

PROYECTO 1394

Producción y Realización de video

Hace algún tiempo la imagen generada por la fotografía nos formaba una visión inmersa y muerta en el tiempo, una percepción pasiva frente a lo real.

En el presente existe un recurso bastante importante que nos permite representaciones más cercanas a la realidad: el video, instrumento que con el tiempo se ha convertido en el más llamativo para comunicar e intercambiar el conocimiento, además ha extendido la manera de expresión de los artistas, estableciéndose como una técnica más en el campo del arte.

Proyecto 1394 - Producción y Realización de Video, es un curso que ofrece una amplia panorámica de las principales facetas para la elaboración de video, además el estudiante que se embarque en esta maravillosa aventura, tendrá la posibilidad de conocer la parte artística y creativa de este medio utilizando como base el concepto y la reflexión.

El curso consta de dos módulos:

En el primer módulo se busca capacitar a los estudiantes en la producción y realización de video, dotándolos del sustento teórico y práctico suficiente para tal efecto.

El módulo consta de tres temas:

- Principios básicos para la realización de video.
- Manejo de cámara.
- Edición.
- Actividades

Una vez el estudiante cuente con las bases esenciales para realizar un proyecto audiovisual, en el segundo módulo se le brinda los conceptos teóricos necesarios para que conozca como el video se posesiono en el arte, que técnicas video graficas surgieron y que referentes existen en torno a esta nueva posibilidad de creación artística.

El módulo consta de tres ejes temáticos:

- Arte y tecnología

- Manifestaciones video gráficas en el arte.
- Algunas referencias.
- Actividades: lecturas para discutir en foros y Chat.

Modulo 1

1. Realización y Producción de vídeo

Presentación.

Ante el crecimiento de las necesidades tecnológicas y comunicativas es inevitable la utilización de un medio técnico como el video, capaz de recrear historias con imágenes, acortar distancias y brindar nuevas posibilidades de creación a profesores, estudiantes y personas en general. La realización y producción de video en los últimos años se ha convertido en una notable y necesaria herramienta académica y creativa, es por eso que en este módulo se brinda al estudiante el conocimiento necesario para la realización de un buen proyecto audiovisual y así poder aprovechar la capacidad de comunicación y registro de este medio.

Objetivo General:

- Capacitar a los estudiantes en la producción y realización de video, dotándolos del sustento teórico y práctico suficiente para tal efecto.

Objetivos específicos:

- Conocer los diversos procesos de producción audiovisual.
- Brindar el conocimiento necesario al estudiante, en la utilización de equipos, técnicas de grabación y creación de historias.
- Dotar al estudiante de bases fundamentales a la hora de operar una cámara de video.

El módulo consta con tres temas fundamentales:

- 1.** Principios básicos para la realización de video.
- 2.** Manejo de Cámara.
- 3.** Edición.

1.1 Principios Básicos para la realización de vídeo.



1.1.2 PRE - PRODUCCIÓN:

Se refiere a las actividades previas al rodaje, como la elaboración de un presupuesto, planificación y otros preparativos. Existen tres personajes fundamentales en este proceso, que son el jefe de producción, el director y el director de casting. El jefe de producción debe, en primer lugar, hacer un presupuesto provisional, contratar un manager de localizaciones y jefes para los distintos departamentos. Las primeras decisiones esenciales para la producción son la localización para el rodaje y la fecha de comienzo de éste. El director revisa el guión y hace los cambios que considera necesarios, empieza el proceso de selección de actores o casting y elige a sus asistentes y operadores de cámara. Desde este momento todas las decisiones relacionadas con el reparto, personal creativo, localizaciones, horarios o componentes visuales debe contar con la aprobación del director.

Supone a su vez un par de etapas y tareas que deben tenerse en cuenta a la hora de preparar un vídeo:

- Elaboración del guión
- Planificación de la producción

➤ Guión Técnico

1.1.2.1 Elaboración del Guión

La idea original es concebida con base a criterios como: público, objetivo, duración, etc. De tal manera que este proceso implica:

A. Concretar el tema: Se construyen los contenidos importantes del video, se establece el punto de vista, los objetivos a lograr con su producción, tratamiento, formato, público.

B. Investigación: consiste en recolectar información de base para la elaboración de los contenidos.

C. Guionización: Se elabora una sinopsis o resumen del tema, se decide a que estilo se guiará el video, esto implica si será un reportaje, un argumental, documental, etc. Por último se crea el guión del video.

D. Plan de rodaje: Se construye un cronograma de realización según fechas, escenarios y actores disponibles.

E. Respecto al lenguaje empleado en la elaboración del guión:

- Claridad expositiva: frases breves y construcciones sintácticas simples.
- La redacción del texto debe realizarse en presente de indicativo.
- La voz en off debe indicarse en mayúsculas NOMBRE (OFF)-.
- Las descripciones de los espacios y de los personajes deben ser breves y físicas, es decir, han de ceñirse a lo que posteriormente veremos y oiremos en pantalla.

1.1.2.2 Planificación de la producción

Consiste en planificar detalladamente según los recursos que se tengan. Sin importar nuestro presupuesto, tenemos que saber administrar y controlar hasta el más mínimo detalle, sea éste de carácter económico, recursos humanos. Si se presenta algún imprevisto, la producción tendrá que preverlo y tener una solución que no ocasione retraso en la grabación del video.

En esta etapa de planificación se ven actividades como:

A. Formación del equipo: Director, camarógrafo, editor, productor, asistentes, etc.

B. Redacción del proyecto: Es un documento sobre el proyecto que incluye objetivos, público, especificaciones técnicas del video, tratamiento audiovisual, presupuesto, entre otros.

C. Financiación del proyecto: Recursos propios o Financiación externa.

E. Plan de producción: Integrar variables como requerimientos del guión, horarios, locaciones, edición, plan de rodaje etc.

F. Locaciones: Búsqueda de espacios para la grabación de escenas tanto externos como internos.

1.1.3 El Guión Técnico.

Entre más preciso sea este guión, más viable será el proyecto que presentamos. Sin embargo, tenemos que ser conscientes que este guión técnico puede sufrir numerosas modificaciones a lo largo de la producción del vídeo, especialmente tras el rodaje o toma de las imágenes brutas.

1.1.3.1 Características formales de un guión técnico:

- El guión técnico es responsabilidad del equipo de realización.
- En la parte superior izquierda deben figurar los siguientes datos: Número de Secuencia, Número de Escena, Nombre o Título Secuencia, Lugar: Exterior o Interior, y Momento del día.
- El cambio de Secuencia debe suponer el cambio de hoja.
- Entre las columnas a incluir podemos destacar las siguientes: núm. de Secuencia, Tipo de Plano (abreviado: PP, PM, PA, PE, PG, etc.), Descripción del Plano (señalar cuando proceda punto de vista de la cámara picado, contrapicado, etc.-, movimientos de cámara, composiciones del plano especiales, efectos de iluminación relevantes, etc.) y Sonido.

1.2 PRODUCCIÓN

Durante la producción comienza la grabación se filma toda la cinta o película necesaria para el proyecto. Todos los programas de televisión se

graban utilizando uno de los dos métodos básicos: la producción con una sola cámara y en película o la producción con varias cámaras y en vídeo. El método de una sola cámara se usa en la producción de películas para televisión y de la mayoría de las series dramáticas. El de cámaras múltiples es típico de los programas de debate y concursos, además de ser habitual en espacios en directo, como los acontecimientos deportivos, entregas de premios o presentaciones musicales. Algunos tipos de programa, como los de vídeos musicales o los reality shows (noticias de interés especial presentadas en un formato que tiende al espectáculo), emplean ambos métodos, el múltiple para la grabación en el estudio y el de una sola cámara para los exteriores.

Tres consejos ha tener en cuenta en la producción.

1.2.1 Identificar claramente las metas y objetivos de la producción.

Si no hay un entendimiento claro de las metas y propósitos de una producción, será imposible evaluar su éxito.

Si no hay un entendimiento claro de las metas y propósitos de una producción, será imposible evaluar su éxito.

Pueden ser las metas: instruir, informar, entretener o generar necesidades sociales, religiosas o políticas. Posiblemente el propósito de la producción sea crear un deseo en el televidente que lo guíe a alguna acción.

La mayoría de las producciones por supuesto tienen más de una meta y propósito.

1.2.2 Identificar y analizar su tele audiencia

A la hora de captar tele audiencia hay que tener en cuenta puntos claves como el sexo, la edad, el estrato socioeconómico, nivel educativo, entre otros, ya que los contenidos de un programa según su estilo cambian.

1.2.3 Analizar producciones similares hechas en el pasado.

Si va a cometer errores, por lo menos que sean nuevos. Pregúntese, ¿En qué difiere su propuesta de los éxitos o fracasos anteriormente realizados? ¿Por qué funcionaron y por qué no? Por supuesto, debe tomar en consideración la diferencia de épocas, locaciones y audiencias. Los estilos de producción cambian rápidamente.

1.3 POST-PRODUCCIÓN:

La post-producción empieza cuando se completa la grabación y continúa hasta que el programa está listo para ser emitido. Las dos partes fundamentales de la post-producción son la edición, o montaje de la grabación en vídeo y su sonorización.

El paso final de la posproducción es la adición de efectos ópticos, fundidos o virados por ejemplo, títulos de crédito y efectos especiales, como las animaciones, y la corrección del color.

El montaje definitivo se entrega al departamento de sonido, que se encarga de preparar las pistas de sonido, efectos de audio y diálogos y mezclarlas en una sola pista para tener la mezcla final.

Durante este periodo los ingenieros de sonido seleccionan los puntos en los que debe insertarse la música, que los músicos componen y graban. Los ingenieros también ajustan la grabación del diálogo hasta que tenga la calidad suficiente y regraban algunos diálogos mediante un procedimiento llamado doblaje.

2. MANEJO DE CÁMARA

Manejo de cámara

PRESENTACION

Entre los objetivos de este primer módulo está el brindar los conocimientos necesarios para que los alumnos en sus próximos trabajos se conviertan en unos buenos operadores de cámara. Hay que tener clara la idea de que una sola persona no puede hacerlo todo o que cualquiera está preparado para manejar una cámara en un rodaje. Nuestra experiencia y el enfrentarnos a diferentes producciones nos ha demostrado todo lo contrario, se hace necesario arrancar de unas bases bien definidas antes de enfrentarse a una cámara, cualquiera que esta sea.

Al finalizar el curso queda como tarea del estudiante perfeccionar los conocimientos adquiridos mediante la práctica, para que así logre encontrar su forma de observar la realidad a través de un lente.



2.1 La Cámara de Video



La cámara de vídeo es un aparato mecánico que atrapa imágenes transformándolas en señales eléctricas, en muchas ocasiones a señal de vídeo. En otras palabras, una cámara de vídeo es un transductor óptico.

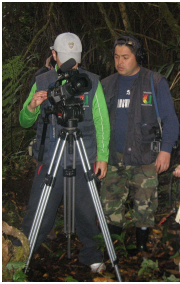
Los primeros ejemplares, “utilizaron tubos electrónicos como captadores: un tipo de válvulas termoiónicas que realizaban, mediante el barrido por un haz de electrones del target donde se formaba la imagen procedente de un sistema de lentes, la transducción de la luz (que conformaba la imagen) en señales eléctricas. En la época de los 80 del siglo XX, se desarrollaron transductores de estado sólido: los CCDs (Dispositivos de cargas interconectadas). Ellos sustituyeron muy ventajosamente a los tubos electrónicos, propiciando una disminución en el tamaño y el peso de las cámaras de vídeo. Además proporcionaron una mayor calidad y fiabilidad, aunque con una exigencia más elevada en la calidad de las ópticas utilizadas.



2.2 MOVIMIENTOS DE CÁMARA.

2.2.1 Movimientos Físicos de Cámara.

1. Panorámica: es un movimiento de cámara sobre el eje vertical u horizontal. Por lo general la cámara está situada sobre un trípode y gira alrededor de su eje. Posee un gran valor gráfico y también puede tener carácter narrativo. Se emplea para descubrir una acción o un escenario que no puede abarcarse de una sola vez. Su efecto práctico es similar al que se produce cuando se gira la cabeza hacia un lado u otro para visionar un gran espacio.



2. Travelling: Consiste en un desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje. Estos movimientos suelen ser por desplazamiento de la cámara por una persona, travelín, grúa, etc. Tiene un gran valor expresivo, de relieve y perspectiva narrativa. Existen diversos tipos:



- **Avance:** la cámara se acerca. Refuerza la atención.

- **Retro o retroceso:** la cámara se aleja. Relaja la tensión, a no ser que aparezcan otros objetos que antes no se • **Ascendente/descendente:** La cámara acompaña al personaje, o muestra alguna cosa en movimiento, hacia arriba o hacia abajo.



- **Lateral:** La cámara acompaña en paralelo a un personaje que se desplaza horizontalmente o muestra alguna cosa con un movimiento lateral. Permite mantener cerca la expresión del personaje que se mueve. Los objetos dan la sensación de moverse más deprisa.

- **Circular o en arco:** La cámara se desplaza en círculo alrededor del personaje u objeto. Este movimiento suele ser de exploración, permite ver la escena desde distintos puntos.

3. Tilt Up / Down: La cámara realiza un movimiento vertical hacia arriba. Y en el Tilt Down la cámara realiza un movimiento vertical hacia abajo. Cabe resaltar que este tipo de movimientos se ven mejor cuando se hacen lentamente. Pueden realizarse a mano o en trípode.

2.2.2 Movimientos ópticos de Cámara.

Zoom: Este movimiento se realiza con cámaras que tienen objetivos de focal variable, es decir, objetivos zoom. Hace que los objetos se acerquen o se alejen sin desplazar la cámara. También se llama travelín óptico, aunque, a diferencia del travelín, con el zoom los objetos que se acercan se comprimen.

2.3. Consejos para un buen manejo de cámara.

- El Agarre de la cámara

Para comenzar, aprenda a sostener la cámara correctamente. Sosténgala fuerte con la mano derecha y ajuste la correa. Use la mano izquierda para manipular los controles de la misma y darle más apoyo. El mejor lugar para colocar la mano izquierda es bajo el lente. Esto le permite mejor acceso a los otros controles, como el lente zoom o el focus enfocador.

- El Mantenimiento de los Lentes

Para limpiar el objetivo de la cámara quite pelo y polvo con un cepillo o una botella de aire

Limpie el lente desde el centro hacía los lados

Si es posible, solamente utilice trapos especiales ya recomendados para la limpieza de los lentes.

Utilice limpiador de lentes de limpieza si hay grasa que no se puede quitar con un trapo.

Solamente utilice una porción pequeña del limpiador de lentes y póngalo en el trapo. Nunca se debe poner el limpiador de lentes directamente en el lente.

- Estabilidad o Balance

No olvide que su cámara siempre debe estar estable. Para lograr una mejor estabilidad, apoye sus codos sobre su pecho. Esta posición le será incómoda al principio, pero después se le volverá costumbre y la adoptara automáticamente cuando grabe, lo que le proporcionara mejores imágenes.

Si desea grabar parado, mantenga la cámara al nivel de los ojos. Párese firme y con la piernas separadas levemente para lograr un mejor balance. Si desea, arrodílese en una pierna, y doble la otra pierna. Apoye el codo del brazo con la cámara sobre la pierna doblada. Si encuentra una pared o un muro cerca, apóyese o recuéstese en ellos para lograr un mejor balance. Descanse la cámara en sus rodillas. Muchas veces una silla también puede ayudar a que la cámara no le tiemble en las manos.

- Como Moverse Con Su cámara Caminando

Si camina hacia adelante, medio doble las piernas y agache su cuerpo un poco, para reducir el movimiento de arriba hacia abajo que ocurre naturalmente cuando se camina. Concéntrese en mantener un movimiento lento y sigiloso. Tome pasos pequeños, hacia atrás o hacia adelante, siempre poniendo un pie suave pero firme, antes de levantar el otro. No levante los pies mucho manténgalos, cerca del suelo. Siga esta rutina cuando quiere filmar caminando hacia atrás. En este caso, es aconsejable que otra persona lo apoye por detrás.

- Seguridad en caso de conflicto

Casi todas las cámaras vienen equipadas con una lucecita roja que se enciende cuando la cámara esta grabando. Aún cuando esta función es muy útil, algunas veces tendrá que esconder la luz para su propia seguridad. Esto es esencial para evitar sospechas con personas que no desean ser grabadas en situaciones peligrosas. En tales momentos esta lucecita puede ser camuflado fácilmente con un pedazo de masking tape, o cubriendo la luz con sus manos. Muchas veces, por su propia seguridad, es mejor grabar a ciertas personas sin que ellas se den cuenta. Para hacer esto asegúrese que la cámara esta en autofocus, o autoenfoque, con el lente zoom abierto ampliamente. Tome la cámara cerca del pecho, y simule que esta viendo en dirección contraria del lente de la cámara. Esto eliminara cualquier sospecha que exista. También puede sostener la cámara al lado de su cuerpo como que solo la esta cargando, tendrá que inclinar el lente hacia arriba para grabar la cabeza y no el torso.

2.4 MANEJO DE PLANOS Y ÁNGULOS DE CÁMARA

2.4.1 MANEJO DE PLANOS

El plano es la perspectiva de los personajes, objetos y elementos de las imágenes tal como los capta la cámara desde un lugar y un ángulo determinados. El plano comienza, según algunos autores, cuando la cámara empieza a rodar y termina cuando la cámara se detiene.

Mientras la cámara se mantiene fija en un lugar y no varía el ángulo ni la distancia a la que toma las imágenes se habla de un mismo tamaño de plano.

Tamaños de plano

En términos generales se reconocen los siguientes tipos de plano:



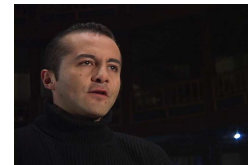
Plano panorámico: muestra un gran escenario o una multitud. La persona queda diluida en el entorno, lejana, perdida, masificada. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir la soledad o la pequeñez del hombre frente del medio.

Plano general: muestra un escenario amplio en el cual se incorpora la persona, y ocupa entre una 1/3 y una 1/4 parte del encuadre. Interesa la acción y la situación de los personajes. Tiene un valor descriptivo, narrativo o dramático.



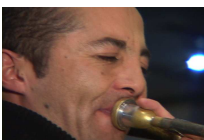
Plano medio: Presenta la figura humana cortada por la cintura, de medio cuerpo para arriba.

Plano medio corto: muestra la figura humana desde el pecho hasta la cabeza.



Primerísimo primer plano: muestra una parte de la figura humana desde muy cerca (una mano, un ojo, la boca etc.)

Primer plano: va desde las clavículas hacia arriba.



Plano detalle: se centra en un objeto de cerca (un bolígrafo, un despertador, un rostro etc.)

Plano americano: también denominado 3/4, o plano medio largo, recorta la figura por la rodilla aproximadamente. Es óptimo en el caso de encuadrar a dos o tres personas que están interactuando.



2.4.2 ÁNGULOS DE LA CÁMARA

Normal: el ángulo de la cámara es paralelo al suelo.



Picado: la cámara se sitúa por encima del objeto o sujeto mostrado, de manera que éste se ve desde arriba.

Contrapicado: la cámara se sitúa por debajo del objeto o sujeto mostrado.



Nadir o Supina: la cámara se sitúa por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.

Cenital: la cámara se sitúa completamente por encima del personaje, en un ángulo también perpendicular.



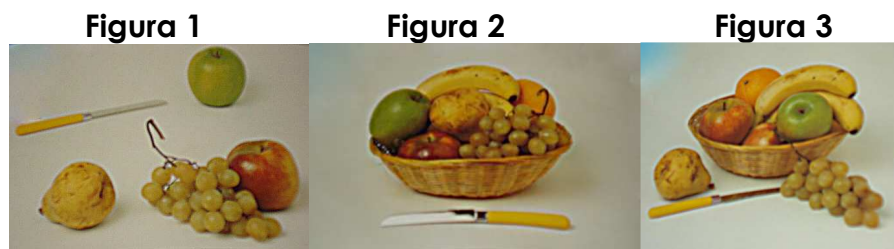
2.5 COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN

Después de conocer los diferentes planos y ángulos que maneja la cámara de video, debemos estudiar como se organiza el espacio dentro del encuadre.

La composición es un arte que implica combinar las formas, organizar la variedad de elementos que puede contener el encuadre dentro de un orden y unidad.

No existe una ley que permita componer correctamente, pero en este curso le brindamos al estudiante un par de normas orientativas muy utilizadas en pintura, que pueden resultar de gran utilidad.

2.5.1. La norma de Platón: se resume en una frase "encontrar y representar la variedad dentro de la unidad". A partir de la variedad de formas, su disposición, situación y su tamaño, hay que organizar los elementos del encuadre de manera que dicha variedad presente una unidad de conjunto que despierte el interés del espectador.



Si observamos las figuras 1,2 y 3, según la norma de Platón, en el 1 los objetos se encuentran dispersos y no provocan ser observados, a pesar de que son legibles por su individualidad, no conforman un conjunto. En el segundo ejemplo por el contrario se ve un exceso de unidad, una ausencia de variedad que puede resultar monótona. En el ejemplo 3 es un buen modelo de variedad dentro de la unidad, los elementos presentan variedad en su deposición y al mismo tiempo existe la unidad que proporciona una composición visualmente satisfactoria.

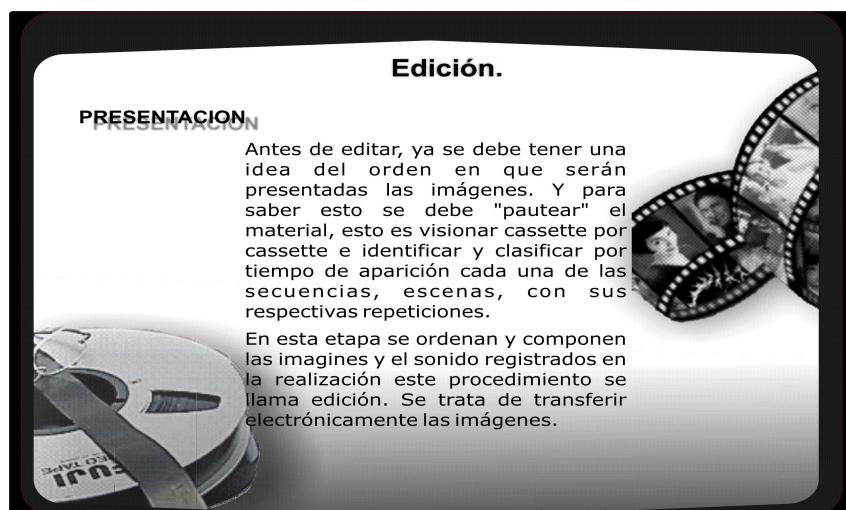
2.5.2. La norma de la Sección Áurea o Regla de los tercios: Creada por Euclides, pretende encontrar cual sería el lugar ideal para situar el motivo principal del encuadre.

Exceptuando, posiblemente, los primeros planos de gente es mejor ubicar el centro de interés en alguno de los puntos indicados por la regla de los tercios. En esta regla la pantalla se divide vertical y horizontalmente en tres secciones iguales.

Aunque muchas veces es mejor ubicar el centro de interés en algún punto a lo largo de las líneas verticales y horizontales, generalmente la composición es más sólida cuando el centro de interés cae en alguno de los 4 puntos de intersección. Observémoslo en el siguiente ejemplo:



3. EDICIÓN.



3.1 Edición de Video

En esta etapa se ordenan y componen las imágenes y el sonido registrados en la realización. Este procedimiento se llama edición. Se trata de transferir electrónicamente las imágenes a un videocasete el cual se llama "master".

Antes de editar, ya se debe tener una idea del orden en que serán presentadas la imágenes. Y para saber esto se debe "pautear" el material. Esto es visionar cassette por cassette e identificar y clasificar por tiempo de aparición cada una de las secuencias, escenas, con sus respectivas repeticiones.

El trabajo de edición se basa en el guión original y con base a él se van estructurando las imágenes, el sonido, locución, efectos, etc.

Las modernas técnicas de edición son capaces de crear cualquier efecto. Es por eso que resulta atractivo tratar de impresionar a la audiencia. Sin embargo, los verdaderos artistas de este arte saben que las técnicas de edición son mejores cuando son transparentes; es decir cuando son imperceptibles para la audiencia promedio.

Con el objetivo de realizar una edición tan imperceptible y discreta como sea posible, tenemos que tener en cuenta algunas pautas:

- **Es mejor la edición cuando hay un porque.** Al utilizar una transición o corte existe el peligro de interrumpir la concentración del televidente, aislándolo de la historia. Cuando los cortes y las transiciones poseen una razón emanada del contenido de la producción, es indudable que pasarán inadvertidas.

Por ejemplo, cuando una persona deja de hablar y otra comienza, esto genera una razón para hacer un corte de una persona a la otra. O también si alguien levanta un objeto y lo observa, es normal insertar una imagen del objeto.

- **Corte durante el movimiento del personaje.** Cuando un corte es motivado por la acción, esa acción despistará la atención del mismo, haciendo la transición más fluida. Los pequeños saltos de edición son también menos obvios, porque los espectadores están concentrados en la acción.

Si alguien se sienta en un mueble, por ejemplo, es posible realizar el corte a la mitad de la acción, así cada una de las tomas tendrá parte del movimiento.

- **Conservar permanencia en la acción y los pormenores.** Editar una producción hecha a una sola cámara, requiere bastante cuidado en los detalles. No solo se debe cuidar de la posición relativa de las extremidades, sino también los gestos y del nivel de las voces.

Así mismo se debe estar seguro de que nada cambie durante la escena (cabello, vestuario, ubicación, etc.) y que el actor esté haciendo lo mismo exactamente de la misma manera en cada toma.

Parte del arte de actuar es conservar consistencia absoluta en las tomas. Esto quiere decir que durante cada toma los movimientos y gestos del actor deben coincidir con ciertas palabras del diálogo.

El trabajo del Director de Continuidad es velar porque el vestuario, los accesorios, los peinados, el maquillaje, etc. así como la utilería (objetos móviles en el set) sean consistentes entre tomas.

Es muy fácil que un objeto en el set sea tomado al final de una escena y luego puesto en otro lugar antes de comenzar a rodar la siguiente toma. Cuando se editan las dos tomas consecutivamente el objeto desaparecerá, o peor aún, se moverá instantáneamente de un lugar a otro al ocurrir el corte.

3.2 VIDEO DIGITAL

Actualmente el video digital se encuentra en auge, existe la gran necesidad de compartir experiencias especiales o proyectos audiovisuales, los métodos más conocidos para hacerlo son el CD, el DVD o Internet.

No obstante, para que los videos puedan ser observados a través de estos métodos, es preciso que cumplan con ciertos detalles de tamaño y calidad.

Es frustrante que las producciones de video solo se puedan revisar en el computador, es necesario compartirlas y difundirlas. La clave es lograr archivos de video adecuados al medio que se vayan a transmitir; pero que conserven una calidad apropiada, lo que se logra al comprimir el video original.

3.2.1 Compresión de Video.

Lo esencial en este procedimiento es que los archivos de video obtengan un menor tamaño sin pérdidas evidentes de calidad. Al efectuar la compresión se afectan las partes del video que los espectadores no pueden percibir.

El video esta compuesto por una sucesión cuadros o imágenes por segundo, cabe la posibilidad de disminuir el número de cuadros, por ejemplo en televisión se manejan 30 cuadros por segundo, si se comprime a 24, no se pierde mucha calidad. Exagerada compresión no es recomendable puesto que los cambios serán notorios.

El video a diferencia de la música ha evolucionado de de manera muy lenta y no es posible encontrar un formato predominante como el MP3, es por eso que para quienes practicamos la técnica del video es básico que nos familiaricemos con los términos Formato y Codec de video.

Formato. Son todos los tipos de archivo de video que se pueden encontrar: AVI, MOV, MPEG, WMV Y Real Video.

CODEC. Derivan su nombre de las primeras letras de las palabras coder y decoder (codificador y decodificador), son la manera en que se graban los distintos formatos existentes y que aprueban que ciertos archivos se logren reproducir en un computador. Su objetivo primordial es que se pueda conseguir máxima calidad de video, pero con el mínimo tamaño.

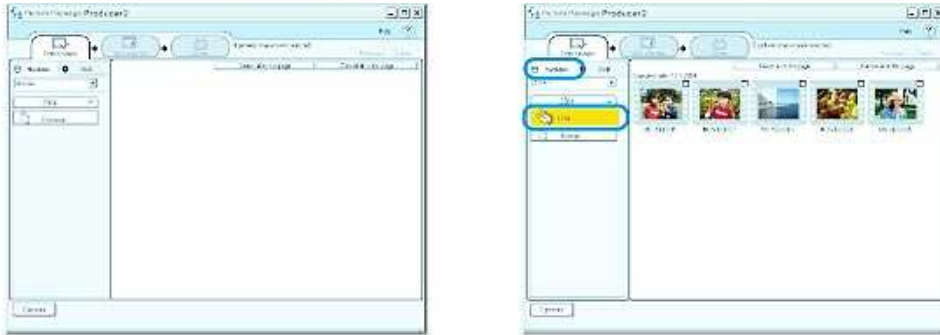
En la búsqueda del codec perfecto se encuentran infinidad de personas en todo el mundo. Es primordial conocer con que codec fueron comprimidos los archivos para no tener inconvenientes a la hora de reproducirlos de igual manera no utilizar codecs poco comunes, ya que los videos corren el riesgo de no reproducirse normalmente, mientras que al trabajar con un codec más popular aumenta la posibilidad de que los archivos funcionen en cualquier reproductor.

3.2.2 GUIA DE PROGRAMAS UTILES PARA COMPRIMIR Y CONVERTIR VIDEOS

Existen infinidad de programas en la Red que permiten comprimir y convertir los archivos de video. Es necesario tenerlos en cuenta a la hora de importar o exportar los videos editados en un computador. Para el presente trabajo, después de una larga y minuciosa búsqueda utilizo todos y cada uno de los siguientes programas

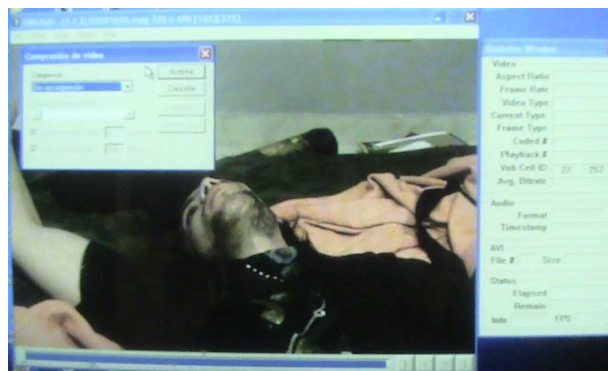
- **Paquete Sony Picture Package**

Permite capturar los videos directamente desde la cámara en formato MPEG 2, además brinda herramientas de fácil manejo para editar los clips capturados.



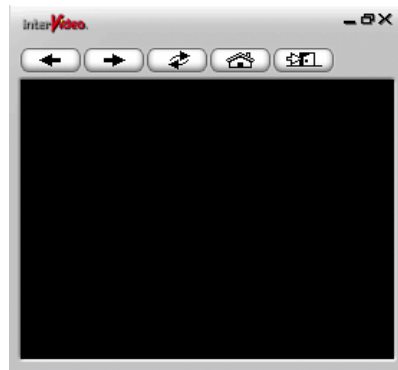
- **Dvd2avi**

Posibilita capturar en formato .avi, fragmentos de videos en DVD.



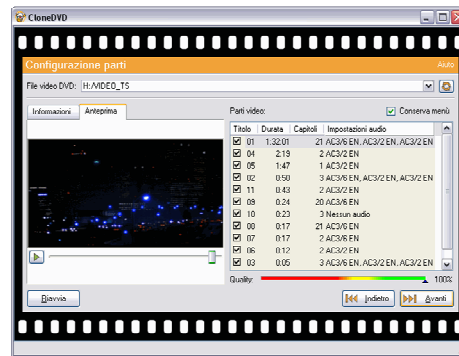
- **InterVideo WinDVD Platinum**

Este programa permite capturar fotos de los videos, además posibilita capturar fragmentos de películas o videos en DVD.



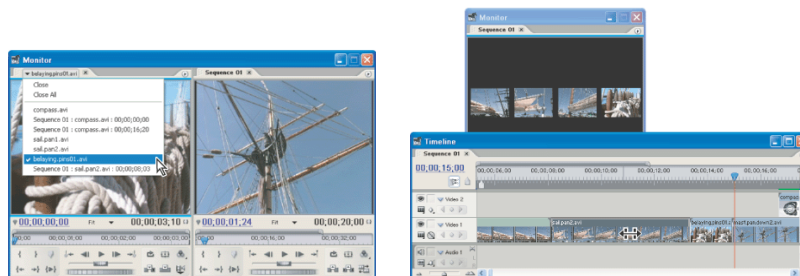
- **CloneDVD**

Permite convertir los formatos .avi, en películas DVD (.VOB)



- **Adobe Premiere Pro**

Es una plataforma, que posibilita editar videos.



- **Imagemixer EasyStepDVD**

Permite exportar los clips editados en Premier 6.5, Premier Pro y disco duro, a un DVD



3.3.3 FORMATOS DE VIDEO MÁS COMUNES.

- **MPEG42.** Este formato es el estándar más reciente para la compresión de video y audio, creado por el MPEG (Moving Picture Expert Group, Grupo de Expertos de imágenes en movimiento). Cuando surgió el primero, en 1991, se establecieron varios tipos: MPEG1, MPEG2 Y MPEG4, (para el futuro se prevén otros como MPEG7 y MPEG21), cada uno de estos según su calidad y nivel de compresión. Al ser un estándar que quieren implantar diversas empresas que manipulan video, se encuentran más opciones para la creación y visualización de estos archivos que con otros formatos.
- **Windows Media Video (WMV).** Es de Microsoft, funciona con el reproductor multimedia Windows Media Player, de la versión 6.2 en adelante. Con la llegada del sistema operativo Windows XP se popularizó, pues este software venía integrado en el programa. Las extensiones de los archivos de video de este formato son: ASF Y .WMV.
- **Avi y avi 2.0.** Este formato hace parte de Video for Windows, una tecnología multimedia desarrollada por Microsoft en 1992 que permitía que el sistema operativo Windows pudiera reproducir video digital. Los archivos de este tipo tienen la extensión .AVI y se pueden apreciar en diversos reproductores como el Windows Media Player.
- **Real Video.** Su uso es muy reducido, pues no permite tanta manipulación de los archivos para comprimirlos. Lo utilizan muchas empresas para hacer streaming (contenidos que se emiten directamente desde Internet). Para reproducir los archivos de Real Video se necesita el reproductor Real Player.
- **Quick Time.** Es la alternativa creada por Apple para sus computadores Mac. Los archivos tienen la extensión .MOV y requieren del Quick Time Player para reproducirlos.

- **Flash Video.** Cada vez adquiere más auge, pues con este formato se consiguen archivos de bajo tamaño y buena calidad. Es necesario contar con el Flash Player.

Actividad 1.



1. Practica en tu casa cada uno de los diferentes movimientos y coméntanos en el foro que inconvenientes se te presentaron.
2. Selecciona uno de tus programas preferidos de televisión, haz una lista de los movimientos de cámara que este más utiliza, después de identificarlos piensa que movimientos involucrarías tu, según lo que has aprendido hasta ahora. El resultado de este ejercicio lo harás llegar vía mail a tu profesor.

Actividad 2.

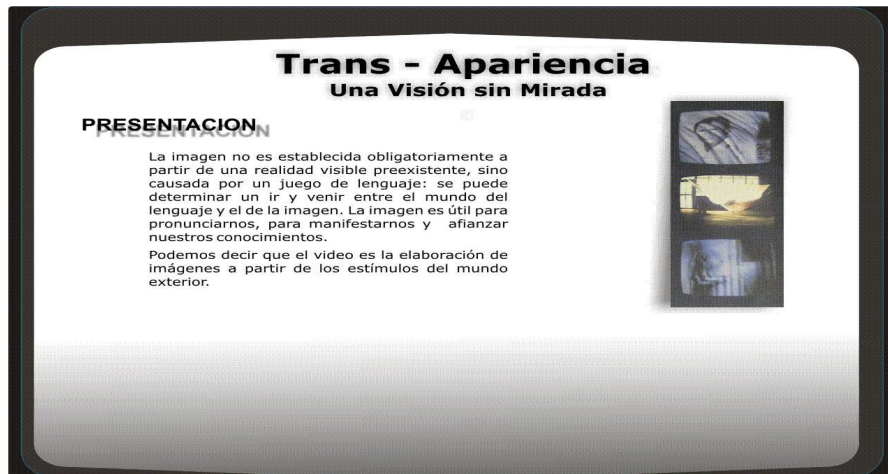
1. Define el tema sobre el cual vas a trabajar tu producción.
2. Teniendo en cuenta los diferentes criterios expuestos en este primer modulo, elabora tu guión literario.
3. Planifica detalladamente tu producción.



Modulo 2

Trans- Apariencia

Una visión sin mirada



Presentación:

Para el diccionario filosófico la apariencia es una "manifestación externa, dada directamente a los sentidos, de la esencia de las cosas o, con más exactitud, de alguna parte de la esencia. En este sentido, la apariencia es equivalente al fenómeno. En ella se encuentra un momento subjetivo: el fenómeno expresa de manera no adecuada, desfigurada, la esencia del sujeto (un objeto parcialmente sumergido en el agua parece quebrado, el Sol parece que gira en torno a la Tierra, &c.). No obstante, sería erróneo reducir la apariencia únicamente a tal momento subjetivo, pues de uno u otro modo va unida a la esencia objetiva, de la que es una manifestación. Ese propio elemento subjetivo que da origen a una representación equivocada de la esencia del fenómeno está condicionado a menudo por factores objetivos. Al conocimiento corresponde reducir la apariencia a su esencia y explicar cómo ésta se manifiesta en la primera (*Esencia y fenómeno*)".

Desde el principio de la existencia el hombre ha intentado mejorar lo que alguien creó; dios o la ciencia quien sabe, una discusión que no compete desarrollarla en este trabajo. Lo cierto es que el individuo se la ha pasado adornando las fallas de la naturaleza. En nuestra época la publicidad, las políticas dominantes en nuestro país, los estereotipos generados por la

sociedad actual, determinan la definición de los juicios de las grandes masas. El criterio propio se ha perdido, y el individuo se ha convertido en el títere de la sociedad actual, y el criterio se ha conjugado en un criterio popular. El concepto de belleza ha variado terminando enredado en la definición de moda. La apariencia o fenómeno es algo que parece ser, pero que es distinto a lo que se ve, y según el diccionario encontramos esta definición que es optima para empezar a definir el presente módulo “ Fenómeno o apariencia es el aspecto que las cosas ofrecen ante nuestros sentidos”, entonces la apariencia esta definida por el primer contacto que tenemos con los objetos o personas con la primera experiencia. La apariencia me remite a pensar que se esconde algo, que los sentidos nos revelan y al mismo tiempo nos ocultan, la realidad. Encontrar la esencia de las cosas es el único medio para develar aquello que se encuentra oculto o escondido. La esencia.

Entonces apariencia es algo que parece ser pero que es diferente de cómo se ve.

Ahora es importante definir la preposición trans y el porque de unificarla con el termino apariencia.

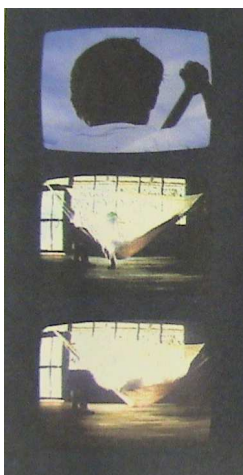
Según el diccionario trans significa al otro lado, a través de, más allá. Entonces trans apariencia es algo que va más allá de la apariencia, más allá del fenómeno y de realidad o de lo que pudiera ser y no fuese, más allá de lo aparente.

EJES TEMÁTICOS:

- 2.1** ARTE Y TECNOLOGÍA.
- 2.2** MANIFESTACIONES VIDEOGRÁFICAS EN EL ARTE.
- 2.3** ALGUNAS REFERENCIAS

2.1 Arte y Tecnología.

En el siglo XIX, en medio de la revolución Industrial, se producen inventos para la producción de imágenes por medio de procesos tecnológicos. El primer invento fue la fotografía, aquí la imagen alcanza dimensiones de masas en periódicos y revistas.



El segundo invento tecnológico en base a la imagen, es el cine, que nace con el Kinetoscopio de Thomas Alva Edison a modo de propuesta cerrada y personal, y después con los hermanos Lumière quienes hacen del cine un espectáculo de grupo; este invento se convertiría en el entretenimiento más popular del siglo XX. Paralelo a la revolución de la imagen en el cine, se crean máquinas de reproducción sonora como el Fonógrafo de Edison. Estos dos nuevos medios técnicos se complementarían con el ánimo de que la imagen hablara y es en 1927 que esto se logra con la primera película sonora El Cantor de Jazz.

Ante el crecimiento de las necesidades comunicativas, era inevitable la aparición de un medio técnico capaz de acortar distancias, lo que da lugar a la aparición de la televisión. Las primeras emisiones fueron realizadas antes de la Segunda Guerra Mundial, por países potencia como Estados Unidos, Alemania, Rusia, Gran Bretaña, entre otros, constituyéndose en los líderes en el desarrollo del nuevo medio. Alemania en 1935-1936, realiza las primeras emisiones continuas de televisión con la transmisión de los Juegos Olímpicos de Berlín. Rápidamente la televisión experimento un gran progreso, se convirtió en el medio de comunicación más poderoso, en una forma de expansión informativa y recreativa. Ante su incontenible avance, en corto tiempo salieron al mercado equipos portátiles que manejaban videocasetes (1969-1970), con el "formato U-Matic de 3/4 de pulgada, este formato sería el más utilizado en la historia del video experimental". "La televisión culminaba el deseo del hombre de ver a distancia". Estos hechos hacen que se superen las barreras de tiempo y espacio que distancian al hombre; la televisión se convierte en el testigo permanente de todos los hechos que suceden en cualquier lugar de nuestro planeta. El arte no podía estar desligado de estos procesos y aparecen diferentes posturas frente a la utilización de medios técnicos, algunas a favor y otras en contra, lo que desencadena una larga e interminable discusión proveniente de principios



de siglo pasado, lo claro es que a partir de la Segunda guerra Mundial, el exagerado "optimismo maquinista" se vio seriamente afectado, cambiando las perspectivas de la sociedad frente al desarrollo tecnológico.

La aceleración de las nuevas tecnologías está transformando el desarrollo de las artes", la combinación de técnicas como la pintura, el collage, con medios tecnológicos, está dirigida a representar de una manera cada vez más real los hechos y situaciones que rodean al artista. "Internarse en las posibilidades de la creación multimedia supone el manejo de un conocimiento específico y muchas veces altamente sofisticado", el trabajo con elementos técnicos exige un aprendizaje y un desarrollo como tarea en un estudio con las mínimas herramientas de trabajo, existen cantidad de obras hechas con equipos de menor tecnología, el propio Man Ray, uno de los pioneros en la incorporación de elementos técnicos en el arte, empezó con cámaras fotográficas muy sencillas, lo importante fue su aporte para que la fotografía interviniera en el terreno del arte, además después de haber realizado cantidad de propuestas artísticas bajo un procedimiento tecnológico, adopto una postura crítica frente a la desmedida sofisticación de ciertos mecanismos planteados por la industria. Sin ir mas lejos el ejemplo mas claro es el de Charles Spencer Chaplin quien en su película Tiempos Modernos, con la utilización de procesos tecnológicos, logra una critica directa al optimismo tecnológico fruto del futurismo. Otro de los creadores que emplea mecanismos técnicos es el video artista Bill Viola, consigue que la tecnología se "torne invisible" y al mismo tiempo como él lo expone transparente.

De lo que se trata es de abrir una comunicación entre el artista y el medio técnico que opere, convencerse que la tecnología es una técnica como cualquier otra, es una herramienta que posibilita o imposibilita la apertura de nuevos espacios y experimentaciones en el arte, sus resultados solo dependen de la postura e intención crítica o pasiva que adopte el artista durante su manejo.

2.1.1. Posición Contra-tecnológica en el arte

Si bien la innovación tecnológica es un proceso interminable, y en principio algunas tendencias artísticas llevadas por el ánimo de la incursión y experimentación introdujeron en sus temáticas componentes mecánicos, a partir de los años 60 existen posturas en el arte que se oponen al resultado de su exagerada e inconciente utilización, ahora que tan culpable es el procedimiento o la técnica?. En charla periodística con Fabián Ramírez director de la asociación cultural Alcaraván Teatro él opina: "la tecnología es una herramienta, depende de quien la usa, sirve para desarrollarnos o para jodernos", me siento bastante identificado con

esta opinión, los inventos y las novedades mecánicas de por sí generan inquietud, pero más importante aún si logras utilizarlos como complemento de trabajo, como una herramienta que te facilite explorar otras posibilidades.

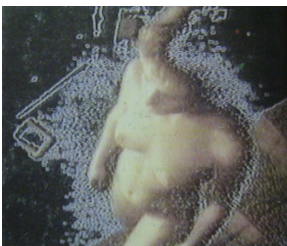
Aunque el video surge como un movimiento crítico en contra del aparato televisivo y las ideologías dominantes, existen ciertas semejanzas con el Futurismo y el Op Art desde su forma y composición

El futurismo es una tendencia que se dio primero en Italia y después en Rusia, su gran época fue en los años 20, estudiaba la luz, el movimiento y la energía, sus principales intereses estuvieron dirigidos en el desarrollo de nuevas técnicas aplicables a las antiguas prácticas. El futurismo se fundamenta en la renovación completa de la sensibilidad humana, a través de los grandes descubrimientos científicos. Gracias al ánimo de innovación de la época, escuelas como la Bauhaus y el Constructivismo ligaron aplicaciones mecánicas en sus trabajos; fue un constructivista, Lissitzky, quien primero, "introdujo la radio y el cine, en el interior de un espacio artístico (teatral)", cambiando aquel significado plano y pasivo de la acción de observar, por la posibilidad de que el espectador se enfrente con formas, colores y sonidos interrelacionados entre sí generando una nueva forma de ver.

Nam June Paik acepta la influencia futurista opinando: "conocí el futurismo en el 58, no antes; resulto interesante porque fue el primer movimiento artístico que expresaba el componente tiempo y el video es imagen más tiempo. También el futurismo fue importante desde el punto de vista teórico. El tiempo influye en el arte; es necesario reconocer la contribución del futurismo en la historia del video".

Por su parte "el arte óptico busca a través de la ambigüedad perceptiva afectar al individuo que se para ante la obra de tal manera que ésta sea una obra abierta, una obra dinámica, consiguiendo a veces esta sensación a través de los efectos gestálticos o formales, y otras, por el propio movimiento del espectador". El Op Art, es una tendencia que se caracteriza por la elaboración de formas alteradas y permanente cambio en sus colores y texturas, generando como resultado estructuras geométricas y abstractas, su objetivo una participación ágil del público.

La relación entre el video y los movimientos formalistas del arte son indudables: la condición de perturbar la mirada normal del espectador, el manejo del factor tiempo y espacio, pero cabe aclarar que estas relaciones son desde lo formal, puesto que desde lo conceptual el video surge como movimiento artístico contestatario y en contra de las ideologías artísticas dominantes.



Como fruto del movimiento futurista tenemos inventos de la talla del teléfono, la bicicleta, el cinematógrafo, entre otros, innovaciones creadas con el propósito de suplir necesidades comunicativas, de transporte e información para la humanidad. El futurismo se caracteriza por realzar el valor de la máquina, exalta el poder del objeto y minimiza al sujeto. Es por esto que en medio del auge tecnológico nace un ambiente de incertidumbre y prevención. Gracias al surgimiento de tendencias como el Dada donde se realiza "la experiencia del sujeto antes que la materialidad del objeto", con Marcel Duchamp bajo su concepto de conocimiento interdisciplinario, se realiza un ataque a la visión racional sin posibilidad de pluralidad, abriendo un espacio en el arte a lo banal y lo aleatorio. Con la "invención de su ready made Duchamp posibilita una nueva concepción de la escultura y por tanto del espacio y de la obra de arte", descontextualiza el objeto, modifica el lenguaje artístico basado en lo irónico, el objeto de uso común se transforma en obra de arte. Duchamp ejerció una gran influencia en los precursores del video, "sus objetos y esculturas anticipan, por otra parte, los ensamblajes, ambientes e instalaciones". Al igual que Duchamp libera los objetos de sus funciones básicas, los pioneros del video Paik y Vostell plantean un pensamiento diferente para el televisor basados en la crítica y descontextualización. Los fundamentos del dadaísmo son esenciales en el desarrollo del video como práctica artística, poseen intereses en común: su necesidad de acercarse a la realidad desde una actitud crítica, la provocación irónica al descontextualizar un objeto y lo más importante propagar el arte hacia el exterior, saliendo del cuadro y de la escultura.



2.1.2 Aparición del Video en un Ambiente Vanguardista

El video como medio tecnológico y técnica de uso común, se popularizó en los años 60, cuando firmas industriales como Sony y Philips, "lanzan al mercado en 1964-65 los primeros magnetoscopios portátiles", que grababan en cintas. Posteriormente en los años setenta se lanzaron los formatos en casete, lo que facilitaría la comercialización y adquisición de videograbadoras portátiles. A partir de este hecho, la manipulación de imágenes electrónicas deja de ser exclusiva de la televisión y pasa a formar parte de las herramientas creativas a disposición de los artistas de la época.



El video aparece en el arte ligado a los acontecimientos que suscitan en las vanguardias artísticas, hay una secuencia de hechos; por ejemplo; el Pop Art surge de las ideas base del Dadaísmo y el Surrealismo. Es necesario aclarar que este tipo de manifestaciones artísticas (vanguardias históricas), no tienen prácticas y objetivos en común, se caracterizan por su diversidad; en algunos casos determinada por la actitud revolucionaria y reconstructiva, de corrientes como el dada, el surrealismo y el expresionismo, la misma que mas tarde retomarían el movimiento Fluxus y el Arte Conceptual; en oposición a la rigidez del pensamiento racional y normativo, propia de movimientos como el Arte Cinético y el Mínimal. Las vanguardias fueron el centro del arte durante los años 60 y 70, identificadas por la experimentación, la relacionar arte-vida y la búsqueda de nuevos espacios; que se desarrollaron en un ambiente social representado por el espíritu de aventura y de rebelión.

En general, los pioneros en la utilización del video pertenecen a alguna de estas corrientes vanguardista, por ejemplo Nam June Paik se considera en gran parte expresionista, sus primeras acciones con video se caracterizan por su fuerza y vitalidad. Por lo tanto podríamos decir que el nuevo medio surge en el contexto de las vanguardias artísticas, ligado a la contestación social y cultural de la época.



El video se alimenta de las manifestaciones vanguardistas, del Pop Art, "recoge algunas de sus técnicas de acumulación de lenguajes diferentes, (cómic, pintura, medios de información, publicidad y otros signos de la comunicación urbana)", en el video al igual que en el Pop hay una serialización y repetición de imágenes. El OP Art, se caracteriza por los efectos visuales que envuelven al espectador, en el video.

Grandes espacios y numerosos monitores, también envuelven y encierran la mirada del espectador. Fluxus fue uno de los primeros movimientos vanguardistas en utilizar el video como instrumento para el trabajo de sus De-collage.

El video surge en medio de una cantidad de influencias y movimientos artísticos, su capacidad de comunicación y registro, es determinante para que artistas de la época recurran a él. El nuevo medio se convierte "en una prolongación de las artes plásticas", posibilitando la apertura de espacios y expresiones interdisciplinarias; al igual que las vanguardias artística el video defiende la experimentación, rompe las ideas dominantes en el arte y se aparta de la televisión con intereses comerciales.

Después de un periodo largo de inventos, en los años 60, la televisión se afianzaría como uno de los más fieles representantes de la tendencia futurista. En una época marcada por relación entre arte y entorno, el video se desarrolla en un ambiente conflictivo, en un momento de cambio social y cultural, donde la postura de los artistas que practican esta técnica, no

pretende glorificar el poder de la máquina, si no por el contrario concebían el video, como una posibilidad de expresión capaz de generar una unión entre "tecnología y comunicación", además de convertirse en una herramienta para el desarrollo experimental y procesal del arte.

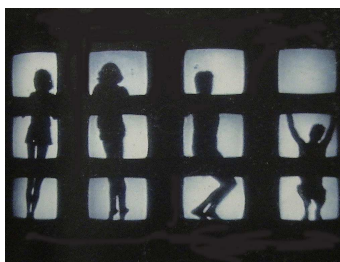
Entrada la década de los 60, Nam June Paik, Wolf Vostell y el movimiento Fluxus, atacan la televisión, la toman como objetivo de sus planteamientos artísticos, de igual forma la utilizan como medio de expresión, descontextualizándola y desencajándola de su lugar tradicional, despojan el aparato televisivo de sus funciones normales. Es clara la marcada referencia de Duchamp, y como éste utilizó los objetos, la influencia de su ready-made, para generar crítica y reflexión, frente al dominante aparato televisivo.

2.2 Manifestaciones videográficas en el arte.

Es indispensable identificar y diferenciar los tratamientos técnicos y conceptuales del video; video arte, video instalación, video escultura, video performance, ya que a pesar de que estas prácticas artísticas se identifican por tener como componente central el video, se diferencian en su composición y su desarrollo

2.2.1 Videoarte.

A principios de la década de los 60 aparece el video como una posibilidad creativa y de comunicación, en medio de un contexto socio cultural ávido de intervención y caracterizado por la rebeldía frente a los valores establecidos tanto en el territorio del arte como en el ámbito sociocultural. Desde su perspectiva contracultural las creaciones de video realizadas, surgen de grupos alternativos y como producto colectivo.



En sus inicios fue denominado como video de creación, y se elaboraba por medio de un equipo portátil Sony. Mas tarde es bautizado con el nombre de videoarte; el proceso del video como posibilidad artística empieza cuando Nam June Paik en 1965, desde un taxi registra la visita del papa Pablo VI a la catedral de San Patricio, esa misma noche presenta la grabación en el café a Go-Go de Nueva York; este sería el primer video realizado con fines artísticos, razón por la que Paik sea considerado el padre del videoarte.

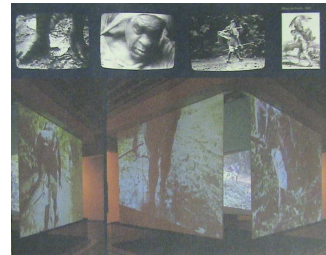
El Video Arte Inicia su recorrido separándose del arte tradicional dando cabida al arte experimental, happenings, acciones, performance, lo que implica la ruptura de un proceso de continuidad histórica, su utilización exige una desvinculación y diferenciación del video como instrumento, en especial de los medios masivos de comunicación, se aparta de cualquier ideología y formato dominante.



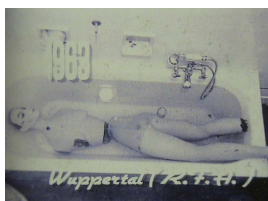
Este debe ser utilizado como material capaz de confrontarse con los medios de aplicación comercial o ideológica desde una percepción eminentemente crítica.

2.2.2 Video Instalación.

En esta forma de expresión artística se utiliza el video como componente central, se puede hacer uso de uno o varios monitores y canales mezclados, si se quiere con el manejo o no de otros elementos y otras técnicas, su principal objetivo es crear una relación con el espacio o entorno que ocupa, sea en un espacio ya existente o un entorno creado específicamente para la instalación. Otra de sus características importantes es el valor del factor tiempo, acorde a la duración del video y en relación al recorrido hecho por el espectador; existe una estrecha relación entre los elementos y técnicas que la conforman, de hay que surja una marcada dependencia entre ellos. La videoinstalación es concebida como un trabajo lleno de un exigente manejo y sentido multidisciplinario, posee una estrecha relación e idea de Puesta en Escena. Su aplicación y desarrollo pueden poseer un carácter temporal ya que la instalación habitualmente no está proyectada como obra permanente, sino que es adecuada a cada lugar. Dentro del campo de la video instalación se puede diferenciar entre instalación en circuito cerrado, instalación multicanal o multimonitor, videoarquitectura, instalaciones con videoproyección, etc.



2.2.3 Video Escultura



Término utilizado por primera vez por la video artista Shigeko Kubota. En este tipo de trabajo se hace una utilización del video como complemento; es importante su asociación y composición con un elemento escultórico, se puede utilizar uno o más monitores y canales, su principal cualidad es que se identifica



formalmente por que es una obra cerrada que no depende de su relación con el espacio.

En esta práctica la imagen del video, supera el reducido espacio del cuadro del televisor.

2.2.4 Video Performance.

En este proceso se hace una implementación del video a manera de documentación, este transcurre mientras se efectúa la presentación del performance en vivo, este trabajo puede realizarse a través de monitores cámaras o proyecciones que permitan integrar las imágenes proyectadas con la acción (performance). En este tipo de obras lo que se pretende es salir del espacio plano de las obras convencionales. En este caso vale la pena citar como ejemplo el trabajo de la artista colombiana Maria Teresa Hincapié con su video performance, El espacio se mueve despacio, con el cual participó en la versión número 51 de la Bienal de Venecia. En este trabajo "la artista camina mansamente alrededor de un espacio en penumbra, al fondo se ve la proyección de la película Baraka", cuando ella recorre el espacio su sombra surge en el fondo de la pared. Pendiendo del techo se observa una jaula que cuestiona la libertad del hombre actual, allí la artista camina lentamente en un profundo estado de concentración.



2.3. Algunas referencias.

A pesar de que son varios los artistas que utilizan el video como técnica artística, son cuatro los video artistas que me han marcado he influenciado, han sido indispensables dentro de mi propuesta artística; el primero es Nam June Paik, imposible dejarlo por fuera y desconocer todo su aporte en el desarrollo del video como posibilidad artística; Wolf Vostell, quién maneja el video combinado con sus performance como una ironía frente al desarrollo tecnológico inconciente, Bill Viola que despoja al video de cualquier relación con el cine comercial y por último José Alejandro

Restrepo que aunque no es colombiano creció en nuestro país y aborda el tema de la violencia y los conflictos sociales a través del video. A continuación realizare una análisis de estos video artistas.

2.3.1 Nam June Paik. Ensamblar, mezclar y Deformar.

Denominado por muchos el padre del video-arte, Paik en sus primeras experiencias con televisión entre los 60 y 70 efectúa un ataque directo al aparato televisivo construyendo una diversidad de engendros mecánicos, ensamblados con desechos de electrodomésticos (radios, televisores, antenas, etc.). Entrada la década de los 60 estos aparatos además de efectuar algunas funciones utilitarias, empiezan a tener vida, es el caso de El Controlador de Radio de veinte canales y el Grabador de Datos de diez canales, "son unos peculiares robots que, además de su explícita utilidad, están articulados sobre un esqueleto que mueve brazos y piernas". Ya antes Nam June Paik había creado su propio robot, el Robot K-456, este caminaba se comunicaba y hasta defecaba, manipulado por un controlador a distancia. Paik crea un artefacto, marcado por la ironía, con el ánimo de aproximar al hombre con la tecnología.

En otra de sus muestras realiza deformaciones de la imagen aplicando directamente un imán sobre la reproductora de video, también reemplaza el tubo por una vela dentro de la carcasa vacía del televisor. De esta manera el artista comienza su experiencia basado en la edición por cortes estilo propio de la televisión comercial. Nam June Paik realiza una apropiación y deconstrucción de las imágenes comerciales propias de la televisión jugando con el tiempo (aceleración) y variedad de imágenes deslumbrantes y repetitivas capaces de competir con el efectismo mediático producido por la televisión, además juega y modifica los aparatos de este medio generando lo que se denominaría video escultura.

Entre sus obras mas destacadas se encuentra Estudio para Piano Forte realizada entre 1959 y 1960, presentada por primera vez en octubre de 1960, aquí comienza tocando una parte de una balada de Chopin B. Dur , más tarde corta la camiseta y la corbata de el conocido músico Jhon Cage y después lo baña con champú. "Vuelvo al piano y toco el Nocturno de Chopin Fis DUR y después el magnetófono (Petrouchka de Stravisnky un tercio de octava más alto y doy un salto encima de un piano y me agito y me echo en él gritando durante algún tiempo.... después me levanto y escribo en la pizarra "Are you a gentlemen?" (En otras interpretaciones escribo "Blue Sky") y después toco el ensayo y los murmullos del público ante la orquesta"



Nam June Paik siempre intento mediar las relaciones entre arte y tecnología, acepta el poder tecnológico pero al mismo tiempo lo ridiculiza e ironiza, destaca las posibilidades ofrecidas por estos medios, su utilización como recurso aplicable en el arte.

Podría concluir diciendo que la obra de Nam June Paik se caracteriza por estar compuesta de imágenes parpadeantes y repetitivas llenas de color y movimiento, asimismo posee un carácter eminentemente critico frente al consumo, específicamente frente al consumo visual, frente a ese atropello diario al cual somos sometidos cada vez que prendemos un televisor bombardeados por imágenes estereotipadas que pretenden manejar nuestra vidas, nuestra forma de actuar y de pensar.

2.3.2 Bill Viola. Exploración de la imagen en movimiento.

Es necesario también hablar de otro de los pioneros en el trabajo del video, el Norteamericano Bill Viola (New York), trabaja con este medio desde los años 70, su temática gira en torno a la exploración de la imagen en movimiento, en su obra irradia su seria vinculación con la historia del arte, lo espiritual y temas conectados con el concepto y la percepción.

Tanto June Paik como Viola piensan "que el vídeo es una forma de comunicación del artista consigo mismo", algo que da pie a que en sus creaciones este continuamente presente su propia imagen.

En sus trabajos de los años 70 y 80 libera sus videos y vídeo instalaciones de las disposiciones narrativas y verbales propias del cine convencional, su obra concentra su atención en lo que consigan expresar sus imágenes sentimentalmente. Se asume como un artista clásico "cuenta lo que siempre contó la pintura pero en movimiento", haciendo uso de la cámara lenta.

A partir de los años 90 su trabajo toma la forma de creación cinematográfica, cuenta con actores, montajes, efectos, todo el quipo necesario para el rodaje de un film. Traza una disputa entre la abstracción

y la figuración en busca del inicio de la creación. Para Viola el arte actual es profundamente religioso.

Actualmente su obra se origina del estudio de pintores medievales, pinturas del siglo XV y XVI, se inspira y revisa las obras de artistas como Durero, Masolino o el Bosco, intenta convertir en imágenes de gran resolución y llenas de movimiento los temas místicos de aquella época, extrayendo la parte espiritual de las obras de estos grandes maestros de la pintura medieval y renacentista. En base a estos trabajos pictóricos de carácter religioso, realiza un análisis de las posturas, gestos, de esos sentimientos que reflejan los personajes de estas pinturas, los visualiza y replantea en sus videos representándolos con actores en formatos tales como el díptico o el tríptico.

Para comprender exactamente cual es el trabajo de Bill Viola en el último tiempo voy a referirme a una de sus obras titulada *The Quintet of the Astonished*. 'El Quinteto de los Atónitos', este video está inspirado en una obra del Bosco titulada *Cristo Encarnecido*. En este cuadro observamos a cinco individuos que se hallan en reposo, afligidos de manera independiente, cada uno emana una emoción diferente, pena, dolor, miedo, son algunas de las sensaciones que se describen en esta obra.

En el replanteamiento que realiza Viola hay una transformación total de los personajes y de la época, a pesar de que estos son actores, ellos representan a gente de la cotidianidad y de nuestro tiempo con sus dolores, penas y miedos. Durante el período de duración del video los protagonistas se ven presos e inmersos en una transformación que circula entre el encanto y la repugnancia mostrados en sus diferentes estados de energía. Es indudable que Bill Viola logra revelar y captar instantes que la pintura no puede conseguir, debido a que esta nos muestra solo un momento, mientras que en el video podemos seguir todo un proceso desde el principio hasta el fin.

Cristo Encarnecido. El Bosco. The Quintet of the Astonished. 'El Quinteto de los Atónitos', Bill Viola



Otra de las obras destacadas de Bill Viola es *Emergence*, trabajo basado en la *Pietà*, pintura de Masolino, que nos muestra el cadáver de Cristo sostenido por su madre y Juan Evangelista.

Pietá de Masolino



En la obra de Viola se observa a dos mujeres de edades diferentes sentadas a los costados de un pozo de mármol, una de estas de repente se da cuenta que del pozo empieza a salir el cuerpo de un hombre, esta aparición repentina hace que emane agua de los bordes del pozo, provocando que el piso se inunde. El cuerpo del hombre surge por completo para caer desmayado, las mujeres lo recuestan en el piso y lo cubren con una manta. Una de las mujeres llora y la otra abraza el cuerpo con pasión.

Emergence. Bill Viola



En esta proyección se pueden identificar varias escenas de connotación religiosa. Por una parte el nacimiento, la imagen que emerge del pozo con el agua que riega la superficie como elemento generador de vida. Por otro lado la relación de la escena con la resurrección.

La obra de Bill Viola desde sus inicios tiene una estrecha relación con el arte medieval y renacentista, se preocupa por que sus videos sean un trabajo eminentemente profesional que obtenga el nivel de una producción cinematográfica. Es interesante el manejo conceptual que gira en torno de la obra de este videoartista, realiza una apropiación de pinturas del siglo XV y XVI hace una relectura de ellas y las replantea de manera crítica y reflexiva, basado antes que en lo religioso en lo espiritual, en el individuo, en el ser, en lo que a este le aflige y le preocupa hace paralelos entre los diferentes sentimientos que pueda experimentar

cualquier persona entre la tranquilidad y el extremo entre el principio y el fin jugando con los diferentes elementos que representan y describen la vida como son al agua, el fuego y el aire.

2.3.3 José Alejandro Restrepo

“Su trabajo combina la investigación histórica, la antropología, la fotografía, el grabado y el video”.

La obra del video artista José Alejandro Restrepo explora la historia que constituye la identidad colombiana geográfica y temporalmente, recoge y exalta el valor de la historia “menor” , en la que encuentra “claves sutiles”, que se han apartado, para entender nuestra civilización y sus procesos.

Restrepo, en el último tiempo opta por una actitud crítica frente a los problemas sociales de nuestro país: guerrilla, narcotráfico, paramilitarismo; se ubica dentro de la tendencia crítica latinoamericana, acumulando y rescribiendo una historia común.

Su origen francés, le ha permitido ejercer un doble repaso sobre la situación social en nuestro país; gracias al manejo de dos idiomas su pensamiento crítico esta ligado con las ideas de Roland Barthes, Guy Debord, entre otros, adopta la visión crítica de la filosofía francesa a la realidad de nuestro país.

Entre sus obras más destacadas se encuentran:

Musa Paradisiaca, nombre científico del banano común, en esta obra combina conocimiento científico, economía e historia, analiza las implicaciones culturales y económicas que derivan del banano, puesto que su explotación ha generado violentos conflictos en nuestro país. En 1928, la United Fruit ejerció su poder con frialdad e inmoralidad, ya que en uno de sus terrenos, la compañía asesino cientos de trabajadores. En los años 80 el conflicto renace cuando el territorio de Urabá es infiltrado por movimientos guerrilleros.

La video instalación hace referencia a los hechos violentos sucedidos en Urabá; en ella se observan racimos de banano colgando, entretejidos con cables de monitores, en los que se proyectaban sobre el piso, imágenes de los cuerpos masacrados. Los racimos con el tiempo se descomponían, emergiendo en el espacio un fuerte olor.

Musa Paradisiaca. José Restrepo



Actividad

Lectura 1.

Evolución de la Imagen.

La imagen

Para Román Gubern "la imagen es un artificio creado por el homo pictor que permite representar simbólicamente", o sea que el hombre no solo observa sino que también representa alegóricamente, a través de diferentes soportes lo que el individuo piensa. Las imágenes que nos rodean son una combinación de lo que el hombre ve y piensa. Existen imágenes planas aquellas que no poseen un relieve simulado ni poseen profundidad, bidimensionales aquella que tiene dos dimensiones altura y anchura, tridimensionales, las que se desarrollan en las tres dimensiones espaciales alto ancho y largo, fijas, las que no poseen movimiento, en movimiento, las que están en continuo dinamismo acromáticas aquellas que no poseen color y en color. El individuo comenzó a generar imágenes simbólicas en los muros de las cavernas aprovechando los contornos de las piedras, se podría pensar que los primeros acontecimientos registrados no tenían un propósito estético ni decorativo.

La primera técnica que el hombre utilizó para fijar datos e ideas de una manera permanente sobre un soporte o superficie, es la escritura pictográfica, "en la cual los signos en vez de representar sonidos, como ocurre en la escritura alfabética, representan imágenes del mundo visible". La escritura pictográfica es perceptible ya que imita el entorno visual y a la vez posee una intención léxica, ya que están organizadas secuencialmente como en la escritura; "es imagen y es gramática".

Existen también las denominadas imágenes quirográficas, término proveniente del griego *quiros*, que traduce mano, entonces estas son imágenes producidas a través de "una manualidad artesanal", como es el caso del dibujo y de la pintura, técnicas que utilizan elementos como el lápiz o el pincel.

Con el tiempo hacen su aparición las tecnologías sofisticadas, como es el caso de la cámara fotográfica, la cámara de cine, la cámara de televisión y de video, los que para Román Gubern "son elementos que pertenecen ya al reino de las iconografías", o sea que producen imágenes instituidas en la tecnología; de igual manera se genera un espacio intermedio en el que se fusionan las imágenes quirográficas e iconográficas, el ejemplo más

claro es la técnica del grabado, esta requiere de una primera etapa quirográfica en la que el artista produce la placa o matriz manualmente, después viene un procesote reproducción en serie, que permite una difusión de la imagen, accediendo así al gran mercado de masas.

El representar imágenes en movimiento es un proyecto bastante antiguo, en diferentes culturas del pasado existen intentos, aunque primitivos; por ejemplo el caso de la "Columna Trajana en Roma, espiral que narra en imágenes consecutivas, las hazañas del emperador, y ya en nuestros tiempos los petrocomics, imágenes secuenciales que en la prensa o en publicaciones del siglo XIX aparecían en viñetas consecutivas"

El movimiento en la imagen nace con el cine, tomando como matriz la fotografía, lo que admite visualmente mirar el entorno en fases secuenciales, que al proyectarse en una pantalla da la idea de movimiento. Este es el punto clave y de partida que posibilita el avance de la imagen cinética en el siglo XIX. Tanto la imagen fotográfica como la cinematográfica corresponden al universo de la imagen fotoquímica, en la que la luminosidad opera sobre la emulsión, esta se altera y provoca la imagen.

La imagen electrónica se origina mediante un proceso de barrido de un haz electrónico sobre una pantalla. Existe una diferencia bastante notoria, puesto que la imagen fotográfica de cine "es una imagen completa, son fotogramas íntegros, por el contrario la imagen electrónica.

Cambios de la Imagen

La imagen es uno de los medios de comunicación con los que cuenta el hombre. Como recurso ha avanzado, desde la elaboración de un simple utensilio u ornamento artesanal, hasta la creación de símbolos y obras que contienen gran complejidad expresiva y conceptual. Su realización ya no solo depende de quien posee un talento técnico especial, gracias a las vanguardias artísticas, que introdujeron expresión y concepto, y la posibilidad de utilizar elementos tecnológicos tales como la fotografía, el cine, el video y la informática, la capacidad de realización de imágenes es una opción abierta a cualquier persona interesada.

El hecho es que la reproducción mecánica de el entorno que nos rodea, no genera por si sola buenas imágenes. Se hace necesario poseer una educación visual para poder elegir, manejar y componer las imágenes, se hace necesario contrarrestar la enorme capacidad de control de los denominados nuevos medios de comunicación

ESRUCTURA DE LA IMAGEN

La práctica visual es algo más que echar un vistazo; es distinguir, detallar, entender. La capacidad de mirar por medio de un sentido tan común pero a la vez tan valioso como la vista puede convertirse "en un eficaz instrumento de análisis, síntesis y comprensión", el dibujo, la pintura, la escultura, el video, con sus materiales plásticos y técnicos dan forma perceptible a las ideas, emociones y sensaciones, describen cosas, personas e insinúan sucesos. Amheim en el pensamiento visual afirma "que las imágenes pueden servir como representaciones o como símbolos y también utilizarse como meros signos".

La imagen es un signo cuando no se realiza una descripción que no manifieste las formas visuales de su contenido, esto quiere decir que actúa solo como referencia del elemento representado. La imagen es representativa cuando seduce con mayor mimetismo las cualidades del elemento representado, desde la forma, el color, la perspectiva y su composición. Por el contrario la imagen abstracta extrae la esencia de algo, la abstracción es el medio por el cual la imagen descifra y simplifica lo que representa. La imagen es un símbolo en la medida que encarna hechos perceptibles menos materiales

A lo largo de la existencia el hombre se ha valido de diversos soportes para moldear sus pensamientos, nociones o imaginaciones con el propósito de encarnar la realidad del mundo exterior, soportes como la piedra, el pergamino, el papel y diversidad de telas, han sido los apropiados para generar imágenes por medio de procedimientos manuales, pero a partir de 1440 el hombre utiliza la imprenta, herramienta con la cual mediante procesos variados de impresión, comienza a multiplicar la información escrita y visual, difunde imágenes y palabras a públicos masivos.

En el siglo XIX, en medio de la revolución industrial, la producción de imágenes se enlaza con la producción industrial, abriendo el lugar a los soportes y medios de comunicación con los que contamos en nuestro tiempo:

La Fotografía. Como predecesor inmediato de la fotografía se señala a la cámara oscura, a diferentes exploraciones físico-químicas sobre la reacción de las sales de plata a la luz, así como a las técnicas artísticas de la silueta

La fotografía es una técnica por la cual se fijan y reproducen imágenes en un material sensible a la luz. La fotografía es la técnica de grabar imágenes fijas sobre una superficie de material sensible a la luz basándose en el

principio de la cámara oscura, en la cual se consigue proyectar una imagen captada por una lente o un conjunto de lentes sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido y aumenta su nitidez. Para almacenar esta imagen las cámaras fotográficas utilizaban hasta hace algunos años exclusivamente la película sensible, mientras que en la actualidad se emplean también sensores digitales CCD y CMOS.

El Cartel. En 1980, en Francia surge un gran interés y afición por el cartel, y en 1891 un cartel de "Toulouse-Lautrec's, Moulin Rouge", enaltece el momento del cartel a la calidad de arte. Poco a poco el cartel fue encajándose en otros países y en cada país fue protagonista de eventos culturales de la sociedad europea. Las primeras distribuciones masivas de carteles fueron realizadas en Gran Bretaña e Italia en 1894, pero gracias a la Segunda Guerra Mundial, su poder de comunicación adquirió un valor importante en este proceso, puesto que servía como medio de promulgación, utilizaba una técnica de impresión denominado offset, que permitía colosales y rápidas series. Ya en los años 50 del siglo pasado, Suiza asumió el poder y desarrollo del cartel con la evolución de un nuevo estilo gráfico que correspondía su procedencia a la Bauhaus, el nuevo estilo era conocido como "el estilo tipográfico internacional (International Typographic Style)".

El soporte y el aspecto del cartel han cambiado constantemente durante el siglo pasado y aunque su protagonismo no es el mismo de hace un tiempo, el cartel continúa creciendo en los nuevos soportes que brinda el computador.

El Comic. Estados Unidos es calificado como el nicho del comic, puesto que en este país se inició su publicación seriada en periódicos, el comienzo de la historieta está unido a la evolución de periodismo moderno, el hecho principal fue la lucha de poder entre dos importantes de la prensa estadounidense Hearst y Pulitzer, con el propósito de conquistar nuevos lectores para sus diarios. Cada uno de estos personajes comenzó a agrupar equipos de trabajo para generar sus historietas y Hearst a Richard F. Outcault, un importante dibujante considerado el padre de la literatura dibujada y quien además creó el personaje Yellow Kid, personaje que se convierte en la gran atracción del diario.

Con el tiempo aparece la categoría de Comic Book, que permitió a las tiras cómicas desligarse de los diarios y periódicos abriendo el mercado a interesados más determinados, retomando personajes de los dibujos animados tales como Felix el Gato, Mickey Mouse, entre otros. Poco a poco comienzan a emerger historietas de personajes normales como el caso de

Dick Tracy en 1931, y a mediados de la década de los 30 florecen compañías como All Star Comics, Action Comics, o Detective Comics

El Cine: El cine fue oficialmente inaugurado como invento con la primera exhibición pública, el 28 de diciembre de 1895. Desde entonces ha experimentado fuertes evoluciones en varios sentidos. Por un lado, la tecnología del cine ha evolucionado desde el tosco cinematógrafo mudo de los hermanos Lumière, hasta el cine digital del siglo XXI. Por otro lado, ha evolucionado el lenguaje cinematográfico, incluyendo las "convenciones del género", creando así los géneros cinematográficos tales como:

Cine independiente: Una película independiente es aquella que ha sido producida sin el apoyo inicial de un estudio o productora de cine comercial. El cine de industria puede ser o no de autor, mientras que el cine independiente lo será casi siempre. Actualmente existen muchos países que no tienen una fuerte industria del cine, y toda su producción puede ser considerada independiente.

Cine de animación: El cine de animación es aquél en que se usan mayoritariamente técnicas de animación. El cine de imagen real registra imágenes reales en movimiento continuo, descomponiéndolo en un número discreto de imágenes por segundo. En el cine de animación no existe movimiento real que registrar, sino que se producen las imágenes individualmente y una por una (mediante dibujos, modelos, objetos y otras múltiples técnicas), de forma que al proyectarse consecutivamente se produzca la ilusión de movimiento. Es decir, que mientras en el cine de imagen real se analiza y descompone un movimiento real, en el cine de animación se construye un movimiento inexistente en la realidad.

Cine documental: El cine documental es el que basa su trabajo en imágenes tomadas de la realidad. Generalmente se confunde documental con reportaje, siendo el primero eminentemente un género cinematográfico, muy ligado a los orígenes del cine, y el segundo un género televisivo.

Cine experimental: El cine experimental es aquel que utiliza un medio de expresión más artístico, olvidándose del lenguaje audiovisual clásico, rompiendo las barreras del cine narrativo estrictamente estructurado y utilizando los recursos para expresar y sugerir emociones, experiencias, sentimientos, utilizando efectos plásticos o rítmicos, ligados a al tratamiento de la imagen o el sonido. Se define de acuerdo con su ámbito de aplicación y recepción, ya que no suele tratarse de un cine ligado a la industria, ni se dirige a un público amplio, sino específico, y que comparte a priori un interés por productos fuera de los cánones clásicos.

Cine de autor: El concepto de cine de autor fue acuñado por los críticos del Cahiers du Cinéma para referirse a un cierto cine en el que el director tiene un papel preponderante en la toma de todas las decisiones, y toda la puesta en escena obedece a sus intenciones. Suele llamarse de esta manera a las películas realizadas basándose en un guión propio y al margen de las presiones y limitaciones que implica el cine de los grandes estudios comerciales, lo cual le permite una mayor libertad a la hora de plasmar sus sentimientos e inquietudes en la película, sin embargo, grandes directores de industria como Alfred Hitchcock también pueden ser considerados «autores» de sus películas.

Cine pornográfico: También llamado cine porno, o simplemente porno es aquel en el que explícitamente se muestran los genitales mientras se realiza el acto sexual y cuyo propósito es el de excitar al espectador".

Lectura 2.

Influencia Televisiva.

Imágenes aparentes, en el espacio aparente

Personajes, vehículos guiados por el color y el movimiento, rostros cuerpos y espacios que cuelgan de las paredes, estados de ánimo indecisos, de la felicidad al lamento, de la calma al desquicio emociones en estado puro, fruto de las situaciones vividas diariamente o aquellas que tendremos que vivir, el hombre ante su propio destino.

Las imágenes tienen el poder de despertar emoción, agradecimiento, gusto, miedo, o sometimiento, todo depende del contexto donde se desarrollan; estas pueden ser aceptadas o rechazadas por el público.

Lo claro es que actualmente nos encontramos en medio de un espectáculo televisivo, una apariencia sin sentido, en la que el ciudadano es quién se ve directamente afectado por la cantidad de imágenes emitidas por los medios de comunicación y la publicidad, tanto, que su experiencia perceptiva a sido delimitada en dos posibilidades: la primera es "la experiencia perceptiva directa", aquella representada por la construcción de imágenes del mundo que nos rodea, la segunda "la experiencia perceptiva indirecta", formada por las imágenes producidas por el hombre o la máquina, (fotografía, pintura, escultura, televisión), estas imágenes adquieren mayor valor conceptual cuando son el resultado de una reflexión del mundo que nos rodea; lo contrario ocurre cuando las imágenes producidas por el hombre invaden la cotidianidad y someten al individuo, como es el caso de las grandes vallas publicitarias que conforman cada vez mas el entorno de las ciudades y el paisaje de los campos.

Vallas Publicitarias en el espacio urbano

Centro Comercial Sebastián De Belalcázar. San Juan De Pasto

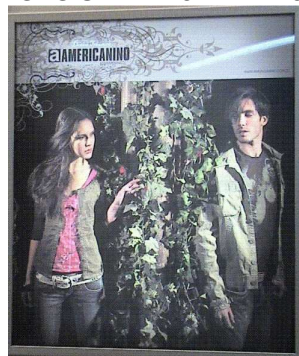


Pero nada más contaminante que el dominio que cultiva la televisión sobre el ciudadano común, donde el uso del cuerpo reina por medio de

imágenes impactantes y ejemplares, según Jesús Gonzáles “tan ejemplares que solo pueden existir como imágenes: cuerpos que no huelen y que carecen de textura, que desconocen las erosiones del tiempo”, crean una percepción, originada de los sucesos presentados y mediados por la televisión. Lo que muestra la pantalla (televisiva) no es real, es imagen, moda e imaginación, son modelos que se adoptan en su mayor parte de países como Estado Unidos y el viejo continente, las imágenes vienen de afuera y se manifiestan adentro, las personas pierden su cultura y adoptan otros conocimientos, se genera una separación, nos confundimos culturalmente, estos efectos se reflejan principalmente en sociedades urbanas y atacan directamente a las nuevas generaciones. Existe un problema de identidad, en el cual tienen mucho que ver los medios masivos de comunicación ya que se asume a la imagen proveniente de estos, como una realidad incuestionable.

En medio de este caos, se ve envuelto el efecto producido en el ciudadano por la propaganda, según Robert King Merton la propaganda genera una “creencia casi mágica en su poder”, ya que los principales grupos de poder adoptan “técnicas para la manipulación de grupos”, transmiten sus mensajes en grandes anuncios publicitarios, patrocinan numerosos programas de radio y televisión, organizan concursos, con el propósito de envolver cada vez mas al individuo, lo intimidan y realizan un reclutamiento, en ocasiones enmascarados bajo la sombra de el apoyo a causas benéficas, utilizan las necesidades sociales con la intención de aumentar su audiencia y televidentes.

FOTOGRAFIAS VALLAS EN CENTROS COMERCIALES



Los mass media se encargan de otorgar control, prestigio y legitimación, conceden una categoría a personas y empresas; en la política por ejemplo las opiniones de los diarios, revistas y televisión, generan un respeto por parte de los lectores y espectadores, los medios de comunicación “dan prestigio y realzan la autoridad de individuos y grupos”, legitiman la participación individual o colectiva en la sociedad, lo que significa que ya se “ha llegado”, requiero y además capto la atención del público, genero

admiración; pertenezco al medio y estoy en la posición de ofrecer ideologías y vender productos de consumo.

El sistema mass mediático bajo el patrocinio comercial restringe el desarrollo de una visión crítica, promueve una "obediencia inconciente", donde no existen objetivos sociales, "la presión económica, alienta el conformismo a través de la omisión de las cuestiones polémicas", no hay espacios para la discusión, son remplazados por franjas de entretenimiento que crean un impacto sobre el espectador, se basan en el gusto popular, con el objetivo de generar un número mayor de televidentes, los gustos estéticos e intelectuales son degradados y desplazados por la cantidad incesante de productos estereotipados. Existe una monopolización por parte del poder, se cierran totalmente los medios a quienes se oponen a su ideología.

El espectador se conforma con enterarse de los problemas del día, leen los diarios, escuchan la radio y ven los noticieros, confunden el hecho de estar informado con el hacer algo al respecto, lo máximo que obtienen es algunas ideas intervenidas por los medios, sobre lo que debería hacerse, el problema radica en la pasividad frente al conocimiento, aislando por completo su participación activa.