





**HACIA UN APRENDIZAJE DEL VIDEOARTE.  
UN SISTEMA DE OBSERVACIÓN PARA COMPRENDER  
LA RELACIÓN ENTRE LA TECNOLOGÍA VIDEO Y LA ACTITUD ARTÍSTICA.**

**CARLOS GONZÁLEZ HIDALGO**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIONES, POSTGRADOS  
Y RELACIONES INTERNACIONALES  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA  
2010**

**HACIA UN APRENDIZAJE DEL VIDEOARTE.  
UN SISTEMA DE OBSERVACIÓN PARA COMPRENDER  
LA RELACIÓN ENTRE LA TECNOLOGÍA VIDEO Y LA ACTITUD ARTÍSTICA.**

**CARLOS GONZÁLEZ HIDALGO**

**Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al Título de  
Magíster en Docencia Universitaria**

**ASESOR  
Mtro. PABLO SANTACRUZ GUERRERO**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIONES, POSTGRADOS  
Y RELACIONES INTERNACIONALES  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA  
2010**

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado,  
son responsabilidad exclusiva de los autores.”

Artículo 1º del acuerdo N° 324 de octubre 11 de 1966.  
Emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño

*Dedicado a la paciencia de Gloria  
y a la generosa inocencia de Manuela*

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

---

---

---

---

Presidente Jurado

---

Firma Jurado

---

Firma Jurado

---

Firma Jurado

San Juan de Pasto, Noviembre 22 de 2010

## TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN	20
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	25
2.1. Hacia un diagnóstico sobre el aprendizaje del videoarte	25
2.1.1. El concepto videoarte	28
2.2. Hacia una Actitud de Observación	43
2.2.1. Observación	44
2.2.2. Análisis y Síntesis	46
2.2.3. Argumentación	50
2.2.4. Significación	53
2.2.5. Interpretación	56
2.3. Hacia un Sentido Artístico del Lenguaje Audiovisual	58
2.3.1. Dimensión Pragmática	58
2.3.2. Sentido Artístico	67
2.4. Hacia una Sistematización de la Expresión	73
2.4.1. Dimensión Narrativa	74
2.4.2. Dimensión Mecánica	77
2.4.3. Procesos e Instrumentos de Redacción	87
3. PROPUESTA	102
3.1. Hacia un Aprendizaje del Videoarte	102
3.1.1. Aprendizaje Significativo	102
3.1.2. Estrategia	112
3.1.3. Evaluación	122
CONCLUSIONES	132
RECOMENDACIONES	138
BIBLIOGRAFÍA	140
CIBERGRAFÍA	142
ANEXOS	144

## LISTA DE GRÁFICAS

	Pág.
Gráfica 1. Mentefacto del concepto <i>Video</i>	37
Gráfica 2. Mentefacto del concepto <i>Arte</i>	43
Gráfica 3. Cuadro semiótico: contrarios y contradictores.	59
Gráfica 4. Cuadro semiótico: género, uso del lenguaje y objeto de estudio.	62
Gráfica 5. Cuadro semiótico: implicaciones horizontales.	63
Gráfica 6. Cuadro semiótico: implicaciones verticales.	64
Gráfica 7. Cuadro semiótico: <i>Videoarte</i>	65
Gráfica 8. Mentefacto del concepto <i>Videoarte</i> .	73
Gráfica 9. Un rectángulo de 34 cms. de ancho y 21 cms. de alto es dividido en dos partes de modo que resulten gratamente proporcionales a los sentidos.	79
Gráfica 10. Regla de los tercios aplicada en la televisión.	80
Gráfica 11. Percepción visual: cualquier figura puede tener los cuatro puntos, sin embargo la mente primero percibe un cuadrado	82
Gráfica 12. Formas en equilibrio	85
Gráfica 13. Pauta para hacer una escaleta.	92
Gráfica 14. Storyboard de la película <i>Matrix</i> . Arriba se ve los detalles en los dibujos para la planificación de la escena. Abajo a la derecha el rodaje del plano. Abajo a la izquierda se ve como queda el plano en la película.	93

## LISTA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO A. DIMENSIONES DE LA COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL	145

## RESUMEN ANALÍTICO DEL ESTUDIO R. A. E.

- Código:** 98.400.448
- Programa Académico:** Maestría en Docencia Universitaria.
- Autor:** Carlos González Hidalgo.
- Asesor:** Mtro. Pablo Santacruz Guerrero.
- Título:** Hacia un aprendizaje del videoarte.  
Un sistema de observación para comprender la relación entre la tecnología video y la actitud artística.
- Área de Investigación:** Mejoramiento Cualitativo en la Educación Superior.
- Línea de Investigación:** Pedagogía y Didácticas.

### PALABRAS CLAVES

Por la polémica que pueden generar estas palabras, se aclara que en este documento se abordan desde la acepción que a continuación se describe.

**Actitud.** “Postura del cuerpo humano, especialmente cuando es determinada por los movimientos del ánimo, o expresa algo con eficacia”. (RAE, 2001). *Actuar* significa profundizar en el conocimiento de la verdad para llegar a un entendimiento, significa poner en juego aquel entendimiento para ejercer las funciones propias de un oficio, pero también significa producir, de modo libre y consciente, un efecto sobre algo o alguien.

**Aprender.** Adquirir, por medio de la asesoría, el estudio y la práctica, los hábitos, el conocimiento, las facultades y las destrezas para reconocer y relacionar las variables de un problema, planificar una estrategia que lo oriente en el uso de la tecnología adecuada y actuar consecuentemente para solucionar todas las dificultades de modo eficaz y eficiente.

**Arte.** (Del lat. *ars*, *artis*, y este calco del gr. τέχνη). 1. amb. Virtud, disposición y habilidad para hacer algo. 2. amb. Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada, que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. 3. amb. Conjunto de preceptos y reglas necesarios para hacer bien algo. (RAE, 2001).

El arte se refiere a la forma de actuar propia de quien articula mente, cuerpo y espíritu, según las circunstancias espaciales y temporales de un problema, con el ánimo de resolverlo en forma creativa, efectiva y con el mayor grado de perfección, ya sea aplicando las normas o superando las reglas.

**Comprensión.** Acto de entendimiento por parte del destinatario, quien encuentra justificados o naturales los actos o sentimientos del emisor. Esto solo ocurre cuando el destinatario, es capaz de ubicar las conclusiones del emisor en un contexto particular, común para ambos.

**Observación.** Detallar las cualidades de una cosa o un fenómeno. Es la manifestación más clara de la curiosidad, y por ende la puerta de entrada hacia la investigación. Se compone de cuatro procesos complementarios: la atención (selección de estímulos útiles a un propósito), la sensación (recibir información a través de los sentidos), la percepción (interpretación de la información recibida) y la reflexión (comparación de las propias conclusiones con el conocimiento universal).

**Sistema.** Conjunto de reglas o principios sobre una materia que, racionalmente relacionadas entre sí, contribuyen a determinado objetivo.

**Tecnología.** Sistema de teorías, procedimientos y recursos que le sirven a una ciencia o a un arte.

**Video.** Tecnología diseñada para capturar, codificar y transformar señales electrónicas digitales que interpretan estímulos ópticos y acústicos, los cuales recrean en una pantalla, la percepción del movimiento.

**Videoarte.** Se dice a nivel general que es el arte hecho con video, pero de un modo particular, es un uso del lenguaje audiovisual que va de la mano con la estética: evade el interés comercial de consumo y sin importar el tema, se concentra en el estudio de los modos de sentir y percibir la belleza por más concreta, abstracta, objetiva o subjetiva que parezca.

## **CONTENIDOS**

El presente documento busca encontrar las variables que definen la búsqueda de un sentido artístico para el lenguaje audiovisual. Se quiere saber la forma de usar los elementos del video para transmitir una composición artística profesional, específicamente porque el concepto *arte* se ha perdido en medio de una sensible falta de actitud, de muchos alumnos pero también de algunos docentes. Existe la costumbre de pensar en el arte de forma subjetiva y en

consecuencia se perdieron los criterios de evaluación, la moral para la exigencia y la motivación para corregir el error.

En consecuencia, los contenidos que se abordan en este estudio son los siguientes: El reconocimiento de las diferencias entre la actitud artística y la aptitud tecnológica. La validación de la observación como un método de investigación-creación para el discurso artístico y el valor de la atención y la reflexión como procesos complementarios de la argumentación. Desde la diferencia entre concepto y uso para estructurar un sentido artístico del video y definir las fronteras entre el interés comercial, la visión abstracta y la aplicación estética. La estructuración de la expresión en video desde los criterios y los valores de la composición hacia los instrumentos de redacción de la producción en video. Finalmente se hace una propuesta de aprendizaje fundamentada en los postulados pedagogía conceptual. Una estrategia donde lo fundamental es aprender a llamar la atención, mantener el interés, despertar el deseo y promover la acción. Pero también unos criterios y una metodología para la evaluación del videoarte.

## **METODOLOGÍA**

La metodología usada es la investigación acción. A partir de la observación directa, se hizo un diagnóstico que consistió en dar cuenta de los síntomas en el estado del aprendizaje del videoarte, sus causas y consecuencias.

Durante los talleres teóricos en clase, se analizan y sintetizan los términos fundamentales del video y el arte, para luego asumir una posición personal, válida para cada estudiante. Se probaron múltiples estrategias para la intervención de la situación; unas instrumentalistas y otras activas; algunas veces se dio prelación a la tecnología digital, en otros se procuró un desarrollo conceptual de las teorías estéticas, pero siempre la evaluación constante, ha evidenciado la necesidad de hacer un mapeo de la composición audiovisual.

## **CONCLUSIONES**

Las conclusiones parten desde el más básico esquema comunicativo. Desde el emisor, el aprendizaje es una gigantesca posibilidad de composición cuyas dimensiones cognitiva estudiantil y docente deben ser el punto de partida para entretener una trama que aplique la composición audiovisual a la didáctica, como una pauta para la validación de la oposición, es decir, haciendo el plan de clase como el guión de una película.

Desde el mensaje, aprender a distinguir las sensaciones de las percepciones y éstas de las emociones es una excelente estrategia para enviar señales que el destinatario pueda comprender fácilmente. La comprensión es el punto de referencia obligado para el respeto a las ideas, creencias o prácticas de los demás, especialmente cuando son diferentes o contrarias a las propias.

En cuanto al canal, los docentes deben hacer comprender a los estudiantes que, aunque este orden no es un dogma, lo más recomendable para la construcción de una estrategia es, primero garantizar la existencia de un sentido (un *¿por qué?* y un *¿para qué?*) de la propuesta; segundo, un marco teórico que la fundamente y la justifique; tercero un estudio de secuencialidad y de composición expresiva (*¿cómo?*) a través de la escaleta y el storyboard respectivamente y por último la limpieza técnica en el montaje, la edición y el renderizado.

Pensar en el destinatario final es quizá lo más complicado, pero la experiencia demuestra que una discusión sobre el sentido que se le da al arte, es un incentivo para enfrentarse al video con una idea renovada que permita ir más allá de la experimentación técnica. En consecuencia, la metodología debe darle prioridad a la definición del concepto videoarte sin miedo a las fronteras, ni para definir las, ni para superarlas, porque como artistas los estudiantes deben aprender a tener la virtud de distinguir lo bueno de lo malo y lo verdadero de lo falso; solo así podrán defender su propuesta con fundamentos significativos para ellos.

Desde la necesidad de una respuesta efectiva, se busca que el videoarte ya no sea una excusa para el libertinaje, el video y el arte se complementan: el arte como ideal de la interpretación filosófica y el video como conjugación de todas las artes para la representación audiovisual de una idea. Desde esta postura se espera que el docente obtenga ideas para construir su propio sistema de reglas propias para asegurar una decisión conveniente en cada momento de su labor como artista del aprendizaje, se espera que construya un método adecuado a las necesidades de sus estudiantes y se espera que desarrolle prudencia para contribuir con mucho más que conocimientos y doctrinas.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Calabrese, O. (1994). *La era neobarocca*. (A. Giordano, Trad.) Madrid: Ediciones Cátedra, S.A.

De Zubiría S., J. (1997). *Tratado de pedagogía conceptual. Los modelos pedagógicos*. Colombia: Fundación Alberto Merani para el desarrollo de la inteligencia.

Eco, U. (1994). *Signo*. (F. S. Cantarell, Trad.) Colombia: Ed. Esp. Grupo Editor Quinto Centenario.

Parramón, J. M. (1981b). *Así se compone un cuadro*. Barcelona: Instituto Parramón Ediciones S.A.

### **CIBERGRAFÍA**

RAE. (2001). *Diccionario de la Lengua Española - Vigésima segunda edición*. (R. A. Española, Editor) Obtenido de <http://buscon.rae.es/drae/>

## ANALYTIC ABSTRACT OF THE STUDY

<b>Code:</b>	98.400.448
<b>Academic Program:</b>	Maestría en Docencia Universitaria.
<b>Author:</b>	Carlos González Hidalgo.
<b>Assessor:</b>	Mtro. Pablo Santacruz Guerrero.
<b>Title:</b>	By learning from videoart. An observation system to understand the relationship between video technology and artistic attitude.
<b>Research Area:</b>	Qualitative Improvement in Higher Education.
<b>Research Line:</b>	Pedagogy and Didactics.

### KEYWORDS

Due the controversy that can generate these words, it is clarified that, his meaning in this document, is the described below.

**Attitude.** "Posture of the human body, especially when it is determined by the movements of the mind, or express something effectively." (RAE, 2001). Act meant to deepen the knowledge of the truth to come to an understanding, means bringing into play that understanding to carry out the functions of a job, but it also means producing, in a free and conscious, an effect on something or someone.

**Learn.** Acquire, through counseling, study and practice the habits, knowledge, abilities and skills to recognize and relate the variables of a problem, plan a strategy to instruct you on proper use of technology and act accordingly to solve all the problems effectively and efficiently.

**Art.** 1. amb. Virtue, willingness and ability to do something. 2. amb. Expression of human activity through which they express a personal vision and selfless, who plays the real or imagined with visual resources, linguistic or sound. 3. amb. Set of rules and regulations I need to do something. (RAE, 2001). The art refers to the modus operandi of one who articulates the mind, body and spirit, according to the spatial and temporal circumstances of a problem, with the aim

of solving creatively, effectively and with the highest degree of perfection, either by applying playing rules or the rules.

**Understanding.** Act of understanding by the recipient, who is justified and natural acts or feelings of the issuer. This occurs only when the recipient is able to locate the findings of the issuer in a particular context, common to both.

**Observation.** Detailing the qualities of a thing or a phenomenon. It is the clearest manifestation of curiosity, and thus the gateway to the investigation. It consists of four complementary processes: attention (stimulus selection useful purpose), sense (to receive information through the senses), perception (interpretation of the information received) and reflection (compared to their own conclusions universal knowledge).

**System.** A set of rules or principles on a subject that, rationally related, contribute to a certain objective.

**Technology.** System theories, procedures and resources to serve a science or an art.

**Video.** Technology designed to capture, encode and transform digital electronic signals that interpret optical and acoustic stimuli, which recreated on screen, the perception of motion.

**Video Art.** It says a general proposition that is made with video art, but in a particular way, is an audiovisual language use goes hand in hand with the aesthetic: evades the consumer and commercial interest regardless of the subject, focuses on study of modes of feeling and perceiving the beauty of more concrete, abstract, objective or subjective as it may seem.

## **CONTENT**

This document seeks to find the variables that define the search for an artistic sense for the audiovisual language. They want to know how to use the video elements to convey a professional artistic composition, specifically because the concept art has been lost in the midst of a significant lack of attitude of both students and teachers. It is customary to think about art in a subjective and therefore missed the assessment criteria for the morale and motivation need to correct the error.

Consequently, the contents addressed in this study are as follows: The recognition of the differences between the artistic attitude and aptitude in

technology. The validation of the observation as a research method for creating artistic discourse and the value of attention and reflection as complementary processes of argumentation. Since the difference between concept and use to structure an artistic sense of the video and define the boundaries between commercial interests, the abstract vision and aesthetic application. The structuring of expression in video from the criteria and values of the composition to the writing instruments in video production. Finally, a proposal based learning in teaching conceptual postulates. A strategy where the key is to learn to attract attention, maintain interest, arouse desire and promote action. But criteria and methodology for the evaluation of video art.

## **METHODOLOGY**

The methodology used is action research. From direct observation, a diagnosis was made was to give an account of the symptoms of learning in the state of video art, its causes and consequences.

During the workshops, classroom theory, analyzes and summarizes the key terms of video and art, then take a personal position, valid for each student.

We tested multiple strategies for intervention in the situation; some instrumentalists and other activities sometimes gave priority to digital technology, others sought a conceptual development of the aesthetic, but always constant evaluation has highlighted the need for to map the visual composition.

## **CONCLUSIONS**

The findings depart from the most basic communication scheme. From the issuer, learning is a huge possibility of cognitive dimensions composition student and faculty should be the starting point to weave a plot that applies to teaching audiovisual composition, as a guideline for the validation of the opposition, which is, making the lesson plan as a movie script.

From the message, learn to distinguish between perceptions and feelings of these emotions is an excellent is an excellent strategy to send signals that the audience can easily understand. Understanding is the point of reference for respect for the ideas, beliefs or practices of others, especially when they are different or contrary to their own.

As for the channel, teachers must make students understand that while this order is not a dogma, the best choice for building a strategy is to first ensure that

there is a sense (a *why?* and a *for what?*) of the proposal, second, a theoretical framework as base and justification, third a study of sequential and expressive composition (a *how?*) through the rundown and storyboard respectively and finally, the technical cleanliness in assembly, editing and rendering.

To think in the final recipient is perhaps more complicated, but experience shows that a discussion on the meaning that is given to art, is an incentive to take on the video with a renewed idea to allow going beyond technical experimentation. Consequently, the methodology should give priority to the definition of video art without fear of borders, nor to define them, or to overcome them, because as artists, students must learn to have the power to distinguish right from wrong and truth from false, just so they can defend their proposal with significant bases for them.

Since the need for an effective response, the aim is that video art is no longer an excuse for debauchery, video and art complement each other: the art as an ideal of the philosophical interpretation and video as conjugation of all the arts to represent a visual idea. Since this position is hoped that teachers get ideas for building your own set of rules appropriate to ensure an appropriate decision in every moment of his work as an artist of learning, is expected to build a suitable method to the needs of their students and is expected to develop wisdom to contribute much more than knowledge and doctrines.

## **BIBLIOGRAPHY**

Calabrese, O. (1994). *La era neobarocca*. (A. Giordano, Trad.) Madrid: Ediciones Cátedra, S.A.

De Zubiría S., J. (1997). *Tratado de pedagogía conceptual. Los modelos pedagógicos*. Colombia: Fundación Alberto Merani para el desarrollo de la inteligencia.

Eco, U. (1994). *Signo*. (F. S. Cantarell, Trad.) Colombia: Ed. Esp. Grupo Editor Quinto Centenario.

Parramón, J. M. (1981b). *Así se compone un cuadro*. Barcelona: Instituto Parramón Ediciones S.A.

## **CYBERGRAPHY**

RAE. (2001). *Diccionario de la Lengua Española - Vigésima segunda edición*. (R. A. Española, Editor) Obtenido de <http://buscon.rae.es/drael/>

## 1. INTRODUCCIÓN

El término videoarte es una palabra compuesta que, para un análisis significativo, debe desglosarse en dos conceptos realmente complejos: video y arte. Se debe hacer de este modo porque solo así se puede comprender que videoarte no es un movimiento artístico como muchos tratan de verlo, sino que por el contrario se trata de una técnica tan valiosa e importante como la pintura, el dibujo o la escultura. El video es una tecnología y como tal, abarca todo un sistema de teorías, procedimientos y recursos que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico o, en este caso, artístico.

Con estos conceptos se puede definir al videoarte como el video hecho por artistas o el arte hecho en video. Sin embargo ahí surge el problema, los principales conflictos del aprendizaje del videoarte al interior de la Facultad de Artes de la Universidad de Nariño son generados en su misma denominación. En primer lugar no hay un consenso sobre lo que el término arte significa y en seguida casi nadie, en el contexto local, tiene los recursos ideales para manejar la tecnología video. Evidentemente siempre será deseable que no haya consenso, pero así mismo cada quien debe asumir una posición frente a lo que el arte significa, para debatir con fundamentos claros.

Quizás las causas radiquen en las malas interpretaciones que se le ha dado al arte contemporáneo y en el transcurrir de la vida académica sin haber diferenciado la actitud artística de la aptitud de la tecnología, la cual, en este contexto, todavía se confunde con los computadores y el internet.

Las consecuencias son evidentes En un primer momento los estudiantes que se matriculan al programa pierden su motivación, se adaptan a la rutina y se acostumbran a vivir una actitud mediocre que se promueve por la falta de exigencia desde los docentes. Pero el verdadero problema aparece al final de cada semestre, cuando las múltiples solicitudes de contra-calificación evidencian que no existen criterios de evaluación ni para el videoarte, ni para ninguna otra técnica artística.

Todos estos síntomas, nos obligan a pensar que se necesita urgentemente la elaboración de un complejo sistema que proporcione argumentos sólidos de discusión para elaborar soluciones aplicables a los intereses y necesidades de

la facultad de artes de la Universidad de Nariño. Pero entonces, ¿cómo es posible articular la virtud<sup>1</sup>, la disposición y la habilidad, propias de la actitud artística, con las teorías, los procedimientos y recursos propios de la aptitud tecnológica del video, en un esquema de modelo comunicativo, para planificar, evaluar y corregir una estrategia utilizada para el aprendizaje del videoarte?

En cuanto a la argumentación, se piensa que para hacer un videoarte no se necesita un guión técnico, ni un tema o concepto definido, sino únicamente la libertad absoluta del público para interpretar la historia como quiera. En cuanto a la expresión se piensa que lo fundamental es romper las normas, pero la experiencia demuestra que los aprendices ni siquiera se dan el trabajo de conocer las reglas que quisieran a romper.

Sin embargo, no es el resultado final lo que nos interesa en primer plano. Básicamente porque si son los hábitos de aprendizaje los que generan estos errores, entonces debemos corregir dichos hábitos a partir de una estrategia que llame la atención, mantenga el interés, despierte el deseo y promueva la actitud de aplicar el concepto arte en la elaboración de productos audiovisuales.

En consecuencia, mantendremos firme el concepto de arte como la “virtud, disposición y habilidad para hacer algo” para establecer los siguientes propósitos: El objetivo general es establecer un sistema de argumentos que posibiliten articular la virtud, la disposición y la habilidad, propias de la actitud artística, con las teorías, los procedimientos y recursos propios de la aptitud tecnológica, en un esquema de modelo comunicativo, para la sustentación, planificación y evaluación de una estrategia viable para el aprendizaje del videoarte.

Para alcanzar este ideal se tiene tres objetivos específicos: 1). Establecer estrategias para acrecentar la voluntad de los estudiantes para asumir proyectos audiovisuales que, a nivel individual y/o colectivo, estimulen la inteligencia del espectador hacia quien se dirigen. 2). Desarrollar una metodología que posibilite implementar las capacidades del estudiante para articular sus destrezas en el manejo de los recursos con sus facultades para aplicar y transformar los procedimientos propios del video. 3). Determinar un sistema de tácticas, útiles para orientar al estudiante en el análisis, relación y

---

<sup>1</sup> Se entiende la virtud desde el concepto de Aristóteles quien lo contrapone al vicio diciendo que es un “hábito que hace al hombre bueno y con el cual hace el hombre su oficio bien y perfectamente” (Ética a Nicómaco, Siglo IV a.C.)

síntesis de los factores narrativos, técnicos y estéticos que intervienen durante la construcción del sentido en una composición audiovisual.

Estos propósitos se justifican porque sistematizar los argumentos para elaborar soluciones pedagógicas y didácticas apropiadas a la Facultad de Artes de la Universidad de Nariño, es una prioridad que no puede seguir aplazándose. Los estudiantes no deben creer que el arte sea cuestión de mera subjetividad y los docentes deben fundamentar sus evaluaciones, para que este proceso se convierta en una actividad y oportunidad para el aprendizaje.

Por otra parte, no se puede poner en discusión que una institución de educación superior debe tener absolutamente claro el perfil, las competencias y los estándares de los profesionales que está formando en cada una de las asignaturas, en cada uno de sus programas. Sin embargo más allá de fijar los parámetros de evaluación del arte, es conveniente fundamentar los indicadores usados para otorgar una calificación, pero ya no en forma dogmática, sino adaptable a las circunstancias, para hacer empatía desde la calidad que el estudiante ofrece, hacia la que debería ofrecer.

Con su trabajo, los futuros video artistas deberían preparar al público para observar una propuesta audiovisual mucho más elaborada, con un contenido enriquecedor, con una expresión capaz de llamar la atención y mantener el interés y con una técnica que provoque las emociones y reacciones deseadas por los autores.

En cuanto a la metodología, el paradigma de la investigación es cualitativo, el tipo de investigación es crítico social y el enfoque es la investigación-acción. Se probaron varias estrategias para la intervención; unas fueron instrumentales, para tratar de encontrar cuantificadores a la participación, el interés y la realización de ejercicios en clase; otras fueron más activas, pretendiendo que el estudiante sea el artífice de su conocimiento; a veces el aprendizaje se concentró en la apropiación de la tecnología digital, en otras se dio prelación al desarrollo conceptual de las teorías estéticas audiovisuales, a la elaboración de proyectos, a la argumentación o al manejo del computador.

Los datos para el cotejo, se obtuvieron en diferentes niveles de aprendizaje de video y con distintos grupos de aprendices de arte a lo largo de 5 años. La evaluación constante, de los realizadores hacia ellos mismos, de los aprendices espectadores hacia los aprendices realizadores, desde el docente hacia los estudiantes y viceversa, y desde el tutor consigo mismo, ha evidenciado la vital

necesidad de hacer un mapeo que permita localizar y representar gráficamente la distribución relativa de las partes de la composición audiovisual.

Para la sistematización se recurrió a la revisión de múltiples tratados pedagógicos y de composición para cine y video, sin embargo, para evitar la ambigüedad de muchos términos, fruto de su historia etimológica o de su interpretación filosófica, se recurre a las definiciones del diccionario de la lengua española editado por la Real Academia Española. Por ejemplo, cuando se habla de aprendiz, no me refiero a aquella persona que está en un grado inferior al maestro, sino a la “persona que aprende algún arte u oficio” (RAE, 2001).

Finalmente para la redacción de una estrategia de aprendizaje, se usan los postulados de la pedagogía conceptual: los mapas mentales y los mentefactos se convierten en un sistema ordenado de análisis y síntesis ya no solo para el discurso sino también para la definición del propósito, los contenidos, la secuenciación, la metodología, los recursos y los criterios de evaluación.

En una fase diagnóstica se busca el reconocimiento de las diferencias entre la actitud artística y la aptitud tecnológica. La actitud artística es una cuestión de virtud, disposición y habilidad, mientras la tecnología video es un conjunto de teorías, procedimientos y recursos, mientras tanto, los estudiantes de artes siguen pensando que todo es válido y por ello intentan justificar sus propuestas desde el vicio, el desconcierto y el azar.

En la etapa de fundamentación, se valida la observación como un método de investigación-creación para el discurso artístico, porque desde sus procesos de sensación y percepción se puede encontrar las variables para entender la estética. Así mismo se reconoce el valor de la atención y la reflexión como procesos complementarios de la argumentación, la utilidad del análisis y la síntesis para la deconstrucción de la estructura cognitiva y el valor de la comprensión para la construcción del argumento.

En el análisis se quiere marcar la diferencia entre concepto y uso, se entiende el proceso de significación necesario para otorgarle una intención artística al lenguaje audiovisual. Luego, para estructurar un sentido artístico del video, se relacionan las generalidades y diferencias entre los géneros documental y argumental, sus contradictorios e implicaciones. Con esta óptica finalmente se definen fronteras entre el interés comercial, la visión abstracta y la aplicación estética.

La aplicación del análisis motiva una estructuración de la expresión en video. Como primera medida se relacionan los criterios y los valores de la composición desde la dimensión narrativa y mecánica audiovisual. Luego, se sistematizan los procesos y los instrumentos de redacción de la producción en video.

Finalmente se hace una propuesta de aprendizaje fundamentada en los postulados pedagogía conceptual. Primero se describe la necesidad de sistematizar los conocimientos como punto de partida para orientar la composición hacia la originalidad; después se plantea una estrategia donde lo fundamental es aprender a llamar la atención, mantener el interés, despertar el deseo y promover la acción; con ello se contextualizan las tácticas para viabilizar la acción en el contexto educativo y en consecuencia, se plantean unos criterios y una metodología para la evaluación del videoarte, que recopila todos los conceptos abordados en el documento.

## **2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.1. Hacia un diagnóstico sobre el aprendizaje del videoarte**

Cada vez que el ser humano articula un discurso, se siente listo para hacerlo público, entonces busca entablar relaciones con al menos otra persona, transmitiendo señales que, se supone, tienen un código común. Para que el intento resulte efectivo los dos actuantes deben llegar a un consenso donde se reduzca al mínimo la diferencia entre el entendimiento de quien publica el mensaje y la comprensión de quien percibe la información.

Muchas son las teorías, sobre la dificultad para lograr este consenso, pero la gran mayoría revisan y complementan un estudio, que el psicólogo norteamericano Harold Laswell publicó en 1948 (Galeano, s.f.:2-3), donde plantea la existencia de cinco elementos básicos, que interactúan en todo proceso de comunicación: emisor, mensaje, canal, destinatario y efecto.

Usaremos estos elementos para observar los ruidos que sobre el aprendizaje, se ejercen desde el caso particular del videoarte. En consecuencia, usaremos las mismas preguntas del paradigma de Laswell para elaborar un diagnóstico más profundo.

Pero para actuar con decisión, primero se necesita analizar el contexto local, entender la necesidad del estudiante por ser parte de una colectividad, pero también de ser diferente al otro, desde su propia creatividad; comprender su voluntad para la narración, su capacidad de análisis y síntesis, sus facultades para elaborar ritmos y por supuesto su destreza en el manejo de la cámara. También hay que descubrir las teorías que aplica, los procedimientos que encuentra más cómodos y los recursos que tiene disponibles.

En manos de los buenos maestros, tales palabras son el principio y el fin de todo proceso educativo, pero toda persona entendida en pedagogía sabe que uno es ese currículo ideal que se redacta con tantos buenos propósitos y otro muy distinto el que se vive día a día entre las palabras, los ejercicios y las paredes del aula.

La Facultad de Artes de la Universidad de Nariño no es la excepción. Lastimosamente y pese a lo incómodo que pueda resultar el siguiente

argumento, hemos llegado a un punto donde el arte se ha convertido en un área del conocimiento donde no es necesario pensar.

Esto es una realidad visible en la cotidianidad que poco a poco nos ha llevado directamente a la falta de inteligencia. Lo digo porque una persona inteligente es aquella que tiene la “habilidad, destreza y experiencia” (RAE, 2001) necesaria para determinar las variables de un problema y luego relacionarlas para hallar la mejor solución. Pese a eso, al interior de la facultad hay muchos estudiantes quienes aseguran que se inscribieron al programa de artes visuales porque querían aprender el manejo de la técnica, que la teoría no es necesaria, que ellos no vinieron a aprender a hacer mapas mentales, ni a solucionar problemas de pensamiento, ni a distinguir lo que es arte de lo que no lo es, porque todo es arte.

Algunos lo justifican diciendo que según Joseph Beuys “Todo hombre es un artista” y otros, que solo es suficiente decir que algo es arte para que así sea (según ellos “como hizo Marcel Duchamp”). Estas palabras solo evidencian su falta de investigación, porque ambas aseveraciones son interpretaciones mediocres que asimilaron sin ponerlas en duda. Beuys con estas palabras pretendía promover una actitud investigadora para lograr un arte con fundamentos, mientras Duchamp hacía lo propio, poniendo en duda las reglas que tenían las galerías para seleccionar una obra de arte.

Si dejamos que este pensamiento se siga propagando, lo único que vamos a lograr -como ya está sucediendo impunemente-, es que el arte se reduzca a un accidente del azar, del desconcierto y peor aún, del vicio.

Pero esta situación no solo pasa en San Juan de Pasto, una ciudad de 450.000 habitantes al sur occidente de Colombia. Muchos bloggers alrededor de todo el mundo cuando se refieren al videoarte, coinciden en afirmar que es un tipo de narración que no necesita un guión, tergiversando a su modo lo que dice en Wikipedia, una de las enciclopedias virtuales más influyentes en el pensamiento de quienes hacen sus tareas por internet:

Una de las diferencias entre el videoarte y el cine es que el videoarte no necesariamente cumple con las convenciones del cine, ya que puede no emplear actores o diálogos, carecer de una narrativa o guión, u otras convenciones que generalmente definen a las películas como entretenimiento. (Wikimedia Foundation, 2008: *videoarte*)

Pero es lógico que los lectores de Wikipedia se sientan confundidos cuando en esta misma página, se confunde a la técnica con “un movimiento artístico, surgido en Estados Unidos y Europa hacia 1963, viviendo su apogeo en los

años sesenta y setenta del siglo XX” (*Ibíd.*), desconociendo todos los avances que ha tenido gracias al ciberespacio.

Así mismo, mucha gente alrededor del mundo piensa que para hacer un videoarte solo se necesitan las ganas y que solo hace falta “hacerlo”, restándole importancia al concepto, sobrevalorando el azar como fundamento de la creación y dejándole la responsabilidad al público para que se encargue de otorgarle el apelativo de arte a las obras que mira. Para el ejemplo usted puede revisar un foro abierto en el portal ning.com (2009) cuyo enlace se anota a pié de página.<sup>2</sup>

Lo que parece suceder es que se observa con la destreza del tuerto. Nos tapamos un ojo para esconder lo que no nos conviene y encontrar solo las palabras de personas reconocidas mundialmente, con el despropósito de justificar la falta de voluntad hacia el desarrollo de la inteligencia comunicativa.

Puede que estén en su legítimo derecho, pero su falta de discernimiento me hace inferir que parece que nos acostumbramos a pensar con nociones, porque queremos manifestarnos sin tener que planificar lo que vamos a decir o cómo vamos a decirlo. Esto a pesar de que precisamente por estos días, un comercial de televisión en contra de la accidentalidad, nos recuerda que “inteligencia, es pensar antes de actuar”.

Las palabras que usamos todos los días no son el resultado de un examen minucioso del diccionario como se pretende en primaria cuando nos enseñan nuestras primeras clases de comprensión de lectura. Por el contrario aprendemos las palabras por el contexto en que fueron dichas, es decir, por la relación que suponemos guardan con las demás palabras y cuyos significados también supusimos.

Ya en la primera clase de videoarte, cuando se les pregunta por el significado de la palabra video o del concepto arte, casi todos agachan la mirada, quizás con la esperanza de que no se los indague por estar en esa posición. Después de insistir un poco, algunos hablan de originalidad, de creatividad, de imágenes en movimiento, otros hablan de la experimentación en la mezcla de materiales, de la unión de lo clásico con lo moderno, de la interpretación de la imaginación,

---

<sup>2</sup> En este foro abierto, una persona llamada *Rekuerdos* preguntaba las bases para empezar a realizar un videoarte. Yo mismo participé en la discusión, discutiendo junto a tres personas más, al parecer docentes.  
[http://videoartes.ning.com/forum/topics/que-se-tiene-que-hacer-y-que?xg\\_source=msg\\_com\\_forum&id=3471544:Topic:2680&page=1#comments](http://videoartes.ning.com/forum/topics/que-se-tiene-que-hacer-y-que?xg_source=msg_com_forum&id=3471544:Topic:2680&page=1#comments)

otros insisten en que el arte es una forma de libertad, una forma de locura o un concepto que a veces es directo pero que “otras veces es mostrar una cosa para decir otra”.<sup>3</sup>

Acá es donde la confusión se hace evidente, porque casi todos confunden el significado de estas palabras con el capricho del autor: dicen que el arte se puede conceptuar o no, y que es “un concepto acondicionado hacia una idea o mensaje visual sin tener en cuenta parámetros marcados”, lo cual puede resultar en algo muy grave, puesto que nunca falta quien escriba que “la base compositiva más importante del videoarte es el azar”.

### **2.1.1. El concepto videoarte**

De un modo muy sencillo, Gilles Charalambos, autor de *Aproximación a una historia del videoarte en Colombia* (Charalambos, Historia del videoarte en Colombia, s.f.), dice en una entrevista para esta investigación, que el videoarte es “arte hecho con video o video hecho por artistas” (Qué es videoarte, 2002); pero esta es una definición que solo cobra sentido cuando se haya profundizado en los significados especializados de cada término.

Diremos entonces que este es un concepto especializado que necesita ser desglosado. Julián de Zubiría, en su *Tratado de pedagogía conceptual* (1997) explica al respecto, que si un individuo entiende los conceptos básicos, aprenderá a crear relaciones nuevas y entonces será mucho más fácil adquirir conceptos especializados. Gracias a la diferenciación de conceptos, la estructura cognitiva del sujeto se fortalece y se prepara para comprender el funcionamiento del mundo social. En consecuencia argumenta que los contenidos que se debieran trabajar en la escuela son los conceptos básicos de las ciencias, las habilidades básicas de las áreas de estudio y los valores relacionados con dichos conceptos y habilidades.

Entonces, la primera tarea para intentar resolver estos interrogantes es desglosar el concepto videoarte. Marcar la diferencia entre la actitud artística y la aptitud corpórea para materializarla, es una labor inaplazable para determinar la finalidad y los contenidos de un taller sobre esta técnica.

---

<sup>3</sup> Estas afirmaciones y las que siguen, son tomadas de varias indagaciones que, para esta investigación, los estudiantes de videoarte responden por escrito en su primera clase. Aquellas entre comillas son textuales, pero no se publican los autores por respeto a su buen nombre.

Entender la diferencia entre actitud y aptitud es fácil si se hace una analogía con un usuario de internet y su computadora. Aptitud es la que tiene un computador que reúne los requisitos o condiciones necesarias para acceder a la red, es decir, que tenga todo el hardware (monitor, teclado, mouse, tarjeta madre y módem) y un software para administrar los recursos de conexión: por ejemplo, *internet explorer*, *firefox*, *google chrome* o cualquier otro navegador. Actitud es la que tiene el usuario cuando hace realidad su deseo por conectarse a internet, conectando todos los dispositivos y ejecutando los programas que lo llevan a navegar en el ciberespacio.

La actitud es el complemento de la aptitud y viceversa, porque aunque el usuario cuente con un computador personal de última tecnología y una conexión de banda ancha ultra rápida, puede tranquilamente decidir que sin internet también es posible escribir un documento, jugar, escuchar música. Pero en el mismo sentido, si el usuario desea recibir un correo electrónico y no tiene red en su casa, deberá encontrar otro sitio donde sí haya conexión.

Si lo encuentra, la actitud habrá superado la aptitud, pero si este nuevo computador tiene un sistema operativo que el cibernauta no sabe usar, entonces la tecnología lo habrá apabullado. Nuevamente la actitud vencerá cuando el usuario pida ayuda para conectarse y cumplir su objetivo.

Entonces, la *actitud* es una virtud mental y espiritual que le permite al sujeto lograr un efecto deseado. Por su parte, la *aptitud* es la reunión de las mínimas cualidades y condiciones corporales y materiales para cumplir tal deseo. Aquí vale la aclaración de que la aptitud no solo se refiere a los recursos externos (herramientas) con los que una persona cuenta para materializar sus acciones, sino que comprende las cualidades físicas de su cuerpo, sumadas a sus conocimientos sobre una tecnología.

Para reforzar la idea, veamos el siguiente ejemplo: dicen que quien quiera tocar guitarra necesita tener dedos largos para alcanzar la sexta cuerda, de la cual dependen algunas notas; en tal caso las aptitudes del cuerpo retrasan el aprendizaje. Pero si el aprendiz realmente tiene la actitud (léase voluntad), aprenderá a superar sus limitaciones físicas. Esto queda demostrado con casos muy famosos de personas que han aprendido a tocar la guitarra con los cortos dedos de los pies.

## ▪ Arte

Hasta ahora nadie puede ponerse de acuerdo en qué es o qué no es arte, lo que para algunos es artístico para otros no lo es. El cantante argentino Gustavo Cerati diría que “lo que para arriba es excéntrico, para abajo es ridiculez”. No obstante, no se sabe si esto es ventaja o desventaja, porque la falta de consenso universal sobre la palabra arte, otorga la libertad suficiente para que cualquier persona, si así se lo propone, pueda asumir una posición firme desde la cual otorgarle un buen significado.

En consecuencia, para llevar a cabo el análisis de los elementos que conforman todo el sistema videoarte se ha recurrido a las definiciones expresadas en el Diccionario de la Real Academia Española, puesto que es la única manera de mantener una neutralidad conceptual y evitar la contraposición de perspectivas filosóficas, que en muchos casos solo retarda la definición breve de un concepto preciso y concreto.

Reconozco de antemano que esta actitud puede ser cuestionada, pero esa es precisamente mi intención, porque mi vocación de docente me exige que cualquier cosa que diga pueda ser fácilmente verificada.

Arte.

(Del lat. *ars*, *artis*, y este calco del gr. τέχνη).

1. amb. Virtud, disposición y habilidad para hacer algo.

2. amb. Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada, que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros.

3. amb. Conjunto de preceptos y reglas necesarios para hacer bien algo. (RAE, 2001)

La primera acepción parece muy simple, sin embargo, lejos de esta percepción se puede observar que en realidad cada término abarca una dimensión muy compleja y profunda desde donde se puede analizar el concepto. Sin embargo, para profundizar en el tema, se hace necesario revisar y adoptar algunas concepciones complementarias provenientes de la Grecia antigua, precisamente porque el término arte tiene sus raíces etimológicas en el lenguaje de ésta civilización.

- Virtud

En primer lugar, La *virtud*, es definida por Aristóteles como un “hábito que hace al hombre bueno y con el cual hace el hombre su oficio bien y perfectamente” (Ética a Nicómaco, Siglo IV a.C.). De esta manera, el estagirita explica que la virtud es una forma de actuar que puede ser aprendida, porque los hábitos son el resultado del aprendizaje y la repetición de la práctica, pero además dice que en el ejercicio de las acciones puede haber exceso, como puede haber defecto y que es propio de la virtud el saber actuar de un modo o de otro “cuando conviene y en lo que conviene y con los que conviene y por lo que conviene y como conviene”. (*Ibíd.*)

En palabras más coloquiales, se puede decir que la virtud es una forma de actuar guiada por la práctica y el conocimiento del contexto, lo que le permite a un sujeto cumplir con su función, pero no de cualquier manera, sino de un modo perfecto.

Platón por su parte, responde a la cuestión de la esencia de la virtud, concibiéndola como un estado de perfección del alma en función de su propia naturaleza y dividiéndola en tres partes específicas: sabiduría, fortaleza y templanza.

“Como en el alma humana encontramos varias partes, a cada una de ellas le convendrá un tipo de virtud determinado: así, la virtud de la parte racional es la sabiduría o prudencia que consiste en el conocimiento de los fines verdaderos de la conducta humana, en el conocimiento de lo que se debe hacer en cada ocasión particular; a la parte irascible le corresponderá la virtud de la fortaleza, disposición de la voluntad merced a la cual podemos realizar la conducta que la prudencia enseña como adecuada en cada momento, realización que pasa en muchas ocasiones por la renuncia a placeres y beneficios propios; finalmente, a la parte concupiscible le corresponderá la virtud de la templanza: disposición moderada de los apetitos que le permite al alma no ser perturbada continuamente por deseos abundantes y excesivamente intensos”.<sup>4</sup>

- Disposición

El impacto de la definición anterior permite hacer a un lado las acepciones del término *disposición* relacionadas con los estados de ánimo de un sujeto o con la gentileza de una persona, para enfocarse hacia la idea de que *disposición* es la ordenación de algo de la forma conveniente o más adecuada para lograr un

---

<sup>4</sup> Cita tomada de Historia de la Filosofía, Volumen 1 (Echegoyen Olleta, s.f.) Publicado Torre de Babel Ediciones en <http://www.e-torredebabel.com/Historia-de-la-filosofia/Filosofiagriega/Platon/Virtud.htm>, recuperada el 29 de enero de 2009. No se registra la fecha de publicación de la edición impresa.

objetivo. Este sentido hace reflexionar en las condiciones y circunstancias que rodean al problema que se pretende solucionar, en los elementos que se usarán para poner a prueba una metodología de trabajo y sobre todo, en el efecto que se desea lograr. Entonces, se puede asumir que la disposición es la acción y el efecto de ordenar una serie de medios y recursos en conformidad con el conocimiento de las características del contexto y las circunstancias de un problema, para resolverlo en forma efectiva.

- Habilidad

La habilidad, es una palabra que genera muchas dudas en su definición, puesto que es una palabra tautológica donde quiera que se intente definirla. Sin embargo, es menester citar a Voltaire (Diccionario Filosófico [Edición Digital], 2007)<sup>5</sup>, puesto que presenta una definición de *hâbil* que permite articular otras definiciones.

Por regla general, «hâbil» significa más que capaz, más que instruido, ya se refiera a un artista, a un general, a un sabio o a un juez. Puede un hombre haber leído todo cuanto se ha escrito sobre la guerra, y hasta haberla presenciado, sin ser por eso hâbil para dirigirla. Puede ser capaz de dirigirla, pero para adquirir el dictado de hâbil general es preciso que haya mandado muchas veces con éxito.

Un juez puede conocer todas las leyes y no ser hâbil para aplicarlas, y un sabio puede no ser hâbil para escribir ni para enseñar. El hombre hâbil es el que hace brillante uso de lo que sabe; el capaz puede, y el hâbil ejecuta.

Para nadie es un secreto que el ser humano tiene tres tipos de fuerzas, unas volitivas, otras cognitivas y otras corporales. Cuando se mantienen en potencia, estas fuerzas se denominan capacidades. Cuando se ponen en marcha, se reconocen como habilidades.

A lo largo de la historia de la filosofía, las fuerzas inmateriales –volitivas y cognitivas- han sido relacionadas como *facultades*<sup>6</sup>; se ha dicho de ellas que

---

<sup>5</sup>Publicado en e-torredababel.com (<http://www.e-torredababel.com/Biblioteca/Voltaire/habil-habilidad-Diccionario-Filosofico.htm>) en donde se hace referencia a la publicación impresa de esta forma: François Marie Arouet - Voltaire (1694-1778). diccionario filosófico (EDICIÓN ÍNTEGRA\* - Agosto 2007). La presente edición digital de la obra de Voltaire *Diccionario filosófico* está basada en la publicada por la Sociedad Editorial Prometeo (seis volúmenes, Valencia, ¿1920?) que fue, a su vez, una reedición de la publicada por F. Sempere en 1901. En ninguna de ellas se menciona al traductor ni la fuente original. \*Versión íntegra de la edición española —con mucho— más completa; sin embargo, la edición "definitiva" publicada en francés (la de Kehl), incluye también otros artículos.

<sup>6</sup> Este argumento se fundamenta en la definición del término Facultades, del diccionario de filosofía ilustrado, de Leonor y Hugo Martínez Echeverry (1997)

son conscientes y que se adquieren con el uso de la razón, en un proceso de formación. Así mismo, a las fuerzas corporales innatas, se las conoce como *destrezas*, porque tal palabra viene de diestro (aquel que se tiende a servirse de la mano derecha).

Un hombre o una mujer, es hábil cuando pone en marcha sus facultades en correspondencia con sus destrezas, para determinar un comportamiento procedente o para satisfacer con éxito unos objetivos propios o institucionales.

#### ▪ **Tecnología**

En el caso presente, tales virtudes, disposición y habilidades se orientan hacia el uso y el desarrollo del video. En cuanto a su definición, la mayoría de diccionarios coincide en afirmar que *video* es una tecnología electrónica para la captura, tratamiento y presentación de una secuencia de imágenes que representan acciones en movimiento. Así que desglosemos éste concepto y observemos los pormenores que la tecnología nos ofrece para el desarrollo del arte.

En principio, la *tecnología*, es “conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico” (RAE, 2001), pero entonces también hay que tener en cuenta que *técnica* se define como un “conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte” (*Ibíd.*) y que todo este conjunto debe estar estrecha y ordenadamente relacionado para cumplir a cabalidad con un determinado objetivo. Así pues, la tecnología puede definirse como un sistema de teorías, procedimientos y recursos que le sirven a una ciencia o a un arte.

#### ○ Teoría

*Teoría* es un sistema de conocimientos especulativos ordenados para entender las causas, el desarrollo y las consecuencias de un suceso. Es el resultado de una observación, que consiste en todo un proceso psicomotriz de recibir información a través de los sentidos, asimilar la información según el contexto en el que se recibe, seleccionar los estímulos según los intereses que se persiguen y comparar las percepciones en forma sistemática con leyes, principios y paradigmas, con el fin de formular nuevos esquemas de conocimiento.

El ser humano se encuentra en un continuo afán por demostrar sus observaciones y por lo tanto, por construir discursos con argumentos sólidos y

comprobables que le permitan explicar el mundo y sus fenómenos; por eso se ha valido de métodos de investigación que le proporcionan una forma de sistematizar y redactar la información que constantemente recibe, pero también para establecer criterios de verificación cada vez más confiables.

En este sentido, la teoría se convierte en principio y fin del proceso, en el fundamento de un método investigativo y en el resultado lógico de una serie de descripciones sobre un campo del conocimiento con una base empírica firme. Para ello, la teoría debe ser consistente con la teoría pre-existente (verificada experimentalmente) aunque demuestre alguna falsedad en dicha teoría pre-existente; debe sostenerse por muchas líneas de evidencia en vez de una sola fundación, garantizando que si no es totalmente correcta, por lo menos es una buena aproximación; debe sobrevivir en la cotidianidad y a las muchas pruebas críticas que el mundo científico hace para intentar falsificarla; pero sobre todo debe permitir hacer predicciones, las cuales algún día, incluso pueden ser usadas para contradecirla y desecharla.

- Procedimientos y Recursos

*Procedimiento* es un método para la acción o una acción lógica de operaciones con el propósito de llevar a cabo una actividad. En general, todo procedimiento involucra: la articulación de personal, materiales y aparatos en un tiempo y unas circunstancias específicas, pero para llevar a cabo cada actividad y tarea con éxito, es necesario conocer con precisión los objetivos, los lineamientos y estándares de calidad que se desean alcanzar, porque solo así se evita el mal gasto y/o la pérdida de tiempo, esfuerzo y dinero.

Por su parte, las definiciones de *recurso* tienen en común que se refieren a los medios, materias primas, aparatos, dispositivos, personas, presupuesto, información y todo tipo de elementos tangibles o intangibles que puedan ser útiles para ejecutar una actividad. Ya en términos más técnicos, recursos son el conjunto de elementos humanos, técnicos y financieros, disponibles para resolver una necesidad o llevar a cabo un proyecto.

- **Video**

Las teorías, los procedimientos y los recursos de la tecnología video son los más apropiados para el registro, la recreación y la reproducción portátil de acciones en movimiento. Es nuestro deber usarlos adecuadamente para secuenciar los estímulos ópticos y acústicos suficientes, para recrear el cambio de posición de las cosas o fenómenos en un tiempo determinado. Todo esto en

un solo producto que el usuario pueda reproducir en el lugar y el momento en que así lo desee.

Para capturar la imagen, las *handycam* o cámaras caseras de video, filtran la luz entrante a través de un sensor electrónico llamado *CCD* (las webcam lo hacen a través de otro tipo de sensor llamado *CMOS*) el cual está compuesto por una retícula fotosensible denominada "Filtro de Bayer" (Wikimedia Foundation, 2010: *Bayer Filter*)<sup>7</sup> en honor a su inventor, el premio nobel de física Bryce Bayer, la cual separa la onda de luz en los 3 colores primarios luz: rojo, verde y azul. Esta gradación de colores denominada RGB es almacenada como información eléctrica en píxeles a través de un código binario en cintas de datos, discos extraíbles o discos duros.

Posteriormente, la información codificada es movida o copiada a un computador con el fin de procesarla, organizarla y clasificarla. Para ello, la señal se decodifica revirtiendo el proceso. Cada combinación de ceros y unos es interpretada nuevamente como imágenes gracias a una retícula ubicada en la parte posterior de la pantalla del monitor.

Una vez en pantalla, el usuario puede intervenir la información a través de cualquier software especializado, corregir, recortar y articular cada uno de los estímulos almacenados, elaborando finalmente un montaje que puede ser usado de diversos modos.

La percepción del movimiento se logra disponiendo secuencias de imágenes semejantes una después de la otra a una velocidad mínima 15 f/s (fotogramas por segundo). Sin embargo si se quiere lograr mayor fluidez, es necesario trabajar con 30 f/s e incluso con 60 f/s como sucede en los televisores 3D.

El sonido se graba de manera distinta. A través del diafragma de un micrófono, se pueden detectar pequeños cambios en la presión atmosférica y codificarlos en forma de fluctuaciones electromagnéticas que modulan una señal eléctrica.<sup>8</sup> Este sistema, aunque todavía es usado frecuentemente, ha evolucionado a un

---

<sup>7</sup> Consultado en [http://en.wikipedia.org/wiki/Bayer\\_filter](http://en.wikipedia.org/wiki/Bayer_filter), el 16 de julio de 2010, donde además de la explicación del funcionamiento de este filtro, se incluye como referencia una copia del certificado de patente de este invento en formato PDF.

<sup>8</sup> En la página [http://es.wikipedia.org/wiki/Reproducci%C3%B3n\\_y\\_grabaci%C3%B3n\\_de\\_sonido](http://es.wikipedia.org/wiki/Reproducci%C3%B3n_y_grabaci%C3%B3n_de_sonido) (consultada el 16 de julio de 2010) se pueden tener algunos enlaces externos a documentos y sitios web con recomendaciones sobre la grabación de audio. Así mismo en [http://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_del\\_registro\\_del\\_sonido](http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_registro_del_sonido) se puede acceder a una síntesis sobre los dispositivos de grabación a lo largo de la historia.

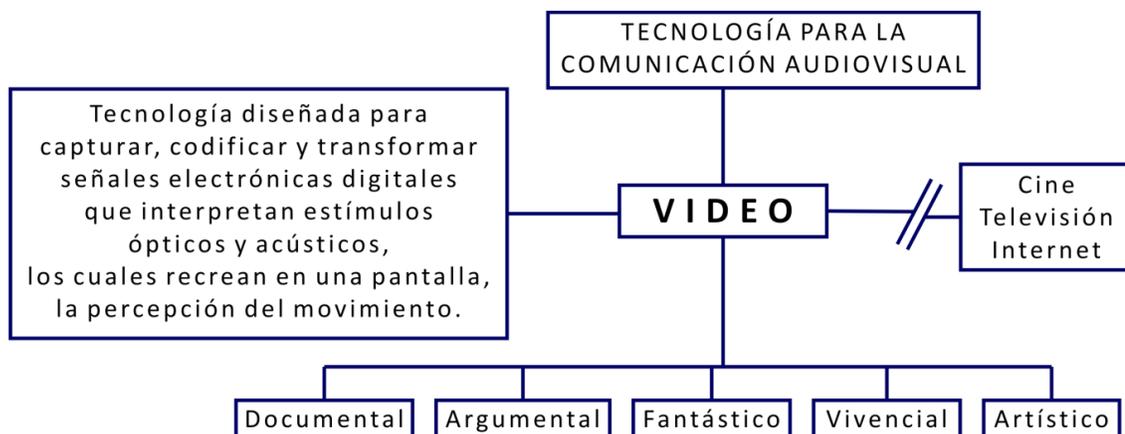
sistema digital donde dichas fluctuaciones también son codificadas y registradas como una señal gráfica en código binario. Tal como se hace con la imagen, la reproducción del sonido resulta de invertir el procedimiento. El diafragma del altavoz causa cambios en la presión atmosférica para formar ondas de sonido acústicas.

Se puede decir a modo de resumen, que el *video* es una tecnología diseñada para capturar, codificar y transformar señales electrónicas digitales que interpretan estímulos ópticos y acústicos, los cuales recrean en una pantalla, la percepción del movimiento. A modo de paréntesis hay que declarar que dejamos atrás a la tecnología análoga porque los equipos usados para el tratamiento de las señales ya no están disponibles en el mercado y porque su fidelidad audiovisual es sensiblemente inferior a la digital.

La ventaja de los medios audiovisuales como el cine, la televisión o el internet, es la reproducción de imagen y sonido de modo simultáneo, lo que representa una mayor cobertura y excitación de los sentidos de los seres humanos, pero también la inagotable posibilidad de generar y alterar el sentido narrativo y estético de cada uno de los signos que se han puesto en juego.

Pero precisamente es esta cualidad la que diferencia al video de las demás tecnologías audiovisuales, porque mientras el video codifica, transforma y decodifica, la televisión y el internet solo son un canal de transmisión masiva de la señal electromagnética. De hecho, esa limitante de la televisión fue la que promovió el desarrollo de un sistema de almacenaje.

El video también se diferencia del cine porque este último tiene un sistema tecnológico diferente, en donde una cinta emulsionada reacciona químicamente a un haz de luz que la excita directamente. Esta característica lo hace impresionantemente más costoso y por eso la diferencia ya no es de función, sino de semántica, puesto que en el cine, la narrativa se piensa, en muchos casos, con la responsabilidad de recuperar el capital invertido por costos de producción.



Gráfica 1. Mentefacto del concepto *Video*.  
Fuente: Esta investigación.

#### ▪ **Actitud Artística**

Si se retoma la definición de *arte*, que se tenía en principio, y se la complementa con las aclaraciones que se han hecho sobre sus elementos constituyentes, se observará que en definitiva el concepto arte se refiere a una actitud: "Postura del cuerpo humano, especialmente cuando es determinada por los movimientos del ánimo, o expresa algo con eficacia". (RAE, 2001)

Específicamente, el arte se refiere a la forma de actuar propia de quien articula mente, cuerpo y espíritu, según las circunstancias espaciales y temporales de un problema, con el ánimo de resolverlo en forma creativa, efectiva y con el mayor grado de perfección, ya sea aplicando las normas o superando las reglas.

*Actuar* significa profundizar en el conocimiento de la verdad para llegar a un entendimiento, significa poner en juego aquel entendimiento para ejercer las funciones propias de un oficio, pero también significa producir, de modo libre y consciente, un efecto sobre algo o alguien.

El arte es una actitud con y para la excelencia. Desde la virtud, arte es tener la sabiduría, la templanza y la fortaleza necesarias para buscar la perfección, a través de la práctica. Desde la disposición, arte es hacer uso del conocimiento específico para ordenar y usar los elementos, de modo que cumplan o superen los estándares de calidad de una tecnología. Desde la habilidad, arte es poner en marcha las destrezas en armonía con las facultades, para el buen uso de las teorías, los procedimientos y los recursos de una tecnología.

Pero si esto es así, las actitudes deben medirse en función a los resultados que ocasionan junto a la calidad de los productos obtenidos sensibles a los sentidos. Es tal vez por esta razón que la gente le otorga el calificativo de “artístico” a un sinnúmero de oficios y de productos que provocan admiración, ya sea por el esfuerzo que se tiene que hacer para realizarlos, por la coherencia entre los elementos que se ponen en juego o por la inteligencia que se necesita para llevarlos a cabo.

- Arte Es Virtud. ¿Qué No Es Virtud?

Aristóteles definía la virtud como un hábito. Esto quiere decir que no se trata de un don divino como la mayoría de la gente piensa, sino de una actividad que se aprende con la práctica constante, hasta que se convierta en una costumbre casi instintiva.

Pero además, el estagirita explica que existen dos tipos de hábitos, unos buenos y otros malos. Los hábitos buenos se conocen como virtudes y son aquellos que favorecen el desarrollo de nuestra mente, cuerpo y espíritu, como por ejemplo cuando aprendemos a almorzar a las 12 del mediodía, a leer 1 hora diaria o a pasear en familia los domingos. Por el contrario, los hábitos malos perjudican cualquiera de esas tres dimensiones, ya sea por exceso o por defecto; como por ejemplo: fumar o beber licor, ver televisión todo el día o pelear con la pareja solo por el tono de voz que usa.<sup>9</sup>

El arte es una cuestión de virtud. Cada proyecto que llevamos a cabo para materializar nuestras ideas se convierte en un conjunto de acciones que nos permite desarrollar mente, cuerpo y espíritu al mismo tiempo. Sin embargo, contrario a lo que muchos estudiantes de arte piensan, no toda acción es artística por el simple deseo o capricho del autor.

La idea de que todo es arte, es una mala interpretación de las palabras de Joseph Beuys quien sugirió que todo hombre puede ser artista y que toda acción puede llegar a ser arte. Sin embargo a muchos estudiantes les hace falta observar que este alemán era uno de los fundadores del grupo Fluxus, un equipo de talentosos artistas conceptuales cuyo propósito era la integración de todas las artes. Por ello, quien omite este detalle, no comprende que, no es que cualquiera sea un artista, sino que los grandes artistas pueden proceder de

---

<sup>9</sup> En Ética a Nicómaco (Siglo IV a.C., libro II Cap. VI), Aristóteles afirma que la virtud es la mediación de la razón para tener un comportamiento prudente, que logre la medianía entre el exceso y el defecto.

cualquier lugar, siempre y cuando esa persona pueda ser capaz de aprender a desarrollar las tres virtudes que nos definió Platón: Sabiduría, para saber actuar con razón y justicia ante las circunstancias; Templanza, para evitar las distracciones y mantenerse enfocado en el objetivo; y Fortaleza, para seguir actuando a pesar de los obstáculos.

Digo esto porque bajo la tutela de docentes mediocres, los estudiantes se han acostumbrado a presentar sus propuestas sin la necesidad de sustentar los elementos que usaron, ni la carga semiótica que tuvieron en cuenta para elegirlos, ni las asociaciones que eligieron para la articulación de la composición y ni siquiera la respuesta que esperaban por parte del público receptor de su obra.

Puesto que tampoco existe la exigencia de documentar el proceso creativo a lo largo del taller de investigación-creación, los aprendices también se habituaron a trabajar los proyectos finales en la última semana antes de la entrega oficial; lo que significa que no elaboran un proyecto a seguir, que todo el tiempo cambian de temática y que no tienen constancia en el desarrollo de destrezas con una técnica específica.

Por otra parte, la carencia de una posición firme sobre el concepto arte y la consecuente falta de criterios de evaluación, ha provocado la sobrevaloración de la subjetividad y que los estudiantes se limiten a pedir contracalificación cuando su nota definitiva es inferior a 3.0, porque de otro modo, se conforman con cualquier número. Incluso, hay ocasiones en las que una sustentación de trabajo de grado comienza con la disculpa de que la propuesta es parte de un proceso que nunca habrá terminado.

Como se puede observar, estas actitudes no pueden ser consideradas más que un vicio, porque al final los estudiantes terminan por añadir las siguientes acepciones a su vocabulario personal:

Artista.

1. com. Persona bohemia que no necesita adecuarse a las circunstancias, porque es el público quien debe adaptarse al planteamiento de la propuesta. (no-sabiduría).
2. adj. Que improvisa. Se dice especialmente de quien no necesita dedicarle tanto tiempo a una obra, porque todo se puede componer rápidamente con una mancha o con un trazo. (no-templanza). U. t. c. s.

3. adj. Se dice de quien estudia un curso de artes y que por tanto, no necesita la aprobación ni del público, ni de la crítica. (no-fortaleza).
4. adj. Dicho de una persona: cuyo mérito y sensibilidad a la vida cotidiana no ha sido suficientemente comprendido por la sociedad. U. t. c. s.
5. com. Persona que se desnuda para inventar una danza o que cuelga grandes trozos de carne en techo de la sala de exposiciones, para tratar de ganar un salón de artes.

¡No! El arte no puede ser un vicio, ni los vicios que hemos considerado tampoco pueden ser vistos como arte. Actuar de este modo perjudica enormemente la mente, el cuerpo y el espíritu del que quisiera ser artista, pero también del espectador; quien al final va a desilusionarse tanto, que va a pregonar que el arte es un montón de manchas, garabatos, artefactos o presentaciones que únicamente entiende un montón de locos con pintas raras.

- Arte Es Disposición. ¿Qué No Es Disposición?

Una vez apropiado el término para el caso del videoarte, diremos que disponer es una actividad compleja de reflexión sobre los factores conceptuales, expresivos y tecnológicos que rodean a un problema de comunicación, para solucionarlo a través de un lenguaje con una estructura compositiva inteligente y comprensible.

Esta definición implica que el emisor trate de concertar un código común con el destinatario, para que el concepto, la forma y el uso de los signos que se articulen, tengan la misma identidad, atributos y propósitos para ambos sujetos.

En la academia, de forma tácita pero vehemente se aprende que un artista no debe ser ni panfletario, ni obvio; por eso quienes asisten a la academia, sienten una gran presión social al respecto y un enorme temor de ser tachados como fracasados. El temor hacia la “falta de dificultad” de sus composiciones entorpece directamente su lenguaje artístico.

Muchos estudiantes suponen que si usan un símbolo universal nadie tendrá problema para entenderlos; entonces tratan de cambiarle el significado al símbolo o de reemplazarlo por uno propio de culturas menos exploradas. Ésta actitud los hace sentirse originales, pero no se dan cuenta de que al hacerlo, sus mensajes poco a poco se van encerrando en una torre de marfil, inalcanzable para cualquiera que no conozca al autor. Así también se va acrecentando el mito de que un buen artista es aquel que presenta el trabajo

más complicado en la sala de exposición. Parece que la fórmula mágica “*confunde y vencerás*” se convierte en una necedad por producir desconcierto.

¡No! El desconcierto es una actitud mediocre, sembrada por los profesores mediocres, cuando dictan clases usando términos complejos y silogismos rebuscados. Pero además tienen el descaro de criticar a sus estudiantes como si todos leyeran los mismos libros o la misma cantidad de información. Al final, en los pasillos y reuniones, no pueden ocultar que esto los hace sentir más inteligentes que todos los demás.

Lo más grave de este asunto es que tales profesores todavía no cayeron en cuenta de que el ser humano tiende por naturaleza, a cumplir con la ley del menor esfuerzo. La manera más fácil de hablar largamente de un tema, sin tener que recurrir a la documentación, es la fantasía; y la mejor manera de sustentar un tema sin tener que recurrir a la argumentación lógica, es la vivencia cotidiana.

Nuevamente la sobrevaloración de la subjetividad le da al estudiante, la falsa seguridad de poder ser un investigador cualitativo (investigación acción) que hace una obra de arte de su vida cotidiana; o también, la creencia de que ha llegado a un nivel sublime de creatividad, en donde cualquier lineamiento técnico, expresivo o conceptual que el docente ponga para un ejercicio, puede considerarse una clara violación a su libre albedrío.

- Arte Es Habilidad. ¿Qué No Es Habilidad?

En el videoarte, hábil es ese realizador que utiliza sus facultades cognitivas y sentimentales, en armonía con sus destrezas motoras para el manejo de toda la parafernalia electrónica-digital, a favor de unas competencias comunicativas antes insospechadas.

Si el artista ha comprendido la tecnología que usa, sabrá darle valor y sentido a la naturaleza de su proyecto: describirlo, justificarlo, contextualizarlo, otorgarle unos objetivos, unas metas y una finalidad; sabrá dirigirlo hacia unos resultados concretos para unos beneficiarios específicos, tendrá los criterios para apropiarse de las actividades y los recursos de una metodología; pero finalmente también podrá organizar un cronograma, un presupuesto y un equipo responsable para la organización y ejecución del proyecto de acuerdo a unos

indicadores de evaluación adecuados.<sup>10</sup> Este artista sí actúa con responsabilidad ante el público.

Estas consideraciones deberían ser suficientes para abordar el arte con una mayor exigencia conceptual, expresiva y técnica. Lastimosamente, todavía hay quienes creen que poner a un estudiante de artes a redactar un proyecto, es una labor ociosa que solo desmotiva al autor y lo aleja de la realización artística. Existe el grave prejuicio de que ésta, es una labor para convertir al arte en una industria.

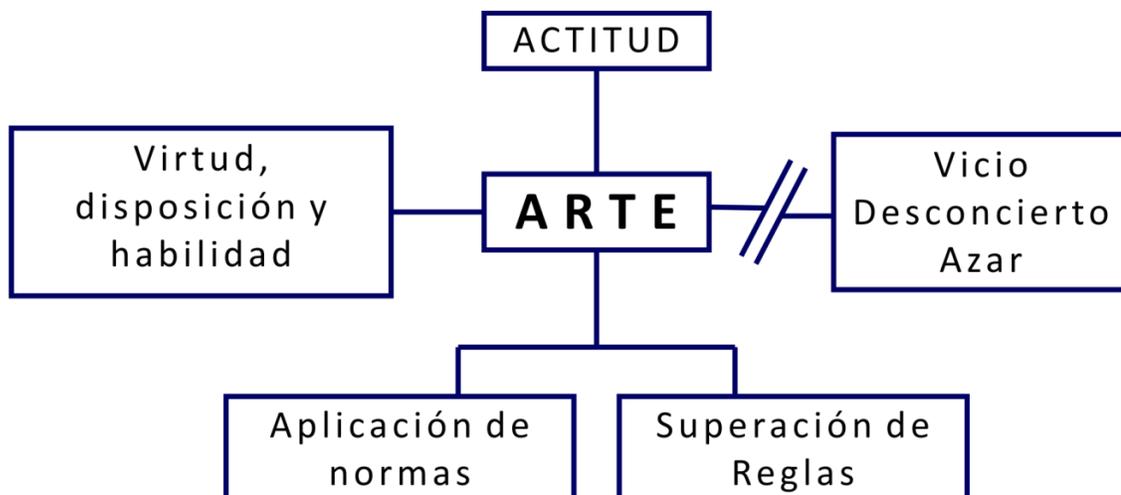
Precisamente esta falla en la exigencia, ha hecho que los futuros “maestros” y “licenciados” de artes visuales sean considerados vagos y desordenados incluso en la misma facultad. Solo hace falta una breve comparación con los estudiantes de diseño o arquitectura, cuyos docentes tienen claro que un verdadero profesional tiene la voluntad, el conocimiento y la gracia para planificar limpiamente su trabajo, incluso desde los primeros bocetos.

La falta de exigencia también ha provocado que el alumno piense que la creatividad se debe en gran medida a los devenires del azar. Un alto porcentaje de estudiantes se quejan de tener que presentar un proyecto, porque no quieren sentirse obligados con una temática en particular y claro, más pronto que tarde, dejan ver su falta de orden, ritmo, sentido e inteligencia para prevenir una catástrofe estética.

¡No! El azar no es ni siquiera una parte de la habilidad. Quien actúa de la mano del azar lo hace por facilismo, por no tener que ponerse a pensar, ni a resolver problemas; por no tener que dedicarle tiempo a planificar el desarrollo de su experiencia, ni a especializar su lenguaje. Lo hace por no tener que reflexionar en todos y cada uno de los elementos que componen su idea (si es que la tienen), ni mucho menos en cada una de las posibilidades que se pueden encontrar si las ponen en contexto. Pasteur decía que, quien actúa por azar no entiende que éste solo sirve a las mentes preparadas; y lo hacía porque, únicamente quien se ha preocupado por conocer a profundidad las diferentes teorías y técnicas de una tecnología, puede encontrar en un pequeño equívoco, una gran oportunidad para reflexionar e innovar su proceder.

---

<sup>10</sup> Existen muchos manuales para diseñar proyectos. No obstante este listado fue tomado de (Ander-Egg & Aguilar Idáñez, 2000)



Gráfica 2. Mentefacto del concepto *Arte*  
Fuente: Esta investigación.

## 2.2. Hacia una Actitud de Observación

La dimensión semántica estudia el significado del mensaje que se quiere transmitir y el concepto que se ubica más allá de la expresión visible del video. Para construir el concepto, hay que trabajar en la evolución de las operaciones de pensamiento en dirección al desarrollo de las competencias comunicativas. En este sentido, el Ministerio de educación ha establecido que las grandes metas de la formación del lenguaje en la educación básica y media son 1). La comunicación, 2). La transmisión de la información, 3). La representación de la realidad, 4). La expresión de sentimientos y potencialidades estéticas, 5). El ejercicio de una ciudadanía responsable, y 6). El sentido de la propia existencia. (Schmidt, 2006)

En el caso del videoarte, las dos primeras (comunicación y transmisión) son las herramientas operacionales del video para llegar a dos siguientes (representación y expresión) que son propias del arte.

De todos modos, para que esto suceda, hay que estudiarlas de un modo especializado conforme con la educación superior. Las operaciones intelectuales que pondremos en el contexto del videoarte para desarrollar tales competencias comunicativas son la observación, el análisis, la síntesis y la argumentación.

### 2.2.1. Observación

Por el argot popular sabemos que la observación no es una función propia de la vista, todo el mundo sabe que para observar se necesita mucho más que la estimulación visual.

Observar es detenerse a detallar las cualidades de una cosa o un fenómeno, y precisamente porque es la manifestación más clara de la curiosidad, es la puerta de entrada hacia la investigación.

En realidad la observación se compone de cuatro procesos tan ligados y correlacionados entre ellos, que solo es posible separarlos para cuestiones didácticas: la atención, la sensación, la percepción y la reflexión.

- La naturaleza y la civilización nos bombardean constantemente con infinitos estímulos, sin embargo nuestro cerebro es capaz de seleccionar solo aquellos que representan datos útiles para nuestros propósitos en un momento determinado. Este grado de voluntad que cada persona tiene para tener en cuenta unas u otras informaciones se conoce como *atención*.
- Las sensaciones son el resultado de la marca o presión que ejerce un agente físico, químico o mecánico que desencadena una reacción funcional en el organismo y que es conocido como *estímulo*. En otras palabras la *sensación* es la acción y el efecto de recibir información a través de los sentidos. Los nuevos datos pueden ser tomados directamente de las condiciones naturales del medio ambiente o bien, de un canal ideado por la inteligencia humana. En este punto es útil aclarar que si se piensa en las emociones internas se debe usar la palabra *sentimiento* y no *sensación*.
- La *percepción*<sup>11</sup> es el proceso mediante el cual nuestro cerebro interpreta la información recibida. Lo que nuestra mente hace es cotejar los nuevos datos con la información previa, para luego emitir una conclusión. Si se examina detenidamente dicha conclusión nos puede hablar mucho sobre la personalidad de cada individuo: de su estructura cognitiva, de sus sentimientos y de su aptitud física.
- La *reflexión* es el proceso que nos permite crecer intelectualmente, puesto que así como en un espejo, el pensador puede comparar sus conclusiones

---

<sup>11</sup> La información que sirve de fundamento para encontrar las diferencias entre la sensación y la percepción, fue tomada de (Labarca, s.f.)

con el conocimiento universal sobre el tema que está investigando. La estructura cognitiva individual es puesta a prueba con los paradigmas, principios y teorías del saber universal, por eso es tan importante que quien está interesado en aprender, lea constantemente. Es sustancial aclarar que no se trata solamente de leer, sino también de meditar sobre lo leído, confirmar las fuentes de información (bibliográficas y/o multimediales) sistematizar los datos y ejercitar la escritura para probar la lógica de los argumentos. La relevancia de la reflexión radica en las conclusiones que se pueden obtener con la suma de las operaciones anteriores. Se trata de formar estructuras de pensamiento complejo que luego también deberán ser puestas a prueba para dar cuenta de lo aprendido.

Todo el proceso de observación resulta de hecho muy complejo. Sin embargo, a través de las asociaciones que resultan de las comparaciones, el aprendizaje se vuelve muy significativo para quienes están interesados en desarrollar sus facultades para la inferencia, el razonamiento, la argumentación y la investigación. Veamos por ejemplo cómo influye en la percepción de la belleza.

#### ▪ **Belleza**

Gracias a la biología, todos sabemos que cada organismo humano tiene una composición hormonal distinta y que ésta, es la responsable de que los sentidos reaccionen de modos diversos a un mismo estímulo. Pero gracias a la estética hoy sabemos que la percepción de la belleza, comienza por los estímulos que recibimos en los sentidos.

Sentirnos a gusto o no, con los nuevos estímulos, es lo que determina lo que consideramos belleza. La caricia de nuestra mamá o la de nuestra pareja, tener la naturaleza en nuestros hogares o al menos una pintura que la represente fielmente, un relato de alguien que logró objetivos muy altos haciendo lo mismo que nos gusta hacer a nosotros, comprender que encontramos la respuesta a un problema que nadie antes pudo resolver, innovar la tecnología para hacerla más eficiente, hacer un poema para alagar a quien queremos; todos son solo algunos ejemplos de acciones, cosas y fenómenos que elevan el sentimiento de placer de nuestra mente, cuerpo y espíritu. A todos ellos podemos catalogarlos como formas de belleza.

La belleza es una “propiedad de las cosas que hace amarlas, infundiendo en nosotros deleite espiritual”. (RAE, 2001) Esto es fácil de ver en la particular gracia de una emoción, esa alteración del ánimo intensa y pasajera, que va acompañada de cierta conmoción somática.

En el caso de los hombres, a través de un afiche o una pantalla sabemos que una mujer es bella por la armonía su cuerpo, pero esta conclusión es el resultado de una compleja observación que, debido a nuestro remanente animal, nos permite saber cuándo un útero es lo suficientemente grande como para garantizar el buen desarrollo de nuestros hijos. Esta solución se justifica al saber que, por nuestra naturaleza humana, los estímulos que más placer nos producen son aquellos relacionados directamente con la supervivencia, como dormir, comer o tener relaciones sexuales.

Ya en la cotidianidad, cuando se trata de conquistar una pareja, el olfato puede proveer la información sobre la salud genética de otra persona, para saber si tiene afinidad o no, con nuestro tipo de sangre. Entonces, si Pablo, Carlos o Miguel, no tienen la misma composición sanguínea, no se puede esperar que las feromonas que llamaron la atención de Pablo por Betty, actúen del mismo modo para los otros tres. Esto solo pasará con otra persona compatible.

Cuando hemos perdido alguna de nuestras aptitudes sensoriales, es frecuente que los humanos recurramos a los otros sentidos, sin embargo esto solo confirma una vez más, que la información para saber si algo nos gusta o nos disgusta, llega primero por estímulos en nuestros órganos: si no podemos distinguir las letras de un anuncio, entonces perdemos la atención; si un sonido interfiere las vibraciones que sí queremos atender, entonces se convierte en ruido. Así mismo podemos aceptar algo desagradable cuando prescindimos a voluntad de los sentidos responsables de tal información. Por ejemplo si tenemos que ingerir alimentos que nos desagradan podemos taparnos la nariz al comer.

### **2.2.2. Análisis y Síntesis**

*Análisis* es la distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos. Básicamente se trata de desglosar poco a poco el discurso en argumentos, los argumentos en proposiciones, las proposiciones en conceptos y los conceptos en cualidades.

En un modo más avanzado, las cualidades encontradas en un concepto deben ser examinadas en contraste con las de los otros conceptos. Se trata de revisar la más mínima característica que nos permita, primero identificarlos y luego diferenciarlos de otros conceptos de su misma clase. Esa diferencia nos permite

otorgarle una función acorde con las características del contexto, para usarlo en la resolución de un problema.

El proceso inverso al análisis es la *síntesis*. Este proceso de pensamiento consiste en la composición de un todo por la reunión de sus partes. Esto nos invita a reflexionar sobre las propiedades comunes a cada elemento, puesto que esas generalidades son las que nos permiten establecer relaciones. La síntesis es la suma de cualidades, pero no de cualquier cualidad, la idea es que se pueda mantener la precisión y la brevedad de la esencia de cada concepto. Como en la química, las relaciones propuestas van dándole forma a un concepto mucho más complejo a través de las particularidades de los elementos en interacción.

Todo el tiempo estamos analizando y sintetizando, no obstante, si cuando volvemos a reunir las partes del sistema, las ordenamos tal y como estaban antes, hablaremos de un proceso de *reconstrucción*, si procuramos ordenar los mismos elementos de otro modo, el proceso se llama *deconstrucción*, pero si en cambio añadimos nuevas partes, entonces tenemos un proceso de *fundamentación*.

#### ▪ **Concepto**

*Concepto*, es el conjunto y relación de las cualidades, necesarias y suficientes, que se pueden decir de una cosa o fenómeno, para fijar sus términos en la mente. Cada cosa tiene una serie de cualidades que la hacen única; las *cualidades necesarias* sirven para identificarla con un grupo de cosas análogas y las *cualidades suficientes* para diferenciarla de otro grupo de cosas similares. Pero cuando otra cosa cumple con dichas cualidades, pueden reemplazar aquella cosa que estamos definiendo.

Para entenderlo mejor, vamos a recurrir al concepto mesa. ¿Qué es una mesa? Cuando pensamos la respuesta a la pregunta, pasan por nuestra mente muchas imágenes de mesas que usamos todos los días, pero solo a través de una comparación, tratamos de reconocer en ellas sus características comunes. No es tan fácil llegar a la esencia o los términos de este concepto, puesto que no estamos acostumbrados a diferenciar una mesa de cualquier otro mueble que pueda cumplir la misma función en un determinado momento, como por ejemplo una silla o una caja.

Poniendo en práctica el dilema de la necesidad y la suficiencia, es necesario decir que una mesa tiene una superficie plana, pero no es necesario señalar

que esa superficie es redonda; es necesario decir que dicha superficie es dura, pero no es necesario mencionar el material del cual está hecha; es necesario indicar que tiene un soporte que la mantiene horizontal y estable, pero es innecesario numerar las patas y ni siquiera mencionar si tiene patas. Usted puede notar que llamar la atención sobre más características, realmente no es esencial, como por ejemplo el color con el que está decorada. Eso quiere decir que para entender el concepto mesa es suficiente con decir que es una superficie plana y rígida, que tiene un soporte que la mantiene horizontal y estable. En contraste, solo es necesario que cualquier otro objeto cumpla con estas condiciones para que pueda ser usado como mesa, como por ejemplo un computador portátil cerrado que alguien sostiene horizontalmente sobre sus brazos.

Los conceptos son susceptibles de clasificarse de múltiples formas, sin embargo vamos a recurrir a las tres más conocidas, porque son ellas las que más nos sirven para el presente estudio: conceptos absolutos y relativos, individuales y universales, concretos y abstractos.

- Conceptos absolutos y relativos.

A lo largo de la historia de la filosofía, siempre se ha tratado de buscar la manera de encontrar valores absolutos, tal vez con el ánimo de que puedan ser usados para analizar un concepto sin tener en cuenta el contexto en el que puede ser usado. Pero ciertamente esto ha resultado imposible, por ello hay quienes, como Borges, lo comparan con la esencia divina.

En realidad, la vastísima diversidad de pensamientos que pueden producir los humanos ha hecho que la definición de todo concepto dependa del contexto en el que es requerido. A lo único que podemos aspirar es a entrar en consenso con los demás, para entender los significados desde un mismo punto de vista.

La relatividad es una cualidad que nos permite entender que todo se transforma cuando hay un cambio en el sistema de referencia, es decir en la red de conexiones que se pueden presentar entre unos conceptos y otros. Esto explica la existencia de las acepciones.

Contrario a lo que siempre piensa la gente, la relatividad no le quita valor a la búsqueda de conceptos, por el contrario la enriquece porque nos da la oportunidad de crecer creativamente, aplicando a conciencia, la libertad de conocimiento y expresión a un proceso de significación. De hecho, esta cualidad ha permitido que la civilización continúe su avance a pesar de que la

gente no tenga una superespecialización de su lenguaje. Lo natural es que aprendamos a partir de conceptos relativos que toman su valor en comparación con otros, cuyos significados conocemos mejor.

En cuanto al ejemplo del concepto *mesa*, las cualidades que analizamos son las que pertenecen a un mueble, por ser éste el uso más frecuente del término, pero según el diccionario (RAE, 2001), debemos tener en cuenta que la palabra también podría significar un conjunto de personas, un terreno elevado y llano, el acto de recibir la eucaristía, el cúmulo de las rentas y otras 7 acepciones, sin contar 21 conceptos compuestos, 17 locuciones y otras 7 combinaciones que necesitan esta palabra.

- Conceptos individuales y universales.

Los significados también pueden variar según el individuo quien los analiza y sintetiza. Toda persona desglosa y relaciona según su propio criterio, de hecho tiene derecho a ello, puesto que es imposible tener todo el conocimiento humano a la mano antes de comenzar a reflexionar, además no hay que perder de vista que el organismo percibe la información de acuerdo a una base de datos adquirida previamente.

De acuerdo con esta condición, el observador puede encontrar una serie de relaciones que le permitan entender un concepto de modo diferente al que las demás personas están acostumbradas y sin embargo, un *concepto individual* no le quita razón a sus reflexiones, por el contrario, la seriedad y rigor del método que haya empleado para definirlo, le da una gran oportunidad de que las demás personas entiendan su punto de vista y lo adopten como una nueva forma de conocer esa realidad. En oposición, el *concepto universal* es aquel que todo el mundo conoce y con el que está de acuerdo, quizás porque su interpretación ya se ha pactado con anterioridad en la sociedad. Al final, los conceptos universales se convierten en la base para todo tipo de reflexiones y por tanto en el fundamento para los conceptos individuales.

- Conceptos concretos y abstractos.

Un *concepto concreto*<sup>12</sup> representa seres reales o que podemos representar como tales. Lo que nos sugiere una referencia a objetos que se pueden

---

<sup>12</sup> Este concepto se infiere del significante “nombre concreto”, porque está más ligado a la gramática que la sola palabra “concreto”. Ésta última se refiere a la solidez de un objeto material; aunque de todos modos, también denota una oposición a lo abstracto.

apreciar a través del tacto, (un gato, una vivienda, un sujeto) pero también a las circunstancias y acontecimientos vividos por alguien, puesto que estas experiencias pueden tomar una forma visible, capaz de ser narrada por la persona que las siente o las piensa.

Aquellos conceptos considerados *abstractos*, se refieren a cualidades intangibles que se pueden observar independientemente del objeto que las posee. La palabra *abstraer* significa “separar por medio de una operación intelectual las cualidades de un objeto para considerarlas aisladamente o para considerar el mismo objeto en su pura esencia o noción” (RAE, 2001).

En el caso por ejemplo de los artistas abstractos, su dedicación pretende la representación de elementos como la personalidad, el estado de ánimo o la relatividad, para lo cual se sirven de un proceso de significación que consiste en el estudio de otras cualidades sensibles como, el color, la estructura narrativa, el gesto al imprimir un pincel en el lienzo u otras tantas que ya no dependen de la forma final que tendrá la obra, sino de la forma en que ésta fue concebida o realizada.

Para el ejemplo, el norteamericano Jackson Pollock, se convirtió en el precursor del expresionismo abstracto, precisamente porque sus pinturas eran el resultado de una acción donde se buscaba la manifestación de los ánimos y los sentimientos del subconsciente. Si quería representar la rabia, tiraba la pintura con rabia, dejando atrás la posibilidad mimética de la “ilustración” de un gesto humano.

### **2.2.3. Argumentación**

Los argumentos son conceptos mucho más elaborados que surgen del análisis o de la síntesis. La sola acción de poner juntas dos palabras puede dar como resultado una razón capaz de discriminar y asociar ideas para persuadir al lector. Sin embargo la argumentación va mucho más allá, porque exige un orden y un método que haga justicia a los significados de los conceptos en juego. Las cualidades de los objetos son como los eslabones de una escalera que necesitan valorarse y equilibrarse organizadamente para demostrar la lógica de un propósito predeterminado.

Este acto de inteligencia es imprescindible, porque el lector también tiene criterios válidos para observar si las asociaciones son elaboradas con justa razón o si partieron del simple capricho del expositor.

No obstante, cuando las asociaciones son exitosas se puede reconocer en ellas una *proposición lógica*, es decir una declaración a partir de la cual se puede valorar la verdad de un concepto. Si se articulan dos proposiciones lógicas es posible inferir una tercera proposición llamada *conclusión*.

Una vez que el raciocinio es satisfactorio, comienza la labor de materialización oral, textual o gráfica, para que pueda ser captado a través de los sentidos. Esta forma sensible se conoce como *argumento*.<sup>13</sup>

Dos criterios fundamentales para la composición de la argumentación, son el *entendimiento* y la *comprensión*, los cuales resultan simbióticos y simultáneos para juzgar con un mejor grado de objetividad lo que antes nos parecía absurdo, o aquello que nos parecía imposible. Así mismo, los valores que representan la eficacia del argumento son la *persuasión* y la *correspondencia*, ambos se fundamentan y se complementan para evitar la subjetividad y el libertinaje.

#### ▪ **Entendimiento y Comprensión**

El *entendimiento* es una virtud del alma (mente y espíritu) por medio de la cual, un individuo concibe las cosas, las compara, juzga, induce y deduce de otras que ya conoce. A partir de las operaciones de conocimiento que hemos descrito, una persona puede inferir o deducir conclusiones que poco a poco renovarán su potencial investigativo.

En el tomo IV del tratado de pedagogía conceptual se sustenta la evolución intelectual a partir de 4 modos de pensamiento: nocional, conceptual, formal y categorial.

El *pensamiento nocional* se desarrolla de los 2 a los 6 años y nos permite hacer aseveraciones a partir de formas intelectuales muy simples con las cuales el niño aprende el lenguaje, se expresa y lo aplica a las situaciones que se le presentan. De los 7 a los 11 años, se desarrolla un *pensamiento conceptual*, que consiste en la elaboración de proposiciones lógicas como vimos en los párrafos anteriores. A partir del inicio de la pubertad, el pensamiento evoluciona permitiéndole al joven elaborar cadenas de proposiciones con las cuales se puede elaborar cadenas de razonamientos.

---

<sup>13</sup>Desde la Grecia antigua ya se hacían graves debates sobre las posibilidades de falsedad en los argumentos, sin embargo este es un tema complejo que para el caso del videoarte, es preciso abordar en un nuevo documento.

Después de los 15 años, aparece el *pensamiento categorial* donde las proposiciones se convierten en redes multidimensionales que son el fundamento del pensamiento científico organizado. Así que el mismo autor sugiere que:

La mejor, Sino la única, manera de almacenar conceptos complejos (categorías) es integrándolos a las redes categoriales que constituyen el sistema cognitivo del individuo que aprehende, que hace suyo el conocimiento, que lo convierte en una herramienta de conocimiento, no en una información aislada.(De Zubiría S. M., 1997)

El orden lleva al *entendimiento* que significa tener una idea clara de las cosas. Cuando esto ocurre es más fácil ponerle señales al destinatario para que reconozca las mismas diferencias entre las cualidades que nosotros observamos y así, pueda encontrar justificados o naturales los actos o sentimientos que intentamos transmitirle. Este acto de entendimiento por parte del “otro” se llama comprensión, pero solo ocurre cuando aquel, es capaz de ubicar las conclusiones en un *contexto*, es decir, en una compleja relación espacio-temporal de situaciones sociales, políticas, económicas, religiosas y un larguísimo etcétera, que es común para ambos.

Eso explica el porqué comprender es un acto mucho más difícil que el entender, pero como ya se ha dicho, no es necesario tener el control de todo el ámbito de conocimiento para llegar a una conclusión favorable con el discurso de otra persona; es suficiente con que reconozca la correspondencia de las asociaciones, ya sea por concordancia (conveniencia) o por conformidad ( semejanza), en la forma, el significado o la función de los actos o sentimientos que intentamos transmitirle.

#### ▪ **Persuasión: Táctica y Estrategia**

Si alguna vez ha leído sobre las estrategias para jugar ajedrez, sabrá que lo fundamental para ganar, es hacer que el otro se mueva para donde usted quiere que se mueva. Con esto quiero decir que para conseguir la comprensión hay que prever una respuesta por parte del destinatario.

Persuadir significa “Inducir, mover, obligar a alguien con razones a creer o hacer algo” (RAE, 2001) y la verdad es que esta definición puede resultar bastante perversa, seguramente porque la palabra obligar se conoce popularmente bajo la noción de someter la voluntad de alguien al capricho de otro. Pero en contra de esta creencia, obligar significa mover, impulsar y ganar la voluntad de un individuo otorgándole unos beneficios. Entonces si alguien quiere ganarse esa voluntad, tiene que estar muy seguro de la meta que quiere

alcanzar con ella y del porqué y el para qué se requiere que otro crea en la relevancia de tal acción o actúe a favor de conseguirla.

Por lo tanto, la persuasión tiene dos partes: la *intención*, que es la determinación de la voluntad en orden al deseo de obtener una acción de un individuo específico, y la *respuesta*, que es el efecto que se consigue cuando tal individuo ejecuta esa acción.

Todo este asunto se puede entender mejor si decimos que la persuasión es una cuestión de táctica y estrategia. Las *tácticas* son un conjunto de acciones que se hacen para alcanzar un objetivo. La *estrategia* es un conjunto de tácticas que se ordenan de acuerdo al propósito general. Por eso la táctica es una destreza que responde al ¿cómo lo hago?, mientras la estrategia es una disposición que responde al ¿por qué y para qué lo hago? Bajo estas definiciones podemos decir, como ejemplo, que la estrategia es comunicarse eficientemente, es decir, lograr el máximo efecto usando la mínima cantidad de recursos (como en el caso de la señal de tránsito); por su parte una táctica puede ser, elaborar un mapa mental que sea el resultado del análisis y la síntesis del mensaje que se quiere transmitir.

#### **2.2.4. Significación**

En consecuencia con lo anterior y una vez puestos en la tarea de hacer un videoarte, hay que comenzar por la significación; una actividad de composición que se fundamenta en la teoría semiótica y que consiste en otorgarle contenido y expresión a un signo.

Para significar, primero hay que definir el contenido, eso consiste en definir unos conceptos y con ellos elaborar un argumento, otorgarle una intención y prever una respuesta; luego hay que diseñar la forma física que lo represente; y por último, usar una técnica para “materializar” la imagen mental en un estímulo sensible.

En este capítulo nos encargaremos del contenido y para ello debemos establecer las diferencias entre signo, símbolo, señal y código.

- **Signo**

Umberto Eco (1994), afirma que “El signo se utiliza para transmitir una información, para decir o para indicar a alguien, algo que otro conoce y quiere

que lo conozcan los demás también”. Pero en los términos que ya hemos analizado, un signo es todo estímulo que al ser sentido y percibido se convierte en información para el observador, sobre una cosa o un fenómeno.

Los signos tienen dos dimensiones<sup>14</sup> que son absolutamente correspondientes entre sí: una *dimensión de contenido*, que se refiere a la información que podemos obtener del signo y una *dimensión de expresión*, que corresponde a la forma sensible del signo. Aquí es oportuno decir que solo tendremos en cuenta los signos visibles o audibles, puesto que son los únicos que se articulan en el lenguaje audiovisual.

Con base en este concepto, es preciso aclarar que *significar*, es la acción de otorgarle un signo a una cosa o un fenómeno; que un *significante* es la expresión que, a través de un contenido, explica la cosa o el fenómeno; y que un *significado*, es la cosa o el fenómeno al cual se refiere un signo. Algunos autores complementan esta idea, afirmando que la conexión o relación que existe entre el signo y la cosa o fenómeno que explica, se llama *referente*; por tanto, *referir* puede tener la misma función que *significar*: conectar o relacionar un signo con una cosa o fenómeno.

Hay muchas formas de clasificar un signo, pero para esta explicación es suficiente con dos: signos naturales y signos artificiales. Los *signos naturales* son aquellos estímulos que una persona toma directamente de la naturaleza; con ellos es posible inferir una información basada en la propia experiencia y el conocimiento, por ejemplo una nube negra en el cielo o las hojas amarillas en una planta. Los *signos artificiales* son aquellos estímulos elaborados por una persona y que por lo tanto, se deben aprender a interpretar. Por lo general son figuras, dibujos o palabras como por ejemplo un escudo, una dirección o el logotipo de una marca comercial.

La teoría general de los signos conocida como semiótica,<sup>15</sup> estudia los signos desde tres perspectivas: la semántica, que considera al signo en relación con lo que significa (el significado); la sintáctica que considera al signo como susceptible de ser insertado en secuencias de otros signos según unas reglas

---

<sup>14</sup> Umberto Eco (1994) las llama planos: plano de contenido y plano de expresión. Sin embargo me parece más oportuno llamarlas dimensiones haciendo referencia al aspecto o faceta de los objetos según intención y la perspectiva desde donde se observen.

<sup>15</sup> El lingüista italiano explica que esta definición de semiótica, propuesta por Morris, es discutible y confusa; pero que, por ciertas razones, es ampliamente aceptada en los medios científicos. (Eco, 1994, pág. 28)

de combinación (expresión); y la pragmática, que considera al signo en relación con su origen, el uso que se le puede dar y los efectos que causa en el destinatario (referente). Pero llegado el momento, Eco sostiene que el signo es “semióticamente autónomo” respecto de los objetos a los que puede referirse.

### ▪ Código, Señal y Símbolo

Los signos artificiales solo son efectivos para transmitir una información, cuando entre el emisor y el destinatario existe un acuerdo previo para que una expresión tenga un determinado contenido (y no otro), y se refiera a una cosa o fenómeno en particular (y a ningún otro). Este pacto se llama código.<sup>16</sup>

En la práctica, los códigos pueden ser socializados para solo dos individuos, como por ejemplo los códigos secretos que los adolescentes conforman con la idea de que nadie descifre sus cartas; para un grupo grande o muy grande de personas, como las iniciales PP que a un camarógrafo le indican un tipo de encuadre; y literalmente para todo el planeta, como por ejemplo una bandera.

Para claridad en nuestro estudio, los *signos artificiales* pueden ser clasificados en objetivos y subjetivos. Los signos objetivos se llaman *señales*, y parten del principio de que deben ser entendidos por cualquier persona por encima de cualquier condición cultural o social, como su nacionalidad, idioma o nivel de educación. Los signos subjetivos son llamados *símbolos* y por lo general parten del sistema cognitivo y valorativo de un individuo, quien partiendo de su propia autonomía, modifica el código, cambiándole el contenido o la expresión al signo.

Todas las señales se conforman por varios códigos que necesitan ser estudiados con anticipación. El ejemplo más claro que podemos usar, son las señales de tránsito. A través de un código general se sabe que existen tres tipos de intenciones en las señales: las azules rectangulares, nos informan sobre la presencia cercana de un servicio, las amarillas triangulares refieren algún tipo de peligro, y las rojas circulares (con una línea diametral) se usan para prohibir. Pero el mensaje se concreta con un signo más preciso, como por ejemplo la silueta de una vaca. En la primera señal podemos entender que se consigue leche fresca en alguna tienda cercana, en la segunda que pueden

---

<sup>16</sup> En términos técnicos un código es una asociación semántica entre los valores de la expresión y los valores del contenido.

haber vacas que obstaculicen el camino, y en la tercera que ninguna persona que lleve vacas puede transitar por la carretera.

Por su parte, los símbolos no necesitan capacitación, sino entendimiento y comprensión. Un docente puede tomar la señal roja y circular, borrar la vaca y en su lugar poner la silueta de la cabeza de un burro; luego puede instalarla en el salón de clase y con tal acción intentar prohibir la ignorancia en su clase. Por su parte, un artista podría extender el color rojo de la señal a todo un lienzo rectangular y luego, transformar la silueta de la vaca en la figura de un gran toro que yace en el suelo mientras la espada de un torero agrede su cuello; el toro podría mirar hacia arriba, tener la boca muy abierta y derramar sangre en el piso; entonces el pintor puede hacer énfasis en el gesto, para intentar asumir la perspectiva y todo el dolor del vacuno.

En estos dos últimos casos el propósito podría no cumplirse, el estudiante puede tomar la señal en el salón como un motivo de burla y el espectador en la sala de exposiciones sentirse extasiado con el triunfo del torero. Sin embargo docente y artista se pronunciaron y si hacen honor a su vocación, con la observación de la respuesta en el público, sentirán la necesidad de volver a intentarlo de un modo más contundente.

En síntesis, la comunicación se logra articulando signos. Los signos se pueden clasificar en naturales y artificiales. Los signos artificiales necesitan un código o acuerdo previo para poder interpretarlos. Estos signos artificiales pueden ser objetivos y entonces se llaman señales, o subjetivos y entonces se convierten en símbolos.

### **2.2.5. Interpretación**

*Interpretar* es explicar o declarar el sentido de algo, es decir, explicar acciones, dichos o sucesos que pueden ser usados o entendidos de diferentes modos. Así mismo, explicar es dar a conocer lo que alguien (otro) piensa, es declarar o exponer cualquier materia, doctrina o texto difícil, con palabras muy claras para hacerlos más perceptibles.

Esto se logra dando evidencias del sentido genuino de una palabra, haciendo conocer al público la naturaleza y las circunstancias del hecho, dando cuenta de las causas pero ordenándolas de otro modo para que sea posible llegar a comprenderlas.

Un intérprete es una persona que sabe organizar los signos de distintos modos, cambiar sus contenidos o expresiones sin alterar el sentido del mensaje, lo cual requiere mucha inteligencia, conocimiento y práctica. En un sentido más técnico, tenemos que decir que un intérprete conoce varios lenguajes y por ende, puede traducir lo que alguien manifiesta en un lenguaje desconocido a otro más fácil de comprender. Por ejemplo, el músico traduce la partitura hacia un lenguaje acústico, el docente traduce las categorías científicas a conceptos o proposiciones según la edad de sus aprendices, el asistente de un sordomudo traduce los sonidos a expresiones gestuales y corporales y el traductor pasa las palabras de un idioma extranjero a uno de uso local.

Un artista, es un intérprete por excelencia. Convierte las ideas en argumentos, los relatos en secuencias, escenas y planos, las palabras coloquiales prosaicas en indicaciones técnicas, las escaletas en dibujos, los guiones en imágenes y sonidos, y todas estas funciones ordenadas con voluntaria perfección para que las intenciones se concreten en las respuestas previstas,

#### ▪ **Lenguaje**

El *lenguaje* es el conjunto de signos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente, pero esta definición aún no nos garantiza que el mensaje sea comprendido por el beneficiario.

Como habíamos dicho, quien usa los signos para comunicarse, debe usar los códigos que conoce el destinatario, de hecho lo hace, pero lo complicado de este asunto es que fuera de todo control el mensaje también va a ser recibido por mucha gente que es imposible prever, pero a quien le gustaría comprender a cabalidad el sentido de aquello que se hizo público. Ahí es cuando interviene un traductor, quien es el encargado de manifestar en un lenguaje accesible lo que está escrito o se ha expresado en otro incomprensible.

Para lograr esta conversión con eficacia, el traductor debe saber que cada cuerpo de personas, sea cual sea el interés que los agrupa, tiene, primero un conjunto propio de signos con los cuales se comunican entre sí (idioma); segundo, un modo particular de usar esos signos, el cual ha ido variando a través de la práctica (vocabulario) y tercero, la existencia de un “uso correcto” de ese lenguaje (gramática).

## 2.3. Hacia un Sentido Artístico del Lenguaje Audiovisual

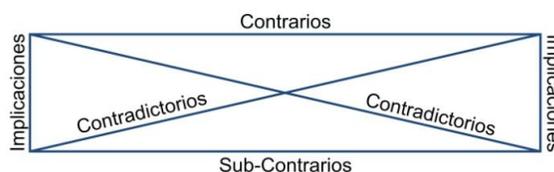
### 2.3.1. Dimensión Pragmática

La *dimensión pragmática* estudia la intención que tiene el emisor al enviar un mensaje, lo que se refleja en el uso que le da al lenguaje. Dicho de otro modo, la praxis estudia el uso o la función final de un signo, lo que depende del modo personal de concebir, ordenar o expresar la realidad cotidiana.

Las dimensiones semántica y pragmática, que respectivamente se refieren al contenido y al uso del mensaje, conforman el *sentido* de un signo, así que entre las dos se afectan y se corresponden.

Un video se puede usar principalmente como documento y como representación de una ficción. Estas intenciones –documental y argumental respectivamente- son claramente diferenciables para el público universal. A partir de ellas, buscaremos inferir la *intención artística* usando un cuadro semiótico, que es una técnica de razonamiento desarrollada por el lingüista lituano A. J. Greimas, descrito por Omar Calabrese (1994:39-40) del siguiente modo:

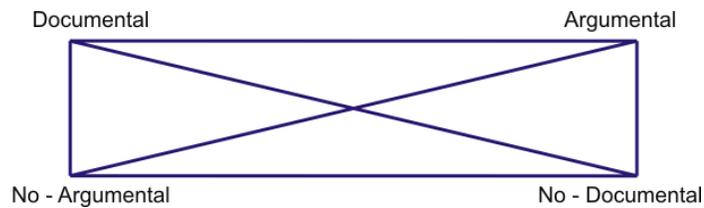
El cuadro semiótico es un esquema lógico de cuatro posiciones, representado según dos ejes de términos contrarios (horizontales), dos de términos contradictorios (diagonales) y dos de implicaciones (verticales), como en la figura siguiente:



Éste resulta de especial utilidad para «expandir» la articulación de una oposición cualquiera. De hecho, el esquema permite «ver» juntamente, tanto las oposiciones semánticas, como las gramaticales, que se expresan mediante la negación lexical («negro» niega «blanco») y la gramatical («no blanco» niega «blanco»). Por otra parte, son visibles también las implicaciones (la aserción «x es negro» implica la «x es no-blanco»), como las combinaciones a lo largo de los ejes de las contrariedades (complejo: «x es blanco y negro»; neutro: «x es no-blanco y no-negro») y de las implicaciones («x es blanco y no-negro»; «x es negro y no-blanco»).

Cumpliendo con el ejercicio, se usarán las palabras documental y argumental como categorías de valor contrarias, para designar la intención de un video y a partir de la relación entre ellas y sus contradictorios: no-documento y no-

argumento, descubrir las implicaciones de una categoría de valor que corresponda con la intención artística.



Gráfica 3. Cuadro semiótico: contrarios y contradictores.

Fuente: Esta investigación.

### ▪ Documental

Un documental es una relación de documentos o una referencia a ellos. Los documentos son cualquier prueba que aporta datos dignos de fe y crédito la cual puede ser usada para probar un hecho. En el video estas pruebas pueden ser por ejemplo, fotografías de eventos históricos, fotocopias de actas, testimonios de testigos, filmaciones de acciones, grabaciones en audio de reuniones y cualquier otra fuente directa de datos que aporte información verificable para inferir un fenómeno o acontecimiento tal y como sucedió.

De hecho el diccionario se adelanta a nuestro argumento para definir al documental de la siguiente manera: “Dicho de una película cinematográfica o de un programa televisivo: Que representa, con carácter informativo o didáctico, hechos, escenas, experimentos, etc., tomados de la realidad” (RAE, 2001).

Para decirlo de un modo más abierto, abarcando con ello la cualidad persuasiva del discurso, documental es el uso que se hace del lenguaje audiovisual con el propósito de expresar *certeza*, que es la “firme adhesión de la mente a algo conocible, sin temor de errar”. (*Ibíd.*) Este tipo de videos, al igual que el periodismo, tiene la función concreta de la *demonstración*, que consiste en hacer entender que una verdad particular está comprendida en otra universal, de la cual se tiene entera certeza.

### ▪ Argumental

Un argumento es un “razonamiento que se emplea para probar o demostrar una proposición, o bien para convencer a alguien de aquello que se afirma o se niega” (RAE, 2001) En el caso del video, un argumental (relación de argumentos) se refiere a aquellas propuestas generalmente narrativas, que tratan de sucesos y personajes que pueden ser reales o imaginarios.

Cuando alguien asiste a cine, lo hace para evadirse de la realidad. En la sala, la pantalla ocupa todo su ángulo de visión, el sonido proviene de las diferentes fuentes que el sistema de audio envolvente puede ofrecer y las luces se apagan para eliminar la mayor parte de distracciones visuales. Una película argumental lo invita a identificarse con el protagonista y la mejor manera de lograrlo es ofreciéndole una historia totalmente *verosímil*, donde todos los hechos tienen una causa y una *consecuencia lógica* (lo que no necesariamente significa lineal).

Como se puede observar, la función de un argumental ya no es la demostración de una verdad sino la *simulación* de la realidad. El espectador sabe que todo es mentira, que ningún animal o actor muere en realidad, que la sangre se puede hacer con salsa de tomate y sin embargo sufre y se angustia cuando un personaje se estrella violentamente en su carro; de hecho paga por ello y eso explica por qué la industria de Hollywood gasta millones de dólares en la realización de una escena para cine que durará apenas 30 segundos.

#### ▪ **No Documento**

Con todo lo que se ha dicho hasta este momento, solo podemos pensar que la realización audiovisual es una cuestión de lógica. Incluso que para cumplir con los objetivos de la narrativa documental o de la narrativa argumental debemos hacer uso del método científico de investigación o de un proceso de razonamiento lógico-matemático. Pero ¿qué sucede cuando un realizador desea hacer que un grupo de avestruces, hipopótamos, elefantes y cocodrilos bailen la danza de las horas? En este caso no existe, ni existirá, documento alguno que pruebe que un cocodrilo, puesto una capa y un sombrero, puede bailar un ballet (ni nada) en dos patas –además sin comerse a sus compañeros de escena, pero así es la imaginación; por eso grandes directores como Walt Disney han recurrido a la técnica del dibujo animado. La *fantasía* es una “facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar las ideales en forma sensible o de idealizar las reales” (RAE, 2001); Pero no se confunda, el uso *fantástico* del lenguaje también es una función del entendimiento y de la asociación de ideas, Calabrese nos advierte que la imaginación es posible gracias a la combinación de imágenes en nuestra mente, que alguna vez tomamos de la realidad.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Calabrese profundiza el tema en varios capítulos de *La era neobarroca* (1994), sin embargo hace más énfasis en ello en el capítulo dedicado a la *Inestabilidad y metamorfosis*.

## ▪ No Argumento

Ahora bien, pensando en la complejidad del ser humano, ¿Qué pasaría si a una cadena de televisión se le ocurre encerrar a un grupo de personas para ver cómo se comportan bajo la presión de unas condiciones competitivas particulares?

De hecho, ése es el objetivo primario del Reality Show, un género televisivo donde se puede ver la cotidianidad de un grupo de individuos interactuando sin argumentos, ni libretos prediseñados, para poner a prueba su verdadera personalidad ante una serie de conflictos que solo conocerán al momento de afrontarlos.

En este género audiovisual es posible que el espectador presuponga la forma de reaccionar de cada participante y que el director (por su preparación) conozca las consecuencias físicas y psicológicas que una prueba de resistencia puede generar, sin embargo una situación así es imposible de controlar cabalmente, como por ejemplo que un participante se fracture un dedo y por ello deba ser sacado de competencia. Se diría que este es un ejercicio de “caos”<sup>18</sup>, en donde las acciones están previstas pero no controladas.

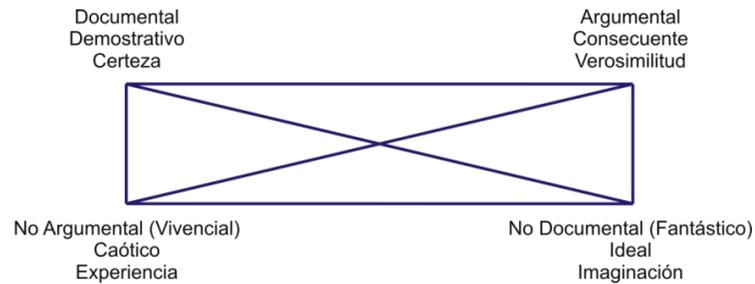
Pero, nuevamente para evitar la confusión con una narración producto del azar, hay que tener en cuenta la opinión de la Comisión Nacional De Televisión (en Colombia) cuando asegura que éste género pertenece a una suerte de *información como entretenimiento*, donde existe un creciente interés por “ficcionalizar la realidad”. En un reality show “la ficción no pretende, como otrora, imitar la realidad; la realidad, por el contrario, imita la ficción. (Rubiano P., Medina, & Acosta S., 2006)

Como conclusión diremos que sí es posible que la experiencia personal de un sujeto, pueda ser narrada a través de una combinación de formas audiovisuales sensibles; sin embargo también es posible que la lógica del sujeto observado pueda no ser inferida por medio de argumentos, sino a través de conexiones – caóticas- que los editores del programa establecen, sin que los televidentes puedan tener control sobre el día o la hora en que cada hecho haya sucedido. A este uso caótico del lenguaje lo llamaremos vivencial.

---

<sup>18</sup> Calabrese (1994) argumenta que el *caos* es un concepto contrario al concepto *desorden*, puesto que se refiere a la existencia de un orden que todavía no hemos podido descifrar. Si observamos por ejemplo el movimiento de las gotas de agua en un río; el hecho de que no sepamos cómo se mueven no quiere decir que haya *ausencia de orden*, como lo refiere el concepto *desorden*.

Nuestro cuadro semiótico ahora se ve como en la siguiente figura en donde los términos superiores (el primero de tres) asumen el papel de género y son la categoría de valor dada al video analizado, los términos del medio designan el uso que se le da al lenguaje en la narración y los términos inferiores refieren el objeto de estudio que persigue el discurso.



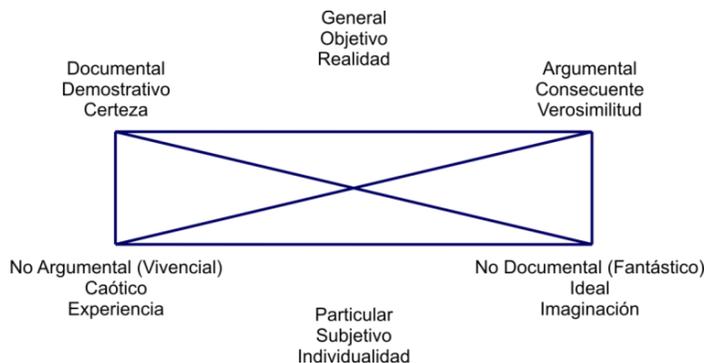
Gráfica 4. Cuadro semiótico: género, uso del lenguaje y objeto de estudio.  
Fuente: Esta investigación.

#### ■ Implicaciones

Siguiendo adelante con el ejercicio, ahora que ya conocemos la diferencia entre los distintos tipos de video, resaltaremos sus coincidencias. Si el documental tiene por objetivo la demostración de la realidad y el argumental tiene como razón de ser la simulación de la realidad, entonces la cualidad que los une es la *objetividad*; sus discursos necesitan ser demostrativos y consecuentes porque su lenguaje versa sobre aquello que “existe realmente, fuera del sujeto que lo conoce” (RAE, 2001) y que resulta perceptible para la sociedad en general. Se puede decir que la intención de estos *lenguajes objetivos* es el examen de la *universalidad* de los conceptos.

En cuanto a la implicación de los términos sub-contrarios No argumento – No documento, si el video fantástico busca la recreación de la imaginación de un sujeto y el video vivencial la experiencia cotidiana del individuo, entonces la cualidad que los une es la *subjetividad*; sus discursos se relacionan con el particular modo de pensar o sentir del autor y no al objeto representado en sí mismo. Para discutir y discurrir sobre la validez de estos propósitos es casi obligatorio recurrir al estudio de la *individualidad* de los conceptos. Pero aquí es necesario recordar que el libre albedrío no debe confundirse con el libertinaje. Tenemos la autonomía para escoger las cualidades estéticas de una propuesta, pero también el deber respetar al espectador para que nuestra inteligencia no sea puesta en duda. Solo así es posible que en algún momento nuestros videos ganen la dignidad de “artístico” en la mente de los demás.

Ahora hay que analizar las implicaciones entre: los términos planteados y el contradictorio de su contrario; en el presente caso, al lado izquierdo se observa la implicación “Documento – No Argumento” y al lado derecho, la implicación “Argumento – No Documento”.



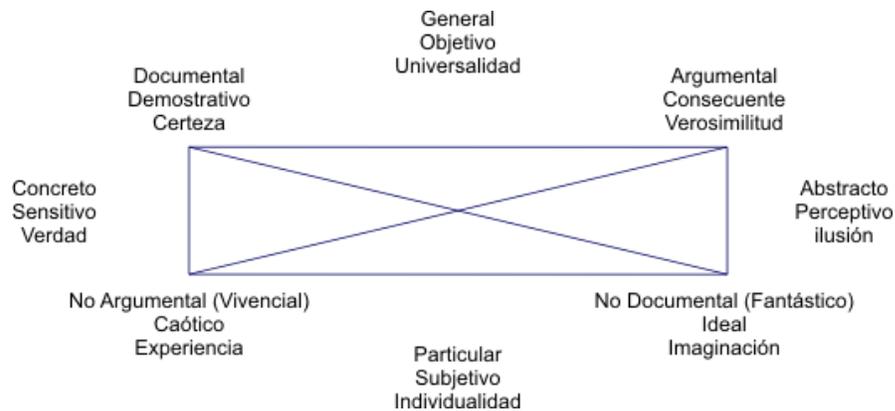
Gráfica 5. Cuadro semiótico: implicaciones horizontales.

Fuente: Esta investigación.

Si el documental busca la verdad por medio de pruebas certeras, y el no-argumental tiene la intención de hacer evidente la experiencia cotidiana, entonces la característica común para ambos lenguajes, es la necesidad de usar símbolos *concretos*, visibles a través de los sentidos. Esto es así, porque la palabra “*visible*” se usa como adjetivo para calificar algo, en este caso una prueba, como aquello “que se puede ver” a través de los ojos, pero también como algo “tan cierto y evidente que no admite duda”. (*Ibíd.*) Diremos entonces que los dos, son *lenguajes sensitivos*.

Paralelamente, si el argumental busca afanosamente la apariencia de lo verdadero, y si la fantasía ambiciona mejores maneras de ver y pensar; es posible que se tenga que recurrir al engaño de los sentidos (obviamente disimulando cualquier carácter de falsedad), para buscar la persuasión; o mejor dicho, para que alguien dé crédito a una *ilusión*.

Los dos lenguajes reflexionan sobre la virtud de la estructura causa-consecuencia; el argumento para afirmarla y la fantasía para “exceder sus límites” (Calabrese, 1994), pero ambos usan un método de razonamiento para convencer a alguien de una proposición que se afirma o se niega. Como ninguno de los dos tiene compromiso con la verdad, es perfectamente posible que la gran mayoría de veces, se desatienda los objetos sensibles para entregarse a la consideración de los conceptos abstractos en el pensamiento. Por tanto, se puede afirmar que el argumental y el fantástico, son *usos perceptivos* de lenguaje.



Gráfica 6. Cuadro semiótico: implicaciones verticales.  
Fuente: Esta investigación.

### ▪ Videoarte

Como convenimos al principio de este ejercicio, este último gráfico nos sirve para inferir una intención artística en el uso del lenguaje. Cuando los estudiantes de videoarte son invitados a desarrollar esta técnica, siempre se sienten tentados a ubicar al videoarte en la posición que ahora ocupa el lenguaje ideal (no-documental), en la que está ocupando el lenguaje caótico (no-argumental) o también en el lugar de la subjetividad (implicación no-documento – no-argumento). Debo confesar que yo también muchas veces me sentí tentado, sin embargo tenía claro desde el principio que debía ir al centro.

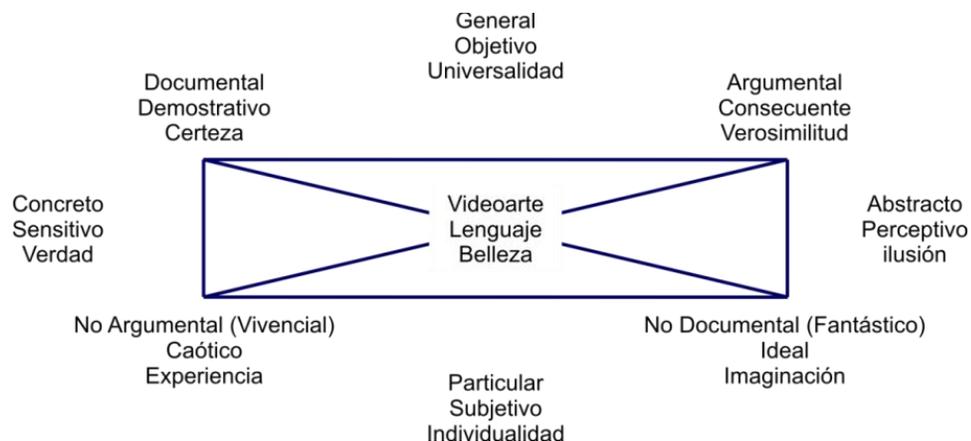
En primer lugar hay que darle algo de razón a la tentación, principalmente porque la segunda acepción del arte, habla de *una visión personal y desinteresada*, pero como todas las acepciones, es una definición ambigua que se puede prestar para justificar graves insuficiencias. Los estudiantes de videoarte han encontrado en ella la excusa perfecta para la mediocridad.

La principal conclusión del cuadro semiótico, tiene que ver con los 4 puntos cardinales que orientan el uso artístico del lenguaje audiovisual: la objetividad, la subjetividad, la concreción y la abstracción. Son orientadores porque cada uno de ellos, por separado o en combinación, es absolutamente válido como fundamento de una propuesta estética, pero ahora podemos comprender los tipos de belleza que cada género nos ofrece, contextualizándolo a la luz de los términos que en este ejercicio hemos analizado:

- El *documental* es la búsqueda de la verdad universal a partir de conceptos concretos y generales; para lograrlo hace uso de un lenguaje objetivo y sensitivo que resulte demostrativo y para consensuar una certeza.

- El *argumental*, es un lenguaje objetivo pero también perceptivo que usa conceptos universales y abstractos para recrear una ilusión. Por tanto su objetivo es la búsqueda de la verosimilitud a través de razones que resultan consecuentes.
- El *fantástico* (no-documental) es un género particular que le da un uso subjetivo a los conceptos abstractos para visualizar imágenes mentales (ideas), por lo tanto también necesita la comprensión que aporta el lenguaje perceptivo. Su objetivo es el estudio de la individualidad de los conceptos para construir una ilusión en la imaginación del destinatario.
- Por su parte, el *vivencial* (no-argumento) también es un género particular, pero en cambio usa conceptos concretos para manifestar la verdad de las experiencias individuales. Para lograrlo, debe organizar los hechos por fuera de la lógica diacrónica (a través del tiempo). Por esta razón diremos que en base a la propia subjetividad usa en forma caótica el lenguaje sensitivo.

Pero entonces ¿qué tipo de belleza nos propone el videoarte? Francamente pienso en que la mejor respuesta a esta pregunta es: ¡todos! El videoarte nos permite abordar lo particular de la universalidad o lo general de la individualidad, observar la abstracción de una verdad o la concreción de una ilusión, pero lo mejor es que al cruzar los cables de la sensación y la percepción, analizar el lenguaje subjetivo desde la objetividad tiene tanta validez como sintetizar un lenguaje objetivo desde la subjetividad.



Gráfica 7. Cuadro semiótico: Videoarte  
Fuente: Esta investigación.

El videoarte no tiene un tema fijo, con él podemos ser nosotros mismos, pero también podemos asumir el papel de del otro, podemos elaborar complicadísimas reflexiones filosóficas o referir la sencillez del movimiento de una forma, podemos hablar de los problemas del mundo o podemos refugiarnos en la elaboración de unas instrucciones para subir las escaleras.

Precisamente la autora Silvia Martín en su libro *Videoarte*(2006) hace un recuento de las más relevantes estrategias artísticas (técnicas y conceptuales) implementadas en formato video década tras década. Se puede observar fácilmente que los realizadores se valen de las mismas metodologías aplicadas en otras artes, desde la pintura hasta el performance, pero también desde la crítica a la maquinaria televisiva, desde la reivindicación de la mujer en una sociedad patriarcal o desde la concepción del videoarte como un elemento constructivo de acciones. Por eso diremos que el objeto de estudio del videoarte es la belleza y las múltiples maneras de sentirla, percibirla y comunicarla, sin importar el significado o la perspectiva que cualquier persona quiera o pueda darle.

Al mismo tiempo la intención artística en el uso del lenguaje audiovisual se nutre de los intereses diversos y complementarios de los otros géneros. A un video se le puede otorgar la cualidad de “artístico” cuando es el resultado de una combinación hábil, dispuesta y virtuosa de todas las cualidades y elementos que intervienen en el uso del lenguaje, por eso, en términos filosóficos se diría que se trata de un “metalenguaje”. Un videoarte puede usar documentos porque es importante afianzar el mensaje, necesita usar argumentos porque es sustancial una estructura discursiva comprensible; puede usar la imaginación para jugar con las formas y así superar la monotonía del silogismo y puede usar la vivencia personal para hacer que el otro (el espectador) pueda sentirse identificado en la narración.

En clase, ningún estudiante ha puesto resistencia a pensar en que la épica de un documental, la dramática de un argumental, las imágenes mentales de la fantasía o la experiencia cotidiana humana, puedan llegar a ser consideradas una forma lírica de composición. Pero entonces, ¿en qué momento la intencionalidad de un video adquiere una dignidad artística?

Quisiera pensar que la respuesta es siempre la misma, pero ahora también quisiera responder desde la poesía: *arte es verbo, no sustantivo*. La adaptación del título de la canción de Ricardo Arjona resulta maravillosamente metafórica, porque el arte es como el amor: una emoción que solo se entiende con la

práctica y que por supuesto, no se mide por la cantidad de abrazos, sino por la sinceridad y la calidez con la que se abraza.

Sin embargo en el ambiente todavía parece que la respuesta permanece incompleta. Tal vez hace falta cambiar de pregunta, porque si todo puede llegar a ser arte, entonces ¿en qué momento un video deja de tener cualidades artísticas?

La duda nos obliga a elaborar un mentefacto para analizar más detenidamente las cualidades de la actitud artística desde una posición precisa, para que sea posible diferenciarla de otro tipo de acciones posibles en el video, donde se corre el riesgo de contradecirse.

### **2.3.2. Sentido Artístico**

El videoarte es una tecnología para la comunicación y la manifestación de la belleza; tan similar a la arquitectura, la escultura, la pintura, la música, la declamación y la danza, que el cine es considerado el séptimo arte. Bastaría decir que videoarte es una palabra compuesta por los términos: arte y video, pero esta “suficiencia” nos lleva a pensar ¿por qué no se llama simplemente *video*?

Como pudimos ver, lo que pasa es que no todo video es realizado con intenciones artísticas. Videoarte es el uso artístico de la tecnología video, o la acción artística que se materializa a través de la tecnología audiovisual.

Si queremos llegar a la definición de la intención artística, debemos tener en cuenta nuevamente la definición de *arte* pero esta vez desde su segunda acepción: “Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros”. (RAE, 2001)

#### **▪ Interés Comercial**

Mientras que el abuso de la palabra «arte» ha conseguido casi vaciarla de significado, el diseño gráfico es, por definición, útil. (...) Y mientras que el papel del Arte (con mayúsculas) no ha estado claro desde los días de los nobles fundadores, hoy el diseño se consume y se realiza casi por cualquiera.

Es fácil determinar si alguien es un buen diseñador: si es bueno, puede ganar dinero con ello. (Woods, 2003)

Estas palabras no pueden ser más adecuadas, para pronunciarlas el autor dice que mientras los diseñadores tienen un conjunto de normas relativamente bien codificado y con “un sistema de retorno incuestionable”. Como se ve, con ello buscan todo el tiempo sacar un provecho, una utilidad, una ganancia económica. Claro, por supuesto con ello no se dice que aquella actitud está mal, de hecho los artistas también necesitan comer, y por eso las categorías documental, argumental, fantástica y vivencial, se han usado con fines comerciales. Por eso hay que recordar, de nuevo, que el arte es una visión desinteresada.

Desde la antigüedad, si un artista necesita dinero busca un mecenas. En la actualidad, las empresas patrocinadoras del cine y la televisión exigen un tipo de contenidos que puedan ser rentables económicamente para recuperar la inversión y obtener los mencionados beneficios económicos.

El sistema funciona a través de la venta de espacios para la difusión masiva de publicidad (justo la función de un diseñador); pero precisamente por la cantidad de personas a las que llega la señal televisiva o que acude a las salas de cine, estos espacios se venden por segundos a un precio muy considerable.

Las empresas pautantes saben bien que el valor de la divulgación de sus productos radica en la eficiencia, es decir, en la habilidad de obtener un mayor impacto con el uso de la menor cantidad de recursos. El proceso se vuelve vicioso porque si los programas o las películas no atraen, ni mantienen el interés del público, entonces no es justificable un precio elevado.

Para evitar los riesgos, se hace un estudio de mercadeo para evaluar con medios estadísticos, los gustos de los televidentes en cuanto al color, la iluminación, las formas, el aspecto físico, los diálogos, la música, las voces y todo aquellos factores que luego pueden usarse como símbolo de una condición social y financiera ideal para quien quiera ocupar un rol importante en la sociedad. Lo hacen así porque es muy fácil comprobar que a todos nos gusta sentir el reconocimiento y la admiración pública. Ahora bien, la estrategia es persuadir al futuro usuario o consumidor para pagar por un servicio o producto, con el cual alcanzará el estatus que siempre ha deseado tener.

La desafortunada conclusión es simple, si usted quiere usar un sistema de herramientas de altísima calidad (léase: altísimos costos de producción), entonces debe lograr que su producto hable sobre historias “lo suficientemente interesantes” como para que el público quiera pagar por verlas. Para todos es conocido que lo que mejor se vende es el sexo y la violencia, esto es así porque

todos sentimos placer por aquellas cosas directamente relacionadas con la selección natural. Todos buscamos instintivamente transmitirles a nuestros hijos la mejor salud genética y eso nos exige una buena competencia sexual, pero también la eliminación de los rivales. Esto justifica nuestra necesidad de sentir que tenemos la belleza, la importancia o el vigor de la actriz o el actor que admiramos y consecuentemente, el uso en televisión de un grupo de chicas en bikini para promover la venta de una caja de chicles.

¿Qué pasa entonces con las historias que no se ven en las salas de cine?, bueno, el éxito financiero no solo se mide por los contenidos, hay algunos que lo logran porque implementan una efectiva estrategia publicitaria que se basa en la curiosidad.

De todos modos no hay que ser injustos, el dinero puede ser el verdadero impulsor de la creatividad. Lo negativo en la visión comercial no es el gusto por el dinero. En cambio, lo verdaderamente negativo es abandonar la inteligencia por culpa de la ambición. Así lo hacen algunos programas en los que una atractiva modelo invita al televidente a ganar un premio económico, por mandar mensajes de texto y luego llenar una sopa de letras.

Es una cruel realidad que el coeficiente intelectual promedio de nuestro país es bajo, pero eso no le da el derecho a nadie de querer mantenernos así. El video en buenas manos podría servir para educar al público y sin embargo, para nadie es un secreto que plantar una necesidad de consumo o subir a un político al poder, es más fácil si solo se divierte al pueblo para que siga siendo ignorante. *Divertir* es un término que sale de la inteligencia militar y al igual que el término *entretener*, sirve para distraer al oponente para eliminarlo más fácilmente.

Por culpa del consumo de masas, el videoarte ha limitado su desarrollo a los ámbitos universitarios, porque cuando el estudiante se gradúa, la presión familiar y social lo obliga a buscar su sustento diario; y pues, dicho sea de paso, la perspectiva abstracta que explicaremos a continuación, si no se hace con talento, disciplina y maestría, no vende.

#### ▪ **Visión Abstracta**

Hasta este momento hemos analizado en el cine y la televisión, lo mismo que le pasó a la pintura y la escultura durante toda su historia antes del siglo XX. Parece como si las bellas artes siempre hubiesen sido catalogadas como arte por el simple hecho de ser técnicas para la representación de la belleza.

No se les dice pintura-arte ni escultura-arte, sin embargo hasta finales del siglo XIX la pintura se hacía con fines documentales o pedagógicos como en el caso de los dibujos de la expedición botánica o una larga lista de retratos de la monarquía de todos los tiempos y rincones de Europa; así mismo, la escultura se usaba en las plazas públicas como representación de hombres y mujeres ilustres para la memoria de las nuevas generaciones.

Aún hoy en día, las técnicas catalogadas como bellas artes, podrían diferenciar su intención artística de su intención comercial. La arquitectura, es artística en el museo Guggenheim, pero comercial en las casas de interés social; la música, es arte con la cantata *Carmina Burana*, pero es comercial con los jingles publicitarios; la declamación, es arte con “*Oh Marinheiro*” de Fernando Pessoa, pero es comercial con “*La pelota de letras*” de Andrés López; la danza, es arte en los bailes de salón, pero es comercial en las coreografías de las orquestas de moda.

A principios del siglo XX la labor del pintor y el escultor, como ilustrador mimético de la realidad cotidiana, es rápidamente desplazada por la fotografía; una cajita mágica que era capaz de capturar exactamente las facciones de cualquier persona en cuestión de segundos. Este sencillo y complejo hecho, finalmente determinó un nuevo rumbo para las artes. Desde entonces el artista, ha buscado afanosamente una nueva metodología que le permitiera nuevamente, tener el reconocimiento del público. De un modo maquiavélico, el pintor buscó en sí mismo el poder de representar todo aquello que la cámara no pudiese fotografiar. El artista se percató de la frialdad de la máquina, observó que el artefacto podía capturar lo visible pero incapaz de aportar por sí misma un valor emocional a las formas dibujadas por la luz. Tal reflexión lo llevó a representar lo irrepresentable, a decir lo indecible, a mostrar lo no visible (la rabia, la tristeza y los demás estados de ánimo) y todo ese conjunto de cualidades que se observan aisladas del objeto que las contiene, conocido como *abstracción*.

La abstracción es un procedimiento plausible para llegar a la esencia de las cosas. Dependiendo del tipo de análisis, de las cualidades que se atiende y del tipo de asociaciones que dictamine el entendimiento de quien abstrae, se pueden alcanzar diversos niveles y modos abstracción. Los mejores ejemplos nos llegan heredados desde las vanguardias históricas como el cubismo, el impresionismo, el surrealismo o el dadá. Todos ellos le aportaron eficientes estrategias al arte para apartarse de la representación mimética de la realidad,

a través de una táctica eficiente, pero distinta a las impuestas por el sistema cultural de consumo.

#### ▪ **Aplicación Estética**

A lo largo de la historia del cine, es posible encontrar aplicaciones de la abstracción en artistas como Man Ray, quien experimentó rayando directamente sobre la cinta de cine o como Luis Buñuel quien adoptó las estrategias del surrealismo para narrar sus historias. Sin embargo, si bien se pueden encontrar artistas que hicieron eco a estas propuestas, los excesivos costos de producción limitaron sus intenciones.

La solución provino del video; un recurso que nació a mediados de los años 60 en el seno de la tecnología televisión, como una forma de almacenar las transmisiones que hasta ese momento, se hacían en vivo. Desde su aparición, la reducción en los gastos posibilitó la experimentación de otras formas narrativas sin miedo a equivocarse, ni a perder grandes sumas de dinero, como en una producción comercial. Los primeros en aprovechar el video fueron los integrantes del movimiento fluxus, quienes encontraron en esta tecnología un gran apoyo para su filosofía neodadá: *La fusión de todas las artes*. Con esta actitud Nam June Paik se convirtió en un revolucionario para el arte mundial; hoy es reconocido como *el padre del videoarte* y es referenciado en todos los tratados de la historia de esta técnica. Él y su movimiento fueron cruciales para una nueva revolución de las artes: la introducción de los aparatos, soportes y formatos electrónicos al mundo de la representación estética y viceversa.

Para finales de los ochenta, con la aparición del formato VHS, la tecnología video se hizo muy popular, la gente podía filmar su vida cotidiana y reproducirla en todas partes, pero sobretodo repetir y copiar la cinta las veces que fuera necesario, a un precio muy accesible. La masificación del video también permitió el surgimiento de múltiples y variados grupos de jóvenes, que querían acercarse a la realización audiovisual para tener la oportunidad de contar sus propias historias; de hecho, muchos directores de cine, comercial o independiente, empezaron su carrera en sus propios hogares, gracias a que alguien en la familia le facilitó el acceso a una cámara.

Sin embargo no todo es color de rosa. La reducción de los costos tecnológicos permitió que la libertad se confundiera con el libertinaje, porque quienes trabajaron empíricamente en la realización de sus productos audiovisuales se sintieron rápidamente satisfechos con los computadores y los programas de edición que ofrecen un amplio repertorio de efectos y transiciones. Éstos fueron

usados indiscriminadamente sin conciencia del valor semántico que cada recurso le puede aportar a la narración.

La progresiva entrada a la era del internet, permitió que miles de millones de historias en video, fueran publicadas sin clasificación ni crítica, para que cualquier persona en todo el mundo pudiera tener acceso ellas; pero además con el acompañamiento del grave ego de los realizadores, muchos de los cuales tratando de evadir su falta de coherencia, se atrevieron a afirmar que lo que ellos hacían era videoarte. Desde entonces, poco a poco el videoarte ha perdido la fuerza y reputación de una técnica seria, digna de un riguroso estudio narrativo, técnico o estético. ¡Cuidado!, no confunda riguroso con rígido.

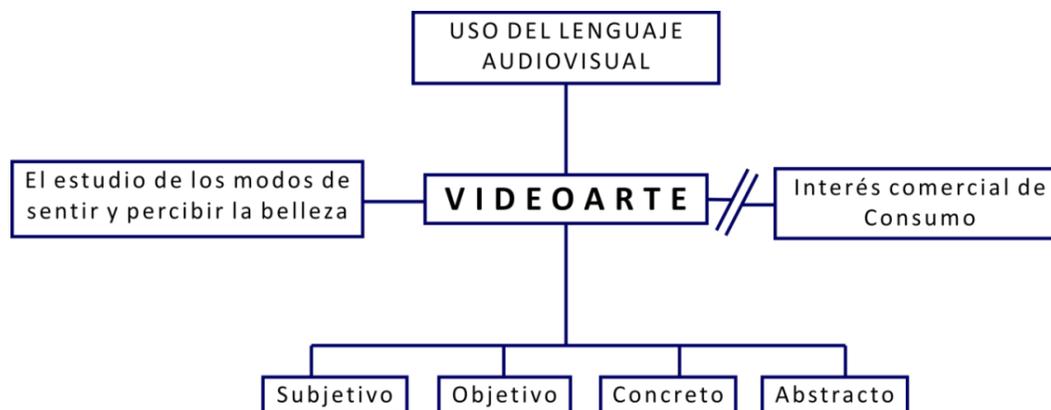
Actualmente el reto es retomar el valor para conocer las tácticas video artísticas: desde la mezcla de primarios hasta la composición visual lumínica, desde el manejo del cuerpo hasta el manejo del tiempo, desde el uso semántico de gráficos y textos hasta el manejo práctico de cámaras, micrófonos y computadores, desde la narración de conflictos hasta la articulación compleja de melodías y armonías sonoras, pero especialmente desde el manejo de la tecnología con la que nos sentimos familiarizados, hacia la superación de los límites dogmáticos.

El crítico norteamericano Donald Kuspit, va más allá, no solo se refiere al videoarte como un arte total (o *gesamtkunstwerk* en términos de Richard Wagner) sino que le otorga una dificultad adicional cuando la realización depende de un computador.

En efecto, la obra de arte digital (...) tiene un peculiar estatus desencarnado, «trascendental». (...) la cuadrícula de la pantalla de ordenador es la versión posmoderna de la cuadrícula que tradicionalmente establecía la perspectiva y aislaba la figura en el espacio sagrado. Implica la misma geometría universal con sus proporciones ideales – refinadas con gran precisión- que aparece en los planos y alzados cuadrículares de la arquitectura renacentista. Esto quiere decir que el ordenador marca el inicio de un nuevo renacimiento de la producción artística. Como el artista del renacimiento, el artista digital debe ser un artesano instruido –un artista que tiene que aprender un oficio al mismo tiempo material e intelectual- en un momento en el que buena parte del arte parece falto de talento y pseudointelectualidad, esto es, carente de rigor lógico tanto interna como externamente. (Kuspit, 2006)

Dadas estas condiciones, actualmente, el *videoarte* es un uso del lenguaje audiovisual cuyo propósito es el mismo de las bellas artes: ir de la mano con la estética: evadir el interés comercial de consumo y sin importar el tema, concentrarse en el estudio de los modos de sentir y percibir la belleza por más concreta, abstracta, objetiva o subjetiva que pueda parecer. Luego, con tal

comprensión y entendimiento, estudiarse a sí mismo, rebelarse y deconstruirse de nuevo. Es más fácil observar esta definición a través del siguiente mentefacto:



Gráfica 8. Mentefacto del concepto *Videoarte*.  
Fuente: Esta investigación.

#### 2.4. Hacia una Sistematización de la Expresión

Por medio de los conceptos que observamos en los capítulos sobre *Hacia una Actitud de Observación* y *Hacia un Sentido Artístico del Lenguaje Audiovisual*, hemos elaborado un complejo marco teórico que sirve para examinar las diferentes facetas de la tecnología audiovisual. Ahora debemos ponerlo en marcha, de modo que podamos conformar un mapa general de las dimensiones, los elementos, los criterios y los valores, que se deben tener en cuenta para la elaboración de un videoarte.

El resultado es que la composición audiovisual se divide en tres dimensiones generales: argumentativa, expresiva y técnica.

La *dimensión argumentativa* es la que determina el *sentido* a la propuesta audiovisual por medio del *concepto* y del *uso* que el emisor puede y quiere darle al mensaje. Por lo tanto, en esta dimensión se pueden observar dos subdimensiones que son: la *dimensión semántica* que se ocupa de las correlaciones entre los conceptos y la *dimensión pragmática* que confirma la intencionalidad en el uso del lenguaje.

La *dimensión expresiva* se ocupa de lo relativo a la composición de la forma visible del mensaje. Por ello se subdivide en dos: una *dimensión narrativa*, que

observa los elementos que conforman el relato y una *dimensión mecánica* que busca comprender la composición estática, dinámica y acústica del lenguaje.

La *dimensión técnica* está relacionada con los atributos de los archivos visuales y sonoros, pero además con las propiedades electrónicas multimediales. En esta área se deben revisar los criterios y valores técnicos de cada elemento garantizando que las características finales del producto, sean eficientes para los futuros canales de difusión.

Todo esto así en palabras puede sonar muy enredado, por eso puede revisar el anexo 2 donde se ve, a través de un cuadro sinóptico, la estructura que sirve de soporte a las distintas clasificaciones que se hacen en este documento.

Todo el capítulo anterior, se refiere a la dimensión argumentativa, porque en la práctica del videoarte, esta dimensión ayuda a definir el sentido artístico del lenguaje audiovisual. Pero después de la diferenciación de los términos conceptuales, es necesario que en este capítulo se aborde la *dimensión expresiva*, la cual se subdivide en dos dimensiones: la *dimensión narrativa* que se ocupa de organizar la *trama* y la *acción* del relato, y la *dimensión mecánica* que se concentra en la forma audiovisual de la narración.

#### **2.4.1. Dimensión Narrativa**

La *dimensión narrativa* estudia los elementos que intervienen en la *trama* y el orden en que se dispone la *acción*. En un videoarte la narración puede estar constituida por un solo argumento, tal vez ahí radique aquella aseveración de que “no requiere una historia” porque en realidad, lo ideal es que todo videoarte tenga un relato. Para entenderlo mejor observemos la diferencia semántica: para el sentido que nos compete, una *historia* se define como el “conjunto de los acontecimientos ocurridos a alguien a lo largo de su vida o en un período de ella” (RAE, 2001), en cambio, un *relato* consiste en el “conocimiento que se da, generalmente detallado, de un hecho”. (*Ibíd.*)

Cuando hablamos de un solo argumento no se quiere decir que se yuxtapongan dos imágenes para que el público se dé cuenta por sí mismo. ¡No! Se quiere dar a entender que el artista debe desarrollar al máximo su habilidad para la abstracción, llegar a la verdadera esencia del contenido que desea transmitir y enriquecer la narración con la fuerza que da la brevedad.

Cuando la narrativa esté en construcción, se debe tener en cuenta la diferencia entre el mundo real y el virtual: el mundo real es el espacio y el tiempo en que usted vive, ese en el que puede tocar los objetos que lo rodean; el mundo virtual en cambio es ese recreado por millones de píxeles, que solo puede mirar al otro lado de la pantalla. No hace falta recordar que puede ser real o imaginado pero precisamente por ello Aristóteles prefiere diferenciarlo del concepto *mímesis*, denominándolo *diégesis*. En consecuencia, el contexto diegético es un ambiente virtual donde el espacio y el tiempo, pueden ser alterados a voluntad por el realizador del video, quien dentro de ese espacio puede ser comparado con un dios creador.

La segunda clasificación sirve para diferenciar el contexto diegético que cualquiera puede ver en la pantalla, del que solo puede escuchar o imaginar por los diálogos, que se conoce como contexto extradiegético. Lleva este nombre porque aporta muchas consideraciones al relato, pero se permite muchas condiciones inverosímiles que el espectador ha aprendido a aceptar como parte de la naturaleza cinematográfica. Usemos como ejemplo la banda sonora. Si un personaje enciende un equipo de sonido y la música comienza a sonar, entonces se dice que esa música es diegética, pero si se usa una melodía como aporte semántico de la acción visual, sin que se pueda identificar su fuente, se clasifica como extradiegética.

#### ▪ Trama

Para construir el mundo diegético, debemos armar una trama, es decir, cruzar y enlazar las distintas proposiciones que surgen con los roles de cada elemento narrativo: El *tema* que es el asunto general de una propuesta audiovisual o la idea central en torno a la que gira el relato. El *contexto*, que es una compleja relación de condiciones particulares y universales que originan posiciones, disposiciones, estados, factores y circunstancias que afectan a alguien o algo para originar la aparición del conflicto. El *conflicto* que es la coexistencia de dos fuerzas en oposición, las cuales surgen cuando un personaje se enfrenta desde sus motivaciones, a todos los obstáculos que se le presentan en el camino. La *intriga* que es la precaución de darle al espectador la información necesaria para que entienda la narración pero la suficiente para que mantenga su interés y no se sienta subestimado. Los *actuantes*<sup>19</sup> quienes tienen una apariencia física, unas características psicológicas y sus propios conflictos. Los *hechos*

---

<sup>19</sup>Se usa la palabra actuante en lugar de personaje, porque en videoarte no es obligatorio usar personas como intérpretes de los hechos.

son las cosas que suceden o cada una de las acciones que realizan los actuantes. El *narrador* quien cuenta<sup>20</sup> la historia y por eso se encarga de articular las palabras, los sonidos o las imágenes necesarias y suficientes, para que quien vea el video pueda entender y comprender la forma cómo sucedieron los hechos, por qué sucedieron y lo que pasó luego de que sucedan.

Todas estas variables se entretajan de modos diversos para responder a los requerimientos lógicos de la estrategia artística y se manipulan para darle *expresión* a un *contenido*. La interacción de estos elementos, se articula desde el criterio de *oposición* y con ello se busca establecer una *perspectiva* de observación.

#### ▪ **Oposición y Perspectiva**

La *oposición* es un criterio (norma de juicio) que le aporta sentido a la narración y su valor expresivo es la *perspectiva*. Esto es así porque resolver un conflicto es más interesante, cuando el protagonista prueba toda su osadía para afrontar las dificultades que encuentra en el camino. La *oposición* consiste en resaltar la disposición anímica y corpórea de los distintos actuantes, quienes generalmente tienen motivaciones divergentes o intereses en contradicción.

Por su parte, la *perspectiva* es el valor con que se puede medir la oposición, porque la utilidad de las acciones para la construcción del relato, siempre son afectadas por el narrador. Éste, con su sabiduría, sabrá si es más conveniente usar conceptos concretos o abstractos, pero también sabrá encontrar la manera para mantener un equilibrio entre la objetividad y la subjetividad. Sin embargo no está de más tener presente que los conceptos se complementan y que no hay nada absolutamente abstracto, ni nada absolutamente concreto. “Todo es relativo” decía por ahí un científico alemán.

Recuerde también la importancia de asumir una posición, no importa si es particular o individual, concreta o abstracta. No se deje seducir por la tentación de categorizar a su video con términos esquivos como “video de creación” o “video experimental” o “video conceptual” puesto que éstos términos han sido inventados para no comprometerse con la actitud artística, son siempre formas de esconder la abrumación de “tener que hacer” algo digno de ser llamado *arte*.

---

<sup>20</sup> Cuando aquí se usa el verbo contar, se quiere explicar que los sucesos que narra el narrador, pueden ser verdaderos o de ficción.

Cuando alguien opina que su video no fue muy bueno, un realizador facilista intenta responder que solo se trata de una experimentación.

#### ▪ **Acción**

La *acción*, es el conjunto de hechos que se ordena, mediante la intriga, de modo coherente y secuenciado para manipular el espacio y el tiempo. Para no perder el control de la situación y evitar el desorden, la narración tiene 5 partes diferenciadas que constituyen el argumento: la *introducción* donde se examina la situación de los personajes en el contexto, el *punto de giro* que es el momento donde se plantea el conflicto, el *desarrollo* que es la observación de la complejidad de dicho conflicto, el *clímax* donde se revela una posible solución y el *desenlace* donde se resuelve la trama y se atan todos los cabos sueltos.

#### ▪ **Secuenciación Y Coherencia**

La *secuenciación* de una historia es un proceso fundamental que consiste en establecer una relación entre los hechos del relato. El efecto debe ser una estructura coherente que le permita al observador volver a contarla con el mismo orden o con otro, pero con la seguridad de saber porqué, cómo y para qué sucedió cada evento, sin importar por dónde comenzó el narrador, ni cual sea el seguimiento que le dio a los hechos.

*Coherencia* es la conexión lógica y consecuente que se establece entre los hechos. Estas conexiones se justifican de dos maneras: 1). Por *sucesión* siguiendo el curso normal del tiempo (diacronía) o saltando por los hechos más relevantes (anacronía) 2). Por sincronización haciendo coincidir los hechos en el tiempo (sincronía) o alterando su duración (asincronía).

### **2.4.2. Dimensión Mecánica**

La dimensión mecánica es parte del estudio de la dimensión expresiva en complemento con la dimensión narrativa. Como se vio, la *dimensión narrativa* estudia la forma de presentar al público la distribución en el tiempo, de los hechos que se relatan, en cambio la *dimensión mecánica* se ocupa de la forma física y acústica de los elementos, de su distribución en el espacio y de su estructuración para elaborar esquemas y ritmos.

Un *esquema* es la sistematización de la composición para el mantenimiento del equilibrio en la composición bidimensional. Cada plano de un video es una

fotografía con movimiento, por ello es fundamental cumplir con las normas de composición bidimensionales de la fotografía y la pintura, pero comprendiendo que los cambios de posición y/o ubicación, ya sea por los actores o por la cámara, pueden alterar el esquema.

Para entender la diferencia con la dinámica del video, hay que ser muy estricto y parco con los términos para decir que aunque existen múltiples maneras de representar el movimiento en el dibujo, la pintura o la fotografía, estas tácticas siempre son, solo un simulacro que apela a la capacidad simbólica del observador. Pero tampoco se trata de sobrevalorar al video, se sabe muy bien que en los audiovisuales, el movimiento es una ilusión, fundamentada en la cualidad de la retina, para retener una imagen por 1/30 de segundo.

Para lograr una comprensión más efectiva de su función, la dimensión mecánica es analizada desde tres dimensiones: la *dimensión estática* que analiza el modo en que las formas se equilibran en el espacio, la *dimensión dinámica* que tiene en cuenta el cambio de posición y ubicación en el tiempo y la *dimensión acústica* que es donde intervienen los elementos sonoros para incrementar el poder dramático de la expresión.

La *dimensión estática* se concentra en la relación forma-espacio. Para ello tiene en cuenta la manera en que el espacio es un condicionante para la percepción de pero también el modo en que estas cualidades formales afectan nuestra percepción sobre el espacio. En el video, el espacio tiene unas características particulares de figura (rectangular) y proporción (16:9 o widescreen y 4:3 o estándar para TV) que conocemos como *formato*.

Teniendo en cuenta la definición del movimiento, la *dimensión dinámica* analiza los cambios de posición y ubicación de las formas en un tiempo determinado. La *posición* no solo se refiere a la postura corporal sino también a la postura moral o intelectual que asume un personaje. La *ubicación* es el lugar que ocupa un personaje u objeto en el espacio. Los movimientos de ubicación son conocidos como *desplazamientos* y pueden ser los que ejercen las formas animadas como los que hace la cámara para expresar o describir. Los cambios de posición intelectual o moral no tienen un nombre particular, no obstante, lo ideal, al terminar un video, es que los personajes hayan cambiado sus pensamientos y sentimientos.

La *dimensión acústica* relaciona el volumen, el compás y la fuente de la banda sonora (diegética o extradiegética) para incrementar los criterios de composición expresiva.

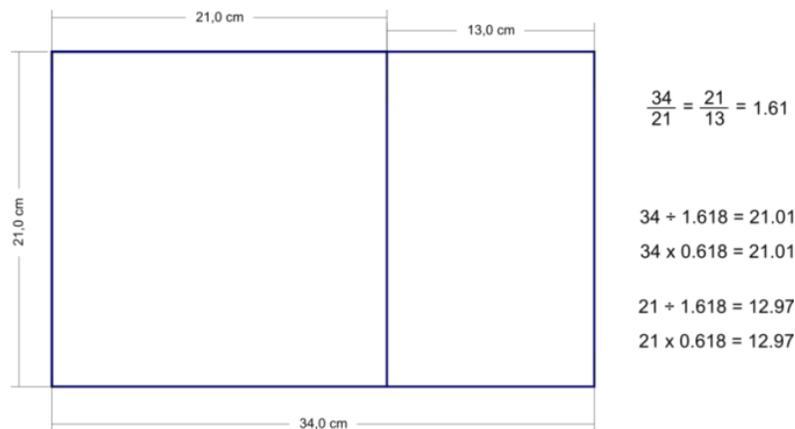
## ■ Criterios de Composición Mecánica

Los elementos de las dimensiones estática, dinámica y acústica se organizan bajo los criterios de similitud y contraste, de proporción espacial y de estructuración. Los tres se orientan hacia un principio fundamental en toda composición: la unidad dentro de la variedad y la variedad dentro de la unidad.

### ○ Proporción Espacial

Los antiguos griegos, constantemente estudiaron la proporción espacial en busca de una relación que brinde la mejor armonía al dividir el espacio en partes desiguales. Ya desde el siglo I a.C., Marco Vitruvio escribe una regla para solucionar este problema: “Para que un espacio dividido en partes desiguales resulte agradable y estético, deberá haber entre la parte más pequeña y la mayor, la misma relación que entre ésta mayor y el todo”.<sup>21</sup>

Vitruvio observó que al hacer la división citada, con números cada vez mayores, el resultado de la relación siempre era un número que tiende a ser 1.618; entonces, para facilitar la operación, el arquitecto romano recomendaba dividir la longitud total, del espacio que se quiere fraccionar, entre 1.618 o multiplicarla por el inverso que es 0.618 ( $1/1,618 = 0,618$ ). Por ejemplo



Gráfica 9. Un rectángulo de 34 cms. de ancho y 21 cms. de alto es dividido en dos partes de modo que resulten gratamente proporcionales a los sentidos.

Fuente: Esta investigación.

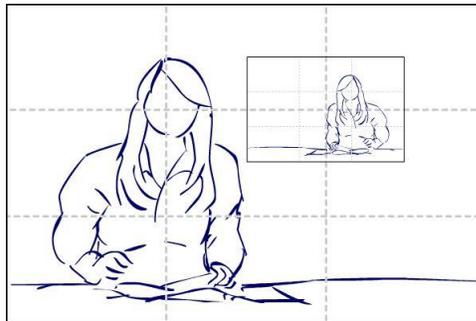
En el video, la proporción aurea se ha conocido como la *regla de los tercios*. Esta norma consiste en dividir la pantalla en tres partes iguales horizontales y

---

<sup>21</sup> Citado en (Parramón J. M., 1981b)

verticales. Si bien el resultado de dividir la longitud de la pantalla entre la longitud de sus dos terceras partes, se aproxima a 1.5, y no tanto a 1.618, esta aproximación nos sirve para no tener que hacer el cálculo cada 1/30 de segundo, es decir, sirve para hacer un cálculo visual que nos da la oportunidad de mantener una proporción aurea a pesar del movimiento de la cámara o de los objetos filmados con ella.

Ahora bien, la mejor aplicación que se le ha dado a la proporción aurea desde la época de Vitruvio, siempre ha sido la de usar las intersecciones de estas líneas virtuales, para fijar la atención hacia cualquier cosa que se ubique en tales puntos. Por ello usted puede ver que una presentadora de televisión nunca aparece en el centro de la pantalla, sino corrida “un poco hacia un lado”.



Gráfica 10. Regla de los tercios aplicada en la televisión.

Fuente: Esta investigación.

Esta planeación de la distribución espacial tiene varias normas complementarias que se pueden ver en cualquier creación pictórica, fotográfica o cinematográfica:

- La *regla de la mirada*. Consiste en dejar un poco más de espacio libre hacia la parte delantera del personaje fotografiado.
- La *simetría*. Es la correspondencia de los elementos del cuadro, equilibrando las masas a los dos lados del eje vertical de la pantalla
- El *encuadre*. Es la acción y el efecto de meter en un formato rectangular (4:3 o 16:9) todos aquellos elementos que se quieren registrar.
- La *regla del horizonte*. Consiste en que la línea del horizonte se vea precisamente horizontal y estable.

- Los *movimientos físicos de cámara*. Recorrer un espacio en cualquiera de sus tres dimensiones, ya sea para hacer una descripción del lugar o para registrar el desplazamiento de un personaje.
  - Los *movimientos ópticos de cámara*. Son dos: el *zoom* que sirve para ampliar o reducir el campo visual y El *enfoque* que modifica la profundidad de campo.
  - Los *planos sonoros*, al igual que los planos visuales, nos permiten incrementar el realismo y la complejidad de nuestra percepción sobre la profundidad del espacio.
  - El *paneo de sonido*. Hacer que el sonido se desplace un cualquiera de las tres dimensiones espaciales.
- Estructuración

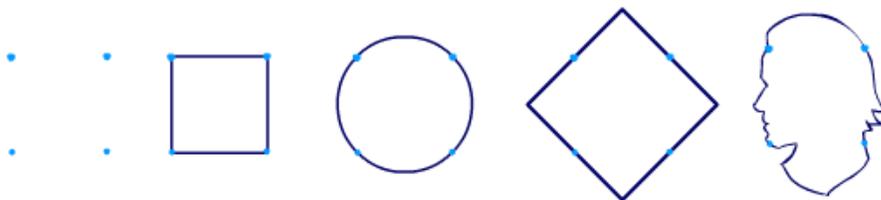
Distribuir los elementos y encontrar un orden agradable a los sentidos y la mente, puede ser un poco más difícil de lo que parece. Sin embargo a través del uso de líneas o figuras podemos marcar una pauta para lograr que las formas se organicen en el espacio visual.<sup>22</sup> Desde la dimensión acústica, la estructuración se fortalece con el compás del tempo.

Las *líneas* son abstracciones mentales definidas por los contornos de las figuras que se están encuadrando, estas pueden ser horizontales, verticales diagonales o curvas, y cada una le imprime a la composición un impacto visual diferente.

Algunas líneas se doblan, se pliegan y se retuercen de modo que podemos asociarlas con *figuras*. En este sentido, la psicología Encontró que las figuras que el ser humano identifica y recuerda más fácilmente son las formas geométricas. En segundo lugar están las formas naturales y luego las formas caprichosas que la fantasía pueda imaginar.

---

<sup>22</sup> Existen varias posiciones hacia la estructuración de la composición, sin embargo esta clasificación por líneas, está basada en (Rodríguez, 2007)



Gráfica 11. Percepción visual: cualquier figura puede tener los cuatro puntos, sin embargo la mente primero percibe un cuadrado

Fuente: Esta investigación.

Rudolph Arnheim nos recuerda la ley básica de la percepción visual dictada por los psicólogos de la Gestalt: “Todo esquema estimulador, tiende a ser visto de manera tal que la estructura resultante sea tan sencilla como lo permitan las condiciones dadas” (Arnheim, 1994).

#### ○ Tempo

El *tempo* es el movimiento o la velocidad con la que debe ejecutarse una pieza musical, y también sirve como elemento de estructuración, si se usa para marcar los momentos en los que se debe cambiar de plano visual.

En las composiciones populares, el tempo se marca como un latido o *pulso*, que es un acento en el compás de la canción, casi siempre a cargo de la percusión. Se puede reconocer el tempo cuando quien escucha su canción favorita, da golpes en la mesa “siguiendo el ritmo”<sup>23</sup>. Si el editor aprovecha el pulso que se hace visible en los programas de edición (su onda es más notoria), se puede hacer coincidir con ellos los cortes de la imagen, otorgándole una sensible relevancia a la estructura musical.

Hay cinco movimientos fundamentales: *Largo*, que es un movimiento lento; *adagio*, que se considera un movimiento lento y majestuoso; *andante*, que es un movimiento tranquilo, *allegro*, que es animado y rápido; y *presto*, que es un movimiento muy rápido. Estos, son movimientos constantes, sin embargo los hay constantemente acelerados como el *accelerando*, constantemente desacelerados como el Ritardando, o también los que responden a *capriccio* del intérprete como el *ad libitum*.

---

<sup>23</sup> Es muy frecuente que la gente confunda el ritmo con el tempo o con el compás. Eso es comprensible si se tiene en cuenta que los tratados de composición también se confunden con el concepto de ritmo. Para no alargar la discusión y convocar un consenso, diremos que el ritmo se construye en cada técnica de un modo distinto y tiene un sentido diferente.

## ▪ Esquema y Ritmo

En artes la búsqueda de un ritmo que cumpla con los valores de equilibrio, movimiento, melodía y armonía, se conoce como dramatización de la expresión, pero Omar Calabrese (1994:49) lo explica de otro modo a través de la siguiente cita<sup>24</sup>.

En el pensamiento antiguo, como ha observado Emile Benveniste<sup>25</sup>, existía un término para definir tanto el orden estático, como el orden dinámico de la repetición: el ritmo correspondía al orden dinámico, y el esquema al estático. En fin, ritmo y esquema eran casi sinónimos, y de todas formas, estrechamente relacionados entre ellos. Sólo que el esquema corresponde al instrumento modular de articulación del objeto y el ritmo es, en cambio, su instrumento formular. El esquema corresponde a la medida espacial; el ritmo, a la medida temporal. Por decirlo en términos musicales (con los que también hoy se considera) el ritmo es, en fin, *la frecuencia de un fenómeno periódico de carácter ondulatorio con máximos y mínimos repetidos a intervalos regulares*, o también es *la forma temporal en la que todos los miembros repetidos varían en uno o más de sus atributos*<sup>26</sup>.

Lo que se puede observar, es que lo que Emile Benveniste observó para el lenguaje escrito, es perfectamente aplicable en las artes audiovisuales, a través de una composición con las cualidades abstractas de las dimensiones formales, espaciales, dinámica y acústica, donde las dos primeras aportan el esquema y las dos siguientes el ritmo.

En video, son tres las formas más recurrentes para dramatizar la expresión<sup>27</sup>:

- *Similitud y contraste*. Consiste en hacer, a lo largo de todo el video, repeticiones con pequeñas y medianas variaciones, de las condiciones físicas y conceptuales más relevantes de los *elementos de composición*, (Figura, tamaño, textura, color y tono) como si se tratara de un eco.

---

<sup>24</sup> En el texto aparecen dos notas a pie, puestas por el autor, que me parece había que mantener.

<sup>25</sup> Emile Benveniste, *Problema de linguistique générale*, Gallimard, París, 1966 (trad. it. *Problemi di linguisticagenerale*, 11 Saggiatore, Milán, 1972).

<sup>26</sup> Tomo las definiciones de ritmo en sentido musical de Gino Barratta, Ritmo, en Enciclopedia, líinaudi, Turín, 1981, vol. 12; Jean-Jacques Nattiez, Ritmo/Mitro, en Enciclopedia, Einaudi, Turín, 1981, vol. 12. La noción de ritmo, sin embargo, se ha estudiado bien en lingüística y semiótica. Ver, por ejemplo: Henri Meschonnic, *Le rylhme*, Klincksieck, París, 1980; id. y otros. *Le rythme*, Colloqued'Albi, Aibi, 1983; Marco Jacquemet, *Malcriéis pourunedéfiniion du rythme*, id.; Ivan Faragy, *La ripetfyone creativa*, Dédalo, Bari, 1982.

<sup>27</sup> Existen muchos tratados sobre composición artística, sin embargo los criterios que se plantean en este documento están basados en (García-Clairac, 2005), (Hayten, 1976), (Parramón J. M., 1981b), (Parramón J. M., 1967), (Rodriguez, 2007), (Wong, 1999) y (Woods, 2003)

- *Proporción espacial.* Consiste en dividir la pantalla en tres partes iguales horizontales y verticales, para fijar la atención hacia cualquier cosa que se ubique en las intersecciones de estas líneas virtuales. Las normas más conocidas para lograr el ritmo desde esta perspectiva son la regla de los tercios, regla de la mirada, regla del horizonte, simetría y asimetría, encuadre, movimiento de cámara, plano sonoro, paneo de sonido.
- *Estructuración.*<sup>28</sup> Consiste en usar líneas o figuras para distribuir los elementos en el espacio y encontrar un orden agradable a los sentidos y la mente. Desde la dimensión acústica, la estructuración se fortalece con el compás del tempo.

Todos los criterios de composición en todo tipo de técnicas apuntan a la consecución del ritmo, porque el ritmo es el valor ideal de la expresión. A modo de síntesis, el *ritmo* es el resultado de poner el equilibrio, el movimiento, la melodía y la armonía de las imágenes y los sonidos, a disposición de una lógica narrativa para agradar la inteligencia de cualquier persona virtuosa, dispuesta y hábil que quiera alcanzar la belleza, sin importar si su perspectiva es la objetividad, la subjetividad, la concreción o la abstracción.

El *ritmo* es un acto de inteligencia que pone en juego todas las normas de composición y sin embargo también es un acto de rebeldía consciente frente a dichas normas, pero no para desconocerlas sino para proponer unas nuevas con la firme convicción de definir nuestro propio estilo.

Al ser intangible, el *ritmo* es una posibilidad expresiva que se origina en la personalidad de cada ser sensible, desde la forma, la moral, el gusto y la pasión. Es un acto creativo porque cada persona es capaz de articularlo de una u otra manera, según las condiciones que le exija la temática tratada, el contexto, la acción y el criterio del realizador -casi siempre diferente al del sistema impuesto-. Este conjunto de estrategias se hace visible a través de una articulación de criterios semióticos, relacionados con el sentido del mensaje; criterios técnicos, para garantizar la calidad de la propuesta audiovisual y criterios estéticos, dirigidos a la obtención del equilibrio y el dinamismo que se requieren para satisfacer una comunicación creativa.

---

<sup>28</sup> Con respecto a la estructuración, se pueden encontrar buenos tutoriales en <http://www.dzoom.org.es/> (Rodríguez, 2007)

Crear un *ritmo* significa darle un sentido, un contenido y un uso específico al lenguaje. Es una cuestión de unidad y variedad, de contrastes y similitudes y también de secuencialidad y sincronización, todos estos factores, desde su perspectiva, brindan ideas y oportunidades para elaborar códigos, símbolos y señales que podemos organizar para llevar al espectador hacia la observación de otra nueva realidad. En la práctica, el ritmo se consolida cuando el videoarte es virtuoso, hábil y dispuesto para llamar la atención sobre un asunto concreto, mantener el interés sobre el conflicto, despertar el deseo de reflexión y promover una acción o respuesta concreta.

- Equilibrio (Estática)

El *equilibrio estático* del video se percibe en la pantalla del mismo modo en que se hace en la fotografía. Se busca lograr un esquema de composición a través de la proporción espacial, de la compensación de masas y de la estructuración. Las leyes de la física nos explican que para que una balanza esté estable, se necesita que haya dos masas iguales a igual distancia del centro, pero así mismo la ley de la palanca nos indica que se una masa se equilibra con otra veinte veces menor, si a esta última la situamos a una distancia del fulcro veinte veces mayor.

Si se analizan por separado, todos aquellos elementos de la dimensión formal y espacial se convierten en factores que afectan la percepción del peso de la masa. Por lo general, una figura regular pesará más que una figura irregular; un tamaño más grande, se percibe más pesado; una textura borrosa, porosa o gaseosa será más leve que una definida, compacta y densa; y una tonalidad clara se percibe más liviana que una oscura. Ya en combinación, los papeles pueden invertirse, por ejemplo, un pequeño círculo blanco y difuminado puede pesar lo mismo que una gran figura oscura y definida si el espacio de representación es neutro.



Gráfica 12. Formas en equilibrio  
Fuente: Esta investigación.

Es obvio que son pocas las veces que se trabaja con estas características aisladamente, por ello el aprendiz necesita experimentar constantemente y ser muy analítico del equilibrio que va consiguiendo con una combinación y con otra. Gran parte del adiestramiento es distanciar las formas “livianas” del centro y centrar las “pesadas”, combinar sus cualidades y formar bloques de masas para que se diferencien y se complementen. Con el tiempo la disciplina va adiestrando su mente para lograr una intuición consciente que lo ayude a descubrir los “desequilibrios” de su esquema compositivo.

- Movimiento (Dinámica)

Por más equilibrada que resulte una composición, en las artes audiovisuales todas las formas y espacios cambian de posición en el tiempo. Cuando hablamos de *posición* no solo nos referimos a la ubicación, sino también a la postura, forma, actitud y situación de algo. Por esta razón las combinaciones usadas para la gramática de la fotografía son parte vital de la composición, pero el verdadero factor efectivo y decisivo para darle un sentido único al ritmo es la ilusión de movimiento.

En una pintura o una fotografía, el *movimiento* es una cualidad que se logra a través de algunos artificios como por ejemplo: una postura humana que no sea fácil mantener más de 5 segundos, la pérdida de definición en los bordes de la figura, la situación de un cuerpo en el aire o una ubicación donde la fuerza de gravedad sea incontrolable. Sin embargo en el video, todas las características formales y espaciales pueden cambiar incluso, hasta cada 1/15 de segundo.<sup>29</sup>

*Movimiento* es alteración, inquietud o conmoción, es alzamiento y rebelión, es la primera manifestación de un afecto, pasión o sentimiento, es compás, variedad y animación en el estilo musical, poético o literario.

El *movimiento* es un llamado de atención directo a nuestros sentidos. Gracias a nuestra habilidad de comparación, cuando la pantalla parece estar estática, comenzamos a buscar afanosamente cualquier indicio de movimiento y entonces cuando sucede, casi nos vemos obligados a seguir al objeto que cambia.

Pero éste mismo efecto ha sido estudiado en varias ocasiones para causar precisamente la reacción opuesta. Cuando la cantidad y velocidad de movimiento se incrementa al punto de volverse caótica, usted puede entrar en

---

<sup>29</sup> Si las figuras cambian de una a otra en un tiempo menor, no es posible verlas.

un estado casi hipnótico buscando en algún punto estático donde pueda encontrar algo de estabilidad y paz.

- Melodía y Armonía

La música es una grata combinación de sonidos y silencios a partir de dos normas organizativas fundamentales: la *melodía* que se refiere a la proporción en la secuencia de los sonidos, con relación al tempo de un compás y la *armonía*, que se refiere al enlace simultáneo y correspondiente de los acordes.

Para mejor claridad, la *melodía* estudia cómo, a través de un único instrumento musical, se deben ordenar los sonidos uno después del otro para desarrollar una idea. La *armonía* por su parte, observa cómo un conjunto de instrumentos musicales se pueden poner de acuerdo para tocar juntos, aunque solo sea una nota, de forma agradable para el oído.

Si se tratase de comida, la melodía analizaría porqué para la hora de almorzar, es mejor comer primero una fruta, luego una sopa, después una bandeja de arroz con pollo y al final un postre. En cambio la *armonía* trataría de entender si es mejor ponerle sal o azúcar a la sopa, si el pollo va bien con el arroz o mejor con pan o si al postre de mango hay que untarlo de mayonesa o de leche condensada.

Por razones como el ejemplo anterior, la *melodía* y la *armonía* tienen un significado universal válido para todo tipo de labores donde el arte interviene. Se consideran propiedades ideales para obtener una composición bien concertada, acorde, grata, dulce y suave para los sentidos, la mente y el ánimo.

### **2.4.3. Procesos e Instrumentos de Redacción**

Inteligencia es saber pensar antes de actuar. Se sabe bien que el material editado es en promedio un 10% de todo el material filmado. Así que muy a pesar de que existen técnicas vanguardistas como el cadáver exquisito, un realizador debe ser muy consciente de que “hacer antes de pensar” es un método que, en manos inexpertas, se convierte en una considerable pérdida de esfuerzos, insumos y tiempo.

Todo puede comenzar con una lluvia de ideas para escuchar las opiniones de todo el equipo de trabajo (en ese caso sí es útil un cadáver exquisito), pero luego de un responsable criterio de selección y ordenación, se debe elaborar un

proyecto con una descripción completa de lo que se va a hacer, pero también del por qué y el para qué se hace. Ezequiel Ander-Egg y María José Aguilar (2000:24), en su libro *Cómo elaborar un proyecto*, recomiendan una serie de preguntas orientadoras que ayudarán a delimitar muy bien los conceptos, actividades, plazos y recursos para llevar a cabo esta tarea.

El ¿qué se quiere hacer?, corresponde con la naturaleza del proyecto; el ¿por qué se quiere hacer?, se refiere al origen y la fundamentación; el ¿para qué se quiere hacer?, da cuenta de los objetivos y propósitos; el ¿cuánto se quiere hacer?, establece las metas; el ¿dónde se quiere hacer?, refiere una localización física (ubicación en el espacio) y una cobertura espacial del proyecto; el ¿cómo se va a hacer?, delimita las actividades y tareas, así como los métodos y las técnicas que se toman en cuenta; el ¿cuándo se va a hacer?, ayuda a ubicar un tiempo para ejecutar las acciones, es decir, un cronograma; el ¿a quiénes va dirigido?, sirve para perfilar a los destinatarios o beneficiarios; el ¿quiénes lo van a hacer?, exige un perfil profesional de los recursos humanos; el ¿con qué se va a hacer?, pide una lista de recursos materiales; y finalmente el ¿con qué se va a costear?, invita a establecer los recursos financieros necesarios y suficientes para ejecutar el proyecto.

Una correcta sistematización de las respuestas a estas inquietudes “es un pequeño paso para el hombre, pero un gran paso para...” la materialización de una idea. Jamás habríamos llegado a la luna si nos hubiéramos mantenido improvisando, así que cuando quiera ir a hablar con un productor para presentarle su propuesta, asegúrese de no repetir siempre lo mismo cuando lo aborden con este listado de inquietudes.

#### ▪ **Preproducción**

Una vez que la idea para una película ha sido aprobada, comienza una etapa de planificación que consiste en la significación y la interpretación de todos los elementos que se han de utilizar para enviar el mensaje. Pero estas discusiones deben producir resultados escritos y dibujados, de nada sirve el solo discutir. El hábito de la redacción, se convierte en una nueva exigencia. Si es bien llevada, puede ayudar mucho a la reestructuración del pensamiento.

Los instrumentos para llevar a cabo esta actividad de significación, dependen de la creatividad e inteligencia de cada director. No obstante un método que ha dado buenos resultados en la práctica es el uso de mapas mentales, de mapas conceptuales y de mentefactos.

Todo el trabajo argumentativo que podemos obtener de la fase de significación, lo podemos transformar en una serie de documentos tangibles, cada uno de los cuales se constituye en un *instrumento de redacción* autónomo. Cada sistema recurre a varias dimensiones de composición, pero así mismo es útil para detallar cada una por separado.

En internet hay una gran disposición de programas que le permiten trazar un plan para su composición. Algunos como *Celtx* son gratuitos y muy versátiles para escribir la sinopsis, la escaleta y el guión técnico, así como para hacer un completo perfil de los personajes, elaborar un presupuesto, armar la sabana de producción y muchas otras actividades necesarias para no perder ningún detalle en el proceso de composición; de tal suerte que se acabaron las excusas para no redactar antes todo lo que se va a hacer con la cámara, es la única manera de lograr un verdadero trabajo en equipo durante la producción.

- Sinopsis

La sinopsis es una exposición, escrita, breve y general del argumento. En realidad se trata de dar a conocer la historia que se contará, de modo que el lector pueda visibilizar rápidamente el conflicto del personaje principal, el contexto en el que se desarrolla y cómo buscará una salida, aunque no sobra aclarar, que no se debe contar el final. Hay autores que sugieren que solo se extienda en un promedio de 10 oraciones, otros dicen que de 25 líneas, pero esta cualidad no tiene por qué ser rígida y por lo tanto se puede jugar entre esos rangos.

- Argumento

El *argumento* es la descripción, paso a paso, de todos los acontecimientos que se relatan en la historia. Para que se haga una idea, piense que va a narrar el cuento de caperucita roja. Cada situación lleva a la siguiente y todo está escrito en prosa. Al igual que el marco teórico que usted usa para fundamentar su mensaje, el argumento se evalúa por la causalidad y la correspondencia de los eventos.

Para explicarlo, adaptaremos a la narrativa el principio de acción y reacción de Newton: toda causa tiene una consecuencia y toda consecuencia tiene una causa. La *causalidad* es la conexión lógica y consecuente entre los eventos, lo que significa que el evento que está antes, define al siguiente de manera natural, justa y legítima. La *correspondencia*, es el resultado de hacer coincidir las propiedades de un evento con los de otro, para que tengan una relación con

igualdad de valores. De esta manera, los dos eventos se afectan mutuamente y se dice que son *equivalentes*. Si la equivalencia es natural, se llama *concordancia*, y si fue establecida por conveniencia, se llama *conformada*.

El éxito de un argumento no radica en la capacidad del autor para demostrar lo que sabe, sino en la habilidad para hacerse entender. En el arte, como en la vida cotidiana, lo verdaderamente importante no es lo que siente el autor, sino lo que éste le hace sentir al receptor de su obra.

#### ○ Escaleta

Una escaleta es un formato para la planeación de la forma narrativa del video. Se puede comparar con el índice de un libro porque sirve para estructurar la historia por temas, subtemas y proposiciones. También se la conoce como guión literario, básicamente porque sirve para “traducir” el contenido del discurso, en la expresión de la narración.

La escaleta se usa para dar firmeza, soporte, protección, orden, proporción, previsión, asociación y rumbo a la historia que queremos contar. Todavía no es hora de dibujar, ni de tomar fotos, pero con la escaleta podemos escribir (no dibujar) un listado de imágenes, cuyos lugares, momentos, acciones y personajes, conforman los tres tipos de *sistemas de composición*: las secuencias, las escenas y los planos.

- Si redactamos un texto, las *secuencias* son los capítulos. Así, la secuencia es una subdivisión temática del argumento que se hace para mejorar el orden y facilitar el entendimiento del tema; por eso se entiende que sea un sistema de composición narrativa, que se conforma por escenas.
- *Escena* es un término heredado del teatro, en cuyo contexto significa: el sitio donde se ejecuta uno de los actos de la obra dramática y donde están presentes los mismos personajes. Ya en el ámbito del cine, ese sitio se debe complementar con el “momento” en que sucede, para definir una situación particular. Es importante señalar el tiempo y el lugar donde ocurren, porque si alguno de estos dos datos cambia, las condiciones de luz y sonido ambiental nos obligan a preparar una nueva escena. Las escenas son el equivalente de los párrafos (para la narración literaria) y están conformadas por la secuenciación de planos.
- En el lenguaje textual, los *planos* tienen la misma función que las proposiciones, pero en el video se usan para llamar la atención sobre algún

objeto significativo que provoque una situación. Es una unidad lingüística que afirma la acción de un sujeto, un objeto, un fenómeno, una cualidad o cualquier elemento que aporte argumentos a favor o en contra de un propósito. Su duración es variable y como se conforma por la sucesión de 30 fotogramas similares por segundo, los planos se componen con los mismos elementos que se combinan para hacer una foto, pero se diferencian de éstos por la inclusión de tres elementos fundamentales: el sonido, el tiempo y la ilusión de movimiento.

Para la construcción de la escaleta es mejor comenzar con las secuencias porque finalmente, la secuenciación de la narrativa es lo que define el estilo creativo del director y lo que más tiene presente el público. Luego hay que armar las escenas que van a dar cuerpo a las secuencias y finalmente decidir el orden de los planos que van a dar realismo y versatilidad a la historia.

En la siguiente gráfica note que lo primero es numerar y titular las secuencias. Luego se debe numerar y titular las escenas. Se dan indicaciones técnicas sobre el contexto donde sucede la escena: primero se notifica si la filmación se hará bajo techo, (Int.) o si se hará al aire libre, entonces es exterior (Ext.); en seguida se indica si se rodará de día o de noche. Se anota la locación que se usará (no importa si es natural o elaborada; y por último, se debe relacionar los personajes que aparecerán en la escena. Esta práctica heredada del teatro, sirve para saber el número y tipo de actores que deben contratarse. La escena cambia si cualquiera de las anotaciones de espacio, tiempo y locación cambia, incluso si la escena queda con un solo plano.

Finalmente se discriminan los planos, cada uno debe ir numerado. La acción que cada plano describe, debe contener el sujeto que la ejecuta, el verbo conjugado en 3ª persona en presente y si es necesario, un complemento. Pasa lo mismo si los personajes son cualidades abstractas.

Observe que las escenas tengan su numeración independiente de la numeración de la secuencia y los planos su numeración independiente de la numeración de la escena. Nunca vuelve a comenzar. Esto se hace para tener una comunicación fluida entre el equipo de trabajo, porque es muy dispendioso tener que estar relacionando todo el tiempo planos con escenas con secuencias, como por ejemplo: -“El plano 20 de la escena 9 de la secuencia 2” y luego: -“el plano 13 de la escena 5 de la secuencia 7”.

## ESCALETA

### SECUENCIA 1. Título de la secuencia 1

#### ESCENA 1. Título de la escena 1

(Int. o Ext. / Día o Noche / Locación)

(Personajes que participan en la escena)

PLANO	ACCIÓN
1.	Sujeto + verbo en 3ª persona y en presente + complemento
2.	Sujeto + verbo en 3ª persona y en presente + complemento
3.	Sujeto + verbo en 3ª persona y en presente + complemento

#### ESCENA 2. Título de la escena 2

(Int. o Ext. / Día o Noche / Locación)

(Personajes que participan en la escena)

PLANO	ACCIÓN
4.	Sujeto + verbo en 3ª persona y en presente + complemento
5.	Sujeto + verbo en 3ª persona y en presente + complemento

### SECUENCIA 2. Título de la secuencia 2

#### ESCENA 3. Título de la escena 3

(Int. o Ext. / Día o Noche / Locación)

(Personajes que participan en la escena)

PLANO	ACCIÓN
6.	Sujeto + verbo en 3ª persona y en presente + complemento

### SECUENCIA 3. Título de la secuencia 3

#### ESCENA 4. Título de la escena 4

(Int. o Ext. / Día o Noche / Locación)

(Personajes que participan en la escena)

PLANO	ACCIÓN
7.	Sujeto + verbo en 3ª persona y en presente + complemento
8.	Sujeto + verbo en 3ª persona y en presente + complemento

#### ESCENA 5. Título de la escena 5

(Int. o Ext. / Día o Noche / Locación)

(Personajes que participan en la escena)

PLANO	ACCIÓN
9.	Sujeto + verbo en 3ª persona y en presente + complemento
10.	Sujeto + verbo en 3ª persona y en presente + complemento
11.	Sujeto + verbo en 3ª persona y en presente + complemento
12.	Sujeto + verbo en 3ª persona y en presente + complemento

Gráfica 13. Pauta para hacer una escaleta.

Fuente: Esta investigación.

- Storyboard

Visto superficialmente una escaleta y un storyboard sirven para lo mismo, pero la verdad es que son dos cosas muy distintas y por ende, complementarias. La relación escritura-dibujo es recíproca, la escritura es la manifestación de la continuidad, mientras que el dibujo es la representación de un esquema visual equilibrado. En consecuencia, la *escaleta*, sirve para planificar la coherencia de la acción, la cual es más fácil de escribir que de dibujar, si la historia todavía no está estructurada. En cambio, el *storyboard* se usa para desarrollar la dimensión estática y dinámica de la composición, esto es pensar y precisar los detalles técnicos de representación, a modo de estudio estético. Lo ideal es comparar los valores como el color y los encuadres de los planos que ya deben estar seleccionados y organizados, para no desgastarse haciendo dibujos que luego no serán tenidos en cuenta.

Gracias al storyboard el video toma forma gráfica. Consiste en dibujar cada uno de los planos que aparecen en la pantalla, acompañándolos por textos escritos que describen la banda sonora. Sirve para hacer un estudio compositivo de los distintos encuadres y puntos de vista que se usarán en cada escena. Su calidad radica en estudio de los criterios de composición mecánica (similitud y contraste, proporción espacial y estructuración), por lo tanto sus acabados deben ser lo más cercanos a la realidad posible. En consecuencia muchos directores han tomado la decisión de hacerlo con fotografías.



Gráfica 14. Storyboard de la película *Matrix*. Arriba se ve los detalles en los dibujos para la planificación de la escena. Abajo a la derecha el rodaje del plano. Abajo a la izquierda se ve como queda el plano en la película.

Fuente: (Wachowski & Wachowski, 1999)

Formalmente, el *storyboard* es una secuencia de viñetas que usualmente tienen unos 13 cms. de ancho. Se dibujan en una proporción de 3:4 o 16:9, según el formato de la pantalla donde se piensa proyectar el video. En realidad el

*storyboard* se trata de una película dibujada donde se analizan los encuadres y los movimientos de cámara. Es muy decepcionante ver realizadores novatos que piensan que este instrumento de redacción es una especie de revista de cómics en donde se dibuja “más o menos” los monigotes que se quiere rodar. Todo lo contrario. Es una muy poderosa herramienta para hacer un estudio completo de proporción espacial, compensación de masas, líneas y figuras de estructuración y movimiento, que le dan fuerza a la imagen, contundencia al concepto y sobretodo, eficiencia a los recursos.

Dicen que una imagen vale más de mil palabras, por eso la expresividad de los dibujos debe expresar claramente la idea. Algunos usan marcadores, otros aerógrafos, otros una mezcla de acuarela o témpera con lápices de colores, algunos fotografía y otros definitivamente lo hacen usando software especializado. De todas maneras se espera que la técnica se desarrolle del modo más cinematográfico posible, puesto que los dibujos representan los encuadres que debe reproducir fielmente el camarógrafo.

Si se trata de un video abstracto, esta tarea es inaplazable, el artista abstracto no puede delegarle su función creativa a los efectos predeterminados que trae el software de edición, porque ya explicamos que el arte no debe ser el resultado de una improvisación. Por otra parte, el storyboard es un formato que nos permite comparar diversos momentos de la historia al mismo tiempo, lo que nos da una visión general oportuna para relacionar figuras, colores, texturas, montajes, movimientos y más elementos de configuración, que nos ayudan a consolidar la consistencia y correspondencia de nuestro argumento. Recuerde que las cualidades abstractas son más difíciles de entender y que el objetivo de un artista es hacerse comprender.

- Libretos

Los *libretos* son un instrumento para redactar los diálogos, una parte muy importante de la banda sonora. Aunque los diálogos de los personajes se incluyen en el guión, en algunos casos, estas conversaciones son las que llevan la pauta de la narración y el desarrollo del conflicto; por eso, para dichos videos se debe redactar cada una de las palabras que los actores deben pronunciar y/o que el narrador debe leer en voz en off. Su estructura se parece mucho a las formas de narración teatral y se evalúa su calidad en cuanto a la pertinencia de las palabras para recrear una atmósfera propicia para la escena.

Los *libretos* son como un guión, pero se diferencian de éste porque son preparados solo para los actores que intervendrán en la escena, por ello se

concentran en los diálogos, pero también llevan indicaciones sobre los personajes que aparecen en escena, sobre el desarrollo de ésta y sobre la forma en que deben actuar.

No hay reglas fijas para su elaboración, porque finalmente cada guionista encuentra una manera de hacer las indicaciones necesarias y sentirse cómodo con la explicación. Paralelamente, cada escena requiere unas indicaciones particulares. Sin embargo, se puede hacer de la misma forma que la escaleta, solo que en lugar de planos se nombra al personaje y luego se redacta palabra por palabra su parlamento. Es importante que los diálogos se ajusten al personaje para que en la puesta en escena, el actor pueda ganar credibilidad, pero el actor tiene autonomía para modificar las palabras, incluso si por justificación con el contexto, se debe incluir modismos, muletillas, vulgarismos y otros errores gramaticales.

- Guión Técnico

Hacer un *guión técnico* es como dibujar un retrato: usted comienza definiendo formas geométricas que luego dividirá según unos cánones que le van facilitando la conformación de figuras más complejas y luego irá entrando en los detalles más mínimos.

En video el proceso también es inductivo: primero se define un tema, luego se determina el final, y poco a poco va desarrollando la causalidad que desencadenó el conflicto narrado. García Márquez en una entrevista señalaba que conocer el final no es tan importante como la forma de llegar a él. De atrás para adelante es una buena forma de aclarar el clímax, el punto de giro y todos los demás detalles que conforman el argumento. Como ya se dijo, así se arma la escaleta. El paso siguiente es redactar un “manual de instrucciones” con indicaciones que resulten indiscutibles para la correcta filmación de cada idea, pero solo hay que redactarlo cuando estemos seguros de la oposición en la trama y de la coherencia en la acción, porque hacerlo de otro modo puede provocar un rápido desgaste para quien no tenga clara la historia. Tal como sucede con el storyboard, es muy frustrante dedicarle mucho tiempo a diseñar un plano que se desechará rápidamente.

La literatura es una manera de dirigir al lector por un conjunto de situaciones y de provocar variaciones en el ánimo. Pero sin palabras técnicas, es ineficaz como guía para que alguien más capte la imagen y el sonido exactamente como lo habíamos visualizado en nuestra mente. Por ello en el guión técnico se debe detallar cada uno de los planos que conforman las escenas, su duración

precisa en segundos y cuadros, el encuadre, punto de vista, movimiento de cámara, los efectos visuales (si son necesarios), diálogos, música y efectos de sonido, de tal modo que sea posible identificar cualquier error de narración, de técnica o de semiótica. Es justo aquí donde la narración se conjuga con la expresión y la técnica, de esta relación simbiótica depende que todo el equipo de trabajo sepa qué hacer y de qué modo hacerlo, por este motivo su calidad se evalúa con relación a la aplicación y manejo de la gramática del lenguaje audiovisual.

El director debe comprender que, no hacer un guión es dejar nuestro trabajo en la habilidad de otra persona. Si la producción no sale como la pensamos es porque los mecanismos para transmitir la idea al camarógrafo no fue la correcta y si esto ocurre, la virtud, la disposición y la habilidad del director es puesta en duda.

Si bien en algún momento, estos instrumentos pueden justificar un cambio significativo en la narración, tenga en cuenta que son formatos diseñados exclusivamente para analizar la forma y no tanto el contenido. En caso de tener que cambiar de historia, consúltelo primero con el productor y espere su aprobación si luego no quiere tener problemas legales.

#### ▪ **Producción**

Tanto esfuerzo previo debe ser remunerado en el momento de la puesta en escena, el rodaje y la ambientación sonora. Es lo mínimo que podemos hacer si tenemos respeto por nuestro guionista y director de arte; más aún si somos nosotros mismos. Salir a “componer con cámara en mano” (si eso se puede llamar así) es una necedad que también nos provocará pérdida de esfuerzo, tiempo y dinero.

El valor de alquiler de todos los recursos puede elevarse demasiado si no tenemos un guión, un storyboard, un libreto y una sábana de producción, que nos permitan controlar el trabajo que queremos desempeñar. Exagerando un poco (aunque a los improvisadores sí les pasa), es muy frustrante que el director salga a filmar un videoarte y regrese con una comedia. Por ello, aunque es inevitable tomar decisiones en el rodaje, éstas solo deberían ser aprobadas si no alteran ni la argumentación, ni la expresión del video. Entonces las principales habilidades que debe aprender un video artista son:

- *Producción de campo.* es la actividad realizada por un empresario, quien gestiona todos los equipos y recursos (humanos, técnicos y financieros)

para que los realizadores no tengan ningún inconveniente en la puesta en escena y así evitar los retrasos al máximo. Su propósito es articular las actividades y tareas de acuerdo a unos plazos y resultados que se esperan.

- *Puesta en escena*. Es la acción y el efecto de ejecutar las actividades descritas en los instrumentos de redacción, para que el relato pueda ser filmado y grabado: elaborar el escenario, los decorados, la caracterización y la iluminación. Todos estos elementos junto con la actuación, se orquestan como una gran coreografía que comienza con la orden: -“Luces, cámaras, ¡acción!, y solo se interrumpe a la voz de “¡corten!” del director.
- *Rodaje*. Un buen camarógrafo debe tener profundos conocimientos de composición, pero también conocimientos básicos de edición. Su trabajo consiste en garantizar el cumplimiento de los criterios de composición mecánica y su habilidad se demuestra cuando logra capturar la imagen con la misma expresión y dramatismo que el director quiso imprimirle a su video. El material que suministra, debe tener alta calidad en cuanto a duración, estabilidad de movimientos, enfoque, luminancia y crominancia. En términos coloquiales, la *luminancia* es una magnitud física que nos permite entender qué tan luminoso u oscuro es un ambiente para la percepción de los objetos. Como complemento, la *crominancia* es una propiedad de la señal luminosa a través de la cual podemos modificar el color de una imagen. En video, el *color* se compone de dos tipos de información: el *matiz*, que es cada una de las regiones del espectro electromagnético que el ojo humano es capaz de percibir y la  *saturación*, que es la cantidad de matiz que puede reflejar el objeto que miramos.
- La *ambientación sonora* es una actividad mediadora que está más allá de la puesta en escena pero antes de la postproducción. Es así porque algunos sonidos se graban en el escenario, pero la gran mayoría, como por ejemplo la música, se hacen por fuera de cámaras en un estudio especializado.

#### ▪ **Postproducción**

La postproducción es una etapa comprendida por las actividades de *transferencia* desde la cámara o dispositivos de almacenamiento al ordenador o equipo de edición; la *visualización previa*, para organizar la información; el *montaje*, que consiste en la secuenciación de los eventos; la *edición visual y sonora* necesaria para la corrección de los posibles errores de rodaje; y el

*renderizaje*, que consiste en la síntesis de todo el material en un solo video, compatible con un reproductor externo.

En este punto es inaplazable una recomendación sustancial: acostúmbrese a usar recursos propios. Si quiere que sea sincero, solo usted piensa que nadie notará que usó archivos bajados de internet, porque la verdad es que inmediatamente perturban la composición que intenta lograr.

- Transferencia y Visualización Previa

Es obvio que para hacer un montaje, las imágenes y el sonido deben estar en un solo dispositivo de edición, pero al hacerlo, se debe tener un especial cuidado para evitar la pérdida de la calidad original<sup>30</sup>. Una mala transferencia de formatos provoca ruidos visuales y sonoros muy característicos de los equipos de captura digital.

Para evitar cualquier justificación improvisada durante la evaluación del aprendizaje, todos los instrumentos de redacción (sinopsis, argumento, escaleta, libreto y guión técnico) sirven como documento para comprobar si hay intencionalidad en la presencia de estos ruidos como concepto expresivo; si no la hay, el producto final debe estar completamente limpio de estos ruidos.

- Montaje

Se dice que el *montaje* es como elaborar frases a partir de sílabas. Consiste en la secuenciación coherente de todo el conjunto de estímulos ópticos y acústicos elaborados, filmados y grabados durante la producción para que funcionen como un todo unificado y diverso. Bajo este concepto, en el video se pueden articular fotos, imágenes en movimiento, gráficos, textos, diálogos, música y paisajes sonoros, con la condición de que respondan con calidad visual, sonora y compositiva, a las intenciones previas de argumentación y expresión.

El propósito del montaje, es elaborar una narración comprensible y emotiva para el espectador. Por eso, un buen montajista se ciñe a las indicaciones técnicas del director y sin embargo, también está presto para hacer útiles recomendaciones de sucesión y sincronización, que puedan incrementar el valor expresivo del ritmo.

---

<sup>30</sup> Puede revisar las características que garantizan la calidad de imagen y sonido en el numeral 6.4.4 dedicado al renderizaje.

Este momento de la postproducción se complementa poco a poco con varias etapas creativas: el ajuste, que consiste en delimitar la duración de los eventos de acuerdo a su contenido; el intercalado, que procura un ritmo unificado en la variedad pero variado en la unidad; el empalme, donde radica la habilidad para la continuidad fluida de la narración; la mezcla de sonido, que sirve para mejorar la expresión y la continuidad; y el diseño gráfico que se usa para garantizar una unidad visual en todo el video.

- Edición Visual

*Editar* es buscar la fidelidad de un video. Nunca se sabe qué se hace primero porque cada quien tiene su forma de entender y de actuar. Pero empiece por donde empiece en algún momento se verá obligado a corregir algunos aspectos (no necesariamente errores) que le restan valor a su historia.

La *edición* del video se refiere a los procesos de recorte, que consiste en adecuar las imágenes al formato del video; al enfoque, que corrige los bordes de las figuras cuando se ven borrosas o viceversa según la intención, a la nivelación, que se aplica para equilibrar luces y sombras; al balance de blancos, que se ejecuta en caso de alteraciones en el matiz o la saturación; a la ecualización, para ajustar las propiedades sonoras; a la normalización, que ajusta el nivel de intensidad de los sonidos y al balance de fuentes para provocar un sonido envolvente.

La edición visual se evalúa teniendo en cuenta la coherencia entre el formato de las imágenes, el uso intencionado de la profundidad de campo y una continuidad lumínica y cromática entre los planos que conforman cada escena.

- Edición Sonora

La edición sonora consiste en cuatro procesos distintos: la reducción de ruidos, que consiste en eliminar el siso y el hiss; la *ecualización* que consiste en equilibrar el timbre y el tono de los sonidos para ayudar a diferenciarlos, en caso de ser necesario; la *normalización*, que ayuda a mantener el equilibrio del volumen a lo largo de todo el video y el *balance de fuentes* que muchas veces se usa como efecto, para incrementar el poder expresivo del espacio de proyección.

- Renderizaje

La mejor forma de evaluar si el video está listo para exhibirse, es observar una y otra vez el montaje; cuando lo haga, ponga igual atención al sonido como a la

imagen. Todo el tiempo mire usted la escena que acaba de articular; si sobra un plano, quítelo, si está muy largo, ajústelo, si un sonido no coincide, sincronícelo. Vuelva a mirar; si en algún momento la música no deja escuchar el diálogo, bájele el volumen. Analice otra vez, vuelva a corregir y solo cuando al ver su video se sienta orgulloso y contento, decídase a renderizar.

*Renderizar*, o “*hacer render*” es un extranjerismo (*to render*) que en inglés significa *traducir* o *interpretar*. Sin embargo se trajo al español sin traducir porque en español no existe un verbo que describa claramente la labor de este verbo en el ámbito del video. Aunque hay algunos que quisieron traducirlo como “ejecutar”, quizás una mejor traducción sería “sintetizar”, puesto que la síntesis es la “composición de un todo por la reunión de sus partes”. (RAE, 2001).

Lo función *render*, hace que todos los pedacitos de video que recortó, ajustó, niveló, intercaló, empalmó y combinó, se unifiquen en un solo archivo. Pero hay una complicación, para renderizar se debe saber en dónde se reproducirá el video, porque no todos los dispositivos reproducen todo tipo de archivos. Básicamente, los aparatos más comunes de reproducción son: televisión, reproductores DVD de mesa, dispositivos móviles, internet y computadores personales que reproducen todo tipo de archivos según los *códecs* (codificadores/decodificadores) instalados en él. A continuación se hace un listado de las propiedades multimediales que se deben tener en cuenta a la hora de renderizar un archivo.

- La *compresión* marca la compatibilidad de un archivo con su reproductor. Comprimir significa reducir al menor volumen un archivo para que quepa más información en un contenedor más pequeño.
- El *tamaño* hace referencia al número de bits (ceros y unos) que necesita un archivo en el computador para transmitir el contenido del mensaje a través de la tecnología informática.
- La *tasa de bits* se refiere a la cantidad de bits que son necesarios por segundo, para reproducir un video con una determinada calidad. Es muy útil porque permite saber cuánto tiempo se demora un video para ser transmitido en su totalidad a través de internet.
- La *velocidad de muestreo* representa la cantidad de información que se toma de una grabación analógica cuando se digitaliza, es decir, cuando se graba el sonido de un instrumento musical o cuando se transfiere una grabación en cinta hacia el ordenador.

- La *magnitud del fotograma* se mide en píxeles y se refiere al formato (tamaño y proporción) del video.
- *Velocidad de fotograma*. La cantidad de fotogramas que pasan ante la pantalla en un segundo, es el factor más decisivo para otorgarle fluidez al movimiento. Los estudios indican que el ojo humano puede retener la imagen durante 1/15 de segundo y aún así percibir el cambio de posición sin que se vea entrecortado. Esto es un buen consuelo para un animador de cuadro a cuadro, pero por supuesto no es ningún atributo de calidad. El cine aún cautiva el gusto de muchos por su singular movimiento de 24 cuadros/seg., la televisión nos acostumbró a 30 fotogramas/seg y ahora el cine y el video en 3D nos lleva al siguiente nivel: 60 cuadros/seg.

### 3. PROPUESTA

#### 3.1. Hacia un Aprendizaje del Videoarte

##### 3.1.1. Aprendizaje Significativo

Las estrategias del aprendizaje significativo buscan que el individuo adquiera las herramientas para construir su propia estructura cognitiva, es decir, formarlo para aprender a aprender. Al mismo tiempo sabe que esto no se logra en solitario, porque en tal proceso intervienen muchas condiciones presentes en el contexto donde se desenvuelve y en las personas que lo rodean.

Los métodos constructivistas abogan por el respeto de la individualidad del sujeto, pero al mismo tiempo buscan resaltar la “mediación” que el educador ejerce sobre el aprendizaje. En tal ejercicio, buscan afanosamente demostrar que el ser humano tiene diversas emociones, diversas maneras de razonar y diversas maneras de poner en práctica lo que aprende. O, dicho de otro modo, insistir en que todos tenemos un espíritu, una mente y un cuerpo distintos al de todos los demás.

Según el diccionario, aprender significa “adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia” (RAE, 2001), pero se hace necesario extender esa definición hacia los otros términos que hemos analizado, para comprenderla en un contexto de investigación y creación artística.

Con este propósito la virtud, disposición y habilidad del arte, juegan un papel muy importante en el aprendizaje. Ya hemos visto que el arte es una manera de actuar frente al mundo: las virtudes guían al sujeto para que sea capaz de encontrar un equilibrio en el actuar de acuerdo a la situación que enfrenta, la disposición lo motiva para observar, analizar, sintetizar, entender y comprender el valor de los signos que emplea para actuar eficientemente, y las habilidades son la puesta en marcha de las múltiples teorías, procedimientos y recursos que tiene una tecnología para alcanzar un objetivo a la luz de una estrategia bien planificada.

*Aprender*, es adquirir, por medio de la asesoría, el estudio y la práctica, los hábitos, el conocimiento, las facultades y las destrezas para reconocer y

relacionar las variables de un problema, planificar una estrategia que lo oriente en el uso de la tecnología adecuada y actuar consecuentemente para solucionar todas las dificultades de modo eficaz y eficiente.

Esto tiene mucho sentido, si lo comparamos con la propuesta que nos hace Sergio Tobón en su libro *Formación basado en competencias* (2004:47)

Se propone conceptualizar las competencias como procesos complejos que las personas ponen en acción-actuación-creación, para resolver problemas y realizar actividades (de la vida cotidiana y del contexto laboral-profesional), aportando a la construcción y transformación de la realidad, para lo cual integran el saber ser (automotivación, iniciativa y trabajo colaborativo con otros), el saber conocer (observar, explicar, comprender y analizar) y el saber hacer (desempeño basado en procedimientos y estrategias), teniendo en cuenta los requerimientos específicos del entorno, las necesidades personales y los procesos de incertidumbre, con autonomía intelectual, conciencia crítica, creatividad y espíritu de reto, asumiendo las consecuencias de los actos y buscando el bienestar humano.

Como ya hemos visto, muchos de los problemas de aprendizaje, están directamente relacionados con el uso del lenguaje. En tal sentido los pedagogos parecen coincidir en que apropiarse de las competencias para conocer y dominar la comunicación, es una tarea inaplazable; especialmente para quienes tienen la vocación de ayudar a los demás, a encontrar un camino para el autorreconocimiento y el desarrollo de sus actitudes y aptitudes<sup>31</sup>.

Si orientamos este proceso hacia la comunicación con sentido artístico y nos dejamos guiar por la semiótica y la estética, veremos que un buen propósito para la educación es ayudar a cada persona a formar un sistema de códigos que le permita otorgarle a cada cosa o fenómeno un signo, pero no cualquier símbolo, sino una señal que todos puedan comprender fácilmente con tan solo verla.

Sobre este tema hablamos en el capítulo sobre significación, precisamente porque hay que entender que cuando una persona le otorga un *signo* a una cosa o a un fenómeno (*significar*) puede hacerlo usando un código conocido para todo el mundo, en cuyo caso elabora una *señal*, o elaborando un código propio (socializado o no) con el cual producirá un *símbolo*.

Creo que todas las teorías de aprendizaje tienen razón en que tenemos modos distintos de aprender, pero hoy creo que las personas no siempre buscamos

---

<sup>31</sup> Definimos estos dos conceptos en la introducción del capítulo *Hacia una definición de videoarte*.

*hacernos entender*, ni tampoco *entender al otro*, sino “*que nos entiendan*”. Con ese mismo propósito, los profesores se han empeñado en socializar un número infinito de códigos que muchas veces no sirve.

Suena duro, pero la realidad es que muchos de esos códigos no son útiles para todos, son innecesarios para algunos o demasiados para otros. Se ve que fueron seleccionados sin pensar si son eficientes o efectivos para comunicarnos. Seleccionar los contenidos depende de los gustos (ingeniería o artes), de los intereses (video artista, documentalista, docente de video o las tres profesiones juntas), de las tendencias (competencias, indicadores de logros o calificaciones) y de muchos otros factores que usted mismo puede deducir.

Con seguridad y sin miedo a equivocarse, se puede decir que el objetivo de la educación hace honor a la primera necesidad del ser humano: Aprender a comunicarse. Pero si todos tenemos emociones, pensamientos y cuerpos distintos, entonces tenemos que aprender a relacionar los distintos códigos que usan los demás, para usar el que más conviene según la persona con quien interactuamos. Eso es lo que significa *pensar en el otro* cuando queremos comunicarnos. No se trata de que sepamos lo que ya sabe para enseñarle con base en ello, lo fundamental es aprender a identificar la forma en que usa las señales: ya sea para corregirlas, para adaptarse a ellas o para pactar unas nuevas.

Cada quien estructura su sistema de elementos, criterios y valores para entender y comprender, sin embargo todos los demás también lo hacen, de modos similares y diversos a los nuestros. Es lógico que no podemos acceder a la misma cantidad de información que tienen, ni adquirirla del mismo modo, aunque asistamos a la misma academia o tengamos el mismo docente el mismo día a la misma hora.

Tampoco aprendemos del mismo modo aunque en una institución exista un plan de estudios con unas instrucciones concretas, para aprender una información precisa, que sirva para todos los estudiantes que cursen una carrera, porque los docentes y los estudiantes siempre tendrán una perspectiva distinta de esa información.

En la casa los “diálogos” con nuestros padres y madres son distintos a cada minuto: cuando nos llevan a la escuela nos hablan de la importancia del conocimiento, pero si cometemos algún equívoco, aunque no siempre, pueden gritar que jamás vamos a aprender.

En clase, la clave está en aprender a diferenciar los códigos que alguien usa cuando está enojado de los que utiliza cuando está contento. Diferenciar las señales que envía Darío, quien estudió con un maestro por vocación, de las que recibo de Claudia, quien tuvo un profesor que solo repetía lo que dice el libro. Comprender que a pesar de que Gloria, Carlos y Manuela estamos en la misma clase, el mismo día, Gloria va a tomar sus notas con un mapa mental, Carlos lo hace con un cuadro sinóptico y Manuela redactando palabras de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

### ▪ Preguntas

Cuando un docente se enfrenta a tantos dilemas juntos, el panorama puede resultar demasiado abrumador: tanto para el docente quien tiene que decidir cómo se ponen tantos cerebros en consenso con un lenguaje, como para el aprendiz, quien debe “desarrollar su pensamiento crítico de modo integral” si quiere seguir adelante cada semestre. Pero para tratar de comprendernos mejor, pongámonos en los zapatos del estudiante durante tres párrafos y luego en los del docente otros tres:

Cuando yo vaya a presentar un examen con el profesor de pintura, no puedo argumentar que los colores primarios son el rojo, el verde y el azul, porque es posible que saque 3.3 en una escala de 0.0 a 5.0, pero en cambio tal vez saque la misma nota si le digo al profe de video que los colores primarios son amarillo, azul y rojo. Si alguno de los dos se da cuenta de las razones de mi equívoco, es posible que me dé una nueva oportunidad preguntándome –“¿Estás seguro?”, pero si desde antes “ya me tenía entre ojos”, ésta puede ser la oportunidad perfecta para que me haga perder la materia porque no pude distinguir entre los colores primarios luz (o aditivos) y los colores primarios pigmento (o sustractivos).

Pero ¿dónde tenía que haberlo aprendido?, ¿en pintura?, ¿en video?, ¿en los libros?, ¿tenía que decírmelo alguien?, o ¿tenía yo que haber comparado la información que recibía en uno o en otro caso?, entonces ¿de cuál argumento me agarro para pedir una contracalificación en caso de que hayan puesto 1.0?

Algunos me dicen: -“y si el argumento del docente fue que no sabias la diferencia, ¿por qué no te puso 0.0?”, pero ¿qué digo en la secretaría del Departamento de Artes?, ¿Qué yo acerté en dos de tres y que por eso me merecía el 3.3? y ¿si se dan cuenta de que el acierto se dio por casualidad? Mi novia me aconseja que sea valiente, que exija al menos el 3.0, mi mejor amigo me dice que no, que en la facultad todo es rosca, que “ellos” se ayudan entre sí

y que por eso van a negar mis argumentos; sin embargo, otro amigo, al que le pasó algo parecido, me invita a que nos unamos para hacer que saquen de la facultad a ese profesor.

Después de que el estudiante se “arriesgó” a poner su queja, al docente le recomiendan lo mismo que dicen los libros de pedagogía: “los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta, se deben poner en conocimiento de los estudiantes desde el principio, no después de que el estudiante haya perdido la evaluación”.

La solución se vuelve más difícil cuando surgen otras 2 dudas: ¿será que una pregunta sobre los colores primarios es suficiente para dejar a un estudiante? y ¿si se puede evaluar el aprendizaje de la pintura o del video con la respuesta a ese interrogante?, el docente puede argumentar que una cuestión así, se convierte en algo de sentido común para quien ha tenido la experiencia de combinar los óleos en el lienzo y de comparar ese conocimiento, con el proceso de balancear la temperatura de los matices en un software de edición profesional de video.

Entonces ¿cómo se le enseña a ese estudiante a tener sentido común?, ¿Poniéndolo a pintar el primer semestre y a editar al siguiente?, ¿pintando por la mañana y editando por la tarde?, ¿es suficiente con la experiencia de pintar y editar?, ¿es el estudiante quien debe construir su propio conocimiento mientras pinta y edita?, pero si se le dice que lea el libro Así se pinta (Parramón J. M., 1967), ¿es suficiente con que lo lea?, ¿Cuánto tiene que leer y practicar para alcanzar ese sentido común?, si la conclusión es que el docente tenga que mediar para que las lecturas y la práctica cobren sentido, entonces ¿qué señales hay que poner para lograr ese objetivo?, ¿cuándo hay que ponerlas?, si es imposible conocer toda la cotidianidad del aprendiz ¿qué manera resulta más conveniente para que aprenda?, ¿qué recursos actitudinales, conceptuales o tecnológicos se debe usar para que las entienda?, y si las preguntas que el docente cree que son correctas para evaluar al estudiante, no lo son, entonces ¿cómo se hace para saber que se hizo la pregunta correcta?

#### ▪ **Sistemas**

No hay necesidad de ser pretencioso, pero tampoco dejarse apabullar por las preguntas. La lectura, la práctica y la revisión de las experiencias, pueden darle muchas respuestas y al mismo tiempo más y mejores cuestionamientos.

En principio, resulta claro, que no se trata de que el estudiante reciba regurgitado el conocimiento, pero también que es imposible que los grandes avances científicos, o artísticos sean construidos sin tutoría para la práctica. Hoy en día, la pedagogía conceptual nos sugiere un equilibrio entre la concertación y la construcción, pero también nos recuerda que un libro o una conferencia son métodos de recepción de conocimiento tan valiosos como la construcción práctica con el pincel o el computador.

Los hermanos De Zubiría nos invitan a reflexionar sobre nuestras experiencias en el aula y fuera de ella. Primero identificar y delimitar los propósitos que se quiere alcanzar con la educación y la forma en que se evaluará si se cumplió o no; desde tal propósito, fijar unos contenidos y la secuenciación en que tales temáticas se pueden presentar al público; luego seleccionar con cautela los métodos y los recursos que se usarán y finalmente, volver a evaluar si se logró el efecto, para comenzar de nuevo este círculo virtuoso.

Con la implementación práctica, poco a poco esta recomendación resulta eficiente en la Facultad de Artes, primero por intuición, luego con el examen continuo de los hábitos que tienen los estudiantes y los docentes, con la revisión de los contenidos que se cree se necesita aprender para hacer un video, con las lecturas constantes sobre composición, con los diálogos con los expertos, los aprendices y los que no saben, sobre docencia universitaria, con la sistematización de las experiencias al practicar con el computador y finalmente, con la redacción de bitácoras, documentos, artículos y textos.

Haciendo caso a las recomendaciones de la pedagogía conceptual y gracias a la semiótica, nuestro primer objetivo es identificar los ruidos que se presentan en cada elemento de comunicación dentro del área que nos interesa aprender o que los demás aprendan. Tal ejercicio se cumple en el primer capítulo de este documento.

El paso siguiente es la elaboración de un mapa donde codifique lo que usted ya sabe sobre lo que quiere aprender. El mapa provocará muchas más dudas que respuestas pero justamente ése es el objetivo: tal cartografía, por mínima que sea, le ayudará, igual que a un pirata, a visualizar las señales que tiene y a tomar una primera decisión sobre cuál es el camino que debería tomar, para alcanzar ese tesoro que le gustaría tener entre las manos.

En el caso de esta investigación sirvió para que el concepto videoarte tome distancia de otras maneras de usar el lenguaje audiovisual y para que se

esbozara una frontera entre la visión comercial de consumo y el estudio concreto y abstracto de la belleza.

Para un docente hacer un mapa es una tarea inaplazable. El único modo en que pueda enseñarles el camino a otros, es que ya lo haya recorrido. Si nunca ha hecho el ejercicio que les pone a sus aprendices, ¿con qué autoridad, moral o intelectual, evalúa el desempeño de ellos sobre ese tema?

Una vez que tenga identificado el tesoro y el camino para alcanzarlo, debe reflexionar buscando información completa en la biblioteca para que corrija sus percepciones. Entonces su mapa se hará mucho más complejo y completo. Pero una actividad así, se puede convertir no solo en un proyecto de investigación, sino en un dispendioso plan de vida, así que luego de esa revisión bibliográfica, piérdale el miedo a implementar sus reflexiones en el aula de clase, exponga lo que pudo concluir e invite a sus estudiantes a tomarse un tiempo prudente para que pongan todo en duda y a prueba. Es seguro que la primera vez, la mayoría no van a decir nada; por eso, luego debe invitarlos a que ellos mismos elaboren su propia cartografía con lo que creen saber del tema.

Se usó esta estrategia para definir los contenidos del currículo que puede orientar el aprendizaje de la expresión artística en el video, los cuales se organizan desde su esquema básico en el capítulo anterior. Hubo necesidad de reducirlo a su estructura elemental porque el mapa mental resultante es en verdad gigantesco y porque de otro modo podía distraer la atención sobre el tema que nos ocupa. Sin embargo ha servido como guía de toda esta labor investigativa. Ahora puedo decir que un mapa orienta nuestras acciones, pensamientos y prácticas, y se constituye en la mejor manera de reducir esa angustia de la cual habla Sartre cuando piensa que “El hombre está condenado a ser libre”<sup>32</sup>; es la herramienta más útil para encontrar ese manual de instrucciones que a todos nos gustaría tener desde el momento en que nacemos.

En consecuencia un buen propósito para un plan de clases puede ser la definición de unas señales claras, que todos pueden usar como punto de partida para lograr nuevas y mejores conclusiones. Justo a eso se refiere Julián De Zubiría (1997:142) cuando dice lo siguiente:

---

<sup>32</sup> Citado en *El mundo de Sofía* (Gaarder, 1995)

Un individuo que posea las categorías básicas en cada una de las ciencias, estará en capacidad de comprender el funcionamiento del mundo social, físico y matemático, y de representarlo de acuerdo a la visión que de él se tenga en la época contemporánea. Podrá no saber los datos históricos, los nombres de accidentes geográficos, de músculos o plantas, no saber extraer raíces cuadradas, etc. Eso es muy poca cosa frente al enorme potencial que se le abrirá si posee los pilares conceptuales fundamentales de la ciencia. Éstos y solo éstos le permitirán acceder posteriormente a la comprensión y retención de la información particular de la ciencia.

Si como dice Frida Díaz Barriga y Gerardo Hernández Rojas (2004:25) “el constructivismo surge como una corriente epistemológica, preocupada por discernir los problemas de la formación del conocimiento en el ser humano”, entonces a partir de un mapa, ya sea mental, conceptual, categorial, mentefacto o cualquiera que su ingenio pueda producir, podemos enfrentarnos a la titánica tarea de asumir una posición basada en el discernimiento de lo que puede, o no, considerarse arte. Así al menos tendrá su propia escala de valoración que lo fundamentará siempre que quiera distinguir un videoarte, de un video comercial, de un documental, de un argumental o de cualquier combinación posible y a lo mejor, para asumir la discusión en cualquier técnica.

Esta idea ha causado el mayor revuelo, puesto que en algún momento a alguien, no se sabe quién, ni si lo hizo porque sabía demasiado o porque no sabía nada, se le ocurrió decir que “definir el arte es una actividad sin sentido”, porque “para cada quien el arte es una cosa u otra” y que “imponer un concepto de arte es atentar contra la creatividad de los artistas”. Desde entonces tal razón se ha vuelto una frase de cajón que sale a relucir cada vez que a los estudiantes se les pregunta sobre el significado del concepto arte. No se niega que algo de razón existe, pero no hay que conformarse con ello; lo realmente importante es saber por qué y para qué sucede.<sup>33</sup>

Mientras construye una posición concreta sobre el arte, aproveche para definir los distintos elementos que guían el proceso creativo del video. Los principios semióticos, los sistemas de composición, los procedimientos que se deben llevar a cabo, los criterios que los fundamentan, los valores que se pueden alcanzar, pero no se olvide de definir los indicadores de evaluación que usará de ahora en adelante.

Haga su mapa lo mejor posible, pero sepa que lo hace para descubrir caminos que hasta ahora no se había imaginado, así que abra su entendimiento para

---

<sup>33</sup> Una explicación estética y biológica se aborda en el capítulo 3 dedicado a la *observación*.

nutrirse de los caminos que otros le ofrecen. Así su mapa se convierte poco a poco en un gigantesco laberinto, muy similar a la red de una telaraña, donde los conceptos son nudos que cumplen la misma función de una señal de tránsito: unos le informan sobre algún servicio cercano, otros le advierten sobre los peligros que puede enfrentar y otros le prohíben afectar el entendimiento o la comprensión de los demás.

De todos modos cada señal es el punto de partida para infinitas relaciones conformes o concordantes y tal vez con el tiempo esté de acuerdo con Omar Calabrese (1994:146), cuando afirma que:

El laberinto es una típica representación figurativa de una complejidad inteligente. Todas las leyendas, los mitos, los usos, los juegos fundados en la figura del laberinto se presentan de hecho con dos características, ambas intelectuales: el placer del extravío frente a su inextricabilidad (acompañado por el eventual miedo) y el gusto de salir de ello con las astucias de la razón.

Las claves que usted encuentre para recorrer el laberinto, se convierten en líneas de acción y en pautas para la evaluación: por ejemplo para saber cuánto tiempo le toma ir de un punto a otro. Con ellas puede establecer sus propias reglas y principios (léase señales, si así es más fácil) para hacer más eficiente su camino. El laberinto también le dirá como relacionar estas normas y entonces usted habrá recreado un sistema cognitivo que le ayudará a aprender mucho más fácil. Un *sistema* es la gran finalidad que persiguen todos los mapas que el ser humano ha llevado a cabo, puesto que son un conjunto de reglas o principios sobre una materia que, racionalmente relacionadas entre sí, contribuyen a determinado objetivo; en nuestro caso, al desarrollo del aprendizaje.

Un sistema es lo que por fin hará que el lenguaje sea significativo. Significativo, según la RAE (2001) quiere decir “1. adj. Que da a entender o conocer con precisión algo. 2. adj. Que tiene importancia por representar o significar algo”. Así que el aprendizaje solo puede ser significativo cuando le da pautas al estudiante para que tenga la posibilidad de *significar* por sí mismo, o lo que es lo mismo, para que pueda otorgarle un contenido a una expresión o viceversa, como dijimos cuando hablamos de la *significación*.

El conocimiento se puede sistematizar como una gran biblioteca (que en muchos casos también tiene forma de laberinto) donde cada persona puede guardar los conceptos en forma de libro. Pero para que usted no se confunda con aquello de que la mente es un tanque para llenar información, los libros que

se guardan allí deben ser reescritos por el aprendiz, analizando y sintetizando la información que ha observado con cada investigación.

Una vez que pueda ponerles su firma de coautoría, entonces debe elaborar una ficha técnica que le indique dónde almacenarlo, para encontrarlo fácil y rápido en el momento que necesite consultarlo. Así, estudiante y docente deben ser coautor, bibliotecario y proveedor de su propia enciclopedia mental.

El principal efecto que se consigue cuando alguien se habitúa a buscar modos de proveer y renovar su enciclopedia personal, es tener mejores pautas para comprender al otro y para identificar en dónde se encuentran los ruidos de comunicación. ¡Ojo! no se trata de que usted se convierta en un crítico que busca los errores de los demás, la estrategia de este método es partir de uno mismo para cumplir con la función del lenguaje de llegar a convenios consensuados con razones aportadas por los dos “bandos”.

#### ▪ **Originalidad**

El paso siguiente es la orientación hacia la *originalidad*. Esta cualidad con inmenso valor para el arte, es una virtud y por lo tanto también puede aprenderse. Se supone que la originalidad es ser uno mismo, partir de uno mismo, crear sin copiar ni imitar a nada ni a nadie, pero eso es algo imposible, de hecho hay quienes se alejan del arte porque nunca se les ocurre nada que alguien no haya pensado antes. No. La originalidad es una manera de renovar la forma de hacer algo.

Renovar es sustituir una cosa vieja, o que ya ha servido, por otra nueva de la misma clase, así que la originalidad es una cualidad que se gana por saber sustituir la rutina por algoritmos e instrumentos distintos a los de siempre, separar las partes de un todo para organizarlas de otro modo y reemplazar las nociones por conceptos que funcionan mejor para nuestras renovadas ideas.

Lo que hay que aprender, es que cada cosa o fenómeno que conocemos tiene un sistema de funcionamiento, pero para que podamos cambiar ese sistema por otro, tenemos que conocerlo a profundidad. La manera más práctica es la que recomienda Jaques Derridá y que llama *deconstrucción*: tomar los elementos de un sistema y separar cada una de sus partes, examinar los distintos conectores que cada componente tiene y entonces, buscar la manera de construir con los mismos elementos, una estructura diferente.

En artes, la cosa se explica coloquialmente diciendo: hay que estudiar todas las maneras posibles para componer, luego hay que ver los ejemplos que nos dan los grandes maestros en sus obras y después, hay que adaptar las enseñanzas a nuestra forma de ver y hacer. Pero se hace la advertencia de no conformarse con los primeros logros, sino renovarse constantemente.

Pues bien, la originalidad puede consistir en aprender que no existe la creación porque nadie inventa de la nada, pero que tampoco es suficiente con la recreación, porque es aburrido volver a construir lo que otros ya hicieron. Si queremos habituarnos a la originalidad, entonces hay que aprender a deconstruir, solo así seremos conscientes de los criterios y valores que otros han usado para darle forma visible a sus imágenes mentales, pero para usarlos con pautas y normas que surjan de la observación de nuestro propio contexto.

Queda demostrado que el aprendizaje del arte sí es posible, que estudiar en una facultad de artes sí tiene sentido, que nadie va a coartar la imaginación de nadie si docente y aprendiz tienen pasión por lo que hacen, que toda técnica tiene unas reglas a las que se debe conocer a profundidad para poder superarlas y que quien piense lo contrario, está condenado a cambiar de carrera.

La invitación final es para que se atreva a darle una función efectiva al concepto arte. Por ahora sirve no solo para darle deleite espiritual a quien sabe apreciarlo, sino también para mejorar la comunicación y brindar excelentes aportes para el progreso universal. No se olvide de que el arte les ha dado muchas ideas a los científicos, en cosas cotidianas como la invención del nailon, pero también en grandes avances científicos como los viajes a la luna, a Marte y mucho más allá del sistema solar. Pero como dice Michael Ende, en *La historia interminable*, “esa es otra historia y debe ser contada en otra ocasión”.

### **3.1.2. Estrategia**

Puestos en la tarea de hacer un buen video y dispuestos para darle una expresión acorde con la intención artística que ya planteamos, es necesario trabajar en un plan de acción que nos lleve en el menor tiempo posible al logro de nuestros objetivos. La estrategia que mejor ha funcionado durante esta investigación, es diseñar los planes de clase tal como un video:

## ▪ **Orientar la Composición**

Al componer siempre se piensa en el modo de ganar la atención del público para conducirlo hacia un punto de interés en el cual lo invitamos a reflexionar, pero luego hay que despertar su deseo y promover una reacción concreta. En publicidad, esta estrategia es conocida como la *Fórmula AIDA*, porque es el acrónimo de Atención, Interés, Deseo, Acción. Básicamente consiste en el entendimiento de los factores psicológicos que influyen en una persona cuando se necesita:

- Llamar su atención hacia el mensaje.
- Despertar el interés hacia el tema en observación.
- Crear el deseo por la posesión de la inteligencia.
- Promover la acción para desarrollar sus propios talentos.

### ○ Llamar la Atención

Antes que nada un buen artista debe saber distinguir las sensaciones de las percepciones y saber que desde ahí puede ser capaz de provocar emociones.<sup>34</sup> Esta condición es fundamental para entender los dos tipos de atención, porque según Parramón (1981a:106) “la atención espontánea provoca en nosotros un choque sensible, producto de factores físicos”, mientras que “la atención voluntaria provoca en nosotros un choque emocional, producto de factores psicológicos”.

Para el ejemplo están todos aquellos anuncios publicitarios donde una modelo anuncia un producto o servicio. En principio, lo fundamental es llamar la atención hacia la belleza de la persona que habla (*atención espontánea*), pero una vez que el televidente ha dejado a un lado sus otras ocupaciones, comenzará a recibir información que lo intriga, que lo conmueve, que le produce deseo, porque así se mantiene activa su sorpresa, imaginación, inteligencia y comprensión (*atención voluntaria*).

Con tal propósito, en cada uno de los instrumentos de redacción debemos organizar la composición de modo que concentremos la atención del

---

<sup>34</sup>para recordarlo puede mirar nuevamente el capítulo 3 sobre la observación.

espectador hacia lo que queremos que vea y escuche en cada uno de los planos del video. Con tal propósito, tal vez los factores que más influyen en la mente son el asombro y la curiosidad. El primero es el que mueve el espíritu, el segundo es el que mantiene activa la mente, pero ambos, solo se producen cuando las sensaciones excitan de forma extraordinaria la inteligencia del sujeto.

Luego del primer impacto, es fundamental ofrecer variedad, de otro modo la audiencia verá que la composición es monótona, se aburrirá y cambiará de canal. Ofrecerle distintos ángulos de cámara, recordarle ciertos puntos de vista y ayudarle a hacer conjeturas, puede hacer que se quede para tratar de resolver el asunto que lo atrajo con el asombro; aunque con ello, tendríamos que decir que para conseguir la *atención voluntaria* tenemos que sobre estimular las percepciones.

- Mantener el Interés

En video, el *interés* es la inclinación del ánimo hacia una narración, una persona, un asunto o un objeto; pero por los otros sentidos del término, podemos conjeturar que se produce cuando un sujeto se da cuenta de que tales cosas y fenómenos que llamaron su atención, pueden representar un valor, una utilidad o una ganancia.

A las personas les gusta sentir que son tenidas en cuenta, por eso cuando se ven reflejadas en una historia, cuando perciben que se usa un lenguaje que las incluye, cuando se habla de cosas que les interesa, o que tienen la autoridad para resolver algo, entonces reflexionan sobre el beneficio de quedarse para obtener todo el provecho que una situación puede ofrecerle.

Parramón(1981a) nos recuerda que un segundo factor para llamar la atención, es la inclusión de la figura humana, por ello la publicidad usa esta táctica para hacer que el televidente se sienta un usuario activo de lo que venden; pero como ya decíamos cuando hablábamos de la diferencia entre videoarte y video comercial, no se trata de que deje de exponer lo que a usted lo motive, sino que tenga en cuenta al público para que pueda sentirse reflejado en sus reflexiones, tanto ellos en las suyas, como usted en las de ellos.

- Despertar el Deseo

Al reconocer la belleza, quisiéramos poseerla para siempre. Entonces lo ánimos se inclinan hacia este objetivo y cuando esto sucede, decimos que aparece el

deseo. Desear es apasionarse con alma, corazón y vida, hacia la posesión y disfrute de eso que nos hace sentir bien. Si usamos con ética esta característica psicológica de la raza humana, el sentido que le podemos dar al arte, no solo en video sino en cualquier tecnología que deseemos, puede cambiar notablemente. Podemos usar todos los recursos que nos ofrece la semiótica y la estética para hacer que los demás sientan deseo por la posesión del conocimiento y por el disfrute de su inteligencia.

La publicidad lo hace todo el tiempo para vender, pero esta, es una actividad que hacemos todos los días cuando demos a conocer las ventajas de algo. Vendemos cuando queremos que una hija se tome la sopa, cuando hablamos de las funciones del celular con un amigo, cuando entregamos nuestra hoja de vida, cuando comentamos un libro en la universidad, cuando presentamos un trabajo de tesis, cuando comunicamos una nueva realidad que encontramos a través de la reflexión. Lo que recibimos o lo que queremos recibir a cambio, es algo que nos retribuya el placer: saber que nuestra hija crece sana, que alaguen nuestra capacidad económica, tener un cargo bien remunerado, que los contertulios se interesen por el conocimiento, que los jurados académicos aprueben nuestras virtudes, conocimientos y habilidades, pero sobre todo el placer de hacernos entender.

Pero exagerar nunca ha sido algo bueno. Recordemos que Aristóteles dijo que la virtud era el hábito de mantenerse en equilibrio: actuar de modo conveniente, ni por defecto, ni por exceso. Exagerar en la apreciación de las cualidades de la belleza, también puede ser contraproducente y provoca desconfianza. Por ejemplo los comerciales de tele ventas, nadie cree ya en el “increíble bajo precio” y a todos nos parece ridícula la forma de presentar el sufrimiento del usuario tradicional, que solo acabará cuando use el nuevo producto.

En un filme, el protagonista puede ser un héroe como Batman, pero todos sabemos que los límites de la naturaleza humana, así que debemos ser consecuentes con ello. Justamente por eso el clímax es ese punto donde se comprende que al protagonista no le puede pasar nada más, sin que pierda credibilidad. Demasiadas cosas buenas no son creíbles en lo más mínimo y si no hay credibilidad, no hay deseo.

- Promover la Acción

Una vez que ha creado el deseo y la credibilidad, hay que buscar el modo de promover la acción. No es suficiente con que alguien, sepa, conozca o tenga las capacidades; lo realmente importante es que se decida a poner en marcha

todos sus talentos para llevar a cabo todos aquellos objetivos que se haya propuesto alcanzar. Solo hasta que sus deseos se hayan materializado sabremos si ha sido hábil. En el caso del videoarte, la habilidad de un realizador, se puede comprobar con una observación de las reacciones físicas en el público. Si el autor pretendía causar pánico, un sobrecogimiento del cuerpo o del gesto puede ser suficiente.

Todos saben que el asombro es la sorpresa que causa admiración o extrañeza cuando, gracias a la observación, somos hábiles para encontrar una explicación nueva a lo que estamos sintiendo. Dicen que cuando crecemos vamos perdiendo nuestra capacidad de asombro y que solo los científicos parecen mantenerla, pero eso sucede porque la gente “adulta” se enoja cuando los infantes preguntan demasiado. Para evitar el regaño, uno se acostumbra a dejar de buscar explicaciones. Por su parte, la curiosidad surge del deseo por averiguar lo que todavía no se sabe. Así que el mejor método para estimularla, son las invitaciones a la reflexión.

En un video, la acción se promueve a través de la aplicación de los valores y criterios de la dimensión narrativa, sin embargo, la habilidad del realizador en este sentido, solo se comprueba en las reacciones físicas del público durante la exhibición, como por ejemplo un sobrecogimiento del cuerpo o del gesto.

#### ▪ **Contextualizar**

Llegado este punto, para lograr con éxito que las estrategias del video, le sirvan a la educación, hay que saber que existen tres formas distintas de actuar: la primera es una *acción por reflejo*, inconsciente, donde no interviene la voluntad, la segunda es una *acción condicionada* por el hábito o la costumbre y la tercera es una *acción voluntaria* y por tanto, del todo consciente.<sup>35</sup>

La primera sucede porque el ejecutante todavía no sabe qué hacer, no ha probado ningún método y por ello no tiene predilección por alguna estrategia. La segunda, sucede cuando alguien ya ha probado los beneficios de actuar de un modo concreto y por eso prefiere ser práctico, no tomar riesgos y no perder tiempo haciendo nuevas cosas. La tercera es una forma activa de observación, de entendimiento, de comprensión y de argumentación, es una forma de actuar propia de quienes se preocupan por tomar la mejor elección todo el tiempo, así

---

<sup>35</sup> Clasificación tomada de (Parramón J. M., 1981a)

que mantienen la mente abierta a nuevas posibilidades, comparando las ventajas de uno y otro método usando su experiencia y conocimiento para ello.

En consecuencia, se usan cuatro factores determinantes para la acción: *Intensidad y frecuencia, unidad de concepto, claridad y rapidez de comprensión*, y por supuesto *viabilidad de la acción*.

- Intensidad y Frecuencia

Una de las acepciones del término aprender, es precisamente tomar algo en la memoria. Seguramente ya sabe que no se trata de repetir y repetir para que “pegue” en la mente los conceptos que se quiere aprender (como con cinta pegante). Recordemos que en un comercial los usuarios aparecen disfrutando de los beneficios del servicio, lo mismo debe pasar en el aula, los conocimientos deben contextualizarse a las necesidades a través de ejemplos y ejercicios para que la mente los reciba, los analice, los clasifique, los jerarquice, los valore y los interprete. Solo así podrá recordarlos cuando los necesite.

Pero no es suficiente con explicar el tema en una sola clase, constantemente es necesario retomar lo que ya se había dicho, resumiéndolo desde lo más relevante para luego complementar esa primera explicación con nuevos datos, útiles para observar nuevos contextos y resolver otros problemas. Ahora bien, esto solo debe suceder cuando sea necesario. Luego de explicar lo que significa un concepto, lo ideal es usarlo frecuentemente en el vocabulario cotidiano, así los oyentes se habitúan a usarlo también.

Recordemos también uno de los principales ruidos diagnosticados en este estudio para convertirlo en una ventaja: las personas aprendemos nuevas palabras si todo el tiempo escuchamos que los demás la usan en sus conversaciones, las ponemos en contexto con lo que sabemos y sacamos conclusiones que servirán de base para otras palabras. Si la conclusión fue errónea, las bases resultan inadecuadas y las nuevas percepciones aún más equivocadas. Con semejante círculo vicioso, es fácil imaginarse todo lo que viene después.

Por esta razón la pedagogía conceptual y otras tantas como la *modificabilidad estructural cognitiva*, recomiendan primero desestabilizar la estructura cognitiva del sujeto, para luego si, invitarlo a “corregir” el uso que le da al lenguaje. En el capítulo sobre la originalidad, a esta técnica la llamamos *deconstrucción*, ¿lo recuerda?

- Unidad de Concepto

Con base a lo anterior, toda empresa tiene una marca que la identifica en cualquier lugar del mundo, una mascota fácil de dibujar y una combinación de colores inconfundible, pero cuando se trata de anunciar en televisión, los comerciales deben cambiar constantemente.

La fijación en el recuerdo es más fácil cuando hay unidad de concepto. Sus cátedras deben tener su estilo personal para hacer las cosas. La narración que ofrezca debe tener *oposición y coherencia*, y la forma de socializarla debe tener *similitud y contraste, proporción espacial y estructuración*. Todas ellas se reflejarán en su disposición, tanto para los desplazamientos mientras habla, como para la distribución de la información en las diapositivas o en el tablero.

Para el ejemplo miremos a Coca Cola. Escriba lo que escriba, la tipografía de su logo nos hace pensar tanto en el refresco que varios artistas las han usado para hacer crítica social. Pero recuerde que demasiada unidad es contraproducente, si Coca Cola mantuviera circulando el mismo comercial durante más de un mes, la gente se aburriría de su monotonía y dejaría de comprarla. Los anuncios deben ser distintos, pero ya sea en tv, prensa o internet, el rojo, las letras y las curvas del logotipo deben ser los protagonistas.

- Claridad y Rapidez de Comprensión

La comprensión y la acción van íntimamente unidas. Quien quiera que nos proponga algo debería explicarnos primero el cómo y el por qué, lo que representa hacerlo o no hacerlo para que nosotros decidamos en consecuencia. Cuando esta explicación ofrezca dudas, sea poco clara, resulte pesada, etc., nuestro espíritu se inhibirá de la acción posterior. (Parramón J. M., 1981a)

En la publicidad dicen que en la claridad es sinónimo o consecuencia de la sencillez, lo mismo pasa en el video y en la docencia, pero no hay que confundirse, *sencillo* no quiere decir falta de complejidad (de complejo: compuesto por elementos diversos), sino exento de complicación (de complicado: enmarañado, de difícil comprensión).

La sencillez es una cualidad que tienen aquellos quienes plantean los enigmas de forma comprensible, que obran sin doblez, sin engaño, sin adornarse, que son naturales, espontáneos y que no son ni ostentosos, ni presuntuosos. Cuando haya que “explicar” la complejidad del arte en video, hay que hacerlo como quien se come un elefante: mordisco a mordisco.

Nuevamente interviene el orden. De todas las cosas que hay por decir, seleccione las más generales (categorías), subordine las intermedias (proposiciones) y clasifique las más particulares (conceptos), según la dirección que quiere darle a su argumentación. Pero no es que las unas sean más importantes que las otras, todas son fundamentales y complementarias entre sí; lo que pasa es que dependiendo del tema, del contexto cultural y del nivel intelectual de los asistentes, para comenzar a hablar de un tema es mejor empezar por aquello que es más conocido y luego sí dirigirse hacia lo desconocido.

- Viabilidad de la Acción

Viable es un adjetivo que tiene dos acepciones, una se refiere a la fuerza para reunir las circunstancias y las probabilidades suficientes para llevar a cabo unas metas, y la otra a la suficiencia de condiciones para transitar un camino. Así que respectivamente representan la *actitud* del artista y la *aptitud* de la tecnología.

Ya sabemos que algunos estudiantes que en cada semestre alegan que llegaron a la materia con el ánimo de aprender a manejar el computador y no a que les dictaran teoría. Pero si usted tiene claro que lo que quiere formar son profesionales, entonces debe hacerles comprender que antes de saber cómo funciona un computador hay que saber para qué se puede utilizar. Note que el diseñador usa primero el lápiz, antes de encender su ordenador digital.

Comenzar por entender el funcionamiento de los programas de edición, pudiera tener algunas ventajas, como por ejemplo que los trabajos ya no se presentan impresos, sino siempre en video. Una exigencia como esta, estimula la creatividad, la investigación previa, la búsqueda de locaciones, el casting, los estudios de color, todo puede elaborarse a modo de documental. Los aprendices ganarían entusiasmo, experiencia y disciplina mientras los docentes evitan informes mediocres. Lo más destacable es que a la hora de la evaluación final, la falta de experiencia no es más, una excusa para un trabajo deficiente.

Pero las desventajas también saltan a la vista. Poner un trabajo en video todas las semanas también significa un enorme desgaste para los estudiantes, especialmente para aquellos quienes no tienen acceso gratis y constante a un computador. El entusiasmo decae cuando los contenidos de la clase no dan más tiempo para evaluar todos los informes que se presentan y es obvio que no se puede dedicar toda la intensidad horaria a evaluar propuestas que se hacen por fuera de clase. Por experiencia sé que llega un punto en el que se sienten cansados y entonces revienta la revuelta: se quejan de la metodología, de los

recursos, del exceso de trabajo y hay que comenzar de nuevo, aunque no de cero, por supuesto.

Siempre hay que buscar un equilibrio. La mejor experiencia ha sido dictar los contenidos al mismo tiempo que la práctica: primero se explica el tema, luego se programa un ejercicio y finalmente se asesora al estudiante mientras resuelve el problema.

Así se logra la compensación de cargas teóricas y prácticas. El docente no tiene que redactar 3 horas de discurso que los estudiantes no aguantan, debido a la cantidad de información que cabe en ese tiempo; paralelamente los aprendices perciben que se están poniendo al día con la tecnología y se desarrollan las habilidades para la comunicación en video que ambas partes desean. En cuanto al trabajo en clase, no hay que descuidar los espacios exclusivos para la evaluación. No es posible dedicarle un pequeño tiempo del horario semanal a esta actividad pero, como veremos en su momento, esto es absolutamente importante para el monitoreo de las propuestas.

#### ▪ **Recursos**

Los recursos son la principal limitante para aprender video en una universidad pública. Los trámites y costos de cámaras, sistemas de sonido, iluminación y proyectores son un gasto difícil de asumir por los cada vez más reducidos presupuestos. Sin embargo, así mismo es ocioso pedirles a los estudiantes que tengan sus propios equipos, no solo porque es una exigencia muy difícil de cumplir, sino también porque es una falta de honestidad con los propósitos de la educación pública. Pero por ahora no vamos a entrar en más discusiones al respecto, porque ese es un tema que requiere una extensa discusión. Por ahora haremos algunas precisiones sobre los recursos mínimos que los estudiantes deberían tener disponibles en la universidad pública.

##### ○ Equipos de captura

Es fundamental que los estudiantes puedan contar con cámaras de video de alta resolución. No se trata de que las handycam no sirvan, sino que los profesionales del video deben tener las capacidades de enfrentar equipos con tecnología de punta, ya sea para que puedan aspirar a un cargo en un canal de televisión, para dirigir una producción hacia un festival de alto nivel o para que compren su inventario de dispositivos en caso de que quieran montar su propia empresa.

- Equipos de transferencia

Actualmente existe toda una tecnología de alta definición que ya no necesita de tarjetas importadoras, ni cables costosos. Sin embargo, los ordenadores deben estar configurados para trabajar con esta tecnología y contar siempre con todos sus dispositivos en buen estado.

- Equipos de edición

Los ordenadores deben tener hardware de última generación y software profesional en constante actualización. Es realmente frustrante que los estudiantes tengan que aprender programas de edición obsoletos, no solo por las limitaciones hacia equipos más avanzados que algunos estudiantes tienen, sino también porque las habilidades para la resolución de conflictos informáticos no se desarrolla al ritmo de las necesidades laborales.

- Equipos de monitoreo de audio

No es muy funcional que cada computador cuente con parlantes, en cambio si es una prioridad que los aprendices puedan contar con la disponibilidad de audífonos con buen aislamiento de ruidos y micrófonos monoaurales. Como complemento, es importante contar con tarjetas profesionales de sonido, capaces de incrementar la ganancia, para evitar al máximo la necesidad de limpiar los ruidos de la grabación.

- Internet de banda ancha

El trabajo en video es el que más información envía por el bus de datos. Es esencial que los estudiantes puedan estar al día las experiencias que se están provocando en la red, pero también es imperativo que aprendan a ser los provocadores de tales fenómenos en el ciberespacio. La red también es imprescindible para la publicación de trabajos, no solo desde las múltiples herramientas para la creación, como el diseño de portafolios y bitácoras virtuales, sino también para la participación en convocatorias y festivales internacionales.

- Salas de edición y de proyecciones

Amplias, cómodas, oscuras y con buena ventilación. Dotadas con tablero y pantalla, con dispositivos de reproducción y proyección, exclusivos y en buen estado; con todo tipo de conexiones, adaptadores, reguladores y cables eléctricos y electrónicos; con potente amplificación y acústica envolvente. Pero

sobre todo las salas deben estar disponibles. Esta última condición significa que las clases de video deben tener prioridad sobre otro tipo de actividades o cátedras, no solo por mejorar la experiencia y respetar los logros de los estudiantes en cuanto a la producción, sino también porque el videoarte puede ir mucho más allá de la pantalla o los parlantes. Tal superación comienza en las pantallas múltiples, continúa en el balanceo de las fuentes sonoras y se dirige hacia la producción de complejos montajes conocidos como videoinstalaciones.

### **3.1.3. Evaluación**

Todos sabemos que la evaluación juega un papel fundamental en la educación y que es un elemento de altísima relevancia para complementar el aprendizaje. Lo que pasa es que algunos son más conscientes que otros sobre sus verdaderas funciones.

En este largo camino de aprendizaje he podido ver algunos exabruptos cómo los siguientes: el primero es el caso de un artista graduado quien frustró la actitud artística de su hija de 5 años rayando sobre el dibujo que ella le regaló en un cumpleaños, para “explicarle” la forma correcta de lograr la perspectiva. El otro es el caso de una profesora de filosofía que un día la pusieron a dictar clase de artes; orgullosamente contaba cómo tomó la decisión de regañar a un estudiante, porque sacó su regla para trazar líneas rectas, cuando lo que ella pidió era un paisaje en dibujo libre.

Todavía no logro explicarme cuál es el concepto de *libertad* que tiene esa profesora de filosofía, pero tampoco el por qué no nos enseñan nada de pedagogía en artes visuales. A estos dos “maestros” les hubiera caído muy bien saber “algo” sobre el desarrollo de las operaciones intelectuales de quienes queremos aprender a comunicarnos.

Desde las primeras palabras en la introducción de este texto mencioné la palabra apreciar como una forma de comprender la noción “dar precio a algo” y que aunque suene materialista, las cosas que “nos gustan” también se pueden valorar de modo objetivo. Pero ahora quiero usar el verbo valorar para hacer una asociación por semejanza, hacia el verbo evaluar.

Qué ironía, apreciar es un verbo que la gente usa por cariño, valorar es uno que se usa para destacar las cualidades materiales y evaluar es una palabra que se usa para evadir el término calificar. Pero basta mirar la primera acepción de cada término en el diccionario para observar el contraste:

Apreciar significa “poner precio o tasa a las cosas vendibles” (RAE, 2001: *apreciar*)<sup>36</sup>, valorar es “señalar el precio de algo” (*Ibíd.*, *valorar*) evaluar es “señalar el valor de algo” (*Ibíd.*, *evaluar*) y calificar significa “apreciar o determinar las cualidades o circunstancias de alguien o de algo.” (*Ibíd.*, *calificar*)

Como se ve a través de la comparación de los subrayados, todas estas palabras, salvo *valorar*, se conectan en primer lugar con un carácter económico. No se niega que tengan otros significados, pero en el caso del *aprecio*, el afecto y la estima son apenas la cuarta acepción, mientras que en la palabra *valorar* no hay ninguna expresión de cariño. En cambio, *evaluar* y *calificar* sí están relacionados con la educación, pero apenas en su tercera acepción; de hecho, *calificar* regresa al tema del precio: “juzgar el grado de suficiencia o la insuficiencia de los conocimientos demostrados por un alumno u opositor en un examen o ejercicio”. (*Ibíd.*)

A favor de la objetividad en el arte, es preferible optar por la opción de evaluar, puesto que: señala el valor o “grado de utilidad o aptitud de las cosas, para satisfacer las necesidades o proporcionar bienestar o deleite”. (*Ibíd.*, *valor*)

Como vimos cuando hablamos de la viabilidad de la acción, la aptitud se mide y compara en eficacia de la tecnología, pero su complemento es el deseo y la acción del artista.

Haciendo honor a la metodología que hasta ahora hemos llevado y a la credibilidad que se le ha otorgado al diccionario, no se puede desconocer la acepción de evaluar relacionada con el “estimar, apreciar, calcular el valor de algo” (*Ibíd.*); además porque en cine y televisión, un error cometido en la edición del video, puede costar millones, igual que en el ejemplo que pone la RAE para explicar la acepción: “*Evaluó los daños de la inundación en varios millones*” (*Ibíd.*).

En el clímax de la argumentación, la teoría financiera puede hacerle un aporte a la educación, porque el propósito de la evaluación debe ser aprender a ponerle un precio al tiempo, los esfuerzos y los recursos que se ponen en juego en la producción de un video que cumpla los criterios y valores de cada dimensión de composición.

Ponerle precio a una obra de arte, es un argumento que causa un inmenso escándalo en el ámbito universitario. Pero precisamente por la satanización de

---

<sup>36</sup> Los subrayados son propios

tal *aprecio* los futuros realizadores nunca saben cómo ni cuanto cobrar por su trabajo. Luego, en la vida laboral tienen que conformarse con lo que otro (que tampoco sabe) les quiera pagar. Esto trae graves consecuencias económicas a corto y mediano plazo.

En la página de internet *mujeresdeempresa.com* (Chauvin, 2000) se puede encontrar una buena estrategia para saber el valor que debe pagar el usuario por un trabajo particular de diseño. Consiste en sumar los honorarios de un mes de trabajo en una empresa, más los *costos fijos* (local, servicios, aseo, etc.), más los *costos variables* resultantes por la prestación del servicio. Ese total se divide entre el número de horas laborales de un mes y se multiplica por el número de horas que le tomó hacer la tarea.

Sin embargo, ¿se imagina si los cuadros de Picasso o de Van Gogh se cobraran de acuerdo al tiempo que les tomó hacerlos? Tal vez todos tendríamos nuestra propia galería personal. Así que el valor sube o baja dependiendo de los beneficios o la utilidad que el servicio represente para el usuario.

#### ▪ **Criterios de Evaluación**

Siendo consecuentes con los criterios aptitudinales del video y con la didáctica para el desarrollo de la actitud artística en el individuo, lo mejor es imaginar que el día de evaluación es el estreno de la película, que los asistentes son el público que pagó su boleta y que el docente es el productor de cine. Ese día el director artístico se juega el todo por el todo, por eso no se debe dar tregua ni a los retrasos, ni a las fallas de presentación, ni a la mala calidad de imagen o sonido y mucho menos a la falta de estructura conceptual.

Esto justifica que la evaluación se aplique sobre las virtudes, la disposición y la habilidad del realizador, pero también sobre las teorías, los recursos y los procedimientos aplicados para obtener el resultado audiovisual.

#### ○ Planificación y Trabajo en Equipo

Evaluar la virtud, es evaluar la fundamentación y la voluntad del aprendiz. La *virtud* es un modo especial de actuar que se aprende con la práctica y que se origina por el conocimiento de lo que conviene a un propósito. Para que las acciones puedan considerarse buenas, el virtuoso debe hacer que su oficio sea útil, oportuno y provechoso.

Se debe reconocer en el proyecto, que las *actividades y tareas*, el *cronograma*, los *recursos*, la *metodología* y el *equipo responsable* de la ejecución, son determinados y delimitados según el propósito o la necesidad de alcanzar una solución eficiente para un problema<sup>37</sup>.

En un segundo momento, hay que valorar el tiempo, el esfuerzo y los recursos, que cada quien ha invertido para estudiar, practicar y poner en marcha el proyecto. El instrumento para observar estas acciones es la bitácora personal y/o colectiva, y los criterios para evaluarlas son: la conveniencia de realizar tales acciones y el equilibrio en el trabajo que desempeñan los unos y los otros integrantes del equipo responsable.

Una acción resulta conveniente cuando es útil (que sirva y se aproveche para solucionar parte del problema dentro de un tiempo señalado por ley), conforme o concorde (asociada por necesidad evidente o pactada entre los elementos de distintos conjuntos), oportuna (que se hace a tiempo) y provechosa (que causa beneficio a alguien).

Con las virtudes, el artista aprende a tener prudencia y buen juicio, lo que consiste en actuar respetando un criterio para distinguir el bien del mal y lo verdadero de lo falso.

Una persona tiene *sabiduría* cuando fundamenta sus métodos y acciones; tiene *fortaleza* cuando realiza lo convenido en cada momento y no después, incluso si eso significa renunciar a algo propio, para “hacer lo que hay que hacer”; y tiene *templanza* cuando demuestra concentración en el objetivo y se empeña en alcanzar los propósitos que se trazó desde el principio.

En síntesis, para evaluar la virtud del video artista, se justifica tener en cuenta los siguientes instrumentos, criterios y valores, que son propios de la producción de campo:

- Por medio de la redacción de un *proyecto de producción*, verificar que la implementación de unos procedimientos, el uso de unos recursos, la distribución del calendario y los criterios de evaluación, se justifiquen en base al sentido otorgado en el marco teórico.
- Con la revisión de los *instrumentos de composición*, comprender los aportes conceptuales y expresivos de cada integrante para la estética del video.

---

<sup>37</sup> Revise la introducción del capítulo 6. *Hacia la producción*.

- Con la redacción de una *bitácora*, garantizar la equidad en la contribución y participación desinteresada de cada realizador para la planificación, ejecución, sustentación y presentación del video.
- A través de un *informe final*, observar que las tareas desarrolladas sean útiles y oportunas, que el ejecutante haya sido recursivo para sortear sus dificultades y que el tema y propósito del video solo sea transformado por razones semióticas.
- Contenido y Expresión

*Disposición* es la acción y el efecto de poner en orden las cosas para lograr una situación conveniente, el resultado de debatir y determinar lo que ha de hacerse, el corolario de preparar para prevenir, el fruto de valerse de lo que hay para hacer algo.

*Disposición* es la cualidad de quien pone esfuerzo y osadía en las acciones, para emprender una empresa con aptitud, autonomía, gallardía y gentileza; por eso, Evaluar la disposición es tener en cuenta el conocimiento que el artista goza de la tecnología, para usarla con la fuerza, el ánimo, el vigor y la confianza suficiente superar constantemente las reglas y los cánones ya establecidos por ella.

En el caso del videoarte, evaluar la disposición significa: evaluar la distribución de todas las partes en las diferentes dimensiones y sistemas de composición, teniendo en cuenta la función de cada una para la conceptualización del argumento, pero también para la expresión del conflicto. Se debe valorar el conocimiento puesto en juego para cumplir con los estándares, pero también la inteligencia con la que se superan las normas y los cánones.

El análisis, ordenamiento, valoración e interpretación de los elementos, se puede observar a través de los instrumentos de redacción y sus correspondientes criterios de composición:

- En el *marco teórico* hay que observar que los fundamentos semióticos sean convenientes para otorgarle un sentido al mensaje del video.
- En la *sinopsis* y en el *argumento*, se debe tener en cuenta la definición del conflicto, las oposiciones que deben afrontar los personajes y la perspectiva desde donde se aborda la trama. Es muy importante que se reconozca claramente los elementos de la acción y que los argumentos sean correspondientes y persuasivos.

- En la *escaleta* se debe examinar el sentido de la secuenciación. Su coherencia depende de la voluntad del autor, pero debe ser coherente con el concepto y con la intención de la argumentación.
- En el *storyboard* se debe entender y comprender el esquema y el ritmo compositivo, desde la unidad y la variedad de los criterios, hacia la consecución del equilibrio, el movimiento, la melodía y la armonía en general para todo el video, en particular para cada escena y en detalle para cada plano.
- En los *libretos* se debe observar la coherencia del contenido y la expresión de los diálogos con el perfil de los personajes.
- En el *guión técnico* debe ser evidente la correspondencia, coherencia, sincronía y secuenciación de todas las relaciones entre los elementos formales, espaciales, dinámicos y acústicos.
- Los procedimientos de producción, como la *puesta en escena*, la *ambientación sonora* y el *rodaje*, se evalúan de acuerdo al cumplimiento de las indicaciones del guión técnico.
- Montaje y Edición

Habilidad es la cualidad que se ganan todos aquellos quienes pueden demostrar su inteligencia, a través de resultados sensibles logrados con alguna técnica. Como se ve, la habilidad no es un regalo del cielo, todo lo contrario, es una cualidad que se aprende, y se gana solo cuando los resultados de ese aprendizaje demuestran fácilmente la magnitud de los procesos y los recursos que se pusieron en marcha, para lograr un profundo apasionamiento en el espectador.

La inteligencia es usar las destrezas para materializar las facultades y así resolver problemas; es otorgarle expresión física a un contenido y viceversa; es hacer corresponder la voluntad y el conocimiento con la experiencia; es usar la tecnología de manera limpia para entender y para hacerse comprender.

Si la evaluación de la planeación y el trabajo en equipo, nos permite entender las virtudes del artista, y si la evaluación de los sistemas de composición nos da cuenta de su disposición, entonces la evaluación de las cualidades técnicas nos hablará de su habilidad.

En el caso del video, las labores de preproducción y producción se evalúan con base a los criterios de composición, en cambio los procedimientos y los recursos propios del montaje, la edición y el renderizaje nos sirven para evaluar la cualidad técnica.

- El *montaje* se evalúa teniendo en cuenta la sincronización en el ajuste, la necesidad de intercalados, la precisión de los empalmes, el ritmo de los movimientos, la pertinencia de los cambios de velocidad, la correspondencia en la mezcla de sonido, la unidad visual del diseño gráfico y la pertinencia de pantallas múltiples.
- La *edición visual* se evalúa, observando los valores de expresión de los encuadres y los desenfoces, la uniformidad en la luminancia y la neutralidad de la crominancia en cada escena.
- La *edición sonora* se evalúa observando el equilibrio en la ecualización, la estabilidad del volumen y el aporte semiótico del balance de fuentes; además no debe haber ruidos ni ambientales, ni producidos por la luz eléctrica.
- Para evaluar el *renderizaje*, se debe tener en cuenta que los valores informáticos del archivo final (peso, tasa de bits, velocidad de muestreo y magnitud del fotograma) sean los adecuados al medio de difusión o al dispositivo de reproducción.

#### ▪ **Métodos de Evaluación**

En la educación hay siempre 3 elementos que definen el método: El estudiante, el maestro y el saber. Exactamente lo mismo sucede en el videoarte. Existe un público, un autor y un video. En ambos, a pesar del ego del emisor, lo más conveniente sería darle más importancia al destinatario.

Pero ningún público (espectador o aprendiz) sabe a qué se enfrenta cuando decide entrar en una sala. Usted como maestro (artista o docente) tiene finalmente la autonomía para decidir hacia dónde quiere llevar a su audiencia y eso, más que un poder, es una gigantesca responsabilidad. Sin embargo, no se llene la cabeza de culpa, “preparar al público” es una carga que debemos llevar entre todos.

En el aula, *preparar al público* significa asesorar al realizador para que desarrolle “por sí mismo” sus operaciones intelectuales a un nivel superior. Hacer esto puede llevarnos a un círculo virtuoso: el aprendiz eleva su habilidad

de observación y en consecuencia, le exige más precisión al docente, éste puede emplear un vocabulario más técnico y promover operaciones intelectuales más complejas, el alumno aprende más rápido, se siente más motivado y así las acciones se repiten cíclicamente, siempre a favor de unos y otros.

De la observación y el análisis pasamos a la disposición. Una vez que el aprendiz se acostumbra a desglosar, diferenciar, relacionar y sintetizar, entonces hay que invitarlo a tener la valentía de asumir una posición. Tal valor solo se consigue con la sistematización de sus conocimientos para que se conviertan en una sólida estructura de fundamentos y desde ahí, consolidar una red de argumentos con los cuales puede resistir la indagación del público y la crítica de los “expertos”.

A continuación hay que practicar. El objetivo es el dominio, ya no de la técnica, sino de la tecnología. Cada propuesta debe reflejar y expresar todo lo aprendido en cuanto a la semiótica del lenguaje, pero además garantizar la coexistencia de tres elementos fundamentales: el plano conceptual, el plano de expresión y los atributos técnicos de archivo.

Después de armar el discurso, hablar en público es un buen modo de ponerlo a prueba, aunque esta actividad depende del tipo de público y de lo que se necesite comprobar. Si lo que interesa es saber si el mensaje es efectivo, entonces es suficiente hablar con un espectador no especializado, porque con su vocabulario sabrá hacerle entender si el mensaje puede ser descifrado o no. Si quiere saber si su mensaje es eficiente, entonces busque un asesor entendido en el tema que usted está trabajando, para que le brinde puntos de vista particulares y universales sobre los símbolos que usa y el modo de articularlos.

Como docente, mientras los estudiantes buscan definir y orientar su historia, es mejor asesorarlos particularmente, no abierta a la opinión general. Recuerde que los compañeros de clase, están en la misma situación de incertidumbre y que cada grupo está concentrado en su propio tema. La asesoría debe reflejar la experiencia del asesor, quien seguramente ya se ha enfrentado a la resolución creativa de múltiples problemas estéticos.

Llegado el momento de la evaluación, se debe tener presente que el video es un canal donde las señales van de ida pero no en retorno. Suena drástico, pero es así, toda expresión que quiera una interacción audiovisual inmediata está apoyada por otro tipo de tecnologías como el internet; por tanto, si el retorno es

parte esencial del aprendizaje comunicativo, se recomiendan las socializaciones públicas, ya sea dentro del aula o en muestras de video organizadas por los propios aprendices, para que sepan enfrentarse solos a los problemas de compatibilidad de formatos y de conexiones.

En estos espacios de socialización es posible realizar los “estudios de audiencia” pertinentes con el público asistente. A lo largo de la muestra, todos los realizadores deben sustentar su trabajo de acuerdo a los criterios de evaluación establecidos. Pero para que la evaluación sea más objetiva, es mejor tener en cuenta tres puntos de vista: el reconocimiento de los compañeros, el autorreconocimiento y la valoración emitida por el asesor.

- Coevaluación

Al finalizar un proceso de aprendizaje, se cuenta con que los compañeros de clase, también hayan adquirido las herramientas suficientes para emitir un concepto estructurado y argumentado. No obstante, en muchas ocasiones no es así. Existen muchos factores que van más allá de los esquemas cognitivos. Sin embargo para el caso que nos convoca no hay necesidad de enunciarlos todos, por ahora será suficiente con afrontar la *crítica por amistad*. Este fenómeno ocurre desde dos bandos: por un lado están los amigos aduladores y por otro los enemigos despiadados.

No es difícil reconocer estos tipos de actitud, pero en cambio si resulta muy frustrante que las personas, con sus opiniones subestimen la inteligencia, pongan en duda la rigurosidad de los criterios y traten de “ayudar” o de “perjudicar” al realizador con falacias.

A pesar de esto, las socializaciones públicas son un método tiernamente cruel de aprender a afrontar la crítica. Por eso cuando la crítica por amistad suceda, recuérdale los criterios al espectador, corrija con diplomacia la actitud de los interlocutores, llame la atención sobre las fallas más evidentes, pero defienda al realizador en caso de que esté siendo atacado.

Después de las correcciones, si ha tenido respeto por su contertulio, la sinceridad vuelve a la opinión de los compañeros. Esta vez, las opiniones no solo resultan más acertadas, sino que también aportan puntos de vista particulares que escapan a la generalidad del auditorio.

- Autoevaluación

La *autoevaluación* pudiera ser el punto de vista que más puede aportar, puesto que solo el realizador sabe cuáles fueron los verdaderos esfuerzos que se llevaron a cabo para materializar la idea. No obstante, esto solo es posible cuando el todo el equipo se ha concientizado sobre el valor de la sinceridad para el aprendizaje.

Un buen maestro es capaz de reconocer sus propios errores para actuar en consecuencia. No se trata de que todo el tiempo sea un inconforme, sino que trate de poner en duda todas las estrategias que planeó en la fase de preproducción, a través de preguntas inteligentes dirigidas hacia el espectador.

Los interrogantes pueden salir de los criterios que se explicaron en el proyecto, pero es conveniente que con las respuestas se redacte un ensayo para internet. A través de un blog, el ejercicio de autorreflexión puede nuevamente retroalimentarse con los comentarios de “todo el mundo”.

- Heteroevaluación

Cuando se trata de educación superior, el docente tiene la responsabilidad de mediar entre la evaluación cualitativa sobre el cumplimiento de las metas y la calificación cuantitativa que permite “promediar” el desempeño de alguien, poniendo en la balanza sus aciertos y desaciertos. Pero quien evalúa debe considerar los puntos de vista de todos quienes participaron con sus opiniones, ya sea para corregirlas cuando son destructivas, para aprobarlas cuando sus argumentos son correspondientes o aplaudirlos cuando sus razones son persuasivas.

No hace falta dictar números equivalentes a indicadores, ni logros que reemplacen los números, ahora depende de usted usar todos los elementos, criterios, valores y procedimientos que se definieron en el capítulo sobre la expresión, para que articule su propia escala numérica o axiológica. Defiéndala de los contradictores, pero aliméntela continuamente para que no se quede en letra muerta.

## CONCLUSIONES

A veces, la reflexión no parece suficiente. Si en las clases hay ruido, entonces se debe hacer un poco de *silencio mental*. Es necesario hacer una pausa en el camino y nuevamente meditar sobre el *por qué* y el *para qué* estamos en una universidad, hay que concentrar nuestra atención en la consideración de los propósitos, los contenidos, la secuenciación, la metodología, los recursos y la evaluación de lo que estamos aprendiendo, hay que juzgar nuestras acciones de aprendizaje, no importa si somos docentes o estudiantes, y desde esa contemplación, buscar la recreación de un ambiente más favorable y el desarrollo de otras perspectivas para la adquisición de estructuras cognitivas más eficientes.

La pedagogía conceptual nos recuerda que el aprendizaje puede ser una cuestión de supervivencia, el depredador necesita aprender a reconocer las huellas de su presa, aprender a seguirla sin ser detectado y cuando la encuentre, aprender a implementar una estrategia efectiva que le permita cazar la comida. Al mismo tiempo la presa debe aprender a reconocer los indicios de un terreno peligroso, debe tener en cuenta los anteriores ataques para implementar un plan de alerta, huida y protección, especialmente debe saber que un depredador no es el único peligro. Está bien, no tenemos quien nos aceche, pero sí necesitamos un buen plan para llegar a ser profesionales idóneos, es decir, maestros virtuosos, inteligentes y hábiles para producir un trabajo fácilmente apreciable y muy bien remunerable.

En este sentido, Julián de Zubiría (1997) postula que la escuela debe ser la protagonista de la promoción de valores, pensamientos y habilidades; garantizar el reconocimiento de los conceptos y la reconstrucción de las relaciones entre ellos; diferenciar la enseñanza del aprendizaje; actuar en base a la diferencia entre instrumentos de conocimiento y operaciones intelectuales; actuar en consecuencia a las cualidades evolutivas de los estudiantes a su cargo; desequilibrar los instrumentos espontáneos y promover la asimilación de instrumentos de conocimiento científico; y orientar el aprendizaje hacia la superación de un periodo de pensamiento formal.

A las preguntas concretas del paradigma de Laswell ¿quién dice qué a quién, por cual canal, con qué efecto?, se deben promover respuestas concretas; En el presente caso, desde cada uno de los elementos del esquema comunicativo

se intenta sistematizar una respuesta a los interrogantes que originaron los objetivos de esta investigación.

#### ▪ **El Emisor**

La educación es una gigantesca posibilidad de composición cuyas dimensiones cognitiva, estudiantil y docente deben ser el punto de partida para entretejer una trama con un tema, un contexto, un conflicto, una intriga, unos actantes, unos hechos y un narrador; es decir, haciendo el plan de clase como el guión de una película, porque en la composición de esta didáctica, es fundamental que el video sea mucho más que un tema, es mejor si se asume como una pauta para la validación de las distintas perspectivas.

Como primera medida, el artista, tanto como el docente, deben deponer su ego a favor de una red de argumentos que surjan y se justifiquen tanto desde el entendimiento del emisor como desde la comprensión del destinatario. Para lograrlo es importante que el docente, respetando las ideas de los estudiantes, diseñe metodologías dinámicas para orientar la coherencia de los argumentos usados en la narración, como por ejemplo los mapas, ya sean mentales, conceptuales, categoriales o mentefactos, puesto que, bien utilizados, se convierten en una herramienta invaluable en la articulación de conceptos y premisas.

Desde la perspectiva concreta, se deben fijar parámetros para la evaluación, pero ya no como una demostración de lo que se sabe, sino como una oportunidad para el aprendizaje. Desde la perspectiva abstracta, es importante el consenso de vocabularios, pero no para hablar como el otro, porque eso no genera ningún cambio, sino como un círculo virtuoso donde el futuro realizador, con la sistematización de su mente, sea hábil para proponer construcciones que permitan alcanzar otros niveles conceptuales en la cultura local. Desde la perspectiva subjetiva, la certeza de una ilusión es válida, pero ya no para la recreación de la experiencia y la imaginación, sino para la deconstrucción de las motivaciones y los obstáculos hacia una efectiva y eficiente significación. Desde la perspectiva objetiva, la ilusión de una certeza promueve nuevas búsquedas, pero no solo para la particularidad de lo universal o para la universalidad de lo local, sino hacia el respeto de todas las formas de argumentación.

## ▪ **El Mensaje**

En cuanto al mensaje que se desea transmitir, los objetivos se cumplen si el mensaje tiene las suficientes señales para ser comprendido en su totalidad, esto significa perderle el miedo a lo obvio, porque la falacia del artista incomprendido solo incrementa el ruido en la comunicación. Con esto no se quiere promover la definición de un lenguaje unívoco para la interpretación de las propuestas artísticas, sino la implementación de una metodología donde al estudiante se le exija profundizar en los temas que investiga y justificar todos sus argumentos. Como estrategia, es oportuno que el estudiante sea su más importante crítico; desde un principio debe poner a prueba su discurso, ya sea con su docente, con sus compañeros, con sus amigos o con sus familiares. Él mismo debe proponer los criterios de evaluación que garanticen la calidad de su contenido y la gracia de su expresión, pero también diseñar los medios y formatos de observación con los cuales comprobará el cumplimiento de los objetivos que se trazó antes de intentar comunicarse.

Definitivamente aprender a distinguir las sensaciones de las percepciones y éstas de las emociones es una excelente estrategia para enviar señales que el destinatario pueda comprender fácilmente. El reconocimiento de que todos podemos pensar, sentir y actuar de modos diversos es fundamental como criterio para planificar la composición. La búsqueda de comprensión, es una demostración de sabiduría, fortaleza y templanza, porque este acto de entendimiento es el punto de referencia obligado para el respeto a las ideas, creencias o prácticas de los demás, especialmente cuando son diferentes o contrarias a las propias.

## ▪ **El Canal**

En cuanto al canal es importante conocer a profundidad las funciones generales y particulares de cada uno de los dispositivos y procedimientos con los que cuenta el video. La motivación de los estudiantes en cuanto a la tecnología audiovisual no surge cuando la tienen a su disposición sino cuando observan que es posible hacer cosas con ella que de otro modo es impensable. Quizá por ello hay muchos que quisieran hacer animaciones, pero como orientadores del aprendizaje, los docentes deben hacer comprender a los estudiantes que, aunque este orden no es un dogma, primero se debe pensar en el mensaje y luego en la técnica, porque así se garantiza una reducción considerable de los costos causados por la improvisación.

Entonces, lo más recomendable para la construcción de una estrategia es, primero garantizar la existencia de un sentido (un *¿por qué?* y un *¿para qué?*) de la propuesta; segundo, un marco teórico que la fundamente y la justifique; tercero un estudio de secuencialidad y de composición expresiva (un *¿cómo?*) a través de la escaleta y el storyboard respectivamente y por último la limpieza técnica en el montaje, la edición y el renderizado.

Sistematizar estos conceptos, criterios y valores se convierte en una labor inaplazable, no solo para garantizar la cabalidad de la labor de aprendizaje sino para tener plena libertad de hacer cambios cuando las necesidades del estudiante así lo requieran.

#### ▪ **El Destinatario**

Pensar en el destinatario final de una obra de arte es quizá lo más complicado, básicamente por la infinita variedad que se le da al uso del lenguaje y por las incontables variables que intervienen para la definición de un “espectador ideal”. No obstante, a pesar de lo titánico que pudiera resultar la tarea, la experiencia demuestra que dedicarle tiempo a la discusión sobre el sentido que cada uno de los futuros realizadores le da al arte, es un incentivo para enfrentarse al video con una idea renovada que permita ir más allá de la experimentación técnica.

En consecuencia, la metodología debe darle prioridad a la definición del concepto videoarte sin miedo a las fronteras, ni para definir las, ni para superarlas, porque como artistas los estudiantes deben aprender a tener la virtud de distinguir lo bueno de lo malo y lo verdadero de lo falso; solo entonces sabrán elegir las herramientas más apropiadas para hacer que sus imágenes mentales se conviertan en signos visibles y audibles, además puestos en juego bajo un criterio artístico que puedan defender con fundamentos significativos para ellos.

Ahora bien, no es suficiente saber qué se quiere contar, cómo, por qué y para qué se cuenta, también es importante aprender a reconocer si los demás se han percatado de los propósitos de la narración; para ello, el desarrollo de las habilidades de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación pueden darle al estudiante la oportunidad de entender los errores que comete, pero también las pautas para corregirlos. El valor agregado de la implementación de estos procesos es la independencia del estudiante con relación a la crítica; si el realizador sabe hacia dónde quiere llegar y domina la técnica, entonces también sabrá decantar los comentarios que recibe, es decir, comprenderá cuándo un

crítico ha entendido su propuesta y le aporta validez, pero también cuándo una persona busca amedrentarlo con falsas interpretaciones y halagos.

### ▪ **La Respuesta**

Todavía existe un fuerte debate entre quienes dicen que es imposible el aprendizaje del arte y quienes seguimos luchando una y otra vez por encontrar un consejo, unas pautas o un manual de instrucciones que nos permitan tener la actitud para materializarlo. En cualquier caso, lo más conveniente es hacer que el estudiante redescubra cuál fue la principal motivación que tuvo para elegir estudiar en una Facultad de Artes y desde esa perspectiva, organizar los contenidos, las prácticas y los estímulos para que las virtudes, la disposición y la habilidad se orienten hacia la identificación de conflictos estéticos, hacia la conformación de historias aunque solo duren un argumento, hacia la manifestación de narradores que puedan concretar símbolos abstractos, hacia la deconstrucción consciente del tiempo y del espacio, hacia la búsqueda de la equivalencia entre los estímulos acústicos y los estímulos ópticos, pero sobre todo, hacia el mejoramiento de la calidad en los productos resultantes y hacia la eficacia de estos mismos en acuerdo con sus necesidades de difusión.

En cuanto a la metodología que se requiere para alcanzar este ideal, aunque no se pretende que los argumentos aquí expuestos se conviertan en la única manera de hacer las cosas, se espera que el lector o lectora pueda encontrar en ellos, una serie de excusas para reflexionar sobre su propia práctica en el aula y luego sí pronunciarse en contra o a favor de este discurso. Sin embargo, se desea una respuesta ordenada que contenga las ideas para construir un sistema de reglas apropiado para asegurar una decisión conveniente en cada momento de su labor como artista del aprendizaje, se espera que construya un método adecuado y flexible a las necesidades de sus estudiantes y se espera que desarrolle prudencia para contribuir con mucho más que conocimientos y doctrinas.

Se desea que usted observe que el aprendizaje es la adquisición de una disciplina mental, corporal y espiritual con la cual los aprendices pueden superar sus aptitudes, desde el deseo y la búsqueda activa de la excelencia en todos los ámbitos de la vida. Por lo tanto, las tácticas que implemente para la orientación del sentido en la composición audiovisual deben corresponder con las motivaciones argumentativas, expresivas y técnicas que el estudiante tiene, pero también con las que puede llegar a tener con una buena asesoría.

Desde ahora el videoarte ya no es más una excusa para el libertinaje, por el contrario, el video y el arte se complementan: el arte como ideal de la interpretación filosófica y el video como conjugación de todas las artes para la representación audiovisual de una idea. Desde esa postura, esta tecnología se consolida como un complejo sistema de aportes semióticos entre los usos, las formas y los significados que cada signo aporta al ser presentado en la pantalla y los parlantes.

Finalmente quiero insistir en que planificar estratégicamente el aprendizaje del videoarte, ya no es responsabilidad exclusiva, ni del docente, ni del estudiante, sino una posibilidad urgente de construcción colaborativa donde, desde la diferencia y la simbiosis entre la aptitud tecnológica y la actitud artística, se promueva el desarrollo pleno de una comunicación distinta, que tenga en cuenta la perspectiva conjunta de unos y otros para que vayamos juntos hacia la superación y la proyección social de la inteligencia colectiva.

## RECOMENDACIONES

Luego de 15 años de formación del programa de Artes Visuales (entre cuyas más relevantes novedades estaba la implementación del área audiovisual), se hace urgente una evaluación sistemática que permita poner en consideración los conceptos, los objetivos, las metodologías y especialmente los criterios de evaluación usados hasta hoy.

Quizás una de las más importantes necesidades que tiene el Departamento de Artes de la Universidad de Nariño, es la de reunirse a discutir una posición frente al arte, porque en los estudiantes, la idea de que este concepto varía según las circunstancias de cada tiempo y lugar, solo ha traído confusión, mediocridad y graves faltas de calidad.

De esta necesidad latente surge esta investigación y, sin querer decir que es el único camino, el orden que se ha seguido puede convertirse en una pauta para una futura confrontación de opiniones, que suceda en un seminario orientado hacia el diagnóstico del aprendizaje del arte en la región, hacia el afianzamiento de una actitud investigadora, hacia la marcación de una postura en cuanto al sentido que se le puede otorgar, hacia la sistematización de los elementos, los criterios y los valores expresivos y hacia el diseño de más eficientes estrategias para el desarrollo de una actitud artística.

En tal sentido, si bien este es un documento que aborda las particularidades del video, también es una invitación para sistematizar el quehacer pedagógico y didáctico desde todas las áreas relacionadas con el arte y con todo saber académico universitario. La recomendación en concreto es usar este texto como una excusa (si así se puede llamar) para comenzar a pensar que sí es posible el aprendizaje del arte, ya no solo desde la consideración de los conceptos y la práctica de las técnicas, sino también desde la promoción de las actitudes.

La finalidad de esta investigación es que el lector pueda entender que el papel del docente no se limita a la orientación del aprendizaje sino a la construcción colectiva de un saber, donde el estudiante es un observador de sus propias necesidades y un colaborador en la gestión del desarrollo de su disposición, sus habilidades y sus virtudes.

Para lograrlo hace falta más que un buen debate. Las decisiones académicas, administrativas o incluso políticas que se deban tomar luego de las discusiones, deben fundamentarse en los hechos concretos al interior de la facultad; por eso, en cuanto al video, se debe pensar en la institucionalización de una muestra semestral audiovisual que sirva como confrontación académica, pero también en la construcción de una videoteca donde todo aquel que esté interesado pueda acceder a las producciones que las generaciones anteriores realizaron.

La materialización de estas acciones y el apoyo incondicional de la investigación a través de semilleros y talleres extracurriculares, favorecen en gran medida el interés por la imagen cinética, el cual se puede comprobar con la creciente participación de nuestros estudiantes en diversas convocatorias relacionadas con la producción audiovisual. Si se piensa detenidamente, todo esto es un paso firme para la concreción del tan anhelado *pregrado en cine y televisión* que silenciosamente se ha venido gestando al interior de la administración de la Universidad.

En tal propósito, se espera que este documento se convierta en un punto de partida para la discusión sobre los conceptos que definen el currículo y todos los pormenores de tan importante gestión.

## BIBLIOGRAFÍA

Ander-Egg, E., & Aguilar Idáñez, M. J. (2000). *Cómo elaborar un proyecto. Guía para diseñar proyectos sociales y culturales*. Buenos Aires: Lumen / Hvmánitas.

Arnheim, R. (1994). *Arte y percepción visual*. Madrid: Ed. Cast. Alianza Editorial, S.A.

Barriga, F. D., & Rojas, G. H. (2004). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (Segunda ed.). México: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A de C.V.

Calabrese, O. (1994). *La era neobarocca*. (A. Giordano, Trad.) Madrid: Ediciones Cátedra, S.A.

De Zubiría S., J. (1997). *Tratado de pedagogía conceptual. Los modelos pedagógicos*. Colombia: Fundación Alberto Merani para el desarrollo de la inteligencia.

De Zubiría S., M. (1997). *Tratado de pedagogía conceptual. Tomo IV*. Bogotá: Fundación Alberto Merani para el desarrollo de la inteligencia.

Eco, U. (1994). *Signo*. (F. S. Cantarell, Trad.) Colombia: Ed. Esp. Grupo Editor Quinto Centenario.

Gaarder, J. (1995). *El mundo de Sofía*. Bogotá: Ediciones Siruela / Grupo Editorial Norma.

García-Clairac, S. (2005). *Realización de spots publicitarios*. España: Editorial Almuzara, S.L.,.

Hayten, P. J. (1976). *El color en las artes*. Barcelona: L.E.D.A. Ediciones de arte.

Martin, S. (2006). *Videoarte*. Madrid: Taschen.

Martinez Echeverry, L., & Martinez Echeverry, H. (1997). *Diccionario de Filosofía Ilustrado*. Bogotá: Panamericana Editorial.

Parramón, J. M. (1967). *Así se Pinta*. Barcelona: Instituto Parramón Ediciones S.A.

Parramón, J. M. (1981a). *Publicidad. Técnica y práctica*. Barcelona: Instituto Parramón Ediciones S.A.

Parramón, J. M. (1981b). *Así se compone un cuadro*. Barcelona: Instituto Parramón Ediciones S.A.

Rubiano P., E., Medina, L. R., & Acosta S., F. (2006). *Los reality shows en Colombia y la construcción social de valores*. Bogotá: Comisión Nacional de Televisión.

Schmidt, M. (Ed.). (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

Tobón, S. (2004). *Formación basada en competencias*. Bogotá: Ecoe Ediciones.

Wong, W. (1999). *Principles of color design. Designing with electronic color*. (S. Editorial Gustavo Gili, Trad.) Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

Woods, P. S. (2003). *Programación de Macromedia Flash MX*. (L. Casas Luengo, & J. Casas Luengo, Trads.) Madrid: McGraw Hill.

## CIBERGRAFÍA

Aristóteles. (Siglo IV a.C.). *Ética a Nicómaco*. (P. S. Abril, Trad.)  
[www.analítica.com](http://www.analítica.com).

Charalambos, G. (s.f.). *Historia del videoarte en Colombia*. Obtenido de  
<http://www.bitio.net/vac/#>

Chauvin, S. (Abril de 2000). *Cómo Presupuestar Servicios Profesionales*.  
Recuperado el 16 de 08 de 2010, de [mujeresdeempresa.com](http://www.mujeresdeempresa.com):  
<http://www.mujeresdeempresa.com/negocios/negocios051001.shtml>

Echegoyen Olleta, J. (s.f.). *Historia de la Filosofía* [Edición Digital]. Editorial  
Edinumen.

Galeano, E. C. (s.f.). *Modelos de comunicación*. Recuperado el 10 de 11 de  
2008, de Oficina en línea del Programa de Posgrado de la Universidad de Costa  
Rica:  
[http://www.oficinappc.ucr.ac.cr/HA2073/Modelos\\_Comunicacin\\_Humana.pdf](http://www.oficinappc.ucr.ac.cr/HA2073/Modelos_Comunicacin_Humana.pdf)

Kuspit, D. (2006). *Arte Digital y Videoarte. Transgrediendo los Límites de la  
Representación*. [versión digital]. Madrid: Paradox, S.L.

Labarca, A. (s.f.). *La técnica de observación en la sala de clases*. Recuperado  
el 26 de Octubre de 2007, de Universidad Metropolitana de Ciencias de la  
Educación: [http://www.umce.cl/publicaciones/mie/mie\\_modulo3.pdf](http://www.umce.cl/publicaciones/mie/mie_modulo3.pdf)

ning.com (foro de discusión). (18 de noviembre de 2009). Recuperado el 5 de  
marzo de 2010, de ning.com: [http://videoartes.ning.com/forum/topics/que-se-  
tiene-que-hacer-y-  
que?xg\\_source=msg\\_com\\_forum&id=3471544:Topic:2680&page=1#comments](http://videoartes.ning.com/forum/topics/que-se-<br/>tiene-que-hacer-y-<br/>que?xg_source=msg_com_forum&id=3471544:Topic:2680&page=1#comments)

RAE. (2001). *Diccionario de la Lengua Española - Vigésima segunda edición*.  
(R. A. Española, Editor) Obtenido de <http://buscon.rae.es/drae/>

Rodriguez, J. L. (Agosto de 2007). *Las 13 Reglas de Composición Fotográfica  
Fundamentales que Deberías Conocer*. Recuperado el 21 de Septiembre de  
2007, de dzoom: <http://www.dzoom.org.es/noticia-1479.html>

Voltaire - Arouet, F. M. (2007). *Diccionario Filosófico*[Edición Digital].Torre de Babel Ediciones.

Wachowski, L., & Wachowski, A. (Dirección). (1999). *Matrix* [Película].

Wikimedia Foundation. (13 de 11 de 2008). *Videoarte*. Recuperado el 26 de 11 de 2008, de Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Videoarte>

Wikimedia Foundation. (12 de Junio de 2010). *Bayer filter*. Recuperado el 16 de Julio de 2010, de Wikipedia: [http://en.wikipedia.org/wiki/Bayer\\_filter](http://en.wikipedia.org/wiki/Bayer_filter)

# **ANEXOS**

## ANEXO A. DIMENSIONES DE LA COMPOSICIÓN AUDIOVISUAL

### ▪ DIMENSIÓN ARGUMENTATIVA

Dimensión Argumentativa	Elementos		Criterios		Valores		Procedimientos		Instrumentos	
Semántica (correlaciones entre conceptos)	Concepto	Individuales universales concretos abstracto	Entendimiento Comprensión		Correspondencia • Concordancia • Conformidad Persuasión • Intención • Respuesta		Argumentación	Observación • Sensación • Percepción • Atención • Reflexión	Instrumentos de significación	Marco conceptual • Mapas mentales • Mapas conceptuales • Mentefactos
Pragmática (Intencionalidad en los usos del lenguaje)										
	Verosimilitud	Consecuente	Argumental							
	Imaginación	Ideal	Fantástico							
	Experiencia	Caótico	Vivencial							
	"Belleza"	Artístico	Artístico							

▪ **DIMENSIÓN EXPRESIVA**

Dimensión Expresiva		Elementos	Criterios		Valores	Procedimientos		Instrumentos		
Dimensión Narrativa	Dimensión de trama	Narrador Intriga Tema Contexto Conflicto Hechos Actantes	Oposición	Motivaciones Obstáculos	Perspectiva	Objetividad Subjetividad Concreción Abstracción	Redacción	Significación Interpretación		
	Dimensión de acción	Introducción Punto de giro Desarrollo Clímax Desenlace					Secuenciación	Sucesión Sincronización	Coherencia	Diacronía Anacronía Sincrónica Asincrónica
Dimensión Mecánica	Dimensión Estática	<b>Figura</b> Tamaño Textura Color Tono (visual)	Unidad y Variedad	Similitud y Contraste Proporción espacial	Esquema y Ritmo	Equilibrio Movimiento Melodía Armonía	Puesta en escena	Actuación Caracterización Decoración Escenografía Iluminación Musicalización Sonorización		
	Dimensión Dinámica	Dirección Velocidad							Escala	• Secuencia • Escena • Plano • Fotograma
	Dimensión Acústica	Volumen Fuentes Compás								

▪ **DIMENSIÓN TÉCNICA**

Dimensión técnica	Elementos	Criterios	Valores	Procedimientos	Instrumentos			
Óptica	Nitidez	Diferencia de contornos	Fidelidad visual	Enfoque	Imagen	Fotografías Videos Gráficos Textos		
	Luminancia	Brillo y contraste					Rodaje – Edición	Nivelación
	Crominancia	Matiz						Balance de blancos
		Saturación						
Acústica	Timbre [seg.]	Sonoridad*	Fidelidad sonora	Ecuilización	Banda Sonoras	Diálogos Música Paisaje sonoro		
	Tono o Altura	Entonación					Normalización	
	Intensidad [db]	• Agudos						
		• Medios						
• Graves								
Informática	Atributos	Cualidad	Fuerza	Postproducción	Hardware	De captura De conexión De almacenaje De monitoreo De salida		
			• Fuerte				Rodaje – Edición	
			• Medio					
			• Débil					
			Compresión					Compatibilidad
			Tamaño (peso)					Compresión
			Tasa de bits					Velocidad de transferencia
Extensión	Velocidad de muestreo	Resolución de muestra						
KB	Ancho x alto de fotograma	Formato (pantalla)						
Kbps	Velocidad fotograma	Fluidez movimiento						
KHz								
Píxeles								
Cuadros / segundo								