Santiago de Cali, Mayo del 2000.