



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

VIDEOARTE...“Hacer Arte en Video o hacer un Video con Arte”

Las formas expresivas del video a través del videoarte

**SEMINARIO TALLER EXTRACURRICULAR QUE PARA OBTENER EI TITULO
DE LICENCIADA EN PERIODISMO Y COMUNICACIÓN COLECTIVA**

P R E S E N T A

LORENA MARTIN ARRIETA

ASESOR: LIC. DANIEL LARA SÁNCHEZ

JUNIO 2012



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

MAMÁ ESTA ERA UNA DEUDA PENDIENTE...
GRACIAS POR EL AMOR, EL APOYO Y LA COMPRESIÓN
QUE SIEMPRE ME DISTE... FUISTE PARA MI UN GRAN
EJEMPLO DE VIDA Y SE QUE ESTARÍAS MUY FELIZ COMPARTIENDO
CONMIGO ESTE MOMENTO TAN IMPORTANTE... TE EXTRAÑO!!!



A MI ADORADA HIJA, PORQUE HA SIDO LA LUZ QUE GUÍA MI CAMINO Y MI
MAYOR MOTIVO PARA CRECER Y SUPERARME EN TODO MOMENTO...
...GRACIAS POR EXISTIR.



A MARCO QUIÉN TUVO UN ESPECIAL INTERÉS POR APOYARME DE TODAS LAS
FORMAS POSIBLES PARA REALIZAR ESTE PROYECTO...
... GRACIAS POR CREER EN MI A PESAR DE TODOS LOS INCONVENIENTES



A MIS HERMANAS PORQUE ESTOY SEGURA QUE COMPARTEN CONMIGO ESTE LOGRO
TAN ESPECIAL Y TAN ANUNCIADO PERO POR FIN TERMINADO... GRACIAS POR SU
CARIÑO



UN AGRADECIMIENTO ESPECIAL A MI ASESOR DANIEL LARA POR SUS CONSEJOS Y
SU GRAN AYUDA... GRACIAS POR DARMER LA OPORTUNIDAD DE APRENDER Y
CONOCER UN POCO DE LO MUCHO QUE TU SABES.



A MIS MAESTROS DEL SEMINARIO ENRIQUE, HÉCTOR Y EN ESPECIAL A FERNANDO
POR SU PASIENCIA, SU COMPRESIÓN E INSISTENCIA... GRACIAS POR
PERMITIRME LLEGAR A ESTE MOMENTO, SIN SUS ENSEÑANZAS Y SU AYUDA NO LO
HUBIERA LOGRADO



OSCAR GRACIAS POR TU AMISTAD, TU APOYO Y LA CERTEZA DE QUE SIEMPRE
CUENTO CONTIGO



A TODOS MIS AMIGOS Y AMIGAS, COMPAÑEROS Y FAMILIA, QUIENES DE ALGUNA
MANERA EN DIFERENTES TIEMPOS Y ESPACIOS FUERON PARTICIPES DE ESTE
OBJETIVO TAN ESPECIAL EN MI VIDA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN ¡Error! Marcador no definido.

CAPÍTULO I

CULTURA Y COMUNICACIÓN	1
1.1 FUNDAMENTOS DE CULTURA	1
1.2 CULTURA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....	8
1.3 EL VIDEO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN.....	15
1.4 EXPRESIONES DEL VIDEOARTE	18
1.4.1 Aproximaciones a conceptos de arte.....	18
1.4.2 La narrativa en el arte.....	22
1.4.3 El Lenguaje del Videoarte.....	24

CAPÍTULO 2

DESARROLLO DEL VIDEOARTE	30
2.1 ANTECEDENTES DEL VIDEOARTE	30
2.2 NACIMIENTO Y DESARROLLO DEL VIDEOARTE EN MÉXICO	40
2.3 LAS INSTITUCIONES Y EL VIDEOARTE EN MÉXICO.....	49
2.3.1 Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA).....	50
2.3.2 Museo de Arte Carrillo Gil	65
2.3.3 Universidad Nacional Autónoma México (UNAM).....	65
2.3.4 Laboratorio Arte Alameda	66
2.4 LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SU INFLUENCIA EN EL VIDEOARTE.....	67
2.5 SITUACIÓN ACTUAL DEL VIDEOARTE EN MÉXICO	71

CAPÍTULO 3

ESTRUCTURA EXPRESIVA DEL VIDEOARTE	75
3.1 IMPORTANCIA DE LA METODOLOGÍA CUALITATIVA.....	76
3.2 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN SOCIAL.....	80
3.3 TÉCNICA DE LA ENTREVISTA CUALITATIVA.....	81
3.3.1 Entrevista Enfocada: Videoasta Amaranta Sánchez	84
3.3.2 Aplicación de la Entrevista	85
3.4 ANÁLISIS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL	91
3.4.1 Técnica para el Análisis del Lenguaje Audiovisual.....	92
3.4.2 Resultados del Diseño de Análisis*	94
3.5 GRUPOS DE DISCUSIÓN	98
3.5.1 Desarrollo de la técnica Grupo de Discusión	102

3.5.2 Resultados del instrumento de Análisis en los Grupos de Discusión*	103
--	-----

CAPÍTULO 4

ESCRIBIR CON LA IMAGEN...“CREMA DE NOCHE’	114
4.1 RESULTADOS.....	114
4.1.1 Personaje	115
4.1.2 Símbolos (crema y rastrillo).....	115
4.1.3 Color e Iluminación	116
4.1.4 Música y Sonido.....	117
4.1.5 Tomas y Efectos especiales.....	118
4.2 INTERPRETACIÓN CONCLUSIVA	121
4.2.1 Referencia Intencional	121
4.2.2 Referencia Estructural.....	122
4.2.3 Referencia Valorativa.....	122
4.2.4 Interpretación.....	123
CONCLUSIONES	127
BIBLIOGRAFÍA	131
ANEXOS	137

INTRODUCCIÓN

A partir de sus antecedentes en el video experimental, el videoarte se constituye en la actualidad como una alternativa de expresión que conjunta el arte y el video, siendo en ocasiones considerado una pieza de arte en sí mismo.

Ante la necesidad de comunicarse, los artistas plásticos y todos aquellos profesionales y experimentadores de la expresión del arte, buscan que el video sea un medio directo, concreto y efectivo para transmitir la esencia de un mensaje. La suma del arte, el medio y el mensaje, se funden e incluso hasta se confunden para originar un nuevo producto, a veces colateral a la obra de arte o al mensaje inicial del autor.

El videoarte surge en el mundo en las décadas setenta y ochenta, el cual fue impulsado por un grupo de videastas e instituciones capaces de solventar el alto costo del equipo y su realización. Posteriormente este hecho cambió ante la reducción de costos y la posibilidad de adquirir o rentar un equipo portátil o de producción para realizar sus creaciones.

Con el paso del tiempo, el videoarte fue ganando espacios entre académicos, intelectuales, cineastas, artistas, diseñadores gráficos y público diverso con múltiples propuestas para conjuntar el video y el arte.

Quizá por la importancia de trascender en el tiempo y el espacio, el videoarte ha permitido a su creador que su trabajo quede grabado en memorias electrónicas, teniendo la facilidad de acumular archivos y dejar un legado para el conocimiento del mensaje.

A través de su desarrollo, el videoarte ha incorporado elementos que definen su estructura, significado, mensaje y propósito, incluso está orientado a aquellos que lo utilizan como medio de comunicación y a quienes gustan de su propuesta. En México, el videoarte comienza su historia a partir de los años setenta, siendo Pola Weiss una de sus primeros exponentes. Hasta la fecha es posible observar

un gran número de artistas utilizando al videoarte como una forma de expresión del arte escénico, pictórico, escultural y todo aquel arte gráfico que utiliza la imagen y sonido para expresarse.

Los cambios tecnológicos, desde los noventa, incrementaron las posibilidades de producción, hecho que ocasionó un “boom” de realizadores de videoarte. Igualmente, ello motivó la creación de festivales llamados bienales de video, mismos que buscaban calificar, reconocer, agrupar, clasificar y premiar a los mejores videos con base en parámetros que ni los mismos jueces podían definir.

A partir del desarrollo de la digitalización, así como de las nuevas tecnologías, el videoarte ha tomado un segundo aire. La facilidad de producir éste y cualquier otro tipo de video, sin tener que comprar o rentar salas de edición o equipos de producción, hace que fácilmente sea utilizada esta herramienta para seguir produciendo videoarte.

El criterio de calificación del videoarte aún se debate entre la valoración artística del producto y la utilización de recursos técnicos, hecho subjetivo que debe estudiarse de manera que se encuentre presente la unificación de elementos sobre los cuales los autores, críticos y jueces tengan certeza.

Dicha falta de unificación de criterios para entender el videoarte, aunada a su limitada difusión en públicos masivos, ha creado en el tiempo y espacio ciertas lagunas que deben resolverse mediante el estudio formal del tema.

En su conjunto, el videoarte ha generado siempre una serie de discusiones y opiniones diversas acerca de cómo entender el género, apreciarlo, interpretarlo y realizarlo.

Aunado a ello, el desarrollo e incorporación de la tecnología en el video han incrementado una serie de posibilidades, funciones y aplicaciones nunca antes

imaginadas, lo que también debe incorporarse al estudio formal y sistemático del videoarte en México y en el mundo.

Ante ello, cabe preguntarse: ¿Cómo se entiende una expresión artística a través de un video? ¿Cómo expresar el arte a través de un video?, es por ello que se hace interesante conocer las formas de expresión y de comunicación que tiene el videoarte y cómo es interpretado.

Para responder a lo anterior, el objetivo general de la presente investigación se refiere a estudiar las formas simbólicas del videoarte. Paralelo a dicho objetivo, se estableció un estudio con base en la metodología cualitativa, utilizando una técnica para el análisis del mensaje de un videoarte, complementándola con la técnica de los grupos de discusión, a fin de delinear algunos criterios de valoración de dicho instrumento de expresión artística.

En este sentido, la presente investigación tiene como hilo conductor las relaciones entre el videoarte y las formas de expresión de un mensaje artístico-cultural.

Para el caso, nuestra propuesta se basa en la siguiente hipótesis: Si se analiza el lenguaje audiovisual del video “Crema de Noche” de Amaranta Sánchez, y la interpretación de un grupo de receptores sobre el mismo, entonces podremos conocer las implicaciones expresivas y creativas del mensaje y así entender la importancia comunicativa del videoarte en México.

Derivado de este planteamiento se ha desarrollado el presente trabajo a efecto que el lector cuente con los elementos que le permitan dar seguimiento tanto al análisis e interpretación sobre el video y las implicaciones expresivas y creativas que conlleva el mensaje. Es por ello, que quien tenga en sus manos este trabajo, encontrará una estructura que le permita comprender el proceso de interpretación de las formas simbólicas del videoarte, lo que da como resultado la división de cuatro capítulos de este estudio.

En el primer capítulo se presenta la relación entre el concepto de cultura y la comunicación. Se habla aquí de los fundamentos de la cultura y la estructura comunicativa en los medios, particularmente en el video, así como algunas aproximaciones al concepto de arte y su relación con el videoarte.

El desarrollo del videoarte en México, sus antecedentes, su narrativa, la digitalización y su influencia en el video, así como, el papel de CONACULTA y otras instituciones involucradas, amén de la situación actual del videoarte en el país, se presenta en el segundo capítulo de esta investigación.

En el capítulo tres, se establece la metodología cualitativa para el estudio del concepto y las formas simbólicas, sobre la problematización y el objetivo de investigación. Es aquí donde presentamos los puntos que a nuestro parecer son los más representativos en relación al trabajo de entrevista cualitativa, al tiempo en que se realiza la técnica del análisis del lenguaje y el grupo de discusión que participó en el ejercicio de interpretación durante la presente investigación, para obtener resultados que nos permitan entender las formas expresivas del videoarte.

Finalmente, en el cuarto capítulo se muestran la interpretación de estos análisis efectuados al videoarte "Crema de Noche" de la realizadora mexicana Amaranta Sánchez. En él se incluyen los elementos obtenidos a partir de la aplicación metodológica, con el cual demostramos en qué consisten las formas expresivas del videoarte y cómo se manifiestan.

De esta manera pensamos que será más fácil manejar los mensajes que este tipo de videos involucra en su muy particular manera de producir y comunicarse. Lo anterior en razón de que este tipo de productos comunicativos son una manifestación real de posturas plásticas ante la realidad y el contexto social.

No omitimos señalar que el lector encontrará elementos que le permitan comprender y analizar de mejor manera este tipo de documentos, sino que además tiene a su alcance, herramientas de comunicación que hacen posible la organización y tratamiento de temas relacionados con los medios audiovisuales en general.

Finalmente, deseo aprovechar para agradecer la oportunidad que me brindaron tanto la creadora del videoarte motivo de la presente investigación, Amaranta Sánchez, así como a Omar Sánchez, el Subdirector del área multimedia del CENART, para la realización de este trabajo. En ambos casos sus aportes fueron de suma importancia.

CAPÍTULOS

CAPÍTULO I

CULTURA Y COMUNICACIÓN

La cultura es un término que ha venido transformándose conforme han evolucionado las concepciones e ideologías del hombre. En ella se encierra un sin número de características grupales, colectivas e individuales complejas que se ordenan y se distinguen. Aunado a la comunicación, la cultura representa una forma única de transmisión de mensajes a través de generaciones, lo que le hace estar continuamente en pleno movimiento.

Como una forma de comunicación y de expresión cultural, el videoarte es una forma alternativa de expresión, creación y dirección de ideas, que además representa la conjunción de técnica y sensibilidad. Es también lo que le permite insertarse en el amplio contexto de la cultura.

Para entender dichos elementos este capítulo pretende mostrar desde los conceptos elementales de cultura, comunicación, arte y video hasta considerar al videoarte como un medio de comunicación actual y necesaria, ya que sus manifestaciones creativas reflejan en parte un aporte cultural a la sociedad.

1.1 FUNDAMENTOS DE CULTURA

Parafraseado a Thompson señala que *La concepción clásica* de la cultura en los siglos XVIII y principios del XIX, prevalece entre los escritos históricos y filosóficos donde filósofos e historiadores alemanes se acercaron al término de cultura como un proceso general del desarrollo intelectual o espiritual, donde se reflejan los orígenes y la idea de labranza o cultivo como base del crecimiento, en tanto que la cultura y lo cultivado, eran a menudo equiparados con civilizado y civilización.

“La cultura es el proceso de desarrollar y ennoblecer las facultades humanas, proceso que se facilita por asimilación de obras eruditas y artísticas relacionadas con el carácter progresista de la era moderna”¹

Según Thompson, esta concepción “privilegia ciertas obras y ciertos valores sobre otros y las considera como los medios por los cuales pueden cultivarse los individuos”²

Así, entendemos que la cultura ha venido cambiando conforme se ha transformado la sociedad. Desde los indígenas y primeros pobladores de una región, hasta la llegada de los conquistadores y colonizadores, han sucedido diversos fenómenos sociales mezclando distintas culturas, aunque para entonces no se pensaba ni se preocupaban por el concepto de cultura.

Para fines del siglo XIX la concepción clásica de la cultura da pie a varias concepciones antropológicas debido a que “ el estudio de la cultura trataba ahora menos del ennoblecimiento de la mente y el espíritu en el corazón de Europa, y se interesaba más por descifrar las costumbres, prácticas y creencias de aquellas sociedades”³. Autores como Tylor (1871), buscaron desarrollar una ciencia de la cultura basada en las formas interrelacionadas del conocimiento, “las creencias, el arte, la moral, la ley, las costumbres, los hábitos y habilidades adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad.”⁴ Este enfoque antropológico dio como resultado una *concepción amplia y descriptiva* de cultura que englobaba los valores, prácticas y creencias de un pueblo.

La cultura -como señala Tylor- se puede considerar como el conjunto interrelacionado de creencias, costumbres, leyes, formas de conocimiento y arte, etcétera, que adquieren los individuos como miembros de una sociedad

¹Thompson, John B. Ideología y Cultura Moderna., Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Xochimilco, México, 1998 Pag.189

²Thompson, John B. op.cit. 1998 Pag.189

³Thompson, John B. Op. cit. 1998. Pag.190

⁴Thompson, John B. Op. cit. 1998. Pag.191

particular y que se pueden estudiar de manera científica...todas ellas conforman una totalidad compleja que es característica de una sociedad y se distingue de otras que existen en tiempos y lugares diferentes”⁵

Por ello, este uso del término se encuentra diseminado en el lenguaje cotidiano y en la literatura de las ciencias sociales, donde la cultura es analizada en tanto sistema de valores, prácticas y creencias, características que se complementan ante el reconocimiento de un sistema económico o un sistema político.

En paralelo, los términos análogos en la literatura antropológica, señalan a la cultura desde una *concepción simbólica*; antropólogos como White y Geertz han ligado el estudio de la cultura al análisis de los símbolos y las acciones simbólicas. En particular Geertz, nos dice Thompson, describe su concepto de cultura mas como “semiótico que como simbólico... el interés fundamental de Geertz, recae en cuestiones del significado, el simbolismo y la interpretación”...“La cultura es una jerarquía estratificada de estructuras significativas; consiste en acciones, símbolos y signos... ..señala que la cultura es un sistema entrelazado de señales construibles” (Geertz, 1973: 10.14).⁶

La representación de una danza ritual, los escritos de un artículo o de un libro, la creación de una pintura o una partitura son en este sentido actividades culturales; son acciones significativas que producen objetos significativos y enunciados que requieren una interpretación. Sin embargo, es importante recordar que las actividades culturales están situadas en contextos socio-históricos específicos y estructurados de cierta manera.

Es por ello que el análisis cultural es el análisis no sólo de las acciones, objetos y enunciados significativos sino también de las relaciones de poder en las que éstos se ubican, nos dice Thompson. Este aspecto fundamental constituye la base de lo que puede designarse como *la concepción estructural de la cultura*.

⁵Thompson, John B. Op.cit.1998.Pag.191

⁶Thompson, John B. op.cit.1998. Pág.196

Como una primera caracterización de esta concepción se define al análisis cultural como el estudio de las formas simbólicas -es decir, de las “acciones, objetos y enunciados significativos de varios tipos- en relación con contextos y procesos, socialmente estructurados e históricamente específicos en los que, se producen, transmiten y reciben estas formas simbólicas.”⁷

De aquí se desprende que los fenómenos culturales pueden apreciarse como formas simbólicas en contextos estructurados. El análisis cultural puede considerarse entonces, como el estudio de la construcción significativa y la estructuración social de las formas simbólicas.

Thompson plantea que sería importante proponer “una investigación más precisa en lo concerniente a las relaciones existentes entre los códigos, las reglas o las convenciones que intervienen en las formas simbólicas para considerar nuevos parámetros para estudios sobre la codificación y la decodificación para transmitir significados y valores.”⁸

Esto es debido a que las formas simbólicas son constantemente valoradas, evaluadas, aprobadas y refutadas por los individuos que las producen y las reciben.

Estas formas simbólicamente estructuradas se establecen de diferentes maneras de acuerdo a las relaciones de poder y a las instituciones que las producen, transmiten y reciben, es así que los individuos interpretan estas formas de acuerdo al contexto las cuales varían de una forma a otra.

Por tanto es preciso identificar en esta investigación si el videoarte definido como una forma simbólica y determinada en un contexto socialmente estructurado es valorado, evaluado, aceptado o rechazado por las personas que las producen o las reciben y establecer así, este producto comunicativo como un producto cultural capaz de transmitir significados y valores.

⁷ Thompson, John B. op.cit. pág. 203

⁸ Thompson, John B. op.cit. pág. 45-47

En este sentido es importante definir primero las características de las diferentes formas simbólicas.

En lo que se refiere al **aspecto intencional**, según Thompson, entendemos a las formas simbólicas como expresiones de un sujeto que se dirige a uno o varios sujetos, o sea, que se producen y se construyen con ciertos propósitos y objetivos buscando expresar lo que le interesa o con ciertos propósitos que no siempre pueden ser claros o sencillos de entender, por lo que el significado o el sentido de una forma simbólica podría ser más compleja y diferente al significado que en un principio propuso la persona que la construyó o la produjo.

En cuanto a su **aspecto estructural**, las formas simbólicas son construcciones que presentan una estructura articulada al componerse de elementos que guardan entre sí determinadas relaciones que pueden analizarse, distinguiendo entre la estructura de una forma simbólica y el sistema que es representado en formas simbólicas particulares, lo que lleva a analizar los elementos específicos y sus interrelaciones para identificar las formas en cuestión.

El aspecto referencial de las formas simbólicas alude a que son construcciones que típicamente habrán de representar algo. En una aplicación dada, una forma puede referirse a objetos, individuos o situaciones específicas, pero a la vez cambiantes

Otro es el **aspecto convencional** que se relaciona con la forma en que se producen, construyen o emplean esas formas simbólicas, además de cómo es la interpretación por parte de las personas que las reciben, esto es, “el proceso en que los sujetos producen e interpretan las formas de acuerdo a sus reglas, valores o códigos convencionales que ya se encuentran implícitos en el conocimiento empleado a través de su vida”.⁹

En lo que se refiere al aspecto contextual de las formas simbólicas se refiere a que estas se insertan siempre en contextos y procesos socio-

⁹Farías Jiménez Ma. Guadalupe. *Radio arte... ¡Un Arte! con mucho ruido*. Tesis FES Acatlán. México 2009 p.204

históricos cambiantes, en los que los individuos generan nuevos códigos para prácticas culturales específicas.

Ubicando estos aspectos nos acercamos a la cultura en el entendido de que ésta posee una eficacia integradora y unificante “La cultura, en sus distintos grados, unifica una mayor o menor cantidad de individuos en estratos numerosos, en contacto más o menos expresivo, que se comprenden en diversos grados, etcétera”¹⁰

Así, en la cultura o en la lucha cultural, se determina la identidad colectiva de los actores históricos-sociales. Una lucha en donde las ideologías organizan a las masas humanas, forman el terreno dentro del cual se mueven los hombres, adquieren conciencia de su posición, luchan, etcétera.

Es así que para Gramsci la cultura se homologa a la ideología, entendida en su acepción más extensa, como concepción del mundo, interiorizada colectivamente como la religión o la fe; es decir, como norma práctica o premisa teórica implícita de toda actividad social.

“La cultura es memoria de lo que hemos sido, igualmente constituye el registro imaginario y sedimentado de lo que alguna vez pudimos ser y hacer. Es, en perspectiva, lo que da espesor al presente y factibilidad al porvenir. Asimismo, la cultura es lo que nos permite definir nuestra situación dentro de la vida social y colectiva.”¹¹

Con o sin concepto, lo que antes y ahora es un fenómeno social en constante evolución, clasificación, análisis y debate en el campo de las ciencias sociales, constituye un factor determinante en el comportamiento de los individuos, en su identificación como grupo, en su categorización, en su distinción, en su unificación, en la definición del mundo e incluso en una forma de predecir su futuro.

¹⁰ Citado en Gilberto Giménez Montiel. Teoría y análisis de la cultura, Colección Intersecciones, Conaculta, México, 2005. Obras de Antonio Gramsci Vol.3, Juan Pablos Editor, México, 1975, pág. 34

¹¹ González, Jorge A. Ensayos sobre realidades plurales, 1ª Edición, CNCA, México. 1994. pág. 5

La cultura es así un modo de organizar el movimiento constante de la vida concreta, mundana, cotidiana y de la experiencia. Mediante ella se ordena y estructura el presente y el futuro de las relaciones sociales en una realidad subjetiva.

Como forma o estilo de vida, la cultura “implica el conjunto de acciones y representaciones que orientan y regularizan el uso de la tecnología para la organización de la vida social y del pensamiento grupal. Todo grupo, además de practicar su cultura, también tiene la capacidad de interpretarla y de expresarla como mito, ideología, religión o filosofía.”¹²

Más allá del debate sobre lo que se ha dicho y se dirá sobre lo que es cultura, existen ciertos elementos que comúnmente están presentes cuando se busca caracterizar a la cultura, éstos son:

- “Es una propiedad de toda sociedad concreta e histórica.
- No es una entidad flotante dentro de las superestructuras sociales que sólo permanezca y se mueva acorde con los movimientos de la infraestructura económica.
- Tiene materialidad y soportes sociales objetivos. La división social del trabajo la ha circunscrito a los distintos procesos de construcción, codificación e interpretación social.
- Es una dimensión integral de todas las prácticas y relaciones de la sociedad. No se puede ser socialmente y no significar.
- Es un universo de todos los signos socialmente construidos. Es un instrumento de primer orden para accionar sobre la composición y organización de la vida y del mundo social.”¹³

¹² Giménez, Gilberto.” La investigación cultural en México: una aproximación”. En Revista de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. N°. 15. México. 1999. pág. 56-57

¹³. Citado por González, Jorge A. Alberto op.cit pág. 59. M.Cirese. Segnicità, fabbrilità, precreazione, Roma, CISU, 1984

1.2 CULTURA Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Las formas culturales en las sociedades modernas están mediadas recientemente por los mecanismos y las instituciones de comunicación masiva. Gran parte de la información y del entretenimiento son un producto de una institución específica, que es el resultado de los mecanismos y criterios característicos de estas instituciones.

En este caso podemos citar a Martín Barbero cuando dice “que la institucionalidad es una mediación de intereses y poderes contrapuestos que ha afectado, y sigue afectando, especialmente la regulación de discursos”¹⁴

Estos mecanismos y criterios operan como filtros para la selección, producción y difusión de los productos comunicativos; éstos contribuyen a establecer lo que podría describirse como la producción selectiva de formas culturales.

Cuando se elaboran productos para los medios, las instituciones toman las formas de cultura y comunicación cotidianas y las incorporan como productos en los medios reproduciendo así, las formas culturales de la vida cotidiana. Tanto la selectividad como la creatividad implican una extracción selectiva de los contenidos de las formas culturales y de la comunicación cotidiana, como una extensión creativa de estas formas. Esto involucra a la producción y reproducción y a la repetición así como a su creatividad. En relación con estos aspectos las formas culturales de las sociedades modernas están mediadas por los mecanismos y las instituciones de la comunicación masiva.

Al hablar de la comunicación masiva se está presuponiendo un amplio sentido del término “comunicación”. Por lo general, éste se refiere a la transmisión de mensajes dotados de sentido. Estos mensajes se expresan a menudo, por medio del lenguaje, aunque también pueden transmitirse mediante imágenes,

¹⁴. Martín Barbero Jesús. *Oficios Cartógrafo. Travesías Latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. Ed.FCE. México 2002

gestos u otros símbolos utilizados de acuerdo con reglas o códigos compartidos.

Buena parte de la comunicación se lleva a cabo en el contexto de la interacción social cara a cara: los mensajes llegan a un individuo, o grupo de individuos, que se encuentran presentes físicamente, y cuyas respuestas proporcionan, a la persona que transmite el mensaje, una fuente de retroalimentación inmediata y continúa.

Sin embargo, para efectos de este trabajo la utilización de la imagen como transmisora de mensajes será la que nos lleve a conocer el video como medio de comunicación, ya que tiene significaciones particulares que lo identifican como una alternativa para la transmisión de la cultura y el entretenimiento, todo depende de su naturaleza y su proceso comunicativo.

De acuerdo con Thompson, es importante mencionar, que en el caso de la comunicación la naturaleza del proceso comunicativo es significativo. Por ello, existen diferencias y semejanzas importantes entre la comunicación a través de un medio como el video y la comunicación interpersonal.

En primer lugar, mientras que los mensajes que se realizan en televisión son producidos para una audiencia, los individuos que componen esa audiencia no están físicamente presentes en el lugar de la producción y transmisión o difusión del mensaje. La comunicación entonces, implica lo que podemos describir como un rompimiento entre la producción y la recepción del mensaje. De ahí que las personas involucradas en la producción, transmisión o difusión del video, no tengan a su alcance fuentes de retroalimentación inmediata y continua, como es característico en la comunicación cara a cara.

La segunda diferencia entre la comunicación masiva y el intercambio de mensajes en la vida cotidiana tiene que ver con la naturaleza de los medios que se utilizan en la comunicación masiva. A diferencia de la estructura

comunicativa que se da en la comunicación y que queda registrada no solo en textos sino también en filmes, cintas o discos, en la comunicación cotidiana se realiza el intercambio de mensajes a partir de lenguajes efímeros como el verbal. También es importante mencionar que aún y cuando los lenguajes escritos y visuales existen, su permanencia es constante pero de manera temporal y no permanente.

La grabación de mensajes en los diferentes medios de la comunicación masiva les asigna también una permanencia que va más allá del momento del registro mismo. Los mensajes se almacenan permanentemente; adquieren, por ende, una temporalidad distinta de aquella que es típica de los enunciados en la interacción cara a cara: se extienden en el tiempo, adquieren una duración temporal e histórica y por lo tanto, se convierten en parte de la historia y pertenecen al pasado, al presente, constituyéndose como uno de los medios a través de los cuales se puede comprender la situación actual y anterior en el desarrollo del tiempo.

Los mensajes que se transmiten por los medios masivos son parte del tejido social que con base en la tradición y costumbres, forman necesariamente la cultura de la sociedad actual.

La tercera característica es que los mensajes de la comunicación masiva generalmente, se convierten en mercancías, es decir, se constituyen como objetos intercambiados en un mercado.

Se puede considerar que la comunicación adquiere un estatus social formado a partir de los símbolos y su transmisión y almacenamiento. Los mensajes de los medios adquieren el carácter de mercancía ya que se venden o se utilizan para facilitar su intercambio mercantil, de ahí que muchos de los productos del video impliquen un contenido específico con objeto de ser adquiridos por distintas personas, empresas o instituciones.

Finalmente, existe también la característica distintiva que tienen los mensajes producidos en televisión y que tiene que ver con su disponibilidad; es decir, que

los mensajes se encuentran disponibles para una audiencia más extensa a diferencia de los que se producen en la comunicación interpersonal.

Pero el hecho de que sean potencialmente disponibles para una audiencia extensa no significa que estén de hecho disponibles sin restricción alguna, por el contrario, su circulación está restringida y regulada de varias maneras. Esta restricción se encuentra determinada por aspectos comerciales en tanto que las organizaciones buscan el control de su difusión para asegurar una ganancia financiera.

La comunicación masiva tiene entre sus características ser una comunicación dirigida a grandes audiencias. Sin embargo, el concepto masa puede no tener una idea determinada, por lo que se hace indispensable que se conozca el tipo de personas que forman parte de los segmentos a los que se dirige el mensaje en contextos socio-históricos definidos.

A respecto Thompson nos dice que “...éstos individuos ponen atención a los mensajes de los medios en distintos grados de concentración, los interpretan activamente, les atribuyen sentido y los relacionan con otros aspectos de sus vidas. Esta constante apropiación de los mensajes de los medios es un proceso crítico y socialmente diferenciado”.¹⁵

Cabe mencionar que en el proceso de interpretación creativa, los individuos construyen activamente el sentido y la trama, aprueban o desaprueban lo que se dice y se hace, y por lo tanto, asimilan los mensajes de los medios de acuerdo a su contexto socio-histórico, transformando así, estos mensajes, en el mismo proceso de asimilación.

Sin embargo, derivado de este planteamiento, debemos entender que los medios – como el video- son recibidos por individuos que se encuentran en contextos socialmente estructurados y por lo tanto en diferentes situaciones sociales, lo cual nos permite entender que la apropiación de los mensajes varía

¹⁵ Thompson, John B. op.cit. pág. 52

de acuerdo al tipo de audiencia y por lo tanto depende de las cultura donde se desarrollan.

Al respecto podemos señalar, tal como lo menciona Galindo Cáceres en su texto de que entre los papeles que ha ocupado este tipo de comunicación están:

- Los sistemas nacionales e internacionales de información, desde lo manual hasta la presencia satelital.
- Cada vez es mayor la importancia de la estrategia de comunicación bajo parámetros de eficacia y eficiencia.
- Tanto en uso tecnológico como en las relaciones tiempo espaciales, la comunicación facilita el orden y el control.

Derivado de lo anterior, podemos mencionar que “a través de la comunicación es posible la reflexión, al poner en contacto y en unidad lo diferente, lo distinto, lo contradictorio, lo desigual, lo opuesto, lo conflictivo, a la vez que también une lo separado, articula lo repugnante, es el brazo derecho del poder, puede crear armonía y apariencia, donde bajo el espejismo de la comunicación es posible que el diálogo congregue a todos bajo un mismo símbolo y dirección.”¹⁶

Es claro que la facilidad con que los hombres pueden ejercer su derecho a la información y a la comunicación en una sociedad rural, poco compleja y desarrollada, en donde el tipo de información demandada es muy simple, no requiere de la utilización de intermediarios.

Por otra parte, “es evidente que el surgimiento de los modernos medios de comunicación que hacen posible extender a mayor número en menor tiempo mayor cantidad de mensajes, plantea problemas más complejos que el simple intercambio interpersonal.”¹⁷

¹⁶ Galindo Cáceres, Luis. “Investigación Social y Comunicación”. En *Revista Signo y Pensamiento*. No. 9. Colombia. 1986. p. 82

¹⁷ González Robles, Isabel. *El Derecho a la Información y las relaciones informativas*. México. Promesa. 1979.

Así, las estructuras sociales se diversifican y cuando la demanda de información rebasa el simple entorno natural, las posibilidades de expresarla adquieren mayor dificultad. Por ello, el estudio de los medios de comunicación es necesario para entender cómo es posible hacer llegar a la sociedad la información que requiere para su desarrollo.

Concretamente, los medios son un servicio a la sociedad que permite la realización de una función que cada hombre por sí solo no podría desarrollar. Así, también es un servicio que los particulares pueden realizar con mayor independencia que el Estado.

Si la actividad de comunicar se dejara solamente al Estado o solamente a los particulares, la información quedaría a merced de intereses propios, donde se desvirtuaría la verdad y se presentaría con altos grados de manipulación, ajenos al servicio real de la información objetiva con el fin de contribuir a la sociedad informada.

Por ello, los medios y su tarea de difundir, son producto de una idea inicial que concibe una empresa de información basada en una filosofía propia que es realizada en la práctica por los periodistas. Por otra parte, la labor del comunicador, está a expensas de que el público lector acepte o rechace los mensajes que se le envían, pudiendo a la vez utilizar estos mismos medios para difundir sus propias informaciones.

De esta forma, los medios son fruto de una mayor especialización del conocimiento, un catalizador del movimiento que además de provocar el desarrollo de la ciencia es una de las causas de la desaparición de la sociedad feudal y junto con otros fenómenos intelectuales y económicos contribuye al fortalecimiento de las naciones.

A través de los medios, impresos o electrónicos, se concreta una realización periódica de un producto informativo elaborado mediante la participación voluntaria, consciente e intelectual de los comunicadores en una labor que lleva un gran contenido de creatividad.

“La comunicación es una expresión sinónima de comunicación de masas. Lo propio y más específico de la comunicación de masas es la difusión de informaciones, desde un emisor activo a una gran masa de población que actúa como receptor pasivo”.¹⁸ Ésta tiene su origen dado el incremento en la tecnología electrónica en los medios.

De esta manera, la comunicación es un tipo de relación humana que depende de la utilización los medios técnicos tales como la prensa, la radio, el cine, la televisión, los discos, los casetes, los audiovisuales, Internet, entre otros instrumentos, que permiten difundir información.

“Existe comunicación de masas cuando el emisor es sólo uno, su canal de transmisión es tecnológicamente complejo y el receptor es una masa diferenciada por la lengua, la cultura y la categoría social.”¹⁹

Esta necesidad de manejar la información pública, dio lugar a la creación de estructuras administrativas dedicadas a transmitir a la comunidad el enfoque de los gobernantes acerca de sus actividades de gobierno.

En la actualidad, dichas estructuras administrativas son lo que se les conoce como áreas de Comunicación Social, particularmente, en el gobierno mexicano dichas direcciones y sus actividades están vinculadas con lo que se denomina ‘propaganda’.

La propaganda, se entiende como el arte de hablar y penetrar la conciencia de los individuos o conglomerados sociales que no pueden o no quieren expresarse. Así también, “es considerada un signo característico de la sociedad de consumo y un medio para vencer a la competencia.”²⁰

Con todo ello, en la comunicación como tal debe haber retroalimentación del receptor hacia el emisor. Para que realmente sea comunicación de información en sus versiones de idea, hecho u opinión, ésta debe estar en función de los

¹⁸ Claudín, Víctor y Héctor Anabitarte. *Diccionario General de la Comunicación*. Barcelona. Mitre. 1986.

¹⁹ Blake, Reed H. y Edwin O Haroldsen. *Taxonomía de conceptos de la comunicación*. México. Nuevomar. 1977.

²⁰ González A. Carlos. *Principios Básicos de Comunicación*. México. Trillas. 1995

intereses de la sociedad, no en los intereses particulares del emisor, llámese gobierno o empresa informativa.

1.3 EL VIDEO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN

Al hablar del video como medio de comunicación es importante dejar en claro que éste es resultado de un proceso largo que ha tenido su origen fundamentalmente en el medio televisivo y la cinematografía. Mencionamos lo anterior en virtud de que el video toma como base el lenguaje del cine y la televisión, y la diferencia más relevante la encontramos en la tecnología y en su estructura comunicativa.

También podemos mencionar al respecto que el cine y la televisión han aportado consciente o inconscientemente elementos que permiten determinar la utilidad específica del video como herramienta de imagen que incluye necesariamente códigos que utilizan no solamente el aspecto de imagen en movimiento, sino a la vez establecen una estructura narrativa con base en la utilización del audio y los efectos especiales.

Desde esta perspectiva podemos inferir que el video establece y desarrolla códigos que le permiten construir mensajes en relación a los temas que van surgiendo durante su realización.

Comenzaremos por definir el origen del video desde su aspecto etimológico y posteriormente las técnicas y procedimientos que utiliza en su realización.

“La palabra video viene del latín a la primera persona del singular del presente indicativo del verbo *videre*, que etimológicamente significa ‘yo veo’.²¹

Partiendo de este término se puede entender que el video es la posibilidad de ver y aprehender de la realidad, de que una persona exprese a través de él su manera de ver e interpretar el mundo.

²¹ Ferre, Joan; Prats y Antonio R. Bartolomé. El Video. Enseñar video. Enseñar con el video. Gustavo Gilli, Barcelona, 1991

El video es un medio de comunicación que no solo consiste en mostrar imágenes sin sentido sino que pretende precisamente por todo su carácter simbólico mantener una significación, un mensaje definido.

A partir de una visión personal el video basa su relación comunicativa en una necesidad personal de expresión que puede ser recibida en forma masiva y gracias a la tecnología de manera mundial, es el caso ahora del Youtube.

“El video es un medio basado en el registro magnético de sonidos e imágenes en movimiento, con capacidad de asimilar las formas más distintas de expresión y comunicación”²²

Siendo este medio heredero de los instrumentos técnicos utilizados por la televisión y la videocinta, el video se ha logrado mantener y desarrollar como un medio de comunicación independiente debido a la acelerada evolución tecnológica que le ha permitido ser utilizada, actualmente, por cualquier persona interesada en registrar con su cámara todo tipo de acontecimientos y realidades.

Sin embargo, el video es entendido y conceptualizado de muchas maneras sobre todo por conceptos técnicos y de uso cotidiano, y pocas veces se le ha comprendido como un medio fuertemente expresivo “ un nuevo género expresivo contemporáneo que utiliza al monitor como soporte de un mensaje y a la captura del espacio- tiempo como parte esencial de su lenguaje”²³

Al utilizar el video como medio expresivo, es necesario tomar en cuenta no sólo todas las características de la imagen(los encuadres, las tomas, la iluminación, el color, las texturas, los efectos visuales); y del audio(la música y los efectos de sonido) para lograr una atmosfera en espacio-tiempo. El video como tal tiene su propia continuidad y ritmo expresivo.

Sino también los diferentes discursos que se manifiestan a través de su creador o creadores.

²² Pérez Dávila Beatriz. De la intuición a la riqueza expresiva del video. Tesis FES Acatlán. México 2006 p.55

²³ Ávila Jiménez Emilio. El Video en México. SEP. CETE Ed. Multimedios. México 1995 p. 21

“Todo video transmite en primer término determinado discurso ideológico cargado de la concepción del mundo y de la vida de su creador, llevando su expresión a interrelacionarse con cada individuo, es entonces un medio de comunicación, porque propone, informa, el objetivo es que llegue a alguien, por lo tanto el video posee su propio lenguaje. Un lenguaje total que se dirige a la personalidad, sensibilidad y a la razón humana”²⁴

Por lo tanto podemos decir que el video en la actualidad tiene una importancia tal que permite a los medios de comunicación obtener beneficios no solo desde el punto de vista creativo sino de tipo económico y social.

Investigadores, productores y realizadores coinciden en que, desde la aparición tecnológica del videotape, se transformaron los métodos, técnicas y lenguajes, tanto de la televisión como del cine.

Aunado a lo anterior, los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como las estrategias de capacitación para elevar la productividad en las empresas y la eficiencia de los servicios institucionales, son ejemplos de cómo se inició el uso del video en México. Cabe señalar que a diferencia de Estados Unidos y Europa, y de países latinoamericanos como Brasil, Chile y Argentina, en México el videasta de tiempo completo ha sido una figura no-frecuente.

Híbrido y plural, el video mexicano de los años noventa incluía: productores y ex-productores de televisión comercial y cultural; pequeños empresarios de la comunicación; realizadores de video-clip industrial e independiente; estudiantes o egresados de las escuelas de comunicación; militantes de muy variadas causas – la política de izquierda, el ecologismo, el feminismo, el homosexualismo–.

Los videastas producían atendidos a sus propios y modestos recursos, algunos aprovechaban las becas y apoyos del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes y otros financiamientos; generalmente los estudiantes de cine y comunicación, se

²⁴ Pérez Dávila Beatriz. De la intuición a la riqueza expresiva del video. Tesis FES Acatlán. México 2006 p.85

han servido de la infraestructura y el material disponible en sus escuelas, para tal efecto.

Precisamente de este nacimiento de creadores emanan los que deciden utilizar el video como herramienta de creaciones de arte haciendo uso de la tecnología debido a la gran posibilidad de manipular con efectos especiales tanto al audio como al video, a lo cual definieron como videoarte.

1.4 EXPRESIONES DEL VIDEOARTE

1.4.1 Aproximaciones a conceptos de arte.

Es necesario que para comprender mejor la relación entre arte y video, establezcamos algunos conceptos que normen nuestro criterio sobre la disciplina en particular para comprender de manera más acabada el término arte a partir del contexto social y sobre todo comunicativo.

“El término arte deriva del latín ars, que significa habilidad y hace referencia a la realización de acciones que requieren una especialización”²⁵

Las primeras manifestaciones de lo que llamamos arte están relacionadas con la magia: las pinturas rupestres, las estatuillas de dioses, etc. Pero lo que llamamos arte ha evolucionado hasta dejar de tener ese sentido mágico para pasar a tener, exclusivamente, un sentido estético. En todas las épocas ha habido una tensión entre estética y didáctica, según el concepto y la función que se tuviera del arte.

Arte es “el acto mediante el cual, valiéndose de la materia o de lo visible, imita o expresa el hombre lo material o lo invisible, y crea copiando o fantaseando. En sentido amplio, podemos denominar como Arte a toda creación u obra que exprese lo que el hombre desea exteriorizar, obedeciendo a sus propios patrones de belleza y estética”.²⁶

²⁵ [Arte.www. Wikipedia.com](http://www.wikipedia.com). La enciclopedia libre

²⁶ <http://www.arghys.com/articulos/arte-conceptos.html> **Concepto de arte.** CONCEPTOS BÁSICOS de historia del arte

Desde Grecia, Roma, la Edad Media y hasta el Renacimiento el arte significaba una destreza que se basaba en el conocimiento de unas reglas, a diferencia de lo que se aplicaba en aquel entonces en relación a los oficios.

La separación de las Bellas Artes de los oficios la provocó la situación social y económica precaria prevaleciente antes del Renacimiento. La belleza comenzó a valorarse, los artistas se creían superiores a los artesanos y la mala situación económica en el comercio y la industria les fortaleció. Se empezó a invertir en arte y mejoró el estado financiero de los artistas y aumentó sus ambiciones de separarse de los artesanos.

En un proceso similar, fue más difícil separar las Bellas Artes de las ciencias. Los artistas del Renacimiento fortalecieron las leyes que regían sus trabajos; sin embargo, no fue sino hasta el final del Renacimiento en que el arte se desligó de la ciencia.

Desde el siglo XVIII el arte se concibe como un juego, el arte por el arte, que dirían los románticos, la estética pura, y el elemento decorativo sin más complicaciones. Pero el arte también, en la medida que interpreta la realidad, sirve como espejo de la época, y como vehículo de denuncia social y de transformación humana.

En el siglo XIX el liberalismo adopta una nueva concepción de lo que es el arte, la proyección de la personalidad genial del artista y de sus sentimientos. Aparece en el arte una tercera tensión: entre la imitación fría y la expresión. El expresionismo en el arte lo encontramos en todas las épocas, pero nunca tan claramente como en el siglo XX.

“El arte es una noción abstracta, fruto del concepto del ser humano, de su obra y de la naturaleza. Depende de cómo ve la sociedad el mundo en su época, el mundo de cada época. Pero, sin embargo, es atemporal, porque el observador de la obra de arte la interpreta según su sistema de valores actual, revalorizándola cada vez. El observador de una obra de arte se convierte, así, en artista.”²⁷

²⁷ <http://www.pastranec.net/arte/epistemo/conceptoarte.htm>

Derivado de las distintas contribuciones a la definición del arte, se han agregado distintos rasgos generales, tales como que el arte produce belleza; representa o reproduce la realidad; es la creación de formas; es la expresión e intención del artista; produce la experiencia estética e impresiona.

Así también, el arte se distingue por representar cosas existentes; construir cosas que no existían; trata de cosas externas al hombre, pero expresa su visión interior; estimula la vida interior del artista, pero también la del receptor; al receptor le aporta satisfacción, emoción, provocación o producción de un choque; es una actividad humana y una actividad consciente.

Quizá uno de los elementos más representativos en el desarrollo del propio arte sea el trabajado en nuestro país, por lo que sus características nos ubican en una perspectiva que lo distingue de los demás. En este sentido, la tradición del arte mexicano se caracteriza por su pluralidad cultural y la diversidad de sus propuestas artísticas. “La plástica mexicana contemporánea es el resultado de una extraordinaria diversidad de inquietudes, tendencias y esfuerzos individuales en permanente transformación.”²⁸

“Desde mediados del siglo diecinueve y la aparición del realismo como categoría específica, las artes plásticas dejaron de ser decorativas y se transformaron en instrumentos de comprensión del mundo. Ante ello, el arte moderno se volvió esencial para la expresión cultural y política, dando una mayor atención al valor de los objetos.”²⁹

La actitud que en los años setenta fueron de rebeldía, en los años ochenta se asimiló en conductas artísticas que partían de una herencia académica y se ramificaban en múltiples tendencias en las que prevaleció “la heterogeneidad en los discursos visuales y en las que predominó el individualismo.”³⁰

²⁸ Tovar y de Teresa, Rafael. “Roberto Cortazar.” En *El Antiguo Futuro*. Praxis. México. 1996

²⁹ Debroise, Oliver. “Textos Curatoriales.” En *VII Salón de Arte Bancomer: Tendencias*. Bancomer. Museo de Arte Moderno. CONACULTA. México. 2001

³⁰ Vargas, Itzel. “Disertaciones sobre el sentido de la práctica escultórica: del geometrismo a los discursos actuales.” En *Escultura Mexicana, de la Academia a la instalación*. Instituto Nacional de Bellas Artes. México. 2000

Los años noventa y actualmente se distinguen por la aparición de "espacios alternativos", que son, los sucesores del trabajo de equipo que hicieron los grupos de los setenta, y son también los herederos de la apertura oficial, para exponer el arte experimental en los salones.

Las ideas que caracterizan estas décadas apuntan hacia que las actitudes de las generaciones más jóvenes parten de la premisa de que no hay que cuestionar la existencia de prototipos y categorías. Así mismo, la actitud crítica y contestataria de los artistas, también lleva a una mayor búsqueda de instituciones democráticas. Los artistas mexicanos en esta década no buscan la difusión para que los autentiquen desde el exterior.

Hoy en los artistas mexicanos hay dos alternativas de búsqueda, una trata de retomar los elementos básicos de nuestra cultura como son el humor, ironía, escatología, erotismo y necrofilia; y la otra transgrede, sin poder afirmar si se trata de un acto de madurez o de rebeldía juvenil.

En conjunto, la producción artística tiene un alto contenido introspectivo, abordando de manera fresca el misticismo, la identidad individual, y el cuestionamiento sobre la obligatoriedad de lo nacional; pero sin mostrar mayor interés por replantear la creación de un arte nacionalista.

En este sentido el arte hace referencia a la valoración que se hace de una obra, mientras que la estética hace referencia al aspecto general de la obra que nos permite identificarla como perteneciente a una época y un estilo concreto.

No hay, pues, un concepto de arte universal, ni un lenguaje universal del arte, cada época y cada cultura tiene el suyo e interpreta las manifestaciones artísticas desde su punto de vista y su contexto.

1.4.2 La narrativa en el arte.

Por otro lado, el análisis de la estructura narrativa, desarrollada por diversos autores, es ahora un enfoque establecido en los campos del análisis literario y textual, en el estudio del mito y en el estudio del discurso político.

No obstante ello, el planteamiento es compatible en el campo del arte y del video cuando se indica que una narración puede considerarse, de manera general, como un discurso que recuenta una serie de sucesos o una historia.

Dicha historia se compone de una constelación de personajes, de una sucesión de hechos combinados que orientan una trama. "Los personajes pueden ser reales o imaginarios, pero sus propiedades se definen en función de las relaciones que guardan entre sí."³¹

Los mecanismos narrativos que utiliza el arte buscan transformar el relato clásico en una obra provocando la identificación del espectador mediante el uso del género, el valor, la composición del tema, la estructura dramática de la obra mediante la composición del conjunto de símbolos y texturas.

El género es el mecanismo más eficaz y concreto para despertar expectativas en el espectador, a través de él, se condiciona el tono de la película, la problemática, el significado de los escenarios y sus contraposiciones.

El valor se refiere al reconocimiento que el espectador le proporcione a la obra o video por el hecho de que percibe en ella cosas de la vida real. Siendo éste una narración dramatizada,

En un mercado más abierto y competitivo, donde por naturaleza se comienza a experimentar técnicamente, el arte trabaja con bajos presupuestos, imprimiendo temas y acciones psicológicas, jugando con la luz y representando rupturas entre formatos establecidos.

La narración de arte tiene características particulares relativas a las normas de argumento y estilo. Su argumento se distingue por "no ser tan redundante, se basa

³¹ Thomsom, John B. Ideología y cultura moderna. UAM. México. 1998 pag.61

en la casualidad, contingencia, coincidencia, en los encuentros fortuitos o episódicos, en la existencia de lagunas permanentes, exposiciones demoradas y una narración menos motivada genéricamente.”³²

El argumento de la narración clásica suele moverse hacia el planteamiento definitivo de una verdad absoluta; por el contrario, la narración del arte sostiene un mensaje relativo de la verdad. Ante ello, se exige al espectador mayor nivel de interpretación bajo una mayor dosis de ambigüedad, complejidad y profundidad en determinados temas.

Los temas de arte tienen múltiples facetas, éstas pueden tratar sobre asuntos reales o imaginarios, abstractos o concretos, sobre enfoques psicológicos o corrientes sociales contemporáneas, en localizaciones naturales o artificiales, fuera de esquemas de iluminación y utilizando elementos no profesionales para conseguir un efecto particular en el espectador.

Los personajes prototipos suelen carecer de motivos u objetos claros, dejando a la imaginación los efectos de sus acciones. En esencia, el tratamiento de los personajes retrasa el movimiento argumental con posturas estáticas, miradas encubiertas, paseos sin rumbo, paisajes emotivos, objetos simbólicos, entre otros.

La narración de arte, utiliza sueños, recuerdos, alucinaciones, fantasías y otras actividades mentales subjetivas, “orienta la conducta de los personajes y objetos centrando su acción y sentimientos, lo que significa el principal material temático y la fuente de expectación, curiosidad, suspenso y sorpresa.”³³

Aunado a lo anterior, la narración de arte es considerada más subjetiva que clásica. Por esta razón, la narración en cuestión ha sido una importante fuente de experimentos para representar lo que no se dice con palabras, pero que se desea transmitir con imágenes.

³² Bordwell, David. La narración en el cine de ficción. Piados. Barcelona. 1996

³³ Bordwell, David. Op. cit.

1.4.3 El Lenguaje del Videoarte.

La función más importante del lenguaje es la comunicación, es decir, el intercambio de informaciones. Aunque este no es el único sistema de comunicación puesto que también se emplea la mímica y las posturas, pero es el lenguaje oral el que ocupa un lugar predominante y es el rasgo distintivo que diferencia al ser humano del lenguaje de los animales.

En el lenguaje es necesario tomar en cuenta el tono, la intensidad, el ritmo, efectos que desencadenan acciones en quien emite y recibe el mensaje. Desde la infancia hasta la adultez, el tema del lenguaje está presente, ya sea cuando se aprenden las primeras estructuras del lenguaje hasta que este se perfecciona o se modifica en el tiempo. En cualquier caso siempre se tiene la capacidad de incorporar o desechar formas de lenguaje, dependiendo de los propósitos que se estimen convenientes.

“La comunicación directa o el lenguaje oral es el modo de comunicación humana, que se da mediante una lengua natural (ya sea este oral o signada) y que está caracterizada por la inmediatez temporal.”³⁴

En el lenguaje oral la producción del mensaje por parte del emisor y la comprensión del mismo por parte del receptor son simultáneas y se produce mediante la relación interpersonal. Esas condiciones le dan a los mensajes una estructura discursiva especial que se contrapone a otras formas de comunicación humanas como la comunicación escrita o la comunicación no verbal.

Entre las características distintivas del lenguaje oral se encuentra la expresividad y el vocabulario. En relación a la primera, la expresión oral es espontánea y natural. Está llena de matices afectivos que dependen del tono que se emplea y de los gestos; por eso tiene gran capacidad expresiva.

³⁴ Larraga Cubero, María Jesús. Evolución del Lenguaje Oral. Proyecto Educativo. España. 2005 pag.2

En cuanto al vocabulario, el lenguaje oral utiliza una expresión sencilla y limitada, lo cual normalmente está lleno de incorrecciones como frases hechas (muletillas) y repeticiones, que en determinado caso pueden influir en la efectividad del mensaje.

Parte importante del lenguaje es la imagen ya que ésta es una manifestación significativa que imprime un estilo para comunicar. Por lo tanto podemos mencionar que la imagen se identifica como parte del proceso comunicativo que tiene que ver con el lenguaje en sus diferentes manifestaciones.

Como muestra "...La imagen es un lenguaje, y como tal está dirigido a una audiencia con el fin de transmitir un mensaje determinado. En este sentido, la imagen, como forma de diseminación de ideologías dominantes puede ser de dos tipos: sistemas ideacionales y sistemas mediacionales".³⁵

El sistema ideacional está compuesto de morfemas, sintaxis e interpretaciones o semántica. A través de ello, se logra que en la imagen se proyecte no sólo un producto y su utilidad, sino también una forma de vida, un beneficio, una forma de pensar y actuar, y un mensaje más allá de lo que se obtiene por el intercambio de bienes.

"La interpretación de la ideología es una interpretación de las formas simbólicas que busca esclarecer las interrelaciones de significado y poder, que busca demostrar cómo, en circunstancias específicas, el significado movilizado por las formas simbólicas sirve para nutrir y sostener la posesión y el ejercicio de poder."³⁶

Los medios de comunicación masiva en especial la televisión favorecen a grupos e intereses que a través de una mediación social y tecnológica logran establecer

³⁵ Lull, James, *Medios, comunicación, cultura: aproximación global*. Editorial Amorrortu. Buenos Aires, 1997. pág 23

³⁶ Thompson, John B. Óp. cit. pág. 59.

una audiencia mediática que a través de situaciones imaginadas se crea una estructura de valores reforzando así a la ideología dominante.

“Los medios interpretan y sintetizan imágenes de acuerdo con la ideología dominante influyen en alto grado en el modo en que las personas se explican los rasgos más elementales de sus sociedades”³⁷

Es tal la importancia de la idea transmitida, que en su ausencia se privilegia el control, el autoritarismo, la dictadura y la desinformación. No obstante, también a través de la idea dominante, transmitida por los medios a costa de las instituciones y las empresas, se busca lograr un impacto de beneficio para ellos.

“Como una forma de acceso a la transmisión de mensajes para una audiencia, el video constituye una forma alterna para no ocupar el aparato mediático eficiente, pero altamente costoso de la televisión y otros medios electrónicos e impresos.”³⁸

Si bien el video, por un lado y la televisión por el otro no son competencia, y la televisión como industria constituye una fuerza descomunal masiva, situación que puede aprovechar el video para enfocarse a un determinado segmento del mercado.

Los medios de comunicación modernos, sobre todo los electrónicos, organizan y promueven concepciones de tiempo y espacio que inciden sobre las conciencias. Esta fuerza puede ser utilizada para inducir comportamientos cotidianos y dirigir opiniones.

En este ambiente, el video constituye una forma de orientar a menor escala, pero finalmente de inducir también a conveniencia el tiempo y el espacio discrecionalmente.

³⁷ Lull, James. op cit..pág 25

³⁸ Aznar Almazán, Sagrario, “El video, en el límite entre el arte y la tecnología. Las videoinstalaciones.” Espacio, Tiempo y Forma, Serie VII, Historia del Arte, t. 8, España. 1995 pag. 305

El modo común de exhibir un vídeo, en una pantalla de televisión, difiere claramente del método tradicional de exhibir el cine, pero el monitor, como un objeto portador de imágenes aislado mantiene mucho de la relación del espectáculo con respecto a la audiencia.

El video no opera sobre el concepto de la fotografía animada por secuencias. Es más bien un medio de transmisión electrónica que puede presentar al mismo tiempo puntos de vista presentes o pasados, en unas formas que desarrollan e incluso trascienden el formato estático, pictórico, de la proyección de una película.

De alguna manera, el medio del vídeo permite la manipulación tanto del espacio como del tiempo. “La inclusión en el vídeo de estas dos dimensiones permite la creación de una situación (un objeto o un suceso) sintetizada por las imágenes variables que la componen en una parte o en su conjunto. En este sentido, las videoinstalaciones juegan con el tiempo retardado”.³⁹

En el caso concreto del videoarte, el vídeo define en estas experiencias el tiempo, un tiempo que abandona la progresión lineal del cine habitual para interesarse en una progresión circular, sin principio ni fin, acentuando la conexión entre tiempo, visión y comportamiento.

El videoarte, al plantear la descentralización de la obra creativa y al exigir el receptor un comportamiento en muchos casos lejano de la actitud contemplativa fomentada por las artes plásticas tradicionales, no sólo inciden en el desplazamiento de estos conceptos, sino que, además, subrayan su carácter cuestionador por medio de una apuesta hacia un arte más multi-sensorial, dirigido a todos los sentidos, que intenta escapar de la primacía y del monopolio receptivo del sentido de la vista. Tal es el caso del videoarte interactivo que ha puesto su acento en estos cambios llevando al límite la participación del espectador y convirtiéndole en protagonista y parte integrante de la obra al exigir de él una intervención activa para la puesta en marcha de toda la instalación.

³⁹ Aznar Almazán, Sagrario. Op. cit. Pág. 310

Por ello, el videoarte adquiere un valor preponderante dentro del panorama artístico actual, beneficiándose por asimilación tanto del reconocimiento activo de la primera, como del carácter novedoso del segundo, y abriendo caminos en las narrativas y plásticas para los creadores.

“La ideología transmitida por los medios, está representada en lenguaje y otros códigos y modos visuales y la música, mismos que la gente interpreta y utiliza en la interacción social de rutina.”⁴⁰

Con base en esto, el videoarte es también una forma de mostrar un lenguaje, enviar un mensaje y utilizar el sonido y la imagen para expresar aquello que el artista quiere agregar a su obra o su visión de arte, belleza y creación.

Por lo tanto entender el videoarte como el nuevo espacio expresivo es entender como las fuentes principales de un concepto artístico nacen de la propia individualidad de sus creadores. Diversas herramientas se utilizan en la construcción de las obras de los artistas, y conforme avanzan las técnicas se apropian de ellas para enriquecer sus necesidades creativas. Por ello, los iniciadores del video encontraron en él algo más que una herramienta de trabajo.

“El videoarte es, posiblemente, la primera manifestación histórica que se aparta de los parámetros expresivos impuestos por las tecnologías que le precedieron en el tiempo; en el video arte se dan la mano por primera vez en la historia el arte y la ciencia o la tecnología, dos realidades que con frecuencia habían sido consideradas antagónicas”.⁴¹

El videoarte pudo ser entonces por sí mismo una obra artística, en donde se entrelazan la fotografía, el cine, el teatro, la plástica, la danza, la música, la literatura en todas sus corrientes y que, dentro del espacio de la pantalla chica, tiene una definición propia: videoarte.

“el video fue para los artistas y es aún para muchos, más un instrumento de búsqueda que el código de un nuevo género o disciplina. El uso que hacen los

⁴⁰ Lull, James. Op.Cit. pág. 31

⁴¹ Ferrés, Joan. Et. al. “Enseñar Video, enseñar con el video” Gustavo Gilli. Barcelona. pag. 54

artistas del video no respeta la convención del video como gran medio de comunicación; el video es el utensilio eficaz de una nueva definición bastante crítica de lo visible, que incorpora sonido y tiempo en el proceso de ordenamiento y análisis de la imagen”.⁴²

El video como forma de comunicación y el arte como expresión de la belleza, se funden en el concepto de videoarte para lograr manifestar mediante la combinación de imágenes, audio, textos, movimientos y otras formas simbólicas, visiones distintas de un mismo hecho, personaje u objeto, lo que contribuye a su inserción en la cultura, tal como se mostrará en el contexto socio histórico del videoarte mexicano, a fin de conocer, distinguir y caracterizar los grupos y sus orientaciones, lo que la hace indispensable su estudio y profundización.

Pasemos entonces a conocer los inicios del videoarte en el mundo y como se desarrolla en México hasta sus implicaciones en la nueva era digital en el siguiente capítulo.

⁴² Fagone, Víctor “Inmateriales y Postmodernos”, Revista de la Universidad de México. Junio 1988. n. 449. México. pag. 3

CAPÍTULO 2

DESARROLLO DEL VIDEOARTE

El videoarte en México se ha desarrollado desde mediados de los años setenta a partir de las contribuciones de múltiples generaciones de artistas en busca de expresar el arte a través de herramientas tecnológicas que combinan el video y el audio.

Es a través del video y de su fusión con el arte, como se ha creado una forma alternativa de manifestación artística que ha traspasado fronteras, permitiendo que el videoarte sea un medio de comunicación cultural donde instituciones públicas y privadas han dirigido su atención y esfuerzos para su reconocimiento y desarrollo.

En estos términos, presentamos al lector ahora un panorama general del Videoarte y su creación en México, desde los orígenes del video hasta lo que actualmente se está presentando en los distintos espacios culturales; es por esto que hablaremos sobre los antecedentes y las primeras manifestaciones en nuestro país sobre la digitalización del video y sobre las instituciones culturales que inducen, promueven, apoyan y muestran lo último en videoarte.

2.1 ANTECEDENTES DEL VIDEOARTE

Hablar de videoarte es hablar del nacimiento y desarrollo del video como tal, a nivel mundial. El término video se utilizó para referirse al medio, al aparato, al soporte en forma de cassette, ahora DVD, y a los programas que se han registrado en el mismo; es una tecnología que se compone de tres elementos:

- El magnetoscopio o aparato que registra y reproduce señales eléctricas correspondientes a imágenes y sonidos;

- La cámara, que convierte a las imágenes en señales eléctricas con los micrófonos correspondientes;
- EL televisor o monitor que convierte estas señales eléctricas en sonidos e imágenes. ”.⁴³

En la década de los cincuenta, la empresa Ampex fabricó el primer aparato capaz de trabajar imágenes en una cinta magnética, es decir, el primer video tape recorder o VTR, como se conoce normalmente. A partir de este momento, los programas de televisión no se quedarían sólo en el recuerdo de los telespectadores, o de quienes lo produjeron, sino que ya permanecerían grabados como documentos necesarios para consulta de generaciones posteriores.

La video grabación revolucionó la producción televisiva, los programas que antes se transmitían solo ‘en vivo’, pudieron entonces realizarse de manera similar a la cinematografía, o sea, repetir las escenas tantas veces fuera necesario para después editarlas y post producirlas, así los programas de televisión ganaron calidad, ya que se eliminaban muchos errores que anteriormente no podían ser enmendados.

“El video revolucionó el mundo de la imagen al facilitar la grabación e intercambio de programas. La técnica videográfica permitió un mayor control en la post producción de programas, favoreció la incorporación de efectos especiales y acentuó la rapidez de trabajo frente al soporte cinematográfico”.⁴⁴

En las primeras décadas, la grabación en cinta magnética fue utilizada exclusivamente en producciones televisivas de instituciones ya establecidas en ese ramo. A mediados de los sesenta y particularmente en la década de los setenta, el video tape comenzó a adquirir autonomía hasta llegar a ser por sí misma un vehículo de expresión con características propias. Este proceso se

⁴³ José Martínez Abadía. Introducción a la Tecnología Audiovisual. Paidós, Buenos Aires, 1988. Pag. 4

⁴⁴ Ibidem. Pag. 1

dio fundamentalmente por el abaratamiento de los equipos. Paralelo a ello, poco a poco los equipos de video se redujeron en peso y tamaño, aparecieron las cámaras portátiles y equipo de edición a bajo costo. Hacer video comenzó a ser una actividad que muchas personas o grupos podían realizar; dejó de ser algo reservado únicamente a las empresas de televisión. Así mismo, nació el término de videoasta para designar a quienes se dedicaban a hacer video.

No podemos olvidar que a finales de los años setenta se realizaron en Estados Unidos y Europa, videos de características y temáticas muy diversas que no estaban originalmente pensados para ser transmitidos por la televisión, sino más bien para que circularan dentro de ámbitos nuevos, como las video salas instaladas en museos, galerías o librerías e incluso exhibiciones domésticas, ya que también se abarataban los equipos como video grabadoras y reproductoras domésticas.

Como menciona Joaquín Dols, “el video un sistema de comunicación audiovisual magnético que es autónomo en relación a otros medios y cuyos productos, si bien pueden ser transmitidos por la televisión, también pueden ser distribuidos por otras vías como la circulación de mano en mano, los video clubes, la exhibición en salas o plazas públicas y en museos, librerías o galerías”.⁴⁵

Con base en las investigaciones de Dols, se presenta continuación y de manera cronológica, el nacimiento del video dentro de los acontecimientos más relevantes ocurridos en Estados Unidos y Europa.

En **1958**, el Alemán *Wolf Vostell* emplea por primera vez un monitor de televisión para realizar un trabajo artístico llamado *Deutscher Ausblick*.

En **1963** el coreano *Nam June Paik*, presenta en Alemania acciones de manipulación de imágenes televisivas en la galería *Parnass de Wuppertal*. Este

⁴⁵ Dols, Joaquín. Historia del Audiovisual Magnético. Televisión.T.V.Video Pag.16

trabajo se llamó *Exposition of Electronic Musik Electronic Television*. Por ese tiempo en Estados Unidos *Wolf Vostell* exhibe trabajos en College de imágenes televisivas en la Galería *Smolin* de Nueva York, la cual se llamó *6 de T.V. de Collage*.

Es a partir de **1965** que la historia del video marca el antecedente más importante ya que es lanzado al mercado el primer prototipo de *Porta Pack* o unidad portátil de Video por la *Sony Corporation*, el cual incluye cámara, micrófono y videocasetera. Este equipo, es adquirido por el coreano *Nam June Paik*, quién graba un viaje en taxi por la ciudad de Nueva York para presentarlo posteriormente en la Galería *Bonino* de Nueva York.

Para **1967** la emisora KQED-TV de San Francisco crea el primer estudio experimental de video.

En **1968** el video artista *Bruce Nauman*, muy conocido ya por las video instalaciones, vende el primer video tape de arte; el comprador es un coleccionista europeo que conoce el trabajo de *Neuman* en la exposición presentada en la Galería *Nicolás Wilder* de Los Ángeles. En el mismo año, *James Newmann* y *Gerry Schum* fundan las primeras galerías especializadas en video arte.

La empresa *Ampex Corporation* fabricante de la primera videogradora en la década de los cincuenta vuelve a situarse en la vanguardia tecnológica y produce la primera videogradora en color.

En **1969** la *Howard Wise Gallery* de Nueva York realiza lo que se considera la primera gran exposición colectiva de video arte, denominada significativamente *T.V. as a Creative Medium*. El mismo año, en la República Federal de Alemania, la tercera cadena de la *West-Deutsche Rundfunk* de Colonia difunde, por primera vez, a través de la televisión un trabajo de video arte, llamado *Black-Gate Colongne*.

En este tiempo, los video artistas consideraron que las galerías de arte y los museos eran un campo muy cerrado y limitado para dar a conocer sus obras, por lo que se afanan por conseguir un hueco en las grandes cadenas de televisión. Por su parte *Nam June Paik* y el ingeniero japonés *Shuya Abe* crean un nuevo sintetizador llamado *Paik/Abe Video Synthesizer*.

“El video sintetizador, instrumento análogo al audio-sintetizador popularizado por la música rock tendrá un papel muy decisivo en el desarrollo del video arte, ya que amplía extraordinariamente sus posibilidades expresivas, tanto en la manipulación electrónica de imágenes reales como en la generación electrónica de imágenes claramente abstractas, creadas sin referente alguno en la realidad”.⁴⁶

En **1970** *Nam June Paik* da a conocer su primer trabajo realizado en video sintetizador. Lo difunde a través de la WGBH-TV de Boston. El trabajo se llamó **Video Comune. Al mismo tiempo**, *Rusell Connor* monta en el **Rose Art Museum de la Brandels University, de Boston**, la que es considerada primera exhibición de videoarte en un museo: **Vision and televisión, mientras que Bruce Nauman** hace la primera edición limitada de copias de un trabajo de videoarte y vende dos de ellas a coleccionistas particulares y una tercera a un museo.

En aquella época aparecen las primeras publicaciones especializadas en video: los libros *Expanded Cinema* de *Gene Youngblood*, y *Guerrilla Television* de *Michael Shamberg*, y las revistas *Radical software* dirigida por *I. Schneider* y *B. Korot*, y *Avalanche*. También el **Museo de Arte Moderno de Nueva York** organiza la exposición de **Videoarte Information**, que incluye videocintas y videoinstalaciones de artistas estadounidenses, europeos y latinoamericanos.

⁴⁶ Ibidem. pag. 20

En **1971**, el ***Everson Museum of Art, en Syracuse***, abre el primer departamento de video en la historia de un museo.

En **1972**, se funda en ***EVA Electronic Arts Intermix***, uno de los primeros centros distribuidores a nivel mundial de cintas de videoarte y se crea una de las primeras videotecas: **la del *Neuen Berliner Kunstveiren de Berlín***

En **1975**, **el videoarte se consolida**. En Los Ángeles, la conferencia de la Asociación Americana de Museos dedica una parte fundamental de sus sesiones a discutir la relación entre el video y los museos. Asimismo, el video es ya imprescindible en las **bienales y festivales de arte en todo el mundo como en la Feria Internacional de Arte en Basilea, Suiza, y la Bienal de Arte de París**.

En **1976**, la WENT Canal 13 de Nueva York inicia una serie semanal con videos experimentales producidos por diversos centros, grupos o personas, mientras que al año siguiente, se realiza en directo la primera transmisión vía satélite desde Alemania de trabajos de videoarte con motivo de la inauguración de **Documenta 6 de Kassel**.

Para **1982**, veinte años después de la aparición del videoarte, Nam June Paik, una de las figuras pioneras en este campo recibe un homenaje con motivo de su quincuagésimo aniversario en el Museo *Whitney* de Nueva York. Se presenta una retrospectiva con algunas de sus obras más significativas.

En **1984** el **Museo *Stedelijk de Amsterdam*** presenta una de las más importantes muestras de Video-instalaciones ***The Luminous Image*** en la que se exhiben 22 instalaciones de artistas europeos y americanos.

Así, el videoarte ha de entenderse como “una tentativa de expresión artística alternativa, aprovechando unas prestaciones técnicas y expresivas que sólo el video puede ofrecer. El videoarte es posiblemente la primera manifestación

histórica en la que el video asume su propia naturaleza expresiva, la primera en la que se desmarca de los parámetros expresivos de las tecnologías que le precedieron en el tiempo”.⁴⁷

En esta nueva técnica, se dan la mano el arte y la ciencia o la tecnología, dos realidades que con frecuencia han sido consideradas como antagónicas. Sucede que el “videoarte nace en una época en que los cimientos del arte se tambalean ya que las nuevas manifestaciones en los años 60’s como el “*Body-Art*”, el “*Land-art*” y el arte conceptual amenazaban con afectar los parámetros estéticos, y la tecnología del video llegó a ser un instrumento sumamente eficaz para apoyar estas nuevas manifestaciones”.⁴⁸

Desde su origen el videoarte atrae más a músicos, escultores, pintores o poetas de vanguardia, que a cineastas marginales o amateurs, ya que buscan en la tecnología del video un nuevo instrumento de expresión artística.

El videoarte se nutre, desde su génesis, de toda clase de experiencias y movimientos artísticos vanguardistas, los creadores del videoarte no se limitan al video como tal, sino que exploran todas las posibilidades específicas de la imagen electrónica, investigan las prestaciones peculiares que ofrece la tecnología, ensayan nuevas fórmulas de expresión, exprimiendo al máximo las posibilidades de generación y manipulación electrónica de la imagen.

De aquí que nacieran formas nuevas de presentar los videos como: las video galerías, las video exposiciones, los videos *performance*, las video esculturas, los video objetos, las video instalaciones, etcétera.

“El videoarte se ha caracterizado por la búsqueda constante de fórmulas que obliguen al espectador a romper sus hábitos perceptivos; desde la simple ruptura de la estrategia de la transparencia y de los artificios narrativos y dramáticos

⁴⁷ Pérez Ornia, José Ramón. El arte del video. Introducción a la historia del video experimental. Serbal. Barcelona, España. 1992. pag. 54.

⁴⁸ *Ibidem*. pag. 55

propio de los modelos comunicativos institucionalizados por el cine y la televisión".⁴⁹

En esta búsqueda se destaca la creación, mediante generadores de efectos u ordenadores de diseño gráfico, de imágenes abstractas, sin ninguna referencia de la realidad, imágenes que resultan especialmente inquietantes para unos espectadores acostumbrados a referenciar siempre sus experiencias visuales.

Cabe mencionar también que con el uso del video intervienen artistas plásticos que se interesaron en el nuevo recurso para grabar imágenes sobre una cinta magnética para experimentar y expresarse a través de él; surgió el video artístico cuyo contenido no tuvo otro límite más que el desarrollo de la imaginación y la creatividad del autor plasmados en una video cinta, adoptando también recursos técnicos como las video instalaciones o *performances*.

En el desarrollo del video como fenómeno autónomo, interviene sin duda un factor favorable, el hecho de que la producción de materiales audiovisuales utiliza tecnología mucho más rápida y barata con relación al cine.

De esta forma podemos ver que comienza a ser requerida por diversas instituciones y empresas. En esta época, entre 1985 y 1990 era común encontrar el video como auxiliar en la educación o en la capacitación del personal que trabajaba en las empresas. Asimismo, las compañías e instituciones diversas se valen del video para promover sus productos y servicios para exaltar su imagen.

Debido principalmente a los avances tecnológicos existe en la actualidad una forma de grabación que permite registrar las imágenes en discos y unidades de almacenamiento de información diferentes. De esta manera el video se ha actualizado y se utiliza como alternativa de imagen dentro de los programas de

⁴⁹ Ibidem. pag. 56

televisión, que en otras ocasiones se le reconoce como cintas transferidas de películas grabadas con tecnología digital.

Los primeros trabajos con vídeo provienen de Alemania a principios de los años sesenta, y fueron producidos por artistas ligados a una corriente denominada Dada y unidos bajo el nombre de *Fluxus*.

Fluxus era un movimiento dedicado a minimizar la seriedad de la convencional cultura de la vanguardia por medio de la ironía, se trata de un conjunto de artistas visuales, músicos y literatos que surgió en la década de los años sesenta y su finalidad era transformar el arte y eliminar su estatus de mercancía, por lo cual también es llamado antiarte, tal como lo menciona el centro Nacional de las artes⁵⁰

“Más allá del nihilismo dadaísta, surgió la esperanza del surrealismo por unir la revolución artística con lo social”.⁵¹

En este contexto, artistas como Wolf Vostell (1958) utilizaron la televisión simplemente como otro de los muchos objetos para criticar de la sociedad de consumo y otros como Nam June Paik, padre del videoarte, vio en la televisión su medio principal de trabajo.*

Siendo el video un medio desde el comienzo, también fue tomado como un objeto. Por ejemplo, en TV Garden (1978) de Nam June Paik, presentada en el II Festival Nacional de Vídeo celebrado en el Círculo de Bellas Artes de Madrid en diciembre de 1986, se utilizan los monitores como objetos de una forma inusual. Igualmente, el mismo Paik en la galería alemana Parnass de Woppertal, ya utilizaba los televisores como objetos que apenas contenían un mínimo de

* WOLF VOSTEL Y NAM JUNE PAIK SON DOS DE LOS PRINCIPALES CREADORES DEL VIDEOARTE, RECONOCIDOS MUNDIALMENTE POR SUS TRABAJOS A PARTIR DE LOS AÑOS

SESENTA

⁵⁰ “Del cine experimental a videoarte.” Centro Nacional de las Artes. Conaculta. México. 2009 pág. 1

⁵¹ García Canclini, Néstor. Culturas híbridas. Grijalbo. México. 1989 pag. 60

información visual, y en la mayoría de las ocasiones simplemente un punto o una línea.

Por su parte, el otro pionero del videoarte, Wolf Vostell, presentó en el Círculo de Bellas Artes de Madrid, durante la celebración del Primer Festival Nacional de Vídeo, la videoinstalación titulada Depresión Endógena, un espacio compuesto de materiales artísticos aparentemente irreconciliables: televisores de diferentes tamaños, algunos petrificados hasta la mitad con hormigón, puestos sobre mesas, fotos, recipientes llenos de cosas, y tres pavos vivos que circulaban libremente entre los objetos-esculturas.

Del trabajo de los iniciadores del videoarte respecto a la modernidad, se origina lo que lo García Canclini señala como los movimientos básicos que constituyen la modernidad, uno el proyecto emancipador, o el proyecto democratizador y otros dos denominados expansivo y renovador.

En la definición del proyecto emancipador, el mismo autor señala que constituye “la secularización de los campos culturales, la producción auto expresiva y auto regulada de las prácticas simbólicas y su desenvolvimiento en los mercados autónomos.”⁵²

Igualmente, la propuesta de los iniciadores del videoarte tiene especial relación con otro movimiento denominado proyecto democratizador. Bajo este movimiento de modernidad, García Canclini, lo define como “un cambio en la educación, en la difusión del arte y los saberes especializados, para lograr una evolución racional y moral.”⁵³

De esto último, aunque las propuestas iniciales del videoarte son la autoexpresión del arte y su difusión, no tienen una intención moral o racional, únicamente buscan mostrarse sin llegar a provocar un cambio o ser portadores de una corriente determinada.

⁵² García Canclini, Néstor. Op. cit. Pag 51

⁵³ Ibidem pag 51

Más adelante, en el texto de Culturas Híbridas, haciendo referencia a Habermas y Weber, se encuentra que ya en la historia y en el desenvolvimiento del arte, lo que ahora se denomina el proyecto emancipador. La modernidad ha buscado siempre la independencia y la libertad, tomando a la cultura, al arte, e incluso a la ciencia, como caminos para alcanzar el desarrollo de las instituciones y de los grupos sociales.

Contrario a lo que la teoría social señala que las sociedades modernas ven a la divulgación como una forma de ampliar el mercado y el consumo, en los inicios del videoarte, el propósito no fue netamente comercial, sino más bien de una ganancia intangible pero sí presente en la mente de quien proyecta y quien observa.

En cuanto al mensaje de Wolf Vostell, acerca de la estimulación de la conciencia colectiva, García Canclini en su texto hace referencia a la organización de la expresión artística en grupos especializados, como también ahora a través de un colectivo sumado a la tecnología, es posible reproducir al menos una de las condiciones elementales de la modernidad, tal como la cooperación.

Con base en lo anterior se hace necesaria ahora una revisión sobre la evolución del videoarte en nuestro país.

2.2 NACIMIENTO Y DESARROLLO DEL VIDEOARTE EN MÉXICO

La aparición del video en México fue como una tecnología al servicio de la televisión. La imaginación le dio usos diferentes a la simple memoria de este medio. Es así como inicia y se desarrolla el video en México como medio de comunicación y de expresión independiente, al cual el lenguaje del cine le brindó riqueza visual y expresiva. Desde entonces no ha dejado de evolucionar técnica y artísticamente.

El antecedente más remoto que se tiene registrado en México sobre la incursión de los videastas en este género es la obra que Pola Weiss, realizó posteriormente a su visita a Europa en 1974, para efectuar sus estudios sobre la televisión artística. Andrea Di Castro, al igual que muchos otros, señala que “Pola es la primera que usa el video como lo hizo *Nam June Paik* en su época en los Estados Unidos. Ella es la primera que adquirió de manera independiente un equipo y comenzó a trabajar con él.”⁵⁴

El evento **Intervalo Ritual**, realizado en 1976, en donde participaron Andrea Di Castro, Humberto Jordan, Cecilio Balthazar, y Andrés Arellano, marca el inicio de las primeras manifestaciones colectivas para exhibir el videoarte. Otra es la que Raquel Tibol llamó la ‘Bienal de Jóvenes’, celebrada en 1977, en donde Pola Weiss presentó sus trabajos en videoarte. También se tiene la videoinstalación llamada video evento **Cuerpo-Idea**, en donde participaron, entre otros, Andrea Di Castro y Cecilio Balthazar.

Aunque no existe una fecha exacta para poder determinar claramente donde comienza el video, investigaciones y productores como Velia Sandra Hernández, Jaime Figueroa, Elena García Jasso y Rafael Corkidi, entre otros, ubican a los precursores al principio de la década de los setenta. Cabe señalar que todavía no se podía en ese entonces hablar del video como una conceptualización independiente de la realización para televisión o para cine.

Los videoartistas empezaron a presentarse con mayor fuerza durante el segundo lustro de los ochenta. Ellos fueron puliendo su lenguaje visual y narrativo; auditivo, conceptual, e interpretativo; hasta que ayudados por las innovaciones de la computación y de la posproducción, fundaron la escuela de los videastas en México. De esta manera, se diversificaron los géneros y corrientes dentro del video artístico.

⁵⁴ Di Castro, con Andrea. Entrevista. “Archivos de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA)”. México. 10 de febrero, 1994

Existió, dentro de los mismos realizadores, una gran discusión en la que algunos de ellos sugerían que no todo puede tomarse como videoarte, refiriéndose a aquellas producciones que empleaban equipo de producción muy sofisticado.

El videoarte se empezó a generar dentro de los propios grupos independientes y fue hasta que museógrafos, artistas plásticos, grupos de danza y teatro solicitaron sus servicios cuando se le empezó a ver como algo redituable, además de artístico. La actividad del video mexicano principia con un puñado de artistas, entre lo que sobresalen Pola Weiss y Rafael Corkidi.

Pola Weiss (1948-1990), comenzó a experimentar con el video en 1972 y cinco años más tarde exhibió su primer trabajo "Flor Cósmica" , en el Museo de Arte Carrillo Gil. En adelante, Weiss presentó sus *performances* y videos en París, Ámsterdam y Buenos Aires, entre otras ciudades. "Weiss hizo del lenguaje audiovisual una extensión de su aguda e intensa percepción de la condición femenina".⁵⁵

Desde 1984, Rafael Corkidi además de ser un artista inspirado y audaz, ha sido el más entusiasta promotor de muestras y festivales de video. Acompañado de varios colegas, con escasos recursos materiales ideó y llevó a cabo la Primera Muestra de Video-filme en 1986. Para 1990 Corkidi fue autor del proyecto original y presidente del Comité Organizador de la Primera Bienal de Video. Más tarde intervino en las muestras de video del Festival Internacional del Libro de Guadalajara.

El primer evento donde se registra el uso del video en el arte ocurre en el IX Encuentro Internacional de Vídeo (1977), organizado por Jorge Glusterg en el Museo Carrillo Gil en la ciudad de México.

⁵⁵ Rafael Corkidi. Videoasta. "Entrevista. Archivos de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA)." México. Febrero 1994

“En él participan Pola Weiss, John Baldessari, Amerigo Marras, Miguel Ehrenter, Nam June Paik, Allan Kaprow o Les Levine. Justo un año después en la Casa del Lago de la UNAM, Andrea Di Castro, Humberto Jardón, Cecilio Baltasar y Sandra Llanos realizan tres con videoproyecciones de luz láser y música en vivo, constituyéndose así las primeras manifestaciones registradas del videoarte”.⁵⁶

El desarrollo del video en México ha tenido como característica principal su flexibilidad y para adaptarse a todo tipo de experimentaciones creativas.

Entre los forjadores de este medio de comunicación en nuestro país se encuentran cineastas y comunicadores profesionales, como también personas con declarada inclinación al arte, es esta mezcla de necesidades expresivas la que crea el video mexicano y donde encontramos ya como el grupo de pioneros Pola Weiss, Andrea Di Castro, Rafael Cordiki, Sara Minter, Alberto Roblest, Pablo Gaytán y Gregorio Rocha entre otros.

Andrea Di Castro afirma que “el antecedente directo del video mexicano es también la historia del videoarte mexicano, plasmado en la extensa videografía de Pola Weiss. La historia del video en general, ha sido la historia de la búsqueda de identidad de un nuevo medio de comunicación. Pola Weiss es el mayor ejemplo de un vigoroso ejercicio de libre expresión de exploración constante, de las posibilidades plásticas del video”.⁵⁷

Para Pola Weiss el video es la posibilidad de comunicar a través de imágenes una serie de sentimientos, lo que le interesa con esas imágenes es provocar emociones, siendo una de las figuras más destacadas del medio en el país.

⁵⁶ Sedeño, Ana. “Revisión general sobre la videocreación en México.” En Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación. No. 69. México. Pág. 3

⁵⁷ Di Castro, con Andrea. Entrevista. “Archivos de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA)”. México. 10 de febrero, 1994

Pola conoce a Nam June Paik y Shigeko Kubota en Nueva York en 1976 y con esta influencia funda su productora **arTV**, a través de la que realiza Flor cósmica un año después. Aún en los años setenta, produce los vídeos Autovideato, Toti amiga y Tasas de interés. También realiza trabajos en los que baila con la cámara de vídeo, desarrollando un concepto de videodanza, en sus video creaciones sobresalen sus emociones y experiencias personales. Su videografía consta de aproximadamente 38 trabajos entre los que destacan Ciudad-Mujer Ciudad (1978), Somos mujeres (1978), Versátil (1978), Cuetzatlán y yo (1979), Autovideo, su Caleidoscopio (1979), El eclipse (1982), Videorigen de Weiss (1984) y muchos más”.⁵⁸

Por su parte el escritor español Mariano Ceprián Herreros señala que la definición del videoarte “está limitada por la voluntad expresiva y artística de los autores. Es la mejor demostración de la autonomía del medio (el video), para constituirse en materia plástica y a la vez de vanguardia expresiva, narrativa y experimental de lo audiovisual, por la renovación de las formas entre lo abstracto y la manipulación de las imágenes figurativas y por la posibilidad de realizar trabajos en libertad para la experimentación personal”.⁵⁹

En su momento, Alfredo Jozcowicz reconoce que desde un principio el video ha seducido a muchas personas, entre las que figuran personajes de la pintura, escultura, teatro, danza y narrativa, principalmente, y aclara que, “esta concepción artística del video hizo posible que los primeros trabajos de Pola Weiss se exhibieran primeramente en museos y galerías”.⁶⁰

En 1979, con motivo de la instalación de una video-sala en la Casa del Lago de la UNAM, donde se mostraron las obras de Pola, los asistentes, entre

⁵⁸ Sedeño, Ana. Op. cit. pag 3

⁵⁹ Ceprián Herreros, Mariano. Géneros Informativos Audiovisuales, Biblos. Madrid. 1992 pag. 2

⁶⁰ Jozcowicz, Alfredo. “Entrevista. Director del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC)”. Archivos de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA). México. 1994

pioneros de video y público expresaron su plena convicción de que el video requería de un público diferente al del cine o la televisión”.⁶¹

De acuerdo con Jozcowicz. “la espontaneidad, lo lúdico, lo experimental y lo informal han acompañado a la realización de video en México y han contribuido a fomentar la riqueza expresiva de sensaciones, deseos, reflexiones y fantasías de los autores”.⁶²

Como podemos observar el video en México no puede entenderse sin la experimentación y el deseo o la necesidad de hallar un medio eficaz para la expresión visual de inquietudes literarias, dancísticas, de reflexiones sobre la imagen en movimiento y su relación espacio–tiempo.

No podemos dejar de mencionar que como promotor de la experimentación, desde la perspectiva académica, la UNAM a través de TV-UNAM, y el Instituto Politécnico Nacional, impulsaron espacios para la experimentación visual.

Junto con los materiales de Pola Weiss desde 1985, se presentaron propuestas tales como la "Poesía visual mexicana", “en el que se jugaba con la plasticidad del texto escrito, con la ductibilidad plástica de la palabra escrita y con la palabra como imagen”.⁶³

Hacia 1989, se presentó una propuesta con miras al Congreso Universitario, ello consistió en ponencias de Albino Álvarez, entonces realizador y funcionario de TV UNAM donde se proponía la creación de talleres, de investigación y/o experimentación visuales, en un marco académico teniendo la posibilidad de explorar alternativas de mayor riqueza y creatividad.

⁶¹ Ibidem.Jozcowicz,...

⁶² Ibidem.

⁶³ Zúñiga, Araceli. “TV-UNAM, una historia de amor y desventuras.” *En Revista Zurda*. No. 10. México. 1994 pag. 5

Igualmente, Araceli Zúñiga propuso la creación de una sección específica de la videoteca, destinada a los trabajos que generaran los talleres de investigación y experimentación visuales, tanto de la UNAM como de otras universidades y centros nacionales y extranjeros. En esa sección de la videoteca cabrían también los materiales de los guionistas y realizadores independientes.

En 1990 se realizó el primer programa experimental de TV-UNAM, entendiendo por experimentación la búsqueda de formas y contenidos visuales que contuvieran una reflexión y una crítica de sí mismas, que fue La experimentación visual poética en México, realizado por Daniel Turón y con investigación y guión de César Espinosa.

En ese mismo año en TV-UNAM se organizó la III Bienal Internacional de Poesía Visual, Experimental y Alternativa, bajo el apoyo Difusión Cultural de la UNAM; y fue allí donde se abrió por primera vez un área específica para la presentación de los videos -que después se convertiría en la actual video sala "Pola Weiss."

Con éste proyecto, TV-UNAM se aprobó un primer programa piloto:

"El performance en México: arte bajo sospecha, donde se trabajaría con propuestas visuales, escénicas y teóricas de Máris Bustamante, César Martínez, Melquíades Herrera y César Espinosa".⁶⁴

Al llegar a la IV Bienal de Poesía Visual Experimental, el video experimental e independiente "se desplegó en el metro capitalino, concretamente en la estación La Raza, con su "Túnel de la Ciencia", en la ciudad de México. Ahí una video sala con 50 lugares funcionaría con diversos horarios, para permitir el acceso del mayor número de metronautas".⁶⁵

⁶⁴ Zúñiga, Araceli. Op. cit.pag. 10

⁶⁵ Zúñiga, Araceli. Op. cit. Pag. 11

Cabe también mencionar que en el Canal 22, a través de la banda UHF, recreó desde el periodo 1992-1994 un espacio para los trabajos de experimentación visual para guionistas y realizadores universitarios.

También derivado del ambiente académico, “las obras de videoastas como Rafael Corkidi, Andrea Di Castro, Pablo Gaytán y Pola Weiss contienen ejercicios de simbiosis entre el video y la danza; entre el video y el teatro; entre el video y la poesía; y entre el video y la narrativa”.⁶⁶

En esos tiempos, el videoartista en México se enfrentaba al problema de la falta de solvencia económica debido a que el videoarte no tenía un público consumidor establecido. De ello, el productor Carlos Sánchez Vega afirma que “nadie, al menos de que este convencido de que quiere morir de hambre, puede dedicarse al videoarte, si es difícil para un escritor, lo es más para un videoartista”.⁶⁷

Este mismo advierte que se debe diferenciar plenamente al videoarte de los videos que versan sobre el arte, por ejemplo, aquellos del Museo de Arte Contemporáneo.

Rafael Corkidi, se mostró optimista acerca del futuro de este tipo de video en ese tiempo. “Debido a que en el ámbito mundial el videoarte ha generado figuras de la talla de *Nam June Paik* o *Bill Viola*, que han hecho del video un arte digno de ser exhibido en museos y galerías”.⁶⁸

La consolidación de la videocreación en el país se produce en los ochenta. Hay que destacar, en primer lugar, a Ulises Carrión y Andrea di Castro. Ulises Carrión participó en muy diferentes experimentos artísticos en los ochenta desde el sonido hasta el vídeo y la poesía visual. Su punto de vista puede

⁶⁶ Jozcowicz, Alfredo. Op. cit.

⁶⁷ Carlos Sánchez Vega. “Entrevista. Archivos de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA).” México. 1994

⁶⁸ Rafael Corkidi. Videoasta. “Entrevista. Archivos de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA).” México. Febrero 1994

comprobarse especialmente en The Death of the Art Dealer (1982) (Hellion, 2002).

Andrea Di Castro, autodidacta desde 1970 realiza películas en super 8 y 16 mm, algunas sobre la obra del pintor Cecilio Balthazar como Videoevento cuerpo-idea o La otra cara de Muybridge (1983). Igualmente, ha realizado colaboraciones con el grupo teatro del cuerpo para los que produjo Encuentros del cuerpo en el espacio del video (1987) o Videoimpulsos (1991), así como continuas experimentaciones mediante video instalación.

Es hasta finales de los ochenta cuando se consolidan muestras y festivales, como el Festival de Vídeo en México Videofilme (1986) y el Video Fil Video, en Guadalajara, ambos auspiciados por Rafael Corkidi. Además, no se organiza una primera bienal de video hasta los noventa, que desembocará en el Festival de Video y Artes Electrónicas Vidarte al final de la década. La legitimación del medio se consolida con el apoyo de proyectos desde el FONCA y las becas de la Fundación Rockefeller y MacArthur en 1992.

A fines de 1993, la videasta mexicana Ximena Cuevas ganó el Tatú de Oro de video durante la **XX Jornada Internacional de Cinema Da Bahía De Brasil** con el video-clip titulado **Corazón Sangrante**, lo que demuestra que en este género los artistas también pueden expresarse y hasta ganar concursos. Ximena Cuevas piensa que en el futuro el video acabará por ser el arte más importante del siglo cuando señala que “los artistas se han servido ya de las posibilidades interactivas del video, y algunos las han presentado ya en exposiciones internacionales”.⁶⁹

Posteriormente Di Castro incorpora el arte digital y el trabajo por ordenador en obras como Gráfica Monumental con tecnologías globales (1997), donde grabó sus viajes a través de sistemas GPS de localización, y recibió galardones en varios festivales como el Vidarte (Video y Arte Electrónico en México. 1999).

⁶⁹ Claus, Jurgen. “El Taller del teleartista”. En revista de la Universidad de México. Junio 1988. Número 449. México. pag. 7

Las nuevas generaciones tienen una mayor formación televisiva y computarizada que ha generado individuos creativos que recurren al video como parte de su necesidad de expresarse. Esta cultura del video-audio forma videastas directos, sin el tránsito por el que pasaron los iniciadores en el cine o la televisión. Es por eso que aunque todos pueden hacer un video, ser un videasta requiere de un espíritu y constancia como cualquier otra disciplina.

Pablo Gaytán apunta que “un nuevo verbo recorre la vida pública del dividido e instantáneo barrio global; es el verbo **videar**, conjugado desde fuera de ese inmenso circuito cerrado de las cadenas de televisión mundializadas, por parte de cientos de ciudadanos comunes, artistas, militantes políticos, organizaciones populares, aficionados y profesionales de la imagen. Al conjugar el verbo en primera persona envían imágenes saturadas de necesidades socioeconómicas, aspiraciones políticas, inquietudes culturales, creaciones imaginarias, fantasías cotidianas y expresiones estéticas.”⁷⁰ Todos pueden hacer video o videar, como dice Gaytán, “pero el ser videasta es otra cosa”

Una característica que suele distinguir a la mayoría de los realizadores de video en México en ese tiempo, es su procedencia directa del medio cinematográfico; algunos ya con una obra dentro de él y otros como egresados de escuelas de cine. Ello se debió principalmente a la crisis que afectó a este sector desde la década de los setenta, mucho más acentuada durante los ochenta y que se refleja en los altos costos tanto de realización como de producción que imposibilitaron a los cineastas a continuar con su labor fílmica. Para todos ellos, el video surge como una buena alternativa.

2.3 LAS INSTITUCIONES Y EL VIDEOARTE EN MÉXICO

En la actualidad, los medios audiovisuales de comunicación representan un poderoso instrumento para la promoción y la difusión de la cultura, la ciencia y el

⁷⁰ Gaytán, Pablo “Argo Popular” Notas sobre el video. Archivo de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA). México

arte. La radio y la televisión cumplen una importante función cultural por su amplio alcance y su presencia cotidiana. Por ello al hablar de videoarte es necesario conocer una de las instituciones que ha crecido casi a la par de esta actividad siendo un eje importante, institucionalmente hablando, en el desarrollo y los alcances que ha tenido esta disciplina.

2.3.1 Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA)

Desde la creación del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes en 1989, se hizo evidente la necesidad de potenciar el uso de los medios masivos de comunicación, en el marco de una política audiovisual integral, a fin de difundir el quehacer de sus diversos organismos, y llevar los beneficios de la cultura a amplios sectores de la sociedad.

CONACULTA refería a que dichos medios “deben reflejar la expresión de una sociedad diversificada y una rica gama de manifestaciones artísticas y culturales, para reforzar las culturas y comunitarias. Asimismo, son vehículos privilegiados para la difusión del conocimiento científico y tecnológico, así como para la transmisión de las creaciones y del pensamiento universal”.⁷¹

En este sentido, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes pretendía que en la programación de tales medios prevalecieran criterios culturales de calidad y de participación plural. “El Consejo participa en la tarea de incorporar dichos criterios culturales en los medios audiovisuales gubernamentales y de concertar la participación de los sectores privado y social en este ámbito, el gobierno de la república entiende que la comunicación entre el gobierno y la sociedad no se restringe al espacio de la sociedad política, sino que se debe ampliar a la participación orgánica de la sociedad civil.”⁷²

⁷¹ Programa Nacional de Cultura. 1990-1994. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. 1990. pag. 52

⁷² Ibidem. pag. 55

De igual forma, CONACULTA afirmó que ha buscado mejorar sus contenidos orientándolos a la transmisión de programas que difundan el patrimonio cultural y apoyen la creación de nuevas formas y valores de la cultura nacional.

En el caso de la televisión cultural, el canal 22 fué creado por CONACULTA en 1992, con el propósito de promover una cultura más amplia modernizando equipos e instalaciones para garantizar la productividad y competitividad. Sin embargo, comenta que las crisis financieras afectan constantemente el presupuesto gubernamental y obligan a buscar estructuras y estrategias que ayuden a su financiamiento y operación, limitando por ello en mucho las posibilidades de creación y difusión.

Sin embargo, para esta institución impulsar la expresión de la cultura en los medios audiovisuales ha sido de suma importancia por lo que ha estimulado la producción artística y cultural en materia de televisión, y respalda a talentos que buscan formas innovadoras en las tareas de difusión cultural.

Al crear el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, la tarea de difusión cultural a cargo de la Unidad de Televisión Educativa y Cultural de la SEP, también fue asignada a la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA).

La Unidad de Producciones Audiovisuales fue creada por el CONACULTA, en enero de 1989, “con el objeto de diseñar, producir y divulgar materiales audiovisuales que contribuyeran a fortalecer y extender las tradiciones y los valores actuales de la cultura y la creación artística nacional y universal entre la población del país”.⁷³

La UPA, desde su creación, realizó programas y series que aspiran a responder a las prioridades de la política cultural vigente en materia de televisión y video. Estos programas se han difundido en canales de televisión nacionales y regionales; en

⁷³ Plan Nacional de Desarrollo 1989-1994. A la Política Cultural, Fondo de Cultura Económica. México 1994. pag. 247

video salas y otros espacios de circuitos cerrado. Algunos de ellos son coproducciones con otras instancias del CNCA. Como Radio Educación, Canal 22, IMCINE y el FONCA.

De 1989 a julio de 1994, la UPA realizó 144 programas, 105 coproducciones y 96 programas en estudio, un total de 345 programas. Asimismo, realizó 155 promocionales equivalentes a cinco horas, 12 minutos. El total de material grabado por la UPA hasta dicho año reúne cerca de mil horas.

Para contribuir a la conmemoración de personajes o aniversarios importantes de la cultura mexicana, la UPA produjo programas como **Cien años de Alfonso Reyes o La Vida y Obra del pintor Alfredo Zalce** y series como **Nosotros los refugiados: 50 años de exilio español en México** y **La fotografía en México**, realizada con motivo de la conmemoración de los 150 años de existencia de esta expresión artística, para innovar y experimentar con el lenguaje audiovisual.

Para estimular la creatividad de los jóvenes, la UPA coprodujo con el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) y el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) de la UNAM, la serie de ficción llamada **Encuentros y desencuentros**, cuyo tema fue el amor juvenil en el medio urbano. Los cortometrajes de la serie se exhibieron en diversas muestras y festivales audiovisuales, recibiendo premios en el extranjero.

En el certamen cinematográfico Ariel de 1992, los tres trabajos nominados por la Academia Mexicana de Arte y Ciencias Cinematográficas en la categoría de cortometraje de ficción, pertenecieron a dicha serie **Encuentros y desencuentros**.

En atención al público juvenil, la UPA, en coproducción con la compañía primer corte, realizó **Águila o Rock**; serie de 18 programas que ofreció un panorama representativo y actual del rock mexicano. Así también, con el propósito de contribuir a la preservación y difusión de las culturas populares, la UPA produjo

Los caminos de lo sagrado; serie de 14 programas que captó algunas de las más notables y representativas fiestas tradicionales de México, como el Carnaval Tzotzol, la Semana Santa Tarahumara, la Morisma de Zacatecas y el Día de Muertos Tlahuica. Los cuales fueron transmitidos en los canales 7 y 13, 11 y 22; y en varios sistemas regionales de televisión pública y privada.

En 1992 la Unidad produjo, en colaboración con el INAH y el Museo Nacional de Antropología, **Las puertas del tiempo: Arte prehispánico del Museo Nacional de Antropología**, primer videodisco interactivo realizado en México para difusión pública.

Con el fin de ofrecer un testimonio de las magnas exposiciones que se presentaron en el Antiguo Colegio de San Ildefonso, la UPA realizó en 1994 un video reportaje y un video catálogo de **Los tesoros del Vaticano** y de **Arte y mística del barroco**.

Asimismo destaca que en 1994 se llevaron a cabo “programas de intercambio con instituciones públicas y privadas, nacionales y del extranjero, de series destinadas a la difusión cultural y promover los valores culturales, nacionales y universales”.⁷⁴

La UPA inició en aquel entonces un programa de coproducciones con el Canal 22, con programas como: **Divagarte, Hacia la Tercera Bienal y la Tercera Bienal de Video**, así como unas series multimedia de televisión, radio y prensa escrita.

Con el objeto de apoyar los servicios informativos de las distintas empresas televisas, pero principalmente los de canal 22, a partir de enero de 1994 la UPA realizó la cobertura en video y cápsulas informativas sobre las actividades más importantes de CNCA.

En cuanto a las **Bienales de video**, los orígenes de los festivales de video y artes electrónicas, se remontan a 1990, con el inicio de las Bienales de Video en México. La consolidación de la Primera Bienal fue fruto y consecuencia de una década que conoció nuevas formas de expresión a través del video.

⁷⁴ Ibidem. pag. 58

Aunque el videoarte se remonta a los años 60, con el coreano radicado en Nueva York, *June Paik*, fue hasta la década de los setentas, que la artista mexicana Pola Weiss, considerada fundadora del video independiente en México, inició esta corriente.

Para la década de los ochenta emergieron ya los primeros artistas del video experimental y el video-arte, entre los que destacaron Sarah Minter, Gregorio Rocha, Andrea Di Castro, Rafael Corkidi, por mencionar algunos, evidenciando “un nuevo ojo” para contar realidades, sueños o ficciones.

El video ofreció también la posibilidad de experimentar con nuevos lenguajes visuales, que hoy en día abarcan hasta la tecnología de vanguardia a través de la red de Internet.

Estos festivales tuvieron el propósito de impulsar y estimular la creación del video en México, de ofrecer un foro de encuentro y discusión entre los videoastas, productos y distribuidores.

Para proponer alternativas de exhibición a los realizados independientes se llevó a cabo en 1986 la Primera Muestra del Videofilme en México, organizado por Rafael Corkidi, pionero de los Festivales de Video en México.

Esta muestra fue el primer antecedente de las Bienales. El evento fue organizado en forma independiente con el apoyo de algunas empresas relacionadas con los medios electrónicos, y que a lo largo de 10 años continuaron participando como patrocinadores de este Magno Evento.

Gracias al recibimiento que tuvo esta muestra entre la comunidad de videoastas, artistas y público en general, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, acogió este proyecto dándole mayor impulso y difusión, a través de la Primera Bienal de Video en México, realizada en septiembre de 1990.

La UPA organizó en 1990 con TV/UNAM y SOCIOCULTUR, la Primera Bienal de Video México 90, en la que participaron 284 videos. En 1991 colaboró con la Universidad de Guadalajara para organizar Fil–Video, Festival Latinoamericano en el que participaron más de 150 vídeos.*

*Información reflejada en los archivos documentales de la Unidad de Producciones Audiovisuales. UPA-CONACULTA. México 1994

Ambos certámenes cumplieron tres objetivos: estimular la producción de televisión y vídeo de calidad en México, difundir un gran número de materiales, que de otra forma hubieran permanecido prácticamente desconocidos y finalmente detectar a los creadores más capacitados para producir televisión video de excelencia.

Con este resultado la UPA, en coordinación con TV/UNAM y RTC convocó a principios de 1992 la segunda Bienal de Vídeo México 92, en la que –entre otros reconocimientos– se otorgó un premio especial al mejor programa sobre la cultura mexicana dentro del programa de conmemoración del V Centenario del Encuentro de Dos Mundos.

De dicho encuentro, se inscribieron 499 videos y se seleccionaron 135, proyectándolos en seis salas culturales del Distrito Federal y en las Ciudades de Morelia, Monterrey, León, Acapulco, Toluca y Veracruz.*

La tercera Edición Bienal, organizada con la UPA en coordinación con TV/UNAM, se llevó a cabo del 30 de Mayo al 3 Junio de 1994 en 15 sedes del Distrito Federal y en 26 Estados de la República, se inscribieron 425 videos de los cuales fueron seleccionados 319 en seis categorías concursantes (Documental, Ficción, Ecológico, Experimental y Videoarte, Videoclip e Infantil) y en tres categorías fuera de concurso (Vídeo Publicitario, Semana de la Crítica y el Jurado, y Vídeo Institucional, y Empresarial).*

Durante la exhibición de los trabajos seleccionados también se llevaron a cabo retrospectivas y mesas redondas sobre los géneros participantes. Como actividades paralelas se realizaron otras en carácter académico como el Seminario Internacional de la Creatividad Audiovisual: Vídeo y Televisión Cultural, con la participación de expertos y responsables de guionismo de Francia, España, Canadá y México.

*Información reflejada en los archivos documentales de la Unidad de Producciones Audiovisuales. UPA-CONACULTA. México 1994

La muestra Internacional de Vídeo y Televisión Cultural, y con UTE-SEP, se efectuó el Foro Nacional por un Vídeo de Creación que se transmitió vía satélite a instituciones educativas y culturales así como a canales regionales de televisión.

Dentro de las actividades de la Tercera Bienal de video se realizaron dos series de cinco programas de una hora, cada una, que abordaron diversos aspectos de la creatividad audiovisual con invitados nacionales e internacionales. Una de estas series se transmitió de manera simultánea a la Bienal, en universidades, institucionales culturales y canales de televisión del interior del país, gracias a la colaboración de UTE-SEP. De 1989 a 1994, la UPA difundió por televisión cerca de mil horas. A partir de 1993, el Canal 22 fue el principal vehículo de difusión.

Dirección de Producciones Audiovisuales

Para 1995, ya en el sexenio de Ernesto Zedillo, pero aún bajo el personal de la dirección de Rafael Tovar y de Teresa, la Unidad de Producción Audiovisuales (UPA), cambió su nombre por la Dirección de Producciones Audiovisuales, la cual dependió directamente de la Unidad de Comunicación Social del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Teniendo como antecedente la Unidad de Producciones Audiovisuales, en 1996 se creó la Coordinación Nacional de Medios Audiovisuales (CNMA) que, como punto de partida, elaboró un diagnóstico sobre todas aquellas dependencias del CONACULTA que tenían entre sus funciones la de producir materiales audiovisuales.

En ese sentido, se adoptaron como principales estrategias de acción el fomento a la producción de series y programas sobre nuevas expresiones artísticas; el estímulo a los procesos de formación y capacitación de los estudiantes de comunicación; el impulso a un programa nacional de videotecas, y la expansión de los mercados internacionales para los productos audiovisuales del sector.

En cuanto al video, en 1996 la Coordinación Nacional de Medios Audiovisuales dio continuidad a la Bienal de Video. Su cuarta edición contó con la participación de 316 materiales divididos en las categorías de Ficción, Documental, Video-clip, Experimental y Videoarte.

La sede oficial se ubicó en el Centro Nacional de las Artes (CNA), y la exhibición de la muestra seleccionada fue presentada en el el Foro Experimental y el Teatro de las Artes, del mismo CNA. Cabe mencionar que en esta Bienal no se editó programa, catálogo ni memoria, por lo que no existe un documento formal que la avale.

De hecho, fue un evento desafortunado que se distinguió por su desorganización, ausencia de contenidos y propuestas, y sobre todo, por ser el rompimiento que desestructuró a las Bienales de Video, dando paso a su discontinuación en términos formales.

A fin de enriquecer el diálogo en torno a la cultura audiovisual se celebró, en 1998, el Festival de Cultura Audiovisual, concebido como un espacio para la reflexión acerca de este complejo fenómeno, el cual brindó la oportunidad tanto a especialistas como a interesados en el tema de asistir a la exhibición de una muestra de 137 producciones realizadas por las diferentes instituciones integrantes del CONACULTA.

Organizado de acuerdo con su temática y soporte físico (cine, video, radio y multimedia) este festival llevó a cabo diversas muestras con la curaduría de importantes especialistas como Enrique Ortiga, Ximena Cuevas, Mario Aguiñaga, Gregorio Rocha, Leonardo García Tsao, Elías Levín, Eduardo Nava y Lidia Camacho.

Al mismo tiempo, propició y alentó la discusión en torno a la industria cultural audiovisual a través de la organización de un seminario que reunió a una buena cantidad de expertos en la materia (Florence Toussaint, Antonio Noyola, Gustavo Montiel, Enrique Dávila, José Manuel Pintado, Alberto Híjar y Andrea di Castro, entre otros) y que, además, fue transmitido en vivo, desde el Aula Magna del

Centro Nacional de las Artes, por el sistema EDUSAT, a las teleaulas de diversas universidades que impartían la carrera de Ciencias de la Comunicación.

Al impulso de esta dinámica de reflexión, la Bienal de Video se transformó, en 1999, en el Festival de Video y Artes Electrónicas, Vid@rte. Para su diseño, se formó un comité organizador integrado por diversos organismos públicos y privados. Dicho festival se llevó a cabo del 22 al 27 de ese año y tuvo como sedes el Centro de Capacitación Cinematográfica, el Centro Multimedia, el Auditorio Blas Galindo y el Teatro de las Artes del Centro Nacional de las Artes.

Se instituyó en este marco el concurso Vid@rte, el cual presentó lo más sobresaliente de la creación audiovisual independiente del país, además de incorporar las tendencias artísticas más recientes y el uso de las nuevas tecnologías abriendo la convocatoria para artistas mexicanos y extranjeros residentes en el país.

Se inscribieron 329 obras de 286 realizadores en las categorías experimental, ficción, documental, video-clip publicitario y multimedia. El jurado (presidido por Rafael Corkidi) eligió 69 obras finalistas y seleccionó otros 110 trabajos que, fuera de concurso, se proyectaron en el marco del festival con el objetivo de presentar al público una visión más amplia del panorama actual de la creación audiovisual en México.

Asimismo, Vid@rte fue anfitrión de un grupo de curadores y directores de festivales internacionales.

En este festival se presentó por primera ocasión una muestra paralela a nivel internacional, con obras de artistas destacados como Chris Marker y Eder Santos, así como una selección de obras de diversos países como Alemania, Holanda, Estados Unidos, Suecia, Reino Unido, entre otros, que ofrecieron un amplio panorama de los lenguajes visuales y las tendencias temáticas del video y las artes electrónicas en el mundo.

La Coordinación Nacional de Medios Audiovisuales del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, empeñada en el fomento de la producción y la cultura audiovisual, instituyó en Vid@arte el impulso de la Bienal de Video, que entre 1990 y 1996 convocó y presentó lo más sobresaliente de la creación audiovisual independiente del país; un recomienzo que incorporó las tendencias artísticas más recientes y las nuevas tecnologías.

Uno de los objetivos centrales de Vid@arte fue el reunir una muestra representativa del video mexicano actual. En las 5 categorías, participaron 226 productores independientes, 66 empresas privadas de comunicación, 22 universidades y centros de enseñanza, 22 instituciones públicas y 5 canales de televisión. De los 286 realizadores participantes, 71 provinieron de distintos Estados de la República y el resto de la ciudad de México.

Vid@arte ofreció tres muestras especiales de video mexicano y una de cine experimental. Rafael Corkidi y Andrea Di Castro, dos de los pioneros del video nacional, presentaron selecciones de sus obras.

Según el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, la conjunción de obras nacionales y extranjeras que ofreció el Festival, contribuyó al enriquecimiento de la cultura audiovisual de México.

Unidad de Producciones Especiales X” (UPX).

Debido al cambio político que sufrió el país en julio del año 2000, la reestructuración del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, a cargo de la Sra. Sari Bermúdez, decide darle nuevo nombre a lo que venía siendo la Coordinación Nacional de Medios audiovisuales para designarla como la “Unidad de Producciones Especiales X” (UPX).

El objetivo de la UPX, fue el de trabajar como un «laboratorio de video» en el que se le conociera a este medio como una herramienta artística indispensable en el inicio de este siglo.

Según CONACULTA “el lenguaje del video, debía ser un puente que comunique la producción audiovisual con las diversas artes, aportando tantas perspectivas como realizadores y equipos creativos en general. La UPX representa un cruce de caminos (de ahí la “X” de las siglas), entre el video, el cine y la televisión, todos ellos, medios que tienen técnicas y formas determinadas, pero también cuestiones creativas, que además de ‘vestir’ un contenido, aportan un sentido crítico y artístico al formato en sí”.⁷⁵

La UPX pretendió impulsar el quehacer de los videoastas, a través de un festival de video, que a pesar de encontrarse en sus fases iniciales de preparación, se proyectó para el primer semestre del año 2002. Así como la difusión de series y programas en transmisión semanal por el canal 22, todos los sábados a las 10:00 horas.

“En este nuevo siglo, se hace indispensable impulsar el trabajo de los videoastas mexicanos, quienes junto con guionistas, escritores, fotógrafos, editores, etcétera, conforman un bloque artístico diverso e interdisciplinario, en el que las artes se conjugan y conviven bajo una mirada en particular”.⁷⁶

Por otra parte, la UPX retomó trabajos referentes a la ‘Videoteca Universal CONACULTA’, la cual constituye hasta ahora un material valioso y enriquecedor, en cuanto a las temáticas que maneja y sobre todo a la calidad artística de sus producciones. Su propósito es difundir esta colección que se encuentra a la venta gracias a la distribución de EDUCAL, para mostrar al público que el video no solamente representa entretenimiento, sino también cultura e información.

⁷⁵ www.cnca.gob.mx. Objetivos de CONACULTA en el sexenio 2000-2006. CONACULTA. México. 2000

⁷⁶ www.cnca.gob.mx Objetivos de CONACULTA en el sexenio 2000-2006. Op. cit.

CONACULTA 2006-2012

En este período CONACULTA establece una serie de objetivos encaminados al trabajo cultural de largo plazo, sobre todo por la rapidez de los avances tecnológicos que se están presentando.

De acuerdo con el Programa Nacional de Cultura en este período, CONACULTA plantea que para preservar la herencia cultural en México propiciará “ el quehacer con que sus intelectuales y artistas contribuyen al enriquecimiento de la cultura contemporánea , alentar en todas sus formas la actividad cultural y hacer de ella la expresión mas profunda y creativa de su diversidad.”⁷⁷

Actualmente existe el Centro Nacional de las Artes, perteneciente a CONACULTA, que se dedica a través de su Dirección Multimedia a apoyar a jóvenes creadores relacionados en el videoarte. El Centro Multimedia EL CENART es creada en 1994 con el fin de enlazarse con todas las disciplinas que están en el cinearte, con las escuelas, para poder lograr convertirse en una especie de eje que hiciera investigación, que promoviera la creación interdisciplinaria y multidisciplinaria.

Para ilustrar esto, decidimos entrevistar a Omar Sánchez, quien se desempeña como Subdirector del Centro Multimedia, y nos refirió a cómo la evolución de la tecnología ha ido modificando el videoarte en México. “El Centro Multimedia cumplirá en noviembre dos años de haberse fundado. Surgió como una iniciativa del Consejo Nacional para el Estudio de las Artes, para intentar en este espacio enlazarse con todas las disciplinas que están en el Cine arte, con las escuelas para poder lograr convertirse en una especie de eje que hiciera investigación, que promoviera la creación interdisciplinaria y multidisciplinaria enlazada a los nuevos medios tecnológicos. La tecnología ha cambiado y lo que estamos viendo es que en el proceso de creación interdisciplinaria las herramientas son aún mayores y muy variadas”.*

⁷⁷ www.cnca.gob.mx Objetivos de CONACULTA en el sexenio 2000-2006. Op. Cit

* Ver anexos. Entrevista realizada a Omar Sánchez. Subdirector del Centro Multimedia del CENART. México, octubre 2009

En cuanto a éstas el Sr. Sánchez aclaró que “.... Estamos hablando de la graficación 3D, aplicada a diversos proyectos; hemos evolucionado hasta llevar obras en los contenidos de Internet como escenario principal en donde la creación se difunde. Se han ido modificando las áreas a lo largo del tiempo. Se fortaleció un poco el basamento teórico a partir de la creación de un taller de investigación teórica, que tenía el objetivo de darle solidez a la reflexión en torno a la tecnología y que el cruce de teóricos con artistas e investigadores, formulara preguntas diferentes en torno a la creación artística con los medios digitales”.

“... Otra iniciativa del Centro Multimedia de cine arte es el festival que termino hace dos semanas, en octubre. Esta es su tercera edición y tiene su raíz en la necesidad evidente de la comunidad de las artes electrónicas en México por tener un escaparate, un espacio de diálogo con artistas de otros países.

Esto tiene una primera experiencia en el **Festival Videoarte** que promovieron varias representaciones del Consejo Nacional de las Artes”.*

“... En 2005 se decidió retomar esta necesidad y traerla al cine arte y al Centro, y CONACULTA lo acoge como una institución que organiza junto con el Laboratorio **Alameda** y funciona como exhibición de artes electrónicas. Tiene como sus asignaturas la promoción de las artes sonoras entre sus actividades. Ya vamos por la tercera edición del Festival siendo muy importante ya que mucha gente de provincia y del extranjero se acercan a él por ser un espacio para dialogar en torno a todos los temas y es aquí donde se creó un núcleo que generó redes”.

Al hablarnos de la forma en que el videoarte se incorpora o participa en este nuevo Centro Multimedia nos platica que “....El Videoarte fue una iniciativa del Consejo Nacional para la Cultura y las artes que funciono como tal, a través de la Unidad de Proyectos Especiales. Cuando el Consejo termina este Festival, en 2003, pasa la estafeta a la comunidad en general, se establece un Consejo consultivo con gente de la comunidad relacionada con el video y el cine.

...Ellos deciden formar el Gran Sitio en México, el cual sigue operando normalmente, en él se decide la dirección artística del Festival en cuanto a videoarte se refiere”.*

“...Dentro del Festival transitorio hay un concurso que ocurre cada dos años. En él tiene una presencia preponderante el Video, porque el título del Festival es “Festival de las Artes Electrónicas y Video”. Siempre hay categorías que premian los trabajos en video. Sigue existiendo, los mismos concursos pero con diferentes formatos y características. Está abierto a la participación de cualquier videoarte mexicano o extranjero. Gente que hace video como tal, gente que hace video performance o que utiliza el video como una herramienta esencial de una acción en vivo. El video sigue siendo una parte esencial del Festival porque es uno de los ejes. El concurso sigue premiando”.*

También nos explica el proceso de selección para calificar las obras“...Sí, se crea un Jurado. En este caso hay dos procesos: el primero, un proceso de selección de las obras más sobresalientes de las diferentes categorías con un comité expresamente creado para ello, donde participan gente del video, videoastas gente de reconocido prestigio; el segundo se forma un Foro internacional para la fase final”.*.

Al hablarnos del festival realizado en octubre de 2009, el entrevistado nos comentó, “...Fue un festival exitoso, más o menos con un 15% de participación del público*. En lo artístico fue muy sobresaliente en el sentido de que hubo cuatro Curadurías, vinieron curadores de todo el mundo. Fue muy interesante ver lo que se está generando en otras partes del mundo en video y arte en general.”

“En el Laboratorio Alameda todavía continúa la muestra. La muestra es básicamente de videoarte”....”las herramientas están más cerca de la gente y los formatos de difusión también. Ha habido una diversificación de gente hacia varias disciplinas pero el Video sigue siendo importante, se ha masificado.”

“... Ahora es más fácil producirlo que hace 15 años, es más barato, gracias a los avances de las nuevas tecnologías y a los medios de difusión, del internet, todos estamos más cerca y se pueden compartir experiencias a nivel internacional. Se ha hecho masiva la experimentación con video, ello no quiere decir que la calidad sea proporcional a eso, evidentemente no. La misma dinámica de exhibición que tenemos ahora con internet permite tener acceso ilimitado no sólo aquí en México sino en otros países.*

Omar Sánchez nos dijo que actualmente en los festivales se establecen 4 categorías artísticas y una de ellas es el video, ya no trabajan con las categorías que anteriormente participaban en los festivales de video como video ficción, video documental, o videoclip, etc, sino que están centrados en la parte de expresión artística y consideran al videoarte como parte de esas expresiones.

En el festival del 2009 esta categoría se llamó “Desplazamientos Inusuales del Alcance de la Imagen en Movimiento” el ganador fue un brasileño **Martín Sands** con su trabajo **Ups**.

Hubo una mención honorífica a una alemana llamada Cristine Golewsky con su obra **Sound tree white Mountain, Water**”.

Por parte de México “se propuso una obra de experimentación visual, de una artista mexicana que se llama Amanda Gutiérrez, también María Paola Cabrera y Ricardo Parellòn, con obras narrativas de índole artificial”, nos dice Omar... y agrega que...

“También se lanzó un premio a la producción nacional joven, gente menor de 25 años y el cual ganó con mención honorífica el **video “Crema de noche” de Amaranta Sánchez**”.*

* Ver anexos. Entrevista realizada a Omar Sánchez. Subdirector del Centro Multimedia del CENART. México, octubre 2009

2.3.2 Museo de Arte Carrillo Gil

Por otro lado, cabe indicar que dentro de las instituciones privadas que se han abocado también a la difusión de la cultura en México, destaca el Museo de Arte Carrillo Gil (MACG), el cual fue uno de los primeros promotores del videoarte en México.

El MACG fue fundado por el Dr. Alvaro Carrillo Gil en 1974. Este museo alberga una importante colección patrimonial y es un sitio para la investigación y experimentación para artistas jóvenes. Durante los noventa aseguró su lugar como un espacio independiente, libre y un laboratorio de las artes visuales y de sus nuevos lenguajes.

La colección de dicho museo consta de 1,775 piezas, 1,417 pertenecían al acervo privado del Dr. Carrillo Gil y el restante es producto de donaciones diversas. La colección de arte contemporáneo del MACG está conformada por 358 obras.

Destaca por su gran diversidad de medios: pintura, grabado, litografía, serigrafía, collage, dibujo, fotografía, instalación, arte objeto, libro de artista, escultura, video.⁷⁸

2.3.3 Universidad Nacional Autónoma México (UNAM)

Respecto a las instituciones públicas que también han difundido desde los inicios del videoarte destaca la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Esta institución, a través de la Casa del Lago Juan José Arreola promueve y expone continuamente materiales de video en todas sus versiones.

A casi medio siglo de vida como centro cultural, Casa del Lago Juan José Arreola tiene como misión ofrecer una oferta cultural y artística emergente, de calidad conforme a la vocación vanguardista y de ruptura del recinto, y de atraer a los públicos iniciados que siguen las nuevas tendencias artísticas en el mundo.

⁷⁸ http://www.museodeartecarrillogil.com/co_index.html consultada el día 18 de septiembre de 2009

Asimismo la UNAM trabaja diversos materiales de videoarte a través de sus espacios televisivos en TV UNAM, ya que maneja una vasta videoteca sobre el tema empezando por los trabajos de la videoasta Pola Weis.

2.3.4 Laboratorio Arte Alameda

El Laboratorio de Arte Alameda es un espacio dedicado a la exhibición, documentación producción e investigación de las prácticas artísticas que utilizan y ponen en diálogo a relación arte-tecnología. Una de sus características es de realizar obras concebidas especialmente para el espacio, promoviendo la creación artística nacional e internacional.

El Laboratorio busca acercar al público a las más importantes propuestas artísticas contemporáneas a nivel nacional e internacional para incrementar el interés de la sociedad en la cultura y en los avances científicos y tecnológicos de nuestro tiempo. De esta manera se podrá compartir con el público la experiencia de disfrutar el arte y su relación con la vida cotidiana

Desde la creación del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, se hizo evidente la necesidad de potenciar el uso de los medios masivos de comunicación, en el marco de una política audiovisual integral, a fin de difundir el quehacer de sus diversos organismos, y llevar los beneficios de la cultura a amplios sectores de la sociedad.

En realidad CONACULTA ha continuado siendo el eje principal de todos aquellos que de una o de otra manera se han relacionado con el videoarte. Este organismo les permite a los creadores la posibilidad de apoyos y difusión de sus obras, así como el respaldo que como organismo institucional a veces requieren los creadores, sobre todo en materia internacional.

Independientemente de los espacios que existieron antes para los iniciadores de videoarte como son la UNAM, el Museo Carrillo Gil, la casa del Lago y pequeñas salas de arte, CONACULTA llega a centralizar tanto las obras como a los creadores viejos y nuevos para establecer las políticas en materia de cultura y arte

que enmarcarían todos aquellos trabajos de videoarte que requirieran de apoyos, exhibición y difusión.

Para muchos creadores ya realizados, institucionalizar sus obras no era del todo aceptado pero en la medida en que los festivales y la producción de videoarte se dimensiono, tuvieron que ser parte de estos nuevos lineamientos culturales.

Sobre todo porque la sociedad mexicana no estaba acostumbrada, ni conocían esta nueva forma de expresión artística, por tanto se requería de muchos más espacios de exhibición y grandes apoyos de difusión para llegar a más públicos.

De esta manera, se organizó una producción de gran cantidad de materiales audiovisuales artísticos, educativos y culturales con un criterio de colecciones, y se elevaron los contenidos y calidades de los materiales producidos para permitir su circulación en los circuitos comercial y cultural. Asimismo, se incrementó el uso de recursos audiovisuales dentro de los programas, al igual que se apoyó la creación artística en medios audiovisuales atendiendo a las transformaciones de las nuevas tecnologías en este terreno.⁷⁹

Con base en ello, creemos conveniente ahora presentar al lector los elementos que conforman una nueva manera de realización del videoarte con base en las nuevas tecnologías.

2.4 LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SU INFLUENCIA EN EL VIDEOARTE

La revolución digital comenzó hacia la década de los ochenta, donde sus primeras expresiones para los usuarios finales fue el uso del fax, el disco compacto y el modem. Al día de hoy resulta imposible conocer exactamente hasta dónde llegará esta revolución digital, dado que la digitalización se ha venido masificando a través del avance de las telecomunicaciones.

⁷⁹ www.cnca.gob.mx. CONACULTA en el sexenio 2000-2006. CONACULTA. México. 2006

En esencia, el esqueleto de una obra digital lo conforman: el punto y la línea sobre un plano. Éstos permiten su estructura, luego se le da el volumen. Los objetos más complejos se construyen a partir de las figuras geométricas, tal como los bloques, conos y esferas. Aunado a ello, se ocupa la sombra, el claroscuro, los colores, el objeto mismo y todo aquello que tenga movimiento.⁸⁰

El color, la forma y el sonido pasan por los píxeles y llegan al ojo y al oído del espectador. Hoy se trabaja la luz, la física de la luz, la opto-electrónica, entre otras nuevas ciencias.

Con el uso de la tercera dimensión se permite la navegación en estructuras digitales. Aquí se da la rotación en 360°, donde todo ángulo es escudriñado, todo ello ha sido previamente programado y “renderizado”. Son imágenes nunca antes vistas por el ojo del hombre.

Aunado a ello, se comienza a trabajar la iluminación, tal como en el cine, de donde surge lo que ahora es la dirección de fotografía digital. Más adelante se pasa a lo interactivo. Es la posibilidad del espectador de interactuar con la computadora, de obtener respuestas para aquellos items en los cuales ella está programada para responder.

Se obtienen todas las texturas que se desean. Ya no hay límites a la creación, si se cuenta con el hardware, el software y el artista, lo que provoca que el arte digital sea la fusión del arte y la tecnología.⁸¹

Así el producto digital es producto de la ciencia y de la tecnología, compuesto por lo visual y lo auditivo. En combinación con la creación es posible utilizarlo para expresar sensibilidad y producir obras de arte.

⁸⁰ Santoyo, Susana y Rafael Ortega. Una versión de lo visto.” Revista CONACULTA. México. 2008 pag. 7

⁸¹ Santoyo, Susana y Rafael Ortega. Op. cit. Pag 6

Desde la técnica, la característica de los medios digitales y del arte digital es que son posibles por la repetición de códigos binarios: ceros (0) y unos (1), para conformar imágenes virtuales. Lo virtual implica, por ejemplo, que no pueden ser aprehendidas con la mano. Pero sí hacen uso de la retina al exhibirse en una pantalla.

En la actualidad, las imágenes del arte digital son imágenes que se pueden materializar en una cinta digital o en una cinta de video, como el Betacam, CD-Rom y también en DVD = Disco de Video Digital, con capacidad de almacenar grandes volúmenes.

De los componentes para la expresión se deben enunciar el Hardware y el Software. El Hardware y sus periféricos: disco duro, impresoras, modem, tarjeta media, monitores, discos removibles, tarjetas de video, tabletas digitalizadoras, scanners, mouse, entre otros.

Por su parte, el Software es virtual, no se puede tocar. Es una aplicación, un sistema operativo, un programa. En la combinación de ambos, Hardware y Software, se produce la orden del artista y del técnico, haciendo posible la creación de la imagen digital, que es una imagen de síntesis, cuyo origen esté dentro de la computadora misma.

Cabe indicar que se pueden obtener otras imágenes digitales, provenientes de cintas o películas originalmente analógicas, que por el proceso de digitalización y renderizado se convierten en imágenes digitales.

Así, el arte digital crea figuras y formas, sonidos y música que tienden o pueden tender a lo estético mediante líneas, dibujos y colores, que pueden presentar imágenes pictóricas. El artista contemporáneo, como todo artista en toda época, está en la búsqueda de la realidad de su momento, valiéndose del video como medio u objeto para expresar su creatividad.

El video de los artistas ha necesitado mirar hacia la edición, el guión, y la actuación; cada vez más cerca del cine han usado la materia video .

Las bondades del video son intangibles, pero prácticas. El video se soporta a donde lo lleva la tecnología, hoy el DVD, el BLU-RAY, el HIGH DEFINITION, etcétera. De su flexibilidad, al video, le cabe el ambiente, el sonido, la fotografía, la moda, la historia del arte, la del video, la de la televisión y la del cine.

“El tiempo del cine y el del video se cruzan y se van tocando a lo largo de sus historias. Horizontal, aunque con cortes y elipsis, el tiempo del cine. Vertical, con sobre posiciones de momentos en un solo punto, el del video. Los que saben explotar esta estructura, el par de líneas; éstos son los que han especulado en torno al lenguaje audiovisual, y lo han llevado a ser un lenguaje, una zona en la que el cine, el video y otras herramientas, visuales y auditivas.”⁸²

En la actualidad, la aplicación de la computadora a la comunicación y expresión audiovisual ha progresado extraordinariamente; su práctica constituye un claro ejemplo de fusión entre arte y tecnología. Con la realidad virtual, se alcanza el clímax simulador, permitiendo establecer ambientes artificiales habitados por espectadores que interactúan entre sí.

Su potencia simuladora permite reproducir, hasta un límite imprevisible, las actividades humanas de concebir, diseñar, imaginar, comunicar. El avance en la computación, como tal, se halla a disposición del artista; en particular, del artista para el cual creatividad y técnica constituyen las dos caras de la misma moneda.

⁸² Santoyo, Susana y Rafael Ortega. Op. cit. Pag.7

2.5 SITUACIÓN ACTUAL DEL VIDEOARTE EN MÉXICO

Los últimos diez años se caracterizan por la difusión de diversas muestras como Videografías Invisibles, Una selección de videoarte latinoamericano 2000-2005, comisariado por Jorge Villacorta y José Carlos Mariategui, en la que se encuentra, por ejemplo, a Héctor Pacheco y Ximena Cuevas.⁸³

Héctor Pacheco, con Doce muertes violentas de artistas contemporáneos-Volumen Uno (2003), experimenta con diferentes disciplinas como la pintura, la fotografía, la instalación y el video. Ha sido instructor en talleres de animación y videoarte realizados en el Laboratorio Arte Alameda y La Esmeralda. Sus obras en video han sido presentadas en diferentes festivales, muestras y exposiciones en México, Canadá, Estados Unidos, Venezuela, Argentina, España, Portugal, Alemania y Finlandia.

La Muestra “Tránsito mx”, se organiza por primera vez en diciembre de 2005, un festival Internacional de Arte Electrónico y vídeo, comisariado por Eusebio Bañuelos que trabaja en el centro multimedia del CENART como coordinador del taller de imagen en movimiento. Su obra va desde el videoarte hasta la pintura e investigación con los medios digitales.

Su director, Fernando Llanos, ha participado en diferentes proyectos culturales y artísticos; su obra ha sido expuesta en diferentes espacios nacionales como el Museo de Arte Moderno, el Museo Nacional de la Estampa, el Museo Rufino Tamayo, el Museo de la Ciudad de México, el Museo de Arte Carrillo Gil y a nivel internacional en países como España, Kenia, Perú, Brasil, Francia y EE.UU.

Los principales colectivos de videoarte son Arcanocatorce, Yoochel Kaaj y VideoFest 2K4. Arcanocatorce es una plataforma de trabajo audiovisual que trabaja en Oaxaca.

⁸³ Sedeño, Ana. Op. cit. Pag. 1

Dentro de sus líneas de acción se encuentran la de usar de manera personal y crítica la tecnología y formar nuevos realizadores. Su fin es promover la reflexión sobre la reciprocidad entre arte y vídeo en el noroeste mexicano (especialmente Tijuana, Sinaloa, Sonora y Baja California), donde nace como festival estatal Videofest en el año 2000 bajo los auspicios del colectivo VideoFesto 2K4.

De los resultados de la Segunda Bienal Nacional de Artes Visuales 2007, los ganadores en video fueron Humberto Duque con Evaporaciones y una mención a Jorge Méndez Blake con Sin Imagen, otorgada por el jurado integrado por Carlos Ashida, Per Anderson, Magali Lara, Miriam Kaiser y Rafael Pérez y Pérez.

A través de CONACULTA, y el gobierno del Estado de Yucatán por medio del Instituto de Cultura de Yucatán organizaron la convocatoria a la CUARTA BIENAL NACIONAL DE ARTES VISUALES YUCATÁN 2009 a celebrarse los últimos días de septiembre. En la modalidad de VIDEOARTE se solicitó que cada participante enviara hasta tres obras en formato CD, CD-ROM y DVD. La duración de las mismas no deberá ser menor a los 3 minutos ni exceder los 20 en cada caso.

De las iniciativas particulares, en el año 2006 integrantes de un grupo de artistas mexicanos conocido como Colectivo Ola Verde, crearon PROYECTOR como un aparato independiente para la promoción del cine y el video. A lo largo de cuatro años PROYECTOR ha sido un movimiento de difusión e intercambio cultural expresado en las distintas manifestaciones del arte audiovisual a nivel nacional e internacional, en busca de propuestas alternativas de calidad.

El IV Festival Internacional de Arte Audiovisual PROYECTOR se celebró los días 20, 21, 22, 23 y 24 de octubre de 2009, en la ciudad y puerto de Mazatlán, Sinaloa, México.

Cabe indicar que en las categorías del Festival se incluye el cortometraje de ficción, realizado dentro de cualquiera de los géneros de ficción; el cortometraje documental, obras de género documental; el cortometraje de animación, realizado primordialmente o en su totalidad mediante técnicas de animación (digital 2D y 3D, stop-motion y animación experimental) y el videoarte, mismo que comprende obras conceptuales de narrativa no convencional realizadas bajo cualquier técnica.

Desde la perspectiva de la audiencia, el videoarte actual es “un lenguaje y un código de comunicación que se aprende y refuerza en el contexto de la interacción social cotidiana, haciéndose familiar en la relación social de rutina y donde sus miembros reconocen, interpretan, editan y utilizan las representaciones en su vida diaria.”⁸⁴

Al respecto, cabe indicar que en la interpretación del videoarte, la audiencia entra en el “ámbito de la afirmación, la contrafirmación, del argumento y del contraargumento; no es sólo una proyección del significado posible, sino una intervención potencial en la vida social.”⁸⁵ como lo refiere Thompson.

Por ello, el videoarte es un medio que transforma, traslada una obra, un mensaje, una visión más allá de las posibilidades inmediatas, logrando que cada uno acceda al arte y al video en términos de su subjetividad.

En términos del objetivo de este capítulo se ha mostrado el desarrollo del videoarte como una forma de expresión que no tiene limitaciones conceptuales, ideológicas, e incluso actualmente, presupuestas.

Las facilidades tecnológicas que ofrece este medio, a diferencias de otras tal como el cine, es una de las virtudes que le permiten expandirse y lograr acceder a la

⁸⁴ Lull, James. *Medios, comunicación, cultura: aproximación global*. Editorial Amorrortu. Buenos Aires, 1997. Pag. 33

⁸⁵ Thompson, John B. Op. cit. pag. 62

expresión artística tomándose como una herramienta de expresión o también como un objeto de arte.

Igualmente, en el desarrollo de este capítulo se ha podido observar que el videoarte comparte créditos con intelectuales, artistas, guionistas, realizadores, cineastas, poetas, académicos y toda aquella persona que con el afán de comunicar, utiliza al video para expresar un mensaje, un personaje, un objeto o una idea, lo cual no está supeditado a un código de lenguaje elitista o incomprensible, sino un código abierto capaz de acomodarse a la interpretación subjetiva de cada espectador.

De esta manera, en el siguiente capítulo estudiaremos el video “Crema de Noche” de Amaranta Sánchez, a través de un análisis cualitativo con tres técnicas diferentes para detectar y conocer las formas expresivas que utiliza el video arte en este estudio de caso.

CAPÍTULO 3

ESTRUCTURA EXPRESIVA DEL VIDEOARTE

UNA IMAGEN DICE MAS QUE MIL PALABRAS

La metodología cualitativa constituye una forma reconocida en la investigación científica. No obstante ello, en el campo de las Ciencias Sociales contribuye a entender, reconocer y aceptar conceptos que identifican una metodología adecuada para la comprobación de eventos representativos en las aéreas de las ciencias sociales, y en algunos casos, específicamente en la comunicación.

Caso específico es el trabajo realizado por Jesús Galindo en la Universidad Veracruzana, amén de otros autores que se han distinguido en éste campo y que le han aportado a la comunicación un punto de vista metodológico mas acabado y con certeza científica.

Cabe aclarar que para efectos del presente estudio, se han tomado como base las siguientes técnicas de investigación: el análisis del lenguaje audiovisual, grupos de discusión y entrevistas, donde los individuos que investigan son considerados incluso como observadores participantes en tanto que se involucran por necesidades de la investigación en el evento a investigar.

De dichas técnicas y procedimientos, es posible establecer categorías que permitan una mayor formalidad en el análisis. Así mismo, en complemento de lo anterior, estas técnicas especializadas de la metodología cualitativa, significa la oportunidad de obtener datos, información y contenidos del objeto de estudio.

Considerando lo anterior, el propósito en este capítulo es mostrar que tanto las entrevistas como el análisis del lenguaje audiovisual y los grupos de discusión, nos permiten reconocer la posibilidad de llegar a establecer conclusiones en razón de los planteamiento que se desprenden del análisis de cada uno de ellos pero sobre todo, a partir de lo que se expresa como videoarte.

3.1 IMPORTANCIA DE LA METODOLOGÍA CUALITATIVA

Una investigación es un proceso subjetivo cotidiano o científico que consiste en demostrar, probar, explorar, proponer, transformar o evaluar una idea, tema, teoría o realidad práctica. Entre los diversos tipos de investigación se encuentra la investigación pura, aplicada, estratégica, evaluativa, explicativa, descriptiva, exploratoria, probatoria, de mercado y académica, entre otros.

“Vista la investigación como un proceso de aprendizaje en donde se suceden diversas etapas interconectadas y cíclicas, el proceso puede comenzar desde cualquier punto, es continuo, puede replantearse y es posible que lo lleve a un punto de partida diferente”.⁸⁶

La representación del proceso de investigación implica al menos cuatro etapas: el diseño de la investigación, el muestreo, la recopilación de datos numéricos o verbales, el análisis de datos y el informe.

En la elección de una idea o tema deben tomarse en cuenta las diferentes opciones, la motivación personal, las normas y expectativas, el campo de estudio, las investigaciones anteriores, el acceso a los datos e información, los recursos disponibles y los métodos de investigación.

En relación a los enfoques de investigación, tales como la investigación, el estudio de casos, los experimentos y las encuestas, deben acoplarse a una investigación de tipo cuantitativa, cualitativa, mixta, trabajo de gabinete o de campo.

En cuanto a la investigación-acción “se define como el estudio de una situación social cuyo objetivo es mejorar la calidad de las acciones que se ejecutan dentro de la situación”⁸⁷; a través de ella se busca establecer un juicio en situaciones concretas, dependiendo más de la práctica que de la teoría.

Es importante señalar que la investigación cuantitativa implica el análisis de datos numéricos en un plano específico, mientras que la cualitativa, es más abierta y

⁸⁶ Blaxter, Loraine; Cristina Hughes y Malcolm Tight. Cómo se hace una investigación. Gedisa. México. 2004. Pág.21

⁸⁷ Blaxter, Loraine. Et al. Op. Cit. Pág..93

sensible al sujeto, refleja la descripción científica de las personas, acontecimientos, fenómenos o situaciones determinadas.

El llamado trabajo de gabinete implica una labor que se hace exclusivamente en un escritorio. Después de revisar la información, seleccionarla y analizarla, implica la escritura del documento muchas veces sin haber tenido contacto directo con el problema de investigación. Por su parte, el trabajo de campo es una forma de salir a recolectar datos numéricos o verbales de manera que genere una experiencia y contacto estrecho con el problema.

En particular, la metodología cualitativa tiene por objeto el estudio de los niveles de la realidad social que hacen referencia a los discursos: universos simbólicos, relaciones de sentido en las vivencias de las personas, imágenes sociales de sujetos y grupos.

En relación al objeto de estudio de este trabajo, la perspectiva cualitativa permite analizar las diferentes visiones y formas de dar sentido a los fenómenos de la cualificación, para analizar el lenguaje audiovisual del videoarte en México, buscando encontrar las formas simbólicas y expresivas de su mensaje y las representaciones socioculturales que influyen en su estructura narrativa.

Enfoques como el de la investigación cualitativa o técnicas de recolección de datos como los grupos de discusión, entrevista abierta o en profundidad, el grupo focal o el de discusión, son empleadas cada vez más en el análisis y evaluación de fenómenos sociales diversos, provocando a menudo reacciones que van desde el escepticismo al más duro ataque de sectores ligados a la investigación tradicionalmente científica.

Tal y como señala Ragin, “la distinción entre la metodología cualitativa y cuantitativa va mucho más allá de las diferentes técnicas de recogida de los datos que ambos enfoques metodológicos emplean”.⁸⁸

⁸⁸ Iñiguez L. Investigación y evaluación cualitativa: bases teóricas y conceptuales. Ateneo 1999. Pag. 108

“Mientras la metodología cuantitativa se enmarca dentro del paradigma positivista del conocimiento y plantea una concepción más estática de la investigación, con el investigador más alejado del objeto, basando el proceso en mediciones, datos numéricos, con énfasis en resultados y con el objetivo último de descubrir relaciones causales entre los fenómenos de estudio, la metodología cualitativa se orienta al análisis de la construcción de significados desarrollados por los propios actores sociales, con una concepción más dinámica, en la que el investigador está inmerso en el contexto, y donde se recogen y analizan las opiniones, discursos, acciones y significados personales para comprenderlos en profundidad, con énfasis en el proceso.”⁸⁹

Creemos que esta diversidad de enfoques entre ambas metodologías determina la que será su distinción fundamental: el objeto de estudio y los objetivos de investigación a los que cada una de ellas se dirige. Este planteamiento supone aceptar que hay determinados objetos de investigación que requieren ser abordados por medio de una metodología cualitativa para lograr su más eficaz y válida observación, así como otros objetivos precisan un tratamiento cuantitativo.

Diversos autores señalan que los métodos cualitativos son especialmente útiles en la construcción de marcos teóricos. Las técnicas cualitativas son un elemento esencial del proceso de dar sentido a cuestiones de estudio emergentes o altamente complejas; permiten por tanto tener un profundo y rico entendimiento del fenómeno, que puede contribuir al desarrollo de hipótesis. La utilización de técnicas cualitativas suelen ser muy apreciadas cuando existe una gran carga de significados, estereotipos y prejuicios asociados al objeto temático de estudio.

Asimismo, las técnicas cualitativas pueden ser utilizadas en la etapa inicial de un proyecto, para valorar las necesidades, evaluar la viabilidad de nuevos programas o descubrir lo que los clientes tienen en cuenta al tomar decisiones, junto o, durante el desarrollo del proyecto, tras la puesta en marcha del mismo y evaluar la marcha del producto o servicio.

⁸⁹ Alonso L.E. La mirada cualitativa en Sociología. Madrid: Fundamentos; 1998. Pag. 268

Además, las técnicas cualitativas aportan lo que Hurley llama «traducción y vivificación» de los resultados, es decir, intensifican la comprensión del fenómeno, dando vida a los resultados. El trabajo cualitativo puede, en definitiva, ser particularmente valioso en la creación de un cuadro detallado y comprensivo de la realidad estudiada.”⁹⁰

La técnica cualitativa permite a los sujetos del estudio, hablar y expresarse libre y espontáneamente; y esta información proporciona datos que, en muchas ocasiones, son de difícil acceso para el investigador o, incluso, imposible de obtener por otras vías, en lugar de conformarse con las categorías y términos impuestos en un cuestionario estructurado.

Estamos convencidos que algunas técnicas cualitativas pueden utilizarse tras la realización de una encuesta, para profundizar en los porqués de algunos de los resultados, el desarrollo del instrumento de recolección de datos cuantitativos y el aporte de una comprensión en profundidad del problema en estudio.

Otra de las características propias de los métodos cualitativos es su flexibilidad; esta característica las convierte en apropiadas para procesos en desarrollo, cambiantes, haciéndolas muy propicias para investigaciones exploratorias así como para tratar eventos imprevistos.

Por ello, la investigación social encuentra en la metodología cualitativa un aliado asiduo para la interpretación, si se partimos de la idea de que los fenómenos sociales son producidos y ejecutados por actores sociales, se insertan en contextos sociohistórico determinados, tienen un carácter simbólico y forman parte de la cotidianeidad.

⁹⁰ Hurley E. R. La investigación cualitativa y el profundo entendimiento de lo obvio. Health Services Research 1999. Pág. 34

En consecuencia se considera al enfoque cualitativo como la vía pertinente para la exploración y estudio del tema que nos interesa “Las formas expresivas del video a través del videoarte” y que como dijimos antes debido al problema y los objetivos de investigación que competen a este trabajo, abordarlos en base a esta metodología cualitativa nos permitirá observar de forma eficaz su análisis e interpretación.

Cabe enfatizar que la cultura como campo de análisis es muy amplio, sin embargo la visión cualitativa le apuesta a la mirada particular-personal de la realidad social a través de un individuo, grupo, institución y/o población específica.

3.2 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN SOCIAL

Existen varias técnicas de investigación que nos permiten entender y estudiar más de cerca el problema social que nos inquieta por ello es muy importante conocerlas y saber utilizarlas de acuerdo a nuestro objeto de estudio de acuerdo con Russi Bernardo “no solo es la técnica sino las diversas formas de entenderla y usarla”⁹¹

Como explica Ibañez “...un objeto de estudio de estudio social se puede abordar desde distintas formas y procedimientos , diferentes perspectivas, etcétera. Y para acercarse a ese pedazo de realidad y preguntarle cosas también se puede abordar con un sin fín de herramientas. El investigador debe decidir cuál ...”⁹²

Para este trabajo se decidió trabajar con tres técnicas diferentes buscando con ello tener un resultado integral del mismo objeto de estudio varias técnicas que nos ayudaran a complementar, confirmar o en su defecto a contraponer los

⁹¹ Russi Alzaga Bernardo. Grupos de Discusión. En Técnicas de investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación. Coordinador Jesús Galindo Cáceres. Editorial Pearson. México 1998.Pag.75

⁹² Ibañez,1992.pag 262. Grupos de Discusión. En Técnicas de investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación. Coordinador Jesús Galindo Cáceres. Editorial Pearson. México 1998.Pag.78

resultados de una y otra a la vez. Estas son la entrevista enfocada, el análisis del lenguaje audiovisual y el grupo de discusión.

Habrá que tomar en cuenta que cualquier tipo de técnica cualitativa que se utilice estará influenciada por varios factores lo cual afectará su interpretación y resultado. “la escena se ve afectada por el escenario y viceversa. El observador-investigador-usuario de la técnica se ve afectado por la escena y el escenario”⁹³

3.3 TÉCNICA DE LA ENTREVISTA CUALITATIVA

En la investigación cualitativa se entabla un diálogo permanente, íntimo y cordial entre el observador y el observado, de dicho diálogo, conversación e intercambio verbal o no verbal, a través de la entrevista se recogen datos e información relevante que permite al investigador incorporarla y acumularla, no solo haciéndola partícipe de los resultados, sino también conduciendo y guiando la propia tarea.

En general, “la entrevista tiene como objeto obtener información general, personal o una opinión calificada de un suceso o historia, revelando lo que el entrevistado piensa, asume y cree en un momento determinado. A través de las entrevistas queda un elemento más de comprensión sobre el hecho, de manera que se clarifica el asunto en cuestión.”⁹⁴

El manejo de la técnica de entrevista implica en el contexto comunicativo la interacción interpersonal entre los hablantes. La entrevista abierta o cualitativa, se encuentra a medio camino entre una conversación cotidiana y una entrevista formal, es una entrevista con alto grado de institucionalización, debido a que su fin determina el curso de la interacción en términos de un objetivo antes definido.

Se entiende por “entrevistas cualitativas en profundidad a reiterados encuentros cara a cara entre el entrevistador y los informantes, encuentros dirigidos hacia la

⁹³ Russi Alzaga Bernardo. Grupos de Discusión. Op.cit.pág 75

⁹⁴ Sefchovich, Sara. “El arte de entrevistar”. En El Universal. México. 5 de abril de 2009

comprensión de las perspectivas que los informantes tienen respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan en sus propias palabras”.⁹⁵

En este tipo de entrevistas se tiene la finalidad de proporcionar un cuadro amplio de una gama de escenarios, situaciones o personas. El investigador intenta construir una situación que se asemeje a aquellas en las que las personas hablan naturalmente, la expansión narrativa del sujeto, le hace parecer una expansión cotidiana.

Aquí es necesario sondear los detalles de las experiencias de las personas y los significados que éstas les atribuyen; se pretende a través de la recolección de datos, la construcción del sentido social de la conducta individual o del grupo de referencia de ese individuo.

Abundando podemos mencionar lo que Francisco Sierra dice acerca de la entrevista “es un instrumento eficaz de gran precisión en la medida que se fundamenta en la investigación humana. El primer problema que esta técnica enfrenta es el de la delimitación, su uso extendido en diversas áreas del conocimiento, relativiza al extremo sus principios teórico metodológico haciendo poco viable conceptualizarla de manera que cuente con requisitos estrictamente delimitados para su aplicación.”⁹⁶

En la entrevista cualitativa lo importante es la connotación del habla, no es tan revelador lo que se dice sino cómo se dice. En ésta, la función del investigador-entrevistador es fundamentalmente la de servir como catalizador de una expresión de los sentimientos y opiniones del sujeto y del marco de referencia dentro del cual tienen personal significación sus sentimientos y opiniones. Para esto se debe crear una atmósfera facilitadora en la que el sujeto encuentra la libertad para expresarse a sí mismo, sin miedo o desacuerdo y sin consejo por parte del entrevistador.

⁹⁵ Taylor J., Bodgan R. Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Editorial Paidós, Buenos Aires. 1986. Pág. 1

⁹⁶ Sierra, Francisco. “Función y sentido de la entrevista cualitativa en investigación social”. En Galindo, J. (Coordinador). Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. Pearson, México. 1998. Pág. 277

La entrevista de investigación se divide en entrevista de profundidad y entrevista enfocada. “La de profundidad es una entrevista cualitativa de carácter holística en la que el objeto de investigación está constituido por la vida, experiencia, ideas, valores, y estructura simbólica del entrevistado aquí y ahora. Pretende hacer un mapa dinámico de la configuración vivencial y cognitiva de un individuo.”⁹⁷

Por su parte, la entrevista enfocada, desarrollada por Merton, ocurre cuando las preguntas se plantean en forma estandarizada, es más estructurada y cuenta con un foco de interés predeterminado hacia el que se orienta la conversación y mediante la cual se ha seleccionado a la persona objeto de la entrevista, pretende dar respuestas a cuestiones muy concretas; generalmente trata de probar hipótesis. De esta misma Keats (1992)⁹⁸, señala que el movimiento de la conversación es repetitivo y hasta redundante pues se trata de profundizar una y otra vez en el mismo asunto, no hay cuestionario pero sí cuestionamiento.

Por otra parte la entrevista grupal tiene características propias, ya que el entrevistador no sólo se tiene que relacionar con cada miembro individualmente, sino también con todo el grupo; en esta situación se desarrollan roles y el entrevistador debe balancear las relaciones de poder competitivo dentro del grupo.

En su momento, la entrevista de profundidad, constituye una técnica para recopilar información sobre conocimientos, creencias, rituales, de una persona o sobre la vida de una sociedad.

A través de preguntas abiertas se solicita y se recibe información de un tema determinado en una conversación larga, interactiva, no estructurada, expresiva de significados en palabras, silencios, gestos y lenguaje no verbal, pero libre de mostrar opiniones, actitudes, o preferencias. Por parte al entrevistador le corresponde preguntar, escuchar, observar, comprender, interpretar, analizar y reportar.

⁹⁷ Sierra, Francisco. Op. cit. Pág. 277

⁹⁸ Keats D. La entrevista perfecta, manual para obtener toda la información necesaria para cualquier tipo de entrevista. Editorial Pax, México. 1992

Tomando como base lo expuesto, creemos conveniente mostrar a continuación la entrevista que realizamos con la videoasta Amaranta Sánchez ya que tiene un significado especial para este trabajo en tanto que es una artista joven con amplia experiencia en las artes audiovisuales y que por lo tanto su punto de vista enriquece nuestro planteamiento para poder determinar algunos de los conceptos establecidos por el emisor sobre el análisis del lenguaje audiovisual.

Parte importante en la realización de esta investigación, implicó recurrir a Amaranta Sánchez con objeto de conocer de viva voz los argumentos que como creadora del video “Crema de Noche” se plasman en las explicaciones y conceptos que dan coherencia a nuestro análisis que a continuación presentaremos.

3.3.1 Entrevista Enfocada: Videoasta Amaranta Sánchez

Amaranta Sánchez Mejía es una joven mexicana, egresada de “La Esmeralda” con la Licenciatura en Artes Visuales. Actualmente labora como Jefa de Departamento del Taller de Imágenes en Movimiento en el Centro Nacional de las Artes.

En su trayectoria laboral, ha impartido diversos talleres de imágenes en movimiento y talleres de animación. Asimismo, ha realizado direcciones de arte en varios cortometrajes como el de Gladiola, Zurcido invisible y destacó con Muerte Voluntaria Testimonios con el que recibió un premio especial en el Festival “Cortometraje Cuadro 2003.

Además ha producido series de Fotografías digitales y trabajos en video. En éstos se basa en la temática del Autorretrato, como lo lleva a cabo en Crema de noche, Deshielo manual, Máxima protección y Canción de cuna.

En Crema de noche, ella describe que “La aplicación de una simple crema de noche me resulta ser más profunda”. Crema de noche fue exhibida en el Festival

de Arte Electrónico "Moov 2002" en las ciudades de Québec, Nueva York y México. Además participó en la Primera Bienal de las Artes Visuales de Yucatán en la ciudad de Mérida, Yucatán, obteniendo la Mención Honorífica.

3.3.2 Aplicación de la Entrevista

¿El arte busca al video o el video al arte?

Yo creo que en el arte los realizadores estamos en búsqueda de nuevos medios, el arte lo hacen los productores y por eso estamos en la búsqueda de nuevas herramientas de trabajo. El video es una nueva herramienta, resultado ser un nuevo recurso tomado por artistas como una crítica a la televisión a los mass media, en este sentido **el arte busca siempre ciertas herramientas para ser modificadas, alteradas y ser un espacio expresivo, por ello creo que el arte es el que busca al medio del video.**

¿Por qué nace este género del video?

Surge como una visión contestataria, critica para los mass media, como en los setenta estábamos bombardeados por la cultura televisiva masiva, surge como medio de protesta para retomar esos medios, reconstruirlos y usarlos como una herramienta de trabajo más que como un aparato convencional. **Surge como un medio crítico e innovador donde se puede transformar la realidad** sin necesidad de hacer cine, el video facilitó el trabajo por el tipo de cámaras, hay un acercamiento con el medio y la posibilidad de irlo transformando más rápido, en la actualidad es mucho más fácil usar cámaras y los artistas **usamos esos recursos para transmitir, ideas ,conceptos, necesidades... emociones.**

¿En que ha beneficiado a los artistas utilizar esta herramienta?

Yo creo que cada nueva herramienta te da nuevas sensaciones y nuevas recursos, **en mi caso de ser una pintora y enfrentarme a la herramienta del video ha facilitado mi discurso plástico.**

Son también, diferentes instancias, en la pintura y la fotografía para mí hay mas movimiento que en el mismo video. Técnicamente es increíble trabajar con la imagen en movimiento y más en la actualidad por que ya la tecnología del video permite mayor facilidad de grabar y editar rápidamente, son procedimientos técnicos que facilitan el discurso personal, más para los artistas que hacemos autorretrato. Son procedimientos técnicos que facilitan el discurso o personal.

Las sensaciones que causa son bastante personales depende mucha de la personas. En estas generaciones ya se presentan otras maneras de leer el arte, como en los museos, ir, llegar y ver video. El acercamiento que tienen las nuevas generaciones al arte es justo lo que hay que trabajar, **como hacer que estos medios electrónicos formen un discurso más conceptual, plástico cotidiano en la nuevas generaciones para fortalecer el discurso artístico.**

¿Cómo expresas el arte a través del video, como hacer arte a través de esta herramienta?

Yo empecé hacer video **porque me intereso hacer auto retrato, no era lo mismo pintar mi cara porque eso no era auto retrato en cambio con el video puedo grabar cosas de mí misma, era un trabajo de introspección.** Inicié haciendo un video diario grababa sucesos de mi, eran pequeñas ficciones por eso hice video porque me fortaleció el discurso y también porque no hay mentiras, podría yo post producir y retocar pero el instante que tu grabas y que te enfrentas a ti mismo, a tu imagen a tu discurso con una cámara a mi no me lo daba pintarme en un cuadro durante un mes. **Lo que me gusta del video es que manejas instantes, el presente está ahí, es un trabajo muy integral lo cual no conseguía con la pintura.**

¿Cómo crees que se ha transformado el video con los cambios tecnológicos?

Los trabajos van a la par de los avances tecnológicas, en los ochenta con AndreaDi Castro, Sara Minter, Ximena Cuevas etc.; tenían un acceso diferente al video que las nuevas generaciones y más que fortalecer un discurso plástico personal como en sus inicios con los artistas plásticos, ahora gracias a la computadora se pude realizar video interactivo, video no lineal, alteración de video en tiempo real ya se realizan trabajos interactivos con diferentes disciplinas que afectan en tiempo real la imagen en movimiento, el arte tecnológico que es el video, se trabaja ya con artistas, coreógrafos, músicos, artistas visuales y con puestas en escenas. El arte tecnológico está adquiriendo nuevos alcances en las producciones multidisciplinarias.

¿Cómo escoges la música?

Para mí el aspecto sonoro es muy integral. **Los dos trabajamos juntos desde el concepto, no acostumbro hacer un video y luego vestirlo con el audio.** Entre los dos compartimos textos, películas y vamos diseñando juntos, es un trabajo integral y multidisciplinario, hasta que el músico tiene el diseño sonoro me voy a grabar.

¿Qué tipos de valores buscas que tu trabajo tenga?

Los valores que yo busco son muy personales, bueno porque me ha sucedido... me preguntaba a quien puede importarle verme, tenía unos videos viejos en donde me lavaba los dientes y yo decía a quien le importa... bueno pero hay un trabajo de introspección realmente y visualmente si eran como que muy atractivos y una vez en una conferencia me dijeron, bueno es que lo padre es que, aunque seas tú, o sea, si transmites cosas universales que todo el mundo hemos pasado, entonces **yo creo que los valores están en la búsqueda personal**, en mi caso no, **en mi caso** es una crítica más bien personal bajo **la premisa de cuestionar siempre mi ser**, no es un trabajo en este caso político, **hago más bien ficciones. Construyo un personaje para hablar de sensaciones bien personales que mucha gente vive**, o sea, es una visión demasiado, lo que estoy haciendo romántica, estoy trabajando mas como sobre la contemplación del paisaje, en este caso si estoy como el valor, y lo que estoy haciendo es rescatar ese estado que tiene la naturaleza de cautivarnos que cada vez viviendo en una ciudad lo perdemos no?, entonces busco esos pequeños instantes en donde tú te puedes perder en la naturaleza y verla como en otra edad, como rescatar ese espacio intimo que te da la naturaleza dentro de una ciudad y lo importante es que descontextualizo el paisaje del D. F. no?. Todos los videos son realizados en Chapultepec, que es una zona muy visitada, pero como puedo transformar ese lugar en un lugar que ni reconoces no?. o en tláhuac, también muchos son realizados, entonces sería como valorar, otra vez nuestros espacios íntimos no? y tener ese contacto con lo natural un poco.

¿Cómo defines tu trabajo audiovisual?

Si, existe un trabajo de autocrítica dentro de lo que yo hago, y creo que entre más llevas realizándolo más te pones critico... Lo padre es que cuando estás en una comunidad, cuando eres estudiante, lo que yo siempre le decía a mis alumnos era, aprovechen ahorita que están en la escuela porque lo importante es que tienes a alguien a lado precisamente para que te generes esa crítica no?... Lo difícil es ya salir y ser un productor independiente y estar sentado en la computadora y decir hay esta padrísimo, regresas lo ves y dices esto es una porquería, no?. Entonces tienes que estar siempre en una autocrítica y que mucho, bueno en mi caso, me lo da, vuelvo a lo mismo, las lecturas que realizo las películas que veo, entonces es generar también como educar el ojo, educar la mente hasta siempre estar como visualizando cosas no?, y eso a mí es lo que me da como la decisión de será este color? cortare aquí?... o también el contacto, por eso es importante cuando trabajo con músicos y estar los dos como en constante diálogo, eso también me genera como un límite o otro tipo de estructura. Entonces así es la manera como que yo trabajo autocriticándome no?

¿Qué te preocupa más, o en que pones más atención en tus creaciones audiovisuales, en el color, el ritmo, la escenografía, la grabación...?

Como vengo de ser pintora **me fijo mucho si, en el color...** no, en el color, pero también, bueno... **en la imagen**, pero va muy ligada en disco... Como es muy personal... Yo no puedo decir ahorita voy a grabar... no, o sea, realmente debo tener un momento de decir esto es hoy... es decir... no sé, **me fijo mucho en el discurso personal que estoy manejando en la banda sonora** no? es muy importante y también en la imagen, bueno es casi todo, pero que sea... que se sienta integral no?... Y bueno como estoy muy en contacto con la pintura, **busco por ejemplo hacer en el video pequeños cuadros pictóricos, a nivel de imagen**. Yo creo que **siempre va a depender de como es el discurso personal que el artista este trabajando...**

¿Cuándo editas, cuando ya estás en la postproducción, como defines tu relato?

En mi caso... **pues el personaje soy yo** lo que sucede cuando lo veo lo chistoso es que no me veo a mí. Por ejemplo, si construyo un personaje, mucha gente puede decir... pero si eres tú, **pero yo no me veo**, porque a la hora de grabar no es porque yo sea una actriz pero construyo un personaje no?, entonces a la hora de verlo yo lo podría definir como una cuestión, si narrativa pero también súper ficcional no?... una ficción establecida por mí, porque ni es el bosque de Chapultepec, por ejemplo el que vas a ver, ves otra cosa. **Construyo una ficción a través de mis momentos y espacios cotidianos, entonces lo veo como una pequeña narrativa de una ficción que construí, o sea no es un trabajo abstracto, según yo, es una narración clara que hay allí.**

¿Quién te graba?

Yo... o sea, como yo construyo ciertos personajes trabajo el arte acción, yo no podría estar ante la cámara desplegándome y que un joven me grabara porque no tengo ni el interés, ni la formación, o sea, no soy actriz y bueno no puedo ponerme aquí, ah bueno, ahora aquí, soy Blanca Nieves no... por eso siempre me grabo yo no? ... porque es un trabajo, vuelvo a lo mismo, de autoconocimiento estoy yo con la cámara, **uso la cámara justo como la extensión del cuerpo, esto quiere decir que la mano siempre esta como conmigo** no? A veces la pongo, no uso tripees, por ejemplo está la cámara como me gusta trabajar como en su estado natural no?... como si **la cámara realmente fuera el único testigo de ese suceso que estoy realizando viendo entonces es el único ojo que ve aparte que yo**, y después ese ojo es el que cede hacia el espectador ... tú ves a través del lente no lo que sucedió, entonces si **tengo muy formado ese discurso ante el medio tecnológico, usar la cámara como un espejo donde solo yo me grabo**, y también yo edito y todo... bueno menos la banda sonora no?

¿Cómo se reconoce o se valora un buen videoarte?

Hay muchas maneras de trabajar pero creo que las obras que más funcionan actualmente son precisamente **las que tiene un trabajo de integración de dos o más disciplinas**. Ahora el trabajo con otras áreas es justo lo que se necesita.

¿En qué les ha beneficiado la nueva tecnología... pensando en el “ youtube” por ejemplo?

El internet es ya la nueva manera de presentar tus obras...desde “Youtube” el video es un medio muy importante de difusión y de darte a conocer en el país y mundialmente. Ya no es como antes, ahora puedes mandar a un festival, por ejemplo un video y ya no gastas en el envío. La tecnología lo que hace es facilitar también la circulación del video de la obra.

¿Qué futuro le espera al videoarte?

Pues... siendo como de los medios precursores del arte electrónico, ahora en la actualidad **yo creo que lo que le esperan al manejo del video es justo la integración de otras disciplinas y un desarrollo mucho más allá**. Se están haciendo nuevas cámaras, constantemente cada vez son más accesibles, tanto económicamente como de tamaño, las nuevas generaciones traen celulares, ó sea, yo creo que **lo que le espera a la herramienta del video es justo una expansión, que esperemos sea increíble para las nuevas generaciones productoras de arte**...o aunque no sea de arte, y eso es lo padre no? Cuantas cosas no podemos grabar con las nuevas cámaras desde cumpleaños hasta lo que queramos no? antes, pensemos en el, cuando había súper 8, que familias en México tenían acceso a esas cámaras?... ahora muchas pueden grabar lo que quieran.

Entonces lo que le espera... yo creo que nos corresponde a nosotros decir; que esperamos desarrollar con esos nuevos aparatos no? ... y difundir más. Nuestra tarea es difundir y descentralizar también... hay que llegar a otras zonas con estos aparatos y ver que pasa cuando llega una cámara a un sector indígena, por ejemplo se están produciendo videos documentales muy importantes no?... registros cotidianos y demás ... yo creo que más bien es, **como hacer que realmente se difunda y que haya más cercanía con el medio**.

¿Qué es Crema de Noche?

Crema de noche es parte de la serie “muerte voluntaria... testimonios” en donde trabajaba una serie de autorretratos en base a acciones cotidianas las cuales eran fracturadas por otras ajenas a la misma. **Trabajando en mi espacio cotidiano (mi casa) como escenario para revelar estados de introspección, en esta intimidad, es en donde el ser verdadero nos es revelado , salen nuestros demonios, nuestras virtudes, dejamos atrás la máscara y nuestro yo permanece**.

Crema de noche refleja un **estado de introspección** en donde al aplicarse una simple crema de noche se desatan recuerdos, vivencias, sensaciones internas, las cuales abordo metafóricamente mediante la aplicación de efectos sonoros y visuales en el video.

¿Cómo lo creas?

En mi trabajo resulta importante **que los efectos de alteración de imagen y audio en un video se empleen para acentuar la narrativa de la secuencia**, el efecto, además, de ser un artificio en la imagen o el sonido **es para mí la construcción de un estado sensible dentro de la imagen de video, resalta, acentúa y proporciona tonalidad a una secuencia de movimiento.**

En este video, el **audio es una reconstrucción de una banda sonora, que me proporcionaba estados emotivos para las acciones que realicé ante la cámara.**

Es manipulado de tal manera que con la ayuda de programas de edición de video logré hacer que en este **video la banda sonora alterará la imagen a nivel de contraste y velocidad, esto me permitía generar un clímax, la cual al alterar la secuencia en la imagen acentuaba bien la intención performática ejecutada.**

Enfocándome en la **exploración del autorretrato: una de las costumbres artísticas para el análisis que permite el autoconocimiento a través de la expresión y experiencia plástica, decido explorar este recurso temático ya que me permite una constante exploración ante el quehacer creativo.**

Mi trabajo es de carácter pre formatico en su totalidad **soy el agente que manipula la imagen, soy operador, actor constante de mi discurso, mi intimidad la revelo por medio de lo sintético.**

Cabe señalar que el video “Crema de Noche” es para la autora del presente trabajo una muestra significativa e importante en virtud de que tanto el género, su clasificación y relación con conceptos estéticos y de realización, nos permiten estructurar una interpretación más clara del uso de la Técnica para el análisis del video.

Al respecto, el punto de vista de la artista, en cuanto al videoarte y el modelo de investigación, el cual incluye el análisis del lenguaje del video y el grupo de discusión, nos permitirán conocer de qué manera se manifiestan las formas expresivas en el medio audiovisual.

Con estas técnicas estudiaremos la forma estructurada del mensaje y la valoración de los receptores en cuanto a la forma en que son interpretados los símbolos del mismo para entender mejor la comunicación de ese tipo de videos artísticos.

3.4 ANÁLISIS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Continuando con el trabajo de investigación procedemos ahora a realizar el análisis correspondiente a los elementos que conforman el estudio del mensaje a partir del video “Crema de Noche” para ello nos basaremos en la hermenéutica profunda, ya que Thompson señala que ésta nos “permite reconstruir las condiciones socio históricas y los contextos de producción, circulación y recepción de las formas simbólicas, así como las reglas y convenciones, las relaciones e instituciones sociales y la distribución del poder, los recursos y las oportunidades”⁹⁹.

De esta metodología se desprende el Análisis Formal o Discursivo, el cual se ha utilizado para introducirnos en la problemática de estudio a través del análisis de un video particular encuadrado en el videoarte. En este sentido, Thompson menciona que el análisis formal y discursivo “se relaciona fundamentalmente con la organización interna de las formas simbólicas, con sus rasgos, patrones y relaciones estructurales las cuales pretenden siempre decir algo sobre algo”¹⁰⁰.

Para llevar a cabo este análisis formal discursivo en el videoarte se utilizará el análisis de la estructura narrativa que es “una narración puede considerarse como un discurso que recuenta una serie de sucesos o que cuenta una historia. La historia se compone casi siempre por una constelación de personajes y de una sucesión de hechos combinados, de manera que exhiben cierta orientación o trama. La secuencialidad de la trama puede diferir de una sucesión temporal de hechos”¹⁰¹ ..

Al estudiar la estructura narrativa, dice Thompson, es posible buscar e identificar los recursos narrativos específicos que operan dentro de una narración particular y examinar los patrones, personajes y papeles que son comunes a un conjunto de narraciones y que constituyen una estructura subyacente común.

⁹⁹ Thompson, Jhon B, La Metodología de la interpretación. Barcelona. Editorial Paidós. pág. 412.

¹⁰⁰ Ibidem. pag.413

¹⁰¹ Ibidem. Pág. 412

Para complementar este análisis nos apoyaremos en el análisis semiótico, ya que si partimos de que la investigación se basa en el análisis del mensaje requerimos de utilizar la estructura semiótica porque esta estudia “las relaciones que guardan los elementos que componen una forma simbólica o signo y de las relaciones existentes entre esos elementos, y aquellos en un sistema más amplio, del cual pueden ser parte de esa forma simbólica o ese signo”¹⁰².

Cabe subrayar que el análisis semiótico “es una abstracción metodológica de las condiciones socio históricas de producción y recepción de las formas simbólicas. Se centra en las formas simbólicas y busca analizar sus rasgos estructurales internos, sus elementos constitutivos y sus interrelaciones para vincularlos con los sistemas y códigos de los cuales son parte”¹⁰³.

Situándonos en este contexto, nos apoyamos en las técnicas del Lenguaje Audiovisual, en correspondencia al método que propone Lauro Zavala en su libro “Elementos del Discurso Cinematográfico.” y en un nuevo modelo de análisis diseñado para este video en particular mismo que hemos utilizado en tanto es considerado como un modelo que permite vincular el aspecto semiótico con el análisis que se realizó.

3.4.1 Técnica para el Análisis del Lenguaje Audiovisual

Se creó para establecer los puntos de análisis y las categorías que un video como “Crema de Noche” requería para su estudio, debido a la complejidad de su esencia.

La base para establecer este estudio fue obtenida del método que Lauro Zavala nos propone y lo cual nos permitió ir conociendo paso por paso, cada uno de los elementos que componen o descomponen un discurso audiovisual como este.

“El núcleo de esta propuesta consiste en el diseño y la resignificación permanente de un mapa conceptual que permite explorar la experiencia de ver

¹⁰²Ibidem. Pág. 413

¹⁰³Ibidem. Pág. 414

cine a partir de su reconstrucción sistemática con carácter analítico y con fines didácticos. En este modelo he incorporado elementos provenientes de áreas tan diversas como psicoanálisis, crítica dialógica, estética de la recepción, sociología de la cultura, teoría de la intertextualidad, estética, etc”¹⁰⁴.

Sin embargo aunque es un método creado con la finalidad de analizar el lenguaje del cinematográfico, el mismo Lauro Zavala comenta que es posible adaptarlo a cualquier tipo de análisis ya sea de lenguaje audiovisual, texto cultural o narrativo, ya que “este modelo está integrado por 120 categorías distribuidas en doce áreas: Condiciones de Lectura, Inicio, Imagen, Sonido, Edición, Escena, Narración, Género y Estilo, Intertextualidad, Ideología, Final y Conclusiones. Este modelo ha sido diseñado de manera simultánea a otros modelos para el análisis”¹⁰⁵.

No todos los elementos del modelo se utilizaron en este caso para el análisis del video *Crema de noche* sino que se escogieron los necesarios de acuerdo al discurso audiovisual que se presenta en este tipo de videos.

“Este modelo es un mapa para reconstruir esta experiencia y de esa manera construir una interpretación particular. Como todo mapa, puede ser utilizado para llegar a donde cada espectador quiere llegar, o bien para recorrer todos los espacios por explorar. El elemento más importante en este modelo es el universo ético y estético de cada espectador y la posibilidad de su recreación lúdica”¹⁰⁶.

Aún y con esta propuesta utilizada no fue suficiente para lograr una interpretación simbólica profunda en cuanto a los mensajes que el video “crema de noche” expresaba, por lo tanto se necesito diseñar un modelo* mucho más específico creado por la analista que suscribe este trabajo con el fin de de que el análisis fuera más detallado y adecuado a las condiciones de nuestro objeto de estudio.

¹⁰⁴Zavala Lauro. Elementos del discurso cinematográfico. Editorial UAM Xochimilco. pag 27

¹⁰⁴ Ibidem. pag.27

*Esta técnica es utilizada por Lauro Zavala solo para analizar películas pero se tomaron algunos aspectos para adaptarlos al análisis del video. Puede consultarse en los anexos

¹⁰⁶ Ibidem. pag. 27

El objetivo al incorporar los dos modelos de análisis fue descomponer cada elemento del video, sustraerlo de su conjunto para estudiarlo en sus particularidades y sistematizar su propia significación, para que al regresarlo a su lugar pueda ser parte de esa lectura que al menos en video muchas veces es imperceptible en cuanto a sus mensajes.

A continuación presentamos los resultados del instrumento de análisis que se diseñó con el fin de establecer las categorías propias para este video y que nos permitió conocer a fondo la estructura narrativa del videoarte “Crema de Noche”, al tiempo en que complementaremos con el modelo de Lauro Zavala.

3.4.2 Resultados del Diseño de Análisis*

El video de Amaranta Sánchez “Crema de Noche” tiene una duración de 3’10”.

El género se clasifica según su autora en el “autorretrato”, descrito en el punto anterior dentro de la entrevista con la autora.

Sinopsis: Es una chica que se está poniendo crema en la cara y después la retira con un rastrillo, llegando a un momento climático en audio y video para terminar en una doble imagen de su cara.

Como sabemos, las secuencias están integradas por varias escenas, en el ejemplo que utilizamos ahora solo existe una, y las escenas se componen por varias tomas; cabe aclarar que el producto con el cual estamos trabajando, se clasifica en una sola secuencia y una sola escena pero logramos identificar tres tomas, aun y cuando la realizadora pretendió crear este video en un solo plano-secuencia, pero debido a los cambios audiovisuales que presenta pudimos separarla en tres para el análisis correspondiente.

* Se anexa al final el Modelo de análisis del video

TOMA 1

En la primera toma se reconoce a un solo personaje que se mira al espejo. Este tipo de acciones lo relacionamos con la unidad y el reconocimiento de si mismo.

La crema, como elemento de análisis, lo relacionamos con la belleza, al ponerse mucha y constantemente se desea cubrir algo que no nos gusta o que duele. Pareciera ser que quisiera cubrir algo de su vida o su físico con algo suave y refrescante, buscar una caricia o, simplemente buscar un contacto consigo mismo. Debido a la escasa iluminación y el movimiento de cámara, se establece al personaje en una vida monótona, gris y oscura, con poca luz. Tal vez quiera ver poco de si mismo.

La música de fondo es tierna y suave, se escuchan campanitas relacionadas con tonos infantiles o con tristeza y melancolía. También se establece una relación con el paso del tiempo ya que se escuchan los violines y las campanas, que pretenden dar un traslado en un lapso definido, es decir, como el paso del tiempo en un reloj.

La historia se cuenta a través de su expresión facial y tiene una búsqueda personal porque se visualiza a través del espejo. El ritmo es lento y constante al tiempo en que centra la atención en el rostro.

TOMA 2

Aparece el mismo personaje, de hecho lo identificamos como una mujer, ya que se deja ver un arete y un cordón en el cuello como collar. Por el tipo de relato, ella busca quitarse algo de sí misma que le molesta y que probablemente tenga que ver con algo masculino porque lo hace con un rastrillo. Sus acciones denotan miedo y tristeza, pareciera que va conteniendo emociones, existe ansiedad y desesperación.

Al analizar el encuadre en ésta toma reconocemos una toma fija en un plano *big close up* de la cara, pero la mano entra a la toma a rasurarse la cara y los ojos, de forma lenta trata de quitarse parte de la crema. Sigue viendo a la cámara como si

fuera el espejo y su rostro se mueve de acuerdo al paso del rastrillo por su cara pero con suavidad. Inferimos que su vida es gris porque se ve que está supeditada a un reglamento, es –incluso- una persona limitada, en otras palabras, el personaje es alguien corto de horizontes y de posibilidades.

El juego de claros y oscuros sigue estando presente a lo largo de la historia, incluso apenas se logra ver todo el rostro. El color rojo se manifiesta más intensamente en la boca y tenuemente en mejillas, ojos y nariz. El blanco intenso va desapareciendo en la medida que el rastrillo quita la crema. Los fondos siguen oscuros. La iluminación apenas se manifiesta en el rostro.

El rojo se manifiesta más en boca, así como algo que aparece en otras partes de la cara que podríamos referirnos a **daños causados por agresión física, golpes**. El color de la boca es lo que más resalta y nos percatamos que puede existir violencia por su boca, tal vez cuando ella quiere decir algo o expresarse se reprime o se limita.

La música se mantiene de fondo pero va subiendo de intensidad y tono. En esta toma se escucha un nuevo instrumento, el contrabajo, que le da más ritmo y relación al suspenso. Creemos que musicalmente, está contando una historia relacionada a su infancia con un lamento, con tristeza y melancolía. Se escuchan con una lentitud melancólica, campanitas relacionadas con la infancia, así como percusiones, un violonchelo-grave profundo que dan a entender que el alma es el contrabajo, el cual imprime necesidad de ternura y cariño.

Debido al tipo de edición en esta parte nos encontramos con varios cortes directos, tanto en imagen y uno en la música, vemos que se pretendió seguir en el plano secuencia por ejemplo. El símbolo del rastrillo entra y sale del plano sin que haya movimiento de cámara, la misma continúa siendo subjetiva simulando el espejo.

El plano secuencia se logra dándole una continuidad a la historia. La unión de música e imagen sube de intensidad creando momentos de suspenso, dándole un matiz de **dolor y miedo**.

TOMA 3

Al pasar a la toma tres se sigue manteniendo el mismo personaje pero con fuertes efectos especiales donde se pierde como un ser real. Aquí podemos observar, por esos efectos, que es una locura es una cuestión catártica donde está perdida. Hay angustia, desesperación, ansiedad y frenesí.

Cuando las personas viven algún impacto emocional la mente se protege es inconformidad con la vida. El autorretrato depende de sí misma.

En cuanto a los encuadres, es importante observar una manipulación donde se ve el ojo y la boca en movimiento y aparecen dos mujeres o una transición de dos personalidades, se crea un fantasma. Convive con dos personalidades y por un lado afectada y sometida ante lo que no puede expresar, y por otro se tiene que enfrentar al mundo.

El color nos habla de medios tonos con efectos digitales marcando el color rojo para los labios y una sobresaturación de iluminación quemando la imagen.

Y la música es una distorsión de la misma. Todos los instrumentos se mezclan acompañando a lo caótico de las imágenes. Se crea también una locura auditiva.

En el proceso de la edición, el lenguaje tiene significados climáticos ya que las imágenes yuxtapuestas en medias disolvencias con efectos de cámara rápida y lenta nos hablan de lo caótico, y en donde los labios rojos, el rastrillo y la dualidad del rostro tiene presencia constante.

Finalmente, existe una catarsis en donde se externa el trastorno de la personalidad que nos refiere a **una dualidad del personaje**, en donde la boca roja y el rastrillo son símbolos importantes. Es el clímax, entendido en este caso como un **trastorno de la personalidad**.

Conozcamos ahora el desarrollo y los resultados del grupo de discusión para posteriormente establecer una comparación de resultados.

3.5 GRUPOS DE DISCUSIÓN

Históricamente el hombre ha mostrado una predisposición a formar grupos e implicarse en interacciones colectivas. Esta tendencia bien puede ser parte de una herencia humana que no está condicionada por la época o la cultura.

Dentro de la metodología cualitativa, los grupos de discusión, también llamados de enfoque o de discurso grupal, son una técnica que implica disposición a la interacción social, intercambio, generación grupal de ideas, conocimientos, sujetos, tema, espacio y objeto determinado.

En la práctica, los grupos de discusión se forman entre siete o diez personas, también llamados participantes, que son desconocidos entre sí. Éstos tienen ciertas características en común que se les relacionan con el tema objeto de discusión grupal y no debe existir una predisposición a la situación ni un control sobre la dinámica, aunque si una planeación determinada que organice la acción.

A través de una conversación cuidadosamente planeada y diseñada para obtener información de un área definida de interés, la responsabilidad de los organizadores es guiar al grupo, dejar que éste exprese y forme su consenso. En dicha plática, la discusión debe tornarse relajada, confortable y satisfactoria para los participantes, con objeto de llegar a un punto de acuerdo o desacuerdo, pero que éste surja propiamente de la interacción.

Los grupos de discusión tienen generalmente cinco características o rasgos. “Estas características se relacionan con los elementos componentes del grupo:

- Personas que se reúnen entre sí
- Los participantes ofrecen datos
- Los datos son de naturaleza cualitativa

- Se mantiene una conversación guiada
- Están generalmente compuestos por entre siete y diez personas, pero éste número puede oscilar desde tan sólo cuatro hasta un máximo de doce (donde un grupo pequeño es utilizado para un enfoque de oportunidad y uno grande para la diversidad).
- Implican un grupo homogéneo de personas en una interacción social (similares entre sí por el propósito).
- Están compuestos por personas que usualmente se desconocen entre sí (no son amigos, ni compañeros de trabajo).
- Deberán utilizar a un moderador neutral (voluntarios, no conocidos).
- Son una técnica de recogida de datos (llegar a un consenso para elaborar propuestas o decidir entre algunas alternativas).
- Su objetivo es recoger datos cualitativos a partir de una discusión controlada (actitudes, percepciones y opiniones).
- El investigador cumple varias funciones en el grupo de discusión: modera, escucha, observa y analiza (usando un proceso inductivo).
- Representa una estrategia cualitativa de recogida de datos, simultáneamente inductiva y naturalista (discusión guiada, con temas escogidos, con experiencias a describir, usando preguntas abiertas elegidas previamente, no hay presiones por parte del moderador).
- Frecuentemente el término es aplicado a cualquier experiencia de discusión grupal (pueden contener algunas características, pero carecen de otras).¹⁰⁷

Es importante subrayar que durante el trabajo “con el grupo de discusión intervienen tres elementos a considerar: el moderador, el grupo y el territorio.

Entre sus ventajas como técnica aislada o complementaria se puede observar”.

- Recoge datos de la vida real en un entorno social.
- Es flexible.
- Posee una gran validez subjetiva.

¹⁰⁷ Krueger, Richard A. “El grupo de Discusión. Guía práctica para la investigación aplicada”, de, ed. Pirámide, España, 1988 Citado por Pimentel Bautista Enrique. Grupos de Discusión.

- Ofrece resultados rápidos.
- Tiene costos reducidos.
- Posibilita al investigador el incrementar el tamaño de la muestra estudiada.

Sin embargo, entre sus limitaciones puede mencionarse:

- Los grupos de discusión permiten al investigador un menor control que las entrevistas individuales.
- Los datos son difíciles de analizar.
- Los moderadores deben poseer información especial.
- Las diferencias entre los grupos pueden ser problemáticas.
- No es fácil reunir a un grupo.
- La discusión debe tener lugar en un entorno facilitador.”¹⁰⁸

Pero por otro lado, existen ventajas al combinar procedimientos cualitativos y cuantitativos, que dan como resultado combinaciones metodológicas que refuerzan el diseño de investigación, lo cual se decide al comienzo del estudio.

En este sentido, el investigador puede incorporar un estudio cuantitativo tras la conducción de entrevistas con grupos de discusión, es decir; resultados que necesiten de confirmación adicional.

En cuanto a su validez, es alta y subjetiva y se representa en los comentarios. Los grupos de discusión son válidos si se utilizan cuidadosamente para estudiar un problema el cual debe ser apropiado para utilizar dicha técnica.

Ahondando un poco más en éste tema, son similares a otras técnicas de investigación en ciencias sociales, en los que la validez depende no sólo de los procedimientos usados, sino también del contexto en que se llevan a cabo.

De acuerdo con Jesús Galindo, el procedimiento para aplicar, recoger y reportar los resultados de la técnica, debe considerarse:

1.- El diseño del estudio que incluyen necesariamente los objetivos, problema de investigación y justificación, entre otros temas. Al respecto, deben especificarse por escrito, las demandas y objetivos, los temas a estudiar y la población objetivo,

¹⁰⁸ Russi Alzaga, Bernardo. “Grupos de discusión: De la investigación social a la investigación reflexiva.” En Galindo Cáceres, Jesús. (Coordinador). Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. Pearson. México. 1998.

así como realizar un plan cronológico con fechas, fases, responsables y un plan presupuestario que contenga un resumen de los costos.

2.- La realización de la técnica incluye la selección de preguntas, los participantes y procedimientos de aplicación. Cabe mencionar aquí que las preguntas son generalmente abiertas y deben aparentar ser espontáneas, aunque en realidad deben ser productos de una cuidada selección y planteamiento, de modo tal que hagan surgir la máxima cantidad de información.

3.- El análisis y redacción del informe de los resultados a partir de los datos recogidos, es decir los datos analizados. Es conveniente, en este sentido, mencionar que las sesiones de grupo deben ser registradas generalmente de dos formas: mediante una grabadora y por medio de anotaciones tomadas por el moderador y/o su ayudante.

Al respecto, podemos señalar aquí lo que Bernardo Russi dice al respecto:

El análisis de datos consiste en examinar, categorizar, tabular o reorganizar de alguna manera la evidencia empírica de modo que dé cuenta de los propósitos iniciales del estudio. El proceso de análisis implica:

- Tomar en cuenta las palabras
- Tono
- Contexto
- Comunicación no verbal
- Consistencia interna de las respuestas
- Grado de imprecisión
- Grandes ideas básicas

“La técnica de grupos de discusión es un dispositivo conversacional, se trata de llevar a un grupo de personas de la sociedad a conversar en una situación de laboratorio-espacio cerrado al exterior.”¹⁰⁹

Aquí lo conveniente es mantener un ambiente relajado, propicio para la emisión de opiniones, para la expresión de la diversidad y para la recolección de información que a través de otra técnica no sería posible.

3.5.1 Desarrollo de la técnica Grupo de Discusión

Como se mencionó en su oportunidad, el presente trabajo se ha desarrollado con base en la metodología cualitativa y por lo tanto, una de las técnicas que creímos más representativas para poner en práctica este proyecto, es sin duda el grupo de discusión. Para ello se invitaron a 8 jóvenes de la carrera de Comunicación de la FES Acatlán, todos ellos del 5° semestre.

Este grupo se creó con la finalidad de que observaran y analizaran el Video motivo del presente estudio, “Crema de Noche” de la videasta Amaranta Sánchez, con el fin de que comentaran sus impresiones y emociones acerca del mismo, utilizándose un salón del edificio A9, donde se realizó la proyección. Para tal efecto, se utilizó una computadora, un proyector, un pizarrón, mesas y sillas para los integrantes del grupo.

Se recurrió al apoyo de una persona que grabara toda la dinámica sin perder detalle de la discusión y de los comentarios. Esta sesión se realizó el día 9 de diciembre del 2009 y la duración de la discusión fue de 1 hora y 15 minutos.

Cabe aclarar que la nomenclatura utilizada, corresponde a la “A”, que significa alumno; el número correspondiente a cada participante y; la “M” ó “H”, para definir el género.

¹⁰⁹ Russi Alzaga, Bernardo. Op. Cit. Pág.85

El perfil de las personas que integraron el grupo son:

A1M Diana Orozco 21 años
A2M Diana Villadoble 20 años
A3M Beatriz Ramírez 20 años
A4H Guillermo Menéndez 21 años
A5M Anneth Gómez Chavarría 23 años
A6H Jonathan Saldaña 21 años
A7H Antonio Herrada 22 años
A8M Tonatzi García 21 años

La dinámica consistió en lo siguiente:

- Presentación y explicación de la dinámica
 - Proyección del video, primera vez para su conocimiento
 - Proyección del video, segunda vez para despertar sensación o emoción.
 - Proyección del video, tercera vez para el análisis y establecer categorías e indicadores de discusión.
-
- El siguiente instrumento fue creado para que el grupo de discusión escribiera sus datos y desarrollaran la historia personal que les dejó a cada uno el video presentado, de acuerdo a la discusión y los elementos arrojados en el análisis, además de plasmar su opinión sobre el tema del videoarte. Asimismo se creó otro instrumento junto con este que fue la guía donde el moderador se basó para manejar la discusión y que también presentamos a continuación. Los cuestionarios se pueden consultar en los anexos para efectos de consulta.*

3.5.2 Resultados del instrumento de Análisis en los Grupos de Discusión*

A partir del estudio realizado con los participantes se desprenden los resultados que a continuación presentamos de manera general y que posteriormente analizaremos en forma específica en el capítulo cuatro. Cabe señalar que nuestro ejercicio de grupo de discusión, nos permitió en primer lugar, agrupar las

emociones que se manifestaron sobre el video en dos momentos; uno fue en la segunda proyección donde se desató el impacto de la sensación; y el otro fue en la tercera proyección donde se generó la emocionalidad derivada del análisis.

En este sentido, podemos mencionar que el grupo participó de una manera dinámica e interactiva, manifestando un interés que aumentaba en la medida en que descubrían dentro de cada categoría los símbolos con los cuales podían ir realizando la lectura del video.

Al final manifestaron el gusto que les causo conocer la estructura narrativa, o mejor aún, la estructura narrativa que ellos lograron hacer sobre este video, por lo que concluyeron en sus cuestionarios el interés por este tipo de videos.*

Nuestro registro arroja los siguientes datos:

- Los tres hombres participantes establecieron como base de sus emociones la nostalgia, la desesperación y la tristeza;
- Por su parte las cinco mujeres definieron al video a partir de los sentimientos de ansiedad, culpa, obsesión, adrenalina y miedo.

El ejercicio refleja también que en este grupo, la adrenalina se observa como una emoción positiva de acuerdo a la mujer que lo comenta y donde todos concuerdan. Los otros siete participantes, señalan una emoción negativa, donde el estado de ánimo se orienta hacia la tristeza e incluso hasta la depresión.

Después de presentar por tercera vez el video, se estableció la forma de ir analizando paso a paso el contenido y el lenguaje manifiesto en este videoarte. Como una guía y de acuerdo al instrumento llevado por el moderador, se inicio con el estudio del personaje y así con los siguientes elementos que iremos mostrando de acuerdo a la dinámica que se estableció. Para conocer con más detalle la discusión y las opiniones de los participantes se puede consultar en el anexo*

*A fin de que el lector cuente con una referencia en cuanto a esta información se podrá consultar en los anexos

SOBRE EL PERSONAJE

Se trata de un solo personaje que actúa frente al espejo y que en realidad es la cámara de video. Al respecto, el grupo de discusión, coincide en señalar que el personaje manifiesta un conflicto de identidad, una transformación, una necesidad sobre un sentido de identificación, así como la falta de definición sobre su sexo, ya que parece niña y luego niño. Además, este personaje, según el grupo, establece cuestiones obsesivas que probablemente se presentan por el miedo al cambio, ya que se agrede a sí mismo y se deja ver una bipolaridad en su personalidad.

La condición infantil prevalece, el proceso de cambio ocurre desde el primer momento del video y culmina en el final, dejando ambigüedad y ambivalencia sobre en qué momento se es niño y en cual es niña.

Todos los participantes concluyeron en que el personaje tiene una transformación y agrede a su propio cuerpo porque tiene miedo al cambio.

LA CREMA Y EL RASTRILLO

Sobre la crema y el rastrillo como elementos visuales importantes y como un factor de identificación desde el título del videoarte en análisis, los integrantes del grupo de discusión señalaron:

AM2 Se supone que si el título es "Crema de noche", se trata de algo estético, la crema sirve para cuidar tu imagen pero el personaje lo hace al revés en lugar de dejarse la crema se la quita y la forma en que lo hace detona agresividad.

Utiliza mucho la luz del lado izquierdo y del derecho es más oscuro. La crema se la pone con cuidado, la agresión comienza con el rastrillo. Con la crema hay suavidad y cuidado, con el rastrillo se manifiesta la agresión y la música apoya la agresividad del rastrillo.

AH6 Cuando se la pone al principio, se ve cuidadosa, no se ve que sea agresivo, ya cuando empieza con el rastrillo se nota la agresión. Al principio se la pone despacio. Solo toca poco los ojos siempre están más presentes los labios.

Su piel es lisa, no hay vello, no hay nada visible que quitar, solo la crema. Esta limpiando algo que no hay, puede ser un cambio.

AH7 Al principio no se nota vello, se ve una piel lisa y sobre la piel se pone la crema. No se manifiesta que este queriéndose quitar algo.

Existe algo paradójico, los labios rojos son signo de feminidad y el rastrillo representa un instrumento masculino.

EL COLOR ROJO Y SU IMPORTANCIA

El color rojo sale a relucir debido a una manifestación constante en el video que se acentúa con los efectos, por lo que los participantes manifestaron lo siguiente:

Con los efectos existen contornos rojos que parecen cortes en la cara. La agresión está presente porque existe el color rojo en ojos, nariz, boca y algunos efectos se manifiestan en las mejillas por donde pasa el rastrillo. Con los cortes en la cara parece sangre y se manifiesta la agresión que hace a su cuerpo. Esta agresión es porque siente culpas.

AH7 Si son sus labios rojos pero con los efectos cuando está acelerada la imagen parecen cortes y da a entender sangre.

AM3 Se da a entender que es sangre, porque los efectos crean la idea de cortes en la cara.

AM2 Existe ilusión cuando se aceleran las imágenes ya no se ven los labios rojos, simplemente se ven contornos rojos y como sabes que se está tallando con un rastrillo, la verdad es que parece que se está cortando porque nada más vez lo rojo de repente.

Los ojos dicen más que los labios, entonces eso es tal vez porque quiere hablar, por eso la connotación en los labios pero no enfoca tanto en los labios sino se mueve a los ojos al final del video, que es lo que hace que se alenté un poco y luego se acelere más.

AH4 Es la referencia de las líneas rojas, pues se manifiesta agresividad, agresividad al propio cuerpo.

AM5 El hecho de que se utilicen tonos grises o inclusive el rojo para resaltar los labios, nos habla de que se quiere resaltar la agresión, inclusive el cuidado con la estética. Los tonos grises nos hablan de nostalgia, de tristeza e inclusive de obsesión.

AH4 Cuando la música incrementa, también empieza acelerar el ritmo y los movimientos del rastrillo y se puede ver que lo hace con más fuerza. Pero también la combinación de grises con rojos siempre tienen una connotación de suspenso.

Los tonos rojos manifestados aquí son tonos de agresión, obsesión, por su parte, los tonos grises nos hablan de nostalgia y tristeza.

La combinación de estos tonos crea connotaciones de suspenso miedo y terror. El color rojo en la boca es porque quiere decir algo. Todos coinciden en que el color rojo se hace más presente en la boca que en otras partes de la cara y que éste color se relaciona en el video con la agresión que se hace así mismo porque siente culpas. Quiere hablar y tiene miedo.

Creemos que es importante mencionar que una de las chicas no participó en esta parte de la discusión.

Cabe señalar que debido al entusiasmo de los participantes en la discusión, los elementos simbólicos que se manifiestan en el video a analizar fueron surgiendo fácil y directamente de sus opiniones sin que el moderador tuviera que establecer los puntos de discusión de los elementos que hasta aquí se debían tratar, por lo que se enriqueció en un contenido continuo y profundo generando las interpretaciones relacionadas a la crema, el rastrillo, el color rojo, el gris, las tomas y los efectos de edición, inclusive ya tocando el elemento música.

LA TRANSFORMACION Y EL MIEDO

Estos puntos son consecuentes de la misma discusión ya que el grupo reitera constantemente que el personaje esta en un proceso de cambio.

Los participantes establecieron ese cambio con lo siguiente:

Existen muchos símbolos de feminidad y masculinidad mezclados que confunden su verdadera personalidad. Algunas veces parece hombre cambiando a mujer y otras parece mujer que al final se transforma en hombre. Tiene miedo de esa transformación porque se agreda insistentemente utilizando la navaja.

A7H, A4H, A3M, A1M... es una transformación
A2M... Y la música apoya la agresividad del rastrillo. y miedo también en esa transformación sino porque la agresión a esa insistencia de quitársela con la navaja.

También se manifiesta una necesidad de identificación, los labios hablan de un conflicto de identidad que el personaje necesita aclarar, busca una identificación, un sentido de pertenencia porque habla hacia el espejo.

Todos... aja!
A6H se siente muy cerca del espejo.
A4H. Eso puede ser interpretado como un sentido de pertenencia, buscando algo de identificación.

Ellos también relacionaron la transformación y el cambio con la madurez detectaron una música infantil, en donde relacionan que la necesidad de pertenencia e identificación, puede ser el cambio si se relaciona con la crema de noche que se utiliza simbólicamente para seguir siendo joven y no envejecer. Asimismo, con la música pareciera que es la transformación de una etapa de madurez y tener miedo a ese cambio.

A4h también se relaciona el título con el símbolo de la noche, la noche.. La obscuridad muchas veces da miedo.
A3M ... el cambio da miedo...

TOMAS Y ENCUADRES

En cuanto este rubro todos coincidieron en que es una toma demasiado cercana y en forma permanente, lo cual definieron como una agresión personal a su propio

espacio y en donde busca reconocerse y aceptarse a si mismo encontrándose en ese mismo reflejo del espejo ... "tiene que hacer suyo lo que ve"

A2M... es un espejo que está demasiado cerca, llega un momento en que tú sientes que estás haciendo ese personaje...

A todos... sí!!

A4H... Si sobre todo en esa toma que está demasiado cerca es una agresión personal en su espacio vital.

LA MUSICA

El grupo detectó tres cambios de música, acompañando cada toma. Al principio es lenta y suave... un tanto infantil, cuando sube su intensidad es cuando aparece el rastrillo, y cuando la música se dispara es cuando los efectos de las imágenes se mueven aceleradamente.

A6H...si tiene suspenso pero al principio no te remite al temor porque parece infantil. Ya acompañada de la imagen, es cómo puedes asociarla.

A2M... si, la música al principio es lenta y un tanto infantil, cuando se acelera y sube es cuando ya tiene el rastrillo cerca. La música se dispara cuando las imágenes comienzan a pasar demasiado rápido...

Música infantil pero con tintes de terror y suspenso, se manifiestan demasiados agudos que generan cambios. Los sonidos agudos y acordes desequilibrados te generan miedo y angustia. La música marca fuertemente el conflicto del personaje Existe angustia miedo y desesperación.

Pueden existir varias interpretaciones al relacionar la música con la crema y con el rastrillo ya que causó varias emociones pero todos coincidieron en que existen los cambios de música y los cuales acompañan a las imágenes en donde en un principio no infunde miedo o temor pero al ir subiendo de tono, se van acrecentando los miedos, el dolor y la ansiedad del personaje. Según ellos la música contextualiza en mucho los sentimientos que se unen con los objetos

simbólicos como lo es el rastrillo, la crema, el color rojo y los efectos. La música y la imagen se fusionan para establecer la situación que vive este personaje.

En cuanto a la conclusión sintetizada de los participantes en el grupo, en el cual solo uno no intervino más que para asentir con la cabeza cuando estaba de acuerdo, todos resumieron que el personaje presenta un desequilibrio psicológico y un conflicto, ya que se ve el mismo distorsionado a través del espejo y que no se reconoce no se acepta.

A4H...Las tomas inclinadas remiten a un desequilibrio psicológico del personaje.

A6H...El personaje se ve a sí mismo distorsionado, cuando se aceleran las imágenes, no se reconoce.

Los efectos presentan una desfragmentación del personaje donde es posible que se represente una psicosis ya que se genera una doble personalidad. Obsesión en la búsqueda del cambio y busca reconocerse después de su distorsión intenta el reconocimiento y la obsesión de querer cambiar y no poder regresar a lo mismo, a una vida gris. Regresa a su vida triste es como si no tuviera vida esa persona.

A2M... El principio es algo triste porque todas las imágenes se basan en el color gris o negro. Es como si no tuviera vida esa persona.

El grupo estableció el drama y suspenso como género del video y acordaron que todos los elementos analizados en el video van relacionados entre sí manteniendo una coherencia en cuanto a su mensaje.

De lo anterior, los resultados de la discusión reflejan coincidencias en el mensaje, en los símbolos, en los movimientos del sujeto, en la utilización de herramientas. Incluso, puede observarse en la discusión la identificación de las transformaciones del personaje, de su transición de la nostalgia hacia el dolor, de la necesidad de cubrirse con la crema hasta su eliminación y consecuente efecto, que más dirigido al personaje, tiene un efecto sobre el espectador.

Aunado a lo anterior, la discusión señala también una interpretación sobre las técnicas del video en cuanto a presentación de colores, movimientos de cámara, espacios, acercamientos, mismos que si son coincidentes con la imagen, permiten corroborar los efectos y los mensajes.

Acerca del color rojo y gris, de los labios y de los ojos; el grupo de discusión señala que estos envían mensajes de transición, de estado de ánimo y de evolución en el desarrollo del videoarte.

Cabe también señalar que entre los participantes, existen aquellos que más mensajes quieren aportar al análisis, como también existieron casos como en el que uno de los participantes no emitió su opinión, pero seguramente están en concordancia con lo expresado porque asentía con la cabeza continuamente.

Acerca de la interpretación de los símbolos y las emociones en el grupo de discusión se pudo identificar lo siguiente de manera general:

Elemento	Significado
Crema	Es algo estético que en la forma que lo utiliza detona agresividad. Se relaciona con gente mayor, necesidad de madurar
Labios rojos	Se relaciona con la feminidad
El rojo de la sangre	Agresión, siente culpa
Tonos grises y claros/ oscuros	Son sus sentimientos
Los colores	Se relacionan con el miedo
Transformación	Aparición de elementos, tal como crema, navaja
El espejo	El reflejo de si mismo
Color negro	Relación con la noche - noche

	transición
Desfragmentación del personaje (por los efectos audiovisuales)	Psicosis Obsesión
Tomas desequilibradas	La cámara es el espejo
Música cambia	Cambia el contexto
Aparece el rastrillo	La música es diferente, es cambio. Símbolo masculino
Sonidos agudos	Genera cambios molestos
Música infantil	Niño o niña
Limpiando algo que no hay	Puede ser un cambio. Necesidad de quitarse algo que no gusta

De lo anterior se desprende que toda la imagen, todo el sonido, sus relaciones, los movimientos, los significados universales, los significados particulares y su combinación con las técnicas de luz, acercamiento, disposición de colores, ritmos y velocidad, reflejan un cambio una transformación del personaje como tema central de este videoarte de acuerdo al grupo.

En dicho cambio se observan diversas emociones negativas, donde se percibe que el cambio no es deseado o que el cambio viene de un estado que no se desea. La coincidencia en lo anterior, es recurrente en los comentarios del grupo.

Podemos mencionar finalmente que en general existen elementos que permiten advertir diversas interpretaciones que se hacen conforme a todos los resultados derivados de las diferentes técnicas y que manifiestan cierta similitud en cuanto a los símbolos y sus interpretaciones visuales. Sin embargo, en el siguiente capítulo, mostraremos con más detalle las relaciones entre unos y otros para identificar con más puntualidad el mensaje y los conceptos que permitan al

lector conocer el contexto de significado sobre este videoarte ,esto es a partir de la estructura de interpretación en base a la hermenéutica profunda de Thompson, que nos ayudará a establecer los resultados conclusivos de estas tres técnicas utilizadas.

*A fin de que el lector cuente con una referencia en cuanto a esta información se podrá consultar en los anexos

CAPÍTULO 4

ESCRIBIR CON LA IMAGEN...“CREMA DE NOCHE”

A partir de la aplicación metodológica del capítulo anterior y con base en las técnicas del análisis del lenguaje, grupos de discusión y en complemento de la entrevista profunda, fue posible acercarse a la información extraída de una fuente primaria, directa y de gran aporte, como fue el grupo utilizado, además de la experiencia práctica en el tema, y la autora misma del videoarte.

Ahora, en este apartado de nuestro trabajo, interpretamos el lenguaje audiovisual del videoarte ‘Crema de Noche’, de Amaranta Sánchez, a través de la entrevista profunda, la experiencia del grupo de discusión y del análisis del lenguaje, a fin de determinar las formas expresivas y comunicativas que se establecen en el documento videográfico.

Considerando lo anterior, cabe indicar que del análisis realizado, se desprenden elementos simbólicos universales, signos particulares y mensajes comunes. Igualmente, el análisis revela una gran variedad de opiniones y amplitud de interpretaciones surgidas de la aplicación de la metodología cualitativa, pero que en sentido estricto son coincidentes, enriquecedoras y complementarias.

Para entender mejor todos los resultados obtenidos en el capítulo tres se creó una matriz cruzada* con las tres técnicas para conocer los resultados conclusivos de la investigación realizada. Por lo cual haremos una lectura de ella en cuanto a cada categoría estableciendo bajo qué forma simbólica se fueron interpretando estos resultados.

4.1 RESULTADOS

Retomando del capítulo uno la forma simbólica intencional de Thompson podemos establecer la intención que tuvo el emisor en este caso la autora del video con cada categoría, así como la forma simbólica estructural, donde se

establece el lenguaje propio del mensaje y como está estructurado este discurso; además de la forma simbólica que manifiesta la valoración o interpretación que se obtuvo con el grupo de discusión sobre este tipo de mensajes.

4.1.1 Personaje

Según la intencionalidad, el personaje es ella misma, construye una ficción a través de momentos y espacios cotidianos, es una pequeña narrativa de una ficción.

La forma simbólica estructural nos dice que es Una mujer que busca reconocimiento identificación. Se está transformando. Al final se ve perdida entre 2 personalidades vive angustia, desesperación y miedo.

La valoración del grupo concluyó que el personaje tiene Conflicto de identidad, miedo al cambio. Obsesión transformación, Sentido de identificación. Los participantes coincidieron que el personaje tiene una transformación y agradece su propio cuerpo porque tiene miedo al cambio. Tiene un conflicto de identidad que necesita aclarar. Parece hombre cambiando a mujer o mujer transformándose en hombre.

Conclusiones

El personaje es ella misma que crea una ficción con momentos cotidianos de su vida. Es una mujer que busca reconocerse así misma y vive una transformación con angustia y miedo tiene un conflicto de identidad que necesita aclarar.

4.1.2 Símbolos (crema y rastrillo)

Estos símbolos son los más representativos del video ya que continuamente se establecen en las tres tomas.

Intencional. Es un estado de introspección en donde al aplicarse una simple crema de noche se desatan recuerdos vivencias sensaciones internas, las cuales aborda metafóricamente

*Para mayor información puede referirse al anexo Matriz Cruzada

Estructural. Busca ser bella o cubrir algo q no le gusta o le duele. El rastrillo en el rostro es un símbolo masculino y al quitarse la crema no es por vanidad sino por quitarse algo que le enoja, le da miedo o temor.

Valoración G.D. La crema es algo estético pero la forma en que lo utiliza detona agresividad. Con la crema hay suavidad y cuidado con el rastrillo hay agresión limpia algo que no hay puede ser un cambio. El rastrillo se relaciona con lo masculina y los labios con lo femenino. La navaja cerca de los ojos crea sensaciones de miedo y ansiedad. Tiene miedo de la transformación porque se agrede insistentemente con la navaja. Existen muchos símbolos de masculinidad y feminidad que confunden su verdadera personalidad

Conclusión

Las sensaciones que desata con la crema es que busca la suavidad, la protección o tratar de cubrir algo que no le gusta. Con el rastrillo busca quitarse o limpiar algo de si misma que le duele o la trastorna y se agrede con desesperación. Los símbolos masculinos de la navaja y el femenino de la crema son importantes en esta cuestión

4.1.3 Color e Iluminación

Intencional. Busca hacer en el video pequeños cuadros pictóricos a nivel de imagen todo depende del discurso personal. La casa es el espacio cotidiano como escenario que revela estados de introspección en esa intimidad, en donde el ser verdadero es revelado

Estructural. El rojo representa en este caso obsesión, agresión. Se manifiesta en boca y rostro. Daños, golpes, agresión. La violencia en la boca es pq ella quiere decir algo se reprime o se limita. Su vida es monótona, es gris oscura. Quiere ver poco de si. Es una persona limitada la luz apenas toca su cara. Al final existe una sobresaturación q quema la imagen, se relaciona con locura. El fondo oscuro es compatible con la tristeza.

Valoración G.D. El color rojo representa agresión en los ojos, nariz y boca. En los efectos el contorno rojo parecen cortes en la cara. Se relaciona con la sangre y la agresión que hace a su cuerpo por culpas. El rojo en la boca es porque quiere decir algo. Todos coinciden en que el color rojo se hace más presente en la boca porque quiere hablar y tiene miedo. Los tonos grises son compatibles con la tristeza. Claros oscuros en su rostro para enmarcar derecho e izquierdo, así como lo oscuro de la noche habla de transición y cambio

Conclusiones

Basándonos en el discurso personal de la autora por lo que crea el color de sus cuadros, en este video encontramos muy frecuentemente el color rojo que al relacionarlo con las acciones y la música se le da una connotación de sangre, agresión, daños golpes y violencia; sobre todo en la boca que en los análisis resulto ser por la necesidad de decir algo pero tiene miedo de hablar y se reprime. El espacio de ella, su escenario, su intimidad, resulto ser oscuro y gris, limitados en luz y vida. Su vida es gris y la vive con tristeza

4.1.4 Música y Sonido

Intencionalidad

El audio es una reconstrucción que proporciona estados emotivos para las acciones. La banda sonora altera la imagen a nivel contraste y velocidad para generar un clímax, que al relacionarla con la imagen se logra la intención pre-formática.

Estructural

La música en principio es compatible con la niñez y la tristeza, existe soledad carencia de afecto. Al intervenir el contrabajo se manifiesta un suspenso y necesidad de ternura y cariño. El violonchelo nos refiere a lo profundo del alma. El clarinete lleva a un clima de catarsis. Todo se distorsiona llevando a lo caótico y la locura auditiva acompaña a las imágenes.

Valoración GP

Música infantil con tintes de suspenso y terror. Agudos que generan cambios cuando aparece el rastrillo. La música cambia el contexto. Se dispara en el momento del clímax. La música marca fuertemente el conflicto del personaje. Se percibe con el audio angustia miedo y desesperación. La música contextualiza muchos sentimientos con los objetos mantiene un suspenso que aumenta hasta llegar al clímax. La música se relaciona con la imagen y presenta a un personaje con desequilibrio psicológico y en conflicto, no se reconoce ni se acepta.

Conclusiones

El audio proporciona intencionalmente los estados emotivos para las acciones. Los análisis coinciden en los tres cambios de música que crean soledad y tristeza a en la niñez , suspenso y angustia con agudos que marcan fuertemente el conflicto del personaje... De ahí hasta la locura auditiva del personaje que lo lleva al clímax y a lo caótico relacionado con la imagen donde presenta un desequilibrio psicológico. Un conflicto. Doble personalidad.

4.1.5 Tomas y Efectos especiales

Intencionalidad

La cámara es la extensión del cuerpo, o sea, es la mano, es el único testigo que siempre esta conmigo, es testigo de ese suceso. Usar la cámara como un espejo donde solo yo me grabo y me veo...es el único ojo que ve aparte del mío.

Los efectos de alteración de imagen y audio se emplean para acentuar la narrativa de la secuencia. Es la construcción de un estado sensible dentro de la imagen de video, acentúa y proporciona tonalidad a una secuencia de movimiento.

Estructural

Big close up proyecta ser o estar atrapada sujeta a dolor sufre violencia vive por vivir. Su ego y orgullo se encuentra perdido. Es una degradación del ser falta libertad, aire.

El ritmo es lento y constante evita la ubicación n espacio para centrar la atención en su rostro, cuenta su historia a través de su expresión facial. Es una búsqueda personal. El plano secuencia le da continuidad a la historia, se crea suspenso con un matiz de dolor y miedo. A partir de la catarsis se externa el trastorno de la personalidad dando paso a una dualidad del personaje.

Valoración GP

Tomas demasiado cerca agracian personal a su espacio buscando el reconocerse y aceptarse así misma. Quiere hacer suyo lo que ve atreves del espejo. Tomas inclinadas hablan de desequilibrio psicológico.

Los efectos generan desfragmentación del personaje, psicosis. Se presenta una doble personalidad los ojos y los labios, se mesclan con los efectos, juegan unos sobre otros. Existe una transformación. Obsesión y búsqueda del cambio. Trata de acomodar sus ideas al final pero regresa a una vida gris como si no tuviera vida esa persona.

Conclusiones

Las tomas que realiza las hace para que la cámara sea el único testigo de su narrativa, sea el reflejo del espejo en donde ella se muestra tal cual es. La toma de big close up provoca la sensación de estar atrapada, sujeta, sin libertad. Es una agresión personal a su espacio en donde no se encuentra ni se reconoce a si misma. Existe dolor, su ego esta perdido y lo busca en el espejo.

Los efectos acentúan la narrativa provocando un suspenso con dolor y miedo en donde externa el trastorno de la personalidad y dando paso a la dualidad del personaje. Para los del Gpo. de discusión se crea una desfragmentación del personaje. Una psicosis. Una transformación obsesiva que al final solo sigue dejándola en una vida gris.

Como resultado final de estos cuadros interpretativos es que partiendo de que la autora trabaja el video con el fin de retratar algunas de sus vivencias, recuerdos o sensaciones personales, recrea una serie de cuadros videográficos relacionando

su narrativa visual con ficciones que permitían a los espectadores vivir, sentir, disfrutar o sufrir con sus propias emociones e interpretaciones que se crean a partir de ver el video.

Su “Discurso personal” como ella lo llama es parte de la creación del autorretrato en video, “esta es una costumbre artística para el análisis que permite el autoconocimiento a través de la expresión y experiencia plástica”¹¹⁰

Y también nos permitió a nosotros a través de estos análisis conocer lo que ella aprendió de si misma a través de su experiencia plástica. Estos análisis, tanto del mensaje como del grupo de discusión arrojaron tantos elementos, códigos y símbolos que nos llevaron a recrear una historia que cierta o no, coincidieron fuertemente en la interpretación de las formas simbólicas basadas en el análisis semántico de la estructura, narración del video e igualmente en el contexto social y cultural de los analistas

Para la autora, las sensaciones que causa son bastante personales depende mucho de cada persona. Las nuevas generaciones ya tienen otras maneras de leer el arte. “Hay que hacer que estos medios electrónicos formen un discurso mas conceptual, plástico cotidiano en la nuevas generaciones para fortalecer el discurso artístico”¹¹¹

Para entender un poco más sobre estas lecturas interpretativas veamos el resultado que nos arrojó la matriz que permite el cruce de información* adecuado para la interpretación de todos los aspectos que forman el producto videográfico y que realizamos para llegar a una conclusión.

¹¹⁰ Entrevista Amaranta Sanchez. CENART. Noviembre 2009. México D.F.

¹¹¹ Ibidem

* Vease Anexo 4 Matriz Cruzada

4.2 INTERPRETACIÓN CONCLUSIVA

La videasta Amaranta Sánchez habla de este su trabajo creativo en relación al autorretrato como una búsqueda muy personal, es una crítica donde cuestiona su ser. Construye su personaje para hablar de sensaciones que muchas personas viven.

El resultado de su entrevista nos indica que en Crema de noche es ella misma que crea una pequeña narrativa con sus momentos cotidianos y algo de ficción. Habla de un estado de introspección donde los recuerdos, vivencias y sensaciones internas se desbordan. La casa es su intimidad, su espacio y la cámara es la extensión de su cuerpo y el único testigo de esa intimidad. El audio acompaña a la emotividad de las imágenes todo el tiempo y cuando son alteradas ella refiere que logran acentuar su narrativa creando un estado sensible.

4.2.1 Referencia Intencional

Conozcamos ahora, el resultado del análisis del lenguaje audiovisual en cuanto a su estudio. Cabe mencionar que este estudio se basó tanto en el análisis de la técnica como del contenido, lo cual arroja la siguiente conclusión: Es una mujer que busca reconocimiento, se está transformando o busca una transformación, tiene angustia y miedo porque cubre cosas de sí misma que la protegen o que no le gustan pero al quitarlas con el rastrillo presenta dolor y desesperación. Existen daños, golpes, agresión, violencia hacia su persona y ella quisiera hablar pero se reprime y se limita.

Su vida es monótona, ve poco de sí misma, es una persona limitada y muy triste.

Pareciera estar atrapada, sujeta al dolor, le falta aire... libertad. Hay una degradación del ser. Cuenta su historia a través de su expresión facial, tiene una búsqueda personal. En el clímax de su narrativa sufre una catarsis que conduce al trastorno de su personalidad dando paso a la dualidad del personaje.

4.2.2 Referencia Estructural

Por lo que respecta al análisis del Lenguaje de video, aplicado directamente por quien escribe este documento, se tomaron en cuenta elementos técnicos determinados que bajo su identificación ofrecieron aportes al análisis, lo que también arroja datos válidos que en determinado momento son compatibles con la interpretación derivada del grupo de discusión.

Ahora bien, en cuanto a la interpretación que surge de la aplicación de la entrevista profunda aplicada a la autora del videoarte, Amaranta Sánchez, deseamos dejar en claro que, contrario a lo que se esperaba, la artista no ofreció un análisis de su obra, manteniendo con ello la posibilidad de que la interpretación del mensaje sea un producto personal, sin acotamientos del autor, sin limitaciones o predisposiciones. Aunque en sus opiniones referentes a la creación del video deja entrever sus objetivos, intenciones y/o apreciaciones en cuanto a cada elemento que consideró para el desarrollo del mismo por lo que se pudo establecer la intencionalidad del emisor en relación al mensaje y sus formas expresivas.

4.2.3 Referencia Valorativa

El Grupo de Discusión por su parte realizó una serie de interpretaciones que concluyeron en: Un personaje que tiene un conflicto de identidad, no se logra saber si es hombre o mujer, tiene miedo al cambio, se está transformando. Con la crema se cuida y se protege, con la navaja se agrede insistentemente, existen símbolos masculinos y femeninos que se confunden. Con el color rojo se ve la agresión en su rostro, siente culpas. El color rojo en la boca es porque quiere hablar y tiene miedo. Los claros oscuros les hablaron de tristeza y transición... cambio. Para ellos la música contextualiza muchos sentimientos y marca fuertemente el conflicto del personaje. La música se relaciona con la imagen y en la catarsis presenta a un personaje con un desequilibrio psicológico y en conflicto. Existe una desfragmentación de la personalidad, una psicosis. Doble

personalidad. Presenta obsesión en la transformación pero al final regresa a una vida gris.

En la interpretación del videoarte 'Crema de Noche', el grupo de discusión expresó de forma espontánea, inmediata y sin reservas las ideas que a cada uno le sugerían las imágenes, el sonido, el movimiento, la iluminación y la intensidad del video correspondiente. Al respecto, cabe indicar que no existió predisposición, preparación o guía sobre la interpretación, lo cual incrementa la validez de los comentarios de los participantes. A través de dicha técnica, la de grupos de discusión tuvo un impacto significativo en la confección y jerarquización de mensajes concordantes en su mayoría, pero también en mensajes particulares y diversos, dependiendo de la persona que observó, participó en la discusión y finalmente emitió su opinión.

4.2.4 Interpretación

En conjunto, las técnicas de grupo de discusión, análisis del lenguaje y entrevista profunda, ofrecen a la interpretación un conjunto de símbolos, signos, mensajes, señales, parámetros y notas que son propios de una individualidad y acercamiento a una situación concreta, pero que también en la revisión de la colectividad son coincidentes y complementarios.

De acuerdo a la metodología cualitativa, que se aplica a la investigación de fenómenos sociales y la cual recoge mediante sus técnicas, información sobre la vivencia del sujeto y el fenómeno en sí; en este caso, en el videoarte analizado puede observarse una identificación del espectador con el protagonista del video y a través de dicha identificación es posible una proyección y entendimiento de un lenguaje visual y auditivo que permite al espectador traducir lo que percibe en cuanto a sentimientos, actitudes y hasta en ficción.

Acerca de la pregunta de investigación sobre la expresión plástica y creativa del artista, podemos mencionar que las técnicas utilizadas ofrecen la posibilidad de encontrar expresiones propias del arte que están al alcance del entendimiento de

cualquier sujeto que observe, incluso sin que los participantes en el análisis sean artistas. En cuanto al color la forma de identificación es basada en una simbología universal donde no importa el nivel de educación, ni el país ni la situación económica del que interpreta.

Al final los resultados de estos análisis es la sinopsis clara y sencilla de una chica que vive una transformación un cambio de personalidad a través de agresiones, violencia y daños sufridos desde su infancia, lo cual la lleva a crecer con una vida de tristeza, sufrimiento, represión y limitaciones; dando como resultado una persona de baja autoestima y falta de reconocimiento. La catarsis generada al final representa una doble personalidad con la que ella convive diariamente para su “yo” interno y para mostrarse al exterior como una forma de protección.

En referencia a nuestra pregunta de investigación, relativa a ¿cómo se manifiesta el lenguaje del video en las expresiones plásticas y creativas de los video artistas y, de qué forma son interpretados los mensajes por sus receptores?, podemos mencionar que ha sido atendida al momento de aplicar las técnicas provenientes de la metodología cualitativa: entrevistada profunda, análisis del lenguaje audiovisual y grupos de discusión.

Con todos los elementos de análisis cada receptor tuvimos la oportunidad de tener nuestra propia interpretación y en si no es el haber llegado a un resultado semejante o coincidente de la sinopsis del video, sino la manera en que estos recursos plásticos en el video nos demuestran la alta significación de los elementos que se utilizaron y que nos permitieron sentir y emocionarnos ante una narrativa visual y plástica en donde la interpretación es tan libre e ilimitada en tanto a los contextos y vivencias que cada espectador tenga de si mismo, o bien la interpretación puede ser igualmente enriquecedora en tanto que la mayoría de los símbolos expuestos en esta obra se expresaron dentro de un contexto cultural semejante y universal lo cual permitió la lectura del video dentro de las diferentes formas simbólicas.

Igualmente es importante apuntar que el trabajo plástico basado en el autorretrato nos dio una gran posibilidad narrativa, lo cual puede ser muy diferente con otro tipo de trabajos en videoarte, que aunque manejen temas o géneros diferentes mantienen la base artística de despertar los sentidos, sensibilizar y emocionar al espectador, dándole la libertad de crear y recrear sus propias interpretaciones y vivencias.

Tomando en cuenta lo anterior, podemos mencionar que lo más relevante es que, técnicamente resulta coherente el uso de imágenes y sonidos para la continuidad y coherencia del mensaje. Dichos elementos técnicos son correspondientes, se reflejan uno a otro, se complementan en tiempo y espacio, lo cual es sustantivo para obtener unidad en el mensaje, menor disparidad de señales, símbolos y signos.

El análisis del Lenguaje refleja también correspondencia con el análisis y resultado del grupo de discusión, lo que observa un especialista en videos, así como un grupo no especializado, coinciden en la esencia. De ello, se logra captar e interpretar un videoarte con mensaje universal, con un efecto determinado bajo la misma línea y sin disparidades sustanciales.

Con base en las respuestas obtenidas a partir del análisis del videoarte, podemos determinar que se trata de un producto comunicativo y cultural, ya que es evidente que –como ejemplo- el videoarte ‘Crema de Noche’ tiene dentro de sí, una manifestación clara como tal, a partir de su duración, contexto, historia, creador y efecto.

El videoarte motivo de la presente investigación, es un producto de la expresión artística de su creadora; confirmando que la artista expresa y deja abierta la posibilidad de que cada espectador emita su propia interpretación.

Cabe aclarar que como un elemento de análisis el videoarte en cuestión, por naturaleza refleja una transformación del sujeto que presenta, lo que implica un movimiento, un dinamismo y una propuesta de evolución sobre el tema.

Asimismo, como producto comunicativo y cultural, este trabajo se presenta como parte de un paquete que expresa, primero el mensaje del artista, y segundo como un instrumento para la proyección, la difusión y la clarificación de significados universales, sin limitar los personales.

De lo anterior, las técnicas basadas en el grupo de discusión y el análisis del lenguaje, ofrecen herramientas útiles para extraer de un fenómeno social una serie de puntualizaciones comunes, generales y también especiales. En el caso concreto de este videoarte, el mensaje universal se refiere a la transformación y al cambio, evidencia que queda resuelta y confirmada a través de la aplicación de dichas técnicas.

Así, mediante el análisis del videoarte 'Crema de Noche', tanto el espectador y el artista, logran una conexión a través del video, lo que les hace compartir un mensaje con un lenguaje universal, al tiempo en que se deja abierta la posibilidad de interpretar en función de la vivencia, conocimiento y experiencia del sujeto. Es aquí, donde el videoarte se constituye como un medio alternativo de expresión artística, donde el artista expone, envía y se retroalimenta, sin que ello limite el gusto o aceptación simple del espectador, respondiendo con ello al cuestionamiento que da origen a esta investigación.

CONCLUSIONES

La imagen en toda su expresión, tanto visual como plástica a partir de un lenguaje propio, aparecen juntas en el mismo soporte, como en las primitivas manifestaciones del lenguaje, como en los ideogramas, pictogramas o jeroglíficos de los primeros pobladores de la tierra.

Ideas y expresiones al interior de la imagen, palabras que se transforman en imágenes que nacen de las propias palabras, hacen posible que el videoasta sea, se transforme y conviva con quienes ven su documento, a través de las manifestaciones visuales que de ese ejercicio, salen a la luz.

Al realizar este trabajo de titulación, pudimos entender mejor como la escritura procede de la imagen y retorna a la imagen en la televisión y en el video. La televisión aporta hoy el mayor caudal de imágenes y de palabras que ha tenido la humanidad en toda su historia. No es extraño por tanto, que el video investigue y muestre con sus productos, una de las formas más importantes de la comunicación.

Es por ello que nuestra principal intención ha sido la investigación y el análisis del lenguaje del video para conocer las formas expresivas y su interpretación por parte de personas expuestas a este tipo de videos como el videoarte, lo cual nos ha permitido cumplir con los objetivos de este trabajo, al tiempo en que hemos podido dar respuesta positiva a nuestra hipótesis, y por lo tanto, podemos afirmar que se convierte el lenguaje audiovisual, en materia de creación, en objeto de arte.

Es también importante reflexionar sobre la imagen misma como elemento artístico que proyecta una interpretación, que da lugar, mediante su representación gráfica, musical y de sonidos, a un producto que no sólo convive con la muestra de alguna situación concreta, sino que además permite su expresión plástica, lo cual

da lugar a un tercer nivel de presencia y de representación, en cuanto a que las ideas se convierten en objetos y se comportan como si fueran imágenes.

Los artistas del videoarte, han investigado todas las posibles formas y grados de coexistencia entre ideas, emociones, sensaciones e imagen y todas aquellas manifestaciones que les representan su necesidad de expresión.

La referencia obligada nos hace ver que el video experimental o videoarte, nace en la encrucijada de lenguaje y de tecnologías de la comunicación, entre las artes de vanguardia y la cultura popular de la televisión.

Es en este sentido que la creatividad participa en el videoarte a partir de las experiencias artísticas en los medios que históricamente le han precedido, como el cine y la televisión, pero también asume todas las manifestaciones, artes y lenguajes, susceptibles de ser traducidos y de expresarse en este soporte audiovisual.

En otras palabras, también los lenguajes de la palabra y de la música se encuentran en el video, al igual que los productos híbridos, fruto de cruzar la realidad con la ficción, y es en este ámbito que diferentes generaciones de artistas investigan los recursos técnicos y los artificios creadores del lenguaje electrónico.

Asimismo, el videoarte ha sido interpretado y juzgado a menudo desde el punto de vista del cine y de la televisión, precisamente por situarse en la intersección de ambos medios, sin embargo, como hemos podido observar, diversos autores se han visto atrapados, por una parte, entre la necesidad de diferenciar ambos elementos y de interpretar sus modelos de representación. También se encuentra por otra parte, la atracción y seducción que ejercen sus productos, mitos y recursos tecnológicos.

El arte electrónico o arte de los media, está destinado a ser el límite de las posibilidades del propio videoarte, a menos de que rompa sus fronteras y logre comunicarse de diversas maneras con públicos más amplios, debido a que los medios del arte electrónico no son herramientas o materiales concebidos originalmente para hacer arte, tal como lo fue la pintura al óleo.

Los artistas emplean y examinan tanto las tecnologías digitales como las analógicas a fin de visualizar el futuro posible de la llamada "sociedad de medios". Sin embargo, las tecnologías que utilizan las prácticas artísticas no difieren de lo que vemos en la vida cotidiana o de las empleadas en la ciencia, la industria. Al apropiarse de ellas de manera creativa los artistas nos brindan experiencias que nos abren los ojos a la conexión existente entre la vida diaria y el arte.

Es por ello que en este estudio se pretendió encontrar esos nuevos lenguajes y las formas de expresión que, desde su base de experimentación, los videastas disfrutaban al crear sus trabajos.

La idea de analizar lenguaje audiovisual del Video "Crema de Noche" de Amaranta Sánchez, era para entender y conocer las formas expresivas de este medio y la importancia de sus mensajes, cuando logran crear tan diversas emociones, sensaciones y toda la gama de interpretaciones que a través de las figuras simbólicas se establecen desde los diversos contextos, mismos que analizamos en el trabajo con el grupo de discusión.

Y precisamente al utilizar una técnica como la de grupos de discusión y del análisis del lenguaje audiovisual, resultó ser sorprendente en virtud de la infinita gama de interpretaciones a las formas simbólicas en las que el video recurrió para expresar un sentimiento. Un autorretrato, diría la autora, quien disfruta mucho sus creaciones basadas en esta tendencia.

Con este grupo de receptores creados, pudimos conocer las fuertes implicaciones expresivas y creativas del mensaje del video, lo cual nos lleva a

reconocer la gran importancia que tiene este género tanto en su parte artística como en su parte comunicativa.

Finalmente, estoy consciente de los alcances y limitaciones del presente trabajo, el cual, seguramente, dará pie a nuevas investigaciones que permitan conocer más a fondo el fascinante mundo simbólico no sólo del videoarte sino de cualquier otro tipo de expresión visual que nos lleve a entender las interpretaciones y los contextos que de ella emita una persona, un grupo o una sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- Ávila Jiménez Emilio. El Video en México. SEP.CETE. Ed. Multimedia. México 1995
- Beauvais, Daniel. Producir en video. Video Tires Monde. Francia. 1989
- Bonet Eugeni et al, En Torno al Video. Gustavo Gilli. Barcelona. 1980.
- Cebrian Herros, Mariano. Introducción al lenguaje de T.V. Una perspectiva Semiótica. Pirámide. Colombia. 1978
- Ceprián, Herreros. Mariano. Géneros Informativos Audiovisuales. Madrid. 2000
- Claus, Jurgen. El taller del teleartista. Revista de la Universidad de México. Número 449. México. Junio 1988.
- Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Memoria 1989–1994.- México. 1994.
- Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Programa Nacional de Cultura.- 1990–1994. México. 1990.
- Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Programa Nacional de Cultura.- 2006–2012. México. 2006.
- Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Unidad de Producciones Audiovisuales. Bienales de Video en México.- Catálogo Programa. México. 1990,1992,1994
- Corkidi, Rafael. Entrevista. Archivo de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA). CONACULTA. México 18 de febrero de 1994.
- De la Fuente Zurita, Ma. Cristina. Tres Alternativas en el uso del video: Video arte, Video clip y video independiente. Tesis de Licenciatura Universidad Iberoamericana. México 1989
- Di Castro Andrea. Entrevista. Archivo de la Unidad de Producciones Audiovisuales. (UPA). CONACULTA. México. 10 de Febrero de 1994
- Di Castro Andrea. Video Independiente. Unidad de Producciones Audiovisuales. CONACULTA. México. Mayo 1994
- Dols, Joaquín. Historia del Audiovisual, Magnético Televisivo: Televisión T.V. Video. Gustavo Gilli. Barcelona. 1980

- Fagore, Víctor. Inmateriales y Post-modernos. Revista de la Universidad de México. Número 449. México. Junio 1988.
- Farías, Jiménez Ma. Guadalupe. Radioarte...¡Un Arte! con mucho ruido. Tesis FES. UNAM Acatlán. Enero 2009
- Ferres Joan; Pratts, Antonio R. y Bartolomé Pina. El video, enseñar video, enseñar con el video. Gustavo Gilli. Barcelona. 1991
- Galindo Cáceres, Jesús Coordinador. Técnicas de Investigación en Sociedad Cultura y comunicación. Editorial Pearson. México 2006
- García Canclini Néstor. "El consumo cultural: una propuesta teórica", en Sunkel Guillermo (Coord.) 1999, El consumo cultural en América Latina, Bogotá Colombia 1994
- García Jasso, Elena. Entrevista. Archivo de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA). CONACULTA. México. 24 de febrero de 1994
- García Jasso, Elena. Itinerarios del Video en México, algunas señales. Ponencia presentada en la Sexta Reunión Nacional de la AMIC, Tlaxcala. Archivo de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA). México. 1991
- Gaytán Santiago, Pablo. Argos Popular. Notas sobre el video. Archivo de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA). CONACULTA. México. 1992
- Gaytán Santiago, Pablo. Las pantallas traslúcidas. Notas sobre el video. Archivo de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA). CONACULTA. México. 1992
- Giménez Gilberto. La investigación cultural en México, en Venezuela Arce José Manuel, Los estudios culturales en México. FCE- CONACULTA, 2003
- Giménez Gilberto. La sociología de Pierre Bourdieu en Perspectivas teóricas contemporáneas de las ciencias sociales. México, UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- González Jorge A. Los frentes culturales. Culturas, mapas, poderes y luchas por las definiciones legítimas de los sentidos sociales de la vida en Lameiras José y Galindo Cáceres Jesús (Edit.) Medios y mediaciones, México, El Colegio de Michoacán, ITESO

- González, Jorge A. Ensayos sobre realidades plurales, 1ª Edición, CNCA, México. 1994.
- Hernández, Velia Sandra y Jaime Figueroa. El video en el Distrito Federal: hacia una trayectoria. Tesis de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. UNAM. México. 1992.
- Joscowicz, Alfredo. Entrevista. Director del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) en 1994. Archivos de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA). CONACULTA. México. 1994
- Lull, James. Medios, comunicación, cultura: aproximación global. Editorial Amorrortu Buenos Aires, 1997.
- Martín Barbero Jesús. Oficios Cartógrafo. Travesías Latinoamericanas de la comunicación en la cultura. Editorial FCE. México 2002
- Martín Barbero Jesús. Procesos de Comunicación y Matrices de la cultura. FEDLACS, Gustavo Gili. 1980
- Martínez Abadía José. Introducción a la tecnología audiovisual (Televisión, Video, Radio). Paidós. Colección Comunicación, Buenos Aires. 1988.
- Peñaflor, Naftalí, et.al. Manual de producción de televisión. SEP, UTE, JICA, CETE. México, 1995
- Pérez Dávila Beatriz. De la intuición a la riqueza expresiva del video. Tesis FES Acatlán. México 2006
- Pérez Ornia, José Ramón. El Arte del Video. Introducción a la historia del video experimental. SERBAL. España. 1992
- Picazo Sánchez, Leticia. Una década de video en México (1980–1989). Dependencia extranjera y monopolios nacionales. **Tesis**. Universidad Nacional Autónoma de México. México. 1994
- Prieto, Daniel. Elementos para el análisis de mensajes. ILCE. México. 1991
- Ronquillo, Víctor. Imaginar otra vez. El Video en México. Revista Memorias de Papel. Crónica de la Cultura en México. Año 2, Número 4, Octubre de 1992
- Sánchez Vega, Carlos. Entrevista. Archivo de la Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA). CONACULTA. México. 18 de febrero de 1994
- Thompson, John B. La comunicación masiva y la cultura moderna:

- Contribución a una teoría crítica de la ideología. En Revista Versión. Estudios de comunicación y política, No. 1, Universidad Autónoma Metropolitana- Unidad Xochimilco, México, octubre de 1991.
- Thompson, John B. Ideología y Cultura Moderna; Teoría y Crítica social en la era de la comunicación de masas. UAM Xochimilco, Mexico 1993
- Tovar y de Teresa Rafael. Modernización y Política Cultural. Una visión sobre la Modernización de México. Fondo de Cultura Económica. México. 1994
- Unidad de Producciones Audiovisuales (UPA). Información Estadística. México. 1994
- Prieto Castillo, Daniel. Discurso Autoritario y Comunicación Alternativa. Editorial Edicol. México 1981.
- Peña Timón, Vicente. Narración Audiovisual, Investigaciones. Editorial Laberinto. Madrid España 2006.
- Zavala Alvarado, Lauro. Manual de Análisis Narrativo. Editorial Trillas. México 2007.

INTERNET

<http://www.pastranec.net/arte/epistemo/conceptoarte.htm>

www.Arte . Wikipedia.com. La enciclopedia libre

<http://www.arqhys.com/articulos/arte-conceptos.html> Concepto de arte. Conceptos básicos de historia del arte

<http://www.iztapalapa.unam.mx./abril de 1996>. Artículo: Algo sobre videos de hoy.

Elías Lavín. Topodrilo # 36.

<http://www.iztapalapa.unam.mx./abril de 1996>. Artículo: My First Sony. Elías Lavín.

Topodrioleando # 36.

www.conaculta.gob.mx. 2002 conaculta. Objetivos y funciones en el sexenio 2000-2006. Titular Sari Bermúdez.

<http://unam.mx./jornada, abril 1996>. Artículo: Tercera bienal de video.- un proyecto inacabado. Fabián Palacios Díaz. Topodrioleando # 36.

www.conaculta.gob.mx Septiembre 1999. CONACULTA. Vid@rte Festival de video y artes electrónicas.

ANEXOS

ANEXO 1

Octubre 2009

ENTREVISTA

Omar Sánchez,
Subdirector de Información Educativa del Centro Multimedia.

¿Cómo nace el Centro Multimedia?

... El Centro Multimedia cumplirá en noviembre dos años de haberse fundado. Surgió como una iniciativa del Consejo Nacional para el Estudio de las Artes, para intentar en este espacio enlazarse con todas las disciplinas que están en el Cine arte, con las escuelas para poder lograr convertirse en una especie de eje que hiciera investigación, que promoviera la creación interdisciplinaria y multidisciplinaria enlazada a los nuevos medios tecnológicos. Este espacio se fundó con ese objetivo, la tecnología ha cambiado y lo que estamos viendo es que en el proceso de creación interdisciplinaria las herramientas son aún mayores y muy variadas.

...El Centro se formó un poco con la base de las disciplinas ya conocidas, la gráfica de sustancias, con cartel de visuales, con la música, con las imágenes en movimiento, con la realidad virtual de ese momento. Ahora, tenemos distintas aproximaciones a esta misma tecnología. Estamos hablando de la graficación 3D, aplicada a diversos proyectos; hemos evolucionado hasta llevar obras en los contenidos de Internet como escenario principal en donde la creación se difunde. Se han ido modificando las áreas a lo largo del tiempo. Se fortaleció un poco el basamento teórico a partir de la creación de un taller de investigación teórica, que tenía el objetivo de darle solidez a la reflexión en torno a la tecnología y que el cruce de teóricos con artistas e investigadores, formulara preguntas diferentes en torno a la creación artística con los medios digitales.

...Uno de los programas más importantes del Centro Multimedia se llama De Formación, porque en ese programa nosotros cumplimos con uno de los objetivos centrales del Centro, que es la difusión y formación para la creación de la tecnología en base a diferentes programas que surgen de éste. Hay un programa de apoyos y asesoría que opera todo el año y uno bianual de apoyos económicos a proyectos que se presentan con base a una convocatoria. En esta convocatoria puede participar cualquier artista nacional o extranjero que resida en México, que presente proyectos teóricos o artísticos que ayuden o hablen de tecnología. Esta convocatoria ha tenido muy buena respuesta, es como uno de los pilares de las actividades del Centro. En ella, nosotros otorgamos apoyos económicos para la creación artística, áreas de muestra y además soportamos con asesoría en el Centro Multimedia, con especialistas en diferentes técnicas. Así es como opera en general.

¿Esto es también a nivel nacional?

.....Las convocatorias siempre son abiertas a nivel nacional. Tenemos una tarea siempre presente de interactuar y llegar hasta los diferentes espacios en donde se promueva también la creación de arte con tecnología. Hay algunos centros relacionados con el arte en sí y que tienen una relación especial con el Centro Multimedia, porque proponen en sus actividades la creación artística con tecnología, como en San Luis Potosí. En Sinaloa se acaba de inaugurar otro centro en donde también tienen un énfasis importante en la creación artística por medios electrónicos. En Oaxaca tienen un laboratorio de gráfica digital, al que hemos ido a impartir cursos en lo relacionado a ello y así se han abierto a diferentes espacios, además de seguir promoviendo foros que lleven a la gente a la reflexión y la creación.

... Otra iniciativa del Centro Multimedia de cine arte es el festival que termino hace dos semanas, en octubre. Esta es su tercera edición y tiene su raíz en la necesidad evidente de la comunidad de las artes electrónicas en México por tener un escaparate, un espacio de diálogo con artistas de otros países. Esto tiene una primera experiencia en el **Festival Videoarte** que promovieron varias representaciones del Consejo Nacional de las Artes.

¿Por ejemplo...?

... En 2005 se decidió retomar esta necesidad y traerla al cine arte y al Centro, y CONACULTA lo acoge como una institución que organiza junto con el Laboratorio **Alameda** y funciona como exhibición de artes electrónicas. Tiene como sus asignaturas la promoción de las artes sonoras entre sus actividades. Ya vamos por la tercera edición del Festival siendo muy importante ya que mucha gente de provincia y del extranjero se acercan a él por ser un espacio para dialogar en torno a todos los temas y es aquí donde se creó un núcleo que generó redes.

Es más deseable llegar a la provincia: a Tijuana, a Monterrey, a otros lugares, a Guadalajara en donde hay varias instituciones de cine que no son parte del Consejo Nacional de las Artes, pero que se especializan en cine. Damos acceso a la gente en la creación con estas herramientas: para nosotros resulta lógico que no toda la gente cuenta con una súper computadora o con programas especiales para crear una obra específica. Está en nuestras manos darles herramientas. Tenemos un programa de formación que incluye impartir talleres, el crear foros que ayuden a generar diálogo y aprender nuevas herramientas de creación y a tener como un cruce con gente que va y viene.

¿Solo en los festivales?

... No, tenemos un programa continuo de formación en donde esos talleres y cursos se llevan acabo todo el año para estar cerca de la comunidad. Está el Festival donde se imparten talleres y cursos. También en la Esmeralda, la escuela nacional de pintura y cultura. Estamos cerca de una de las escuelas de la UNAM de Artes Visuales, al igual que de la UAM. Tratamos de que el entorno de aprendizaje y de creación involucre

a diversas instituciones que están tanto en la ciudad de México como en el país.

Algo muy interesante es que aquí logran conjugar todas las disciplinas artísticas junto con todas las posibilidades tecnológicas... y los festivales agrupan todo, no es así?

...Sí, de hecho en la convocatoria internacional del 2010, algunos de los proyectos que se han presentado como propuestas, han venido de las artes escénicas: escenógrafos, bailarines, coreógrafos, que están trabajando en presentaciones en escena, por ejemplo de teatro, que involucran medios tecnológicos. Ha sido un hallazgo interesante darse cuenta que hay grupos formados que están creando en base a una disciplina, la Danza por ejemplo, pero con interés en experimentar con nuevos medios. Se han presentado, se les ha apoyado, evidentemente es caro, desde adquirir un equipo hasta tener presupuesto suficiente para capacitarse en el desarrollo de estas prácticas.

En esta convocatoria algo muy valioso para ellos han sido las asesorías, porque aquí hay gente que ha trabajado en experimentación con arte escénico, con danza, teatro performance, arte en general. El cruce que se da por lo que saben y aprenden es importante. Hay chicos que se van hacia las artes visuales pero al darse ese cruce con lo que saben, aprenden y al relacionarse con los que apoyamos en el centro, da resultados interesantes. Hay gente que viene a presentar sus proyectos y los asesoramos.

Con el programa de asesorías permanentes, apoyamos sin recursos económicos., es una asesoría abierta, se inscribe en internet con un proyecto específico. Se van a una área específica con algún problema técnico.

Vienen muchos músicos, gente de artes visuales, teatro, hay gente que viene para saber qué proyecto se adapta mejor a lo que quieren desarrollar.

¿Qué sucede entonces con el videoarte, en qué momento se incorpora con el Centro Multimedia?

....Videoarte fue una iniciativa del Consejo Nacional para la Cultura y las artes que funciona como tal, a través de la Unidad de Proyectos Especiales. Cuando el Consejo termina este Festival, en 2003, pasa la estafeta a la comunidad en general. Se establece un Consejo consultivo con gente de la comunidad relacionada con el video y el cine.

Ellos deciden formar **el Gran Sitio en México**, el cual sigue operando normalmente, en él se decide la dirección artística del Festival en cuanto a videoarte se refiere.

...Dentro del Festival Transitorio hay un concurso que ocurre cada dos años. En él tiene una presencia preponderante el Video, porque el título del Festival es "Festival de las Artes Electrónicas y Video". Siempre hay categorías que premian los trabajos en video. Sigue existiendo, los mismos concursos pero con diferentes formatos y características. Está abierto a la participación de cualquier videoarte mexicano o extranjero. Gente que hace video como tal, gente que hace video performance o que utiliza el video como una herramienta esencial de una acción en vivo. El video sigue siendo una parte esencial del Festival porque es uno de los ejes. El concurso sigue premiando.

¿Se crea algún jurado que califique el mejor videoarte?

...Sí, se crea un Jurado. En este caso hay dos procesos: el primero, un proceso de selección de las obras más sobresalientes de las diferentes categorías con un comité expresamente creado para ello, donde participan gente del video, videoastas gente de reconocido prestigio; el segundo se forma un Foro internacional para la fase final.

¿Cómo les fue en este último Festival?

...Fue un festival exitoso, más o menos con un 15% de participación del público. En lo artístico fue muy sobresaliente en el sentido de que hubo 4 Curadurías, vinieron curadores de todo el mundo. Fue muy interesante ver lo que se está generando en otras partes del mundo en video y arte en general. En el Laboratorio Alameda todavía continúa la muestra. La Directora siempre está cerca del Festival, de hecho la gente del laboratorio es parte del Consejo Consultivo. La muestra es básicamente de videoarte.

¿Qué porcentaje de Videoarte calculas que se está realizando actualmente en México?

...Es difícil saberlo, no te puedo dar una cifra exacta, lo que sí te puedo decir es que las herramientas están más cerca de la gente y los formatos de difusión también. Ha habido una diversificación de gente que no solo hace prácticas con video sino que se va a otras disciplinas. El Video sigue siendo importante, se ha masificado. Ahora es más fácil producirlo que hace 15 años, es más barato, gracias a los avances de las nuevas tecnologías y a los medios de difusión, del internet, todos estamos más cerca y se pueden compartir experiencias a nivel internacional. Se ha hecho masiva la experimentación con video, ello no quiere decir que la calidad sea proporcional a eso, evidentemente no. La misma dinámica de exhibición que tenemos ahora con internet permite tener acceso ilimitado no sólo aquí en México sino en otros países. Ese sería uno de los temas el asunto de la difusión.

¿Comentaste que se dan 4 categorías de Video en el Festival?

...Cuatro categorías en general y una de ellas era Video.

¿Pero sólo Videoarte o incluyen video ficción o video documental...?

...Es Videoarte. Se pueden hacer propuestas, sin embargo está centrado en la parte de expresión artística, en la parte documental no es nuestro tema ya que es otro tipo de formato, de trabajo. Estamos hablando más acerca de la reflexión o la creación expresiva artística. Siempre cercano al videoarte.

...Este año se llamó “Desplazamientos Inusuales de alcance de la Imagen en Movimiento” esta categoría y el ganador fue un brasileño con su trabajo **Ups** y él es **Martín Sounds**. Hubo también una mención honorífica a una alemana llamada Cristine Golewsky con su obra **Sound tree white mountain, water**.

¿Algún mexicano?

...Videoastas no. Se propuso una obra de experimentación visual, una artista mexicana que se llama Amanda Gutiérrez, también María Paola Cabrera y Ricardo Parellòn, obras narrativas de índole artificial. También se lanzó un premio a la producción nacional joven, gente menor de 25 años y el cual ganó con mención honorífica el video “Crema de noche” de Amaranta Sánchez.

... Gracias

ANEXO 2

Instrumento

Noviembre del 2009

Preguntas para Entrevista Enfocada:

Videoasta Amaranta Sánchez

¿El arte busca al video o el video al arte?

¿Por qué nace este género del video?

¿En que ha beneficiado a los artistas utilizar esta herramienta?

¿Cómo expresas el arte a través del video, como hacer arte a través de esta herramienta?

¿Cómo crees que se ha transformado el video con los cambios tecnológicos?

¿Cómo escoges la música?

¿Qué tipos de valores buscas que tu trabajo tenga?

¿Cómo defines tu trabajo audiovisual?

¿Quién te graba?

¿Qué te preocupa más, o en que pones más atención en tus creaciones audiovisuales, en el color, el ritmo, la escenografía, la grabación...?

¿Cuándo editas, cuando ya estás en la postproducción, como defines tu relato?

¿Cómo se reconoce o se valora un buen videoarte?

¿En qué les ha beneficiado la nueva tecnología... pensando en el "youtube" por ejemplo?

¿Qué futuro le espera al videoarte?

¿Qué es Crema de Noche?

¿Cómo lo creas?

VIDEO CREMA DE NOCHE COMENTARIO DE LA VIDEOASTA AMARANTA SANCHEZ

¿Qué es Crema de Noche?

Crema de noche es parte de la serie “muerte voluntaria... testimonios” en donde trabajaba una serie de autorretratos en base a acciones cotidianas las cuales eran fracturadas por otras ajenas a la misma. **Trabajando en mi espacio cotidiano (mi casa) como escenario para revelar estados de introspección, en esta intimidad, es en donde el ser verdadero nos es revelado , salen nuestros demonios, nuestras virtudes, dejamos atrás la máscara y nuestro yo permanece.**

Crema de noche refleja un estado de introspección en donde al aplicarse una simple crema de noche se desatan recuerdos, vivencias, sensaciones internas,

las cuales abordo metafóricamente mediante la aplicación de efectos sonoros y visuales en el video.

¿Cómo lo creas?

En mi trabajo resulta importante **que los efectos de alteración de imagen y audio en un video se empleen para acentuar la narrativa de la secuencia**, el efecto, además, de ser un artificio en la imagen o el sonido **es para mí la construcción de un estado sensible dentro de la imagen de video, resalta, acentúa y proporciona tonalidad a una secuencia de movimiento.**

En este video, el audio **es una reconstrucción de una banda sonora, que me proporcionaba estados emotivos para las acciones que realicé ante la cámara.**

Es manipulado de tal manera que con la ayuda de programas de edición de video logré hacer que en este **video la banda sonora alterará la imagen a nivel de contraste y velocidad, esto me permitía generar un clímax, la cual al alterar la secuencia en la imagen acentuaba bien la intención performática ejecutada.**

Enfocándome en la **exploración del autorretrato: una de las costumbres artísticas para el análisis que permite el autoconocimiento a través de la expresión y experiencia plástica, decido explorar este recurso temático ya que me permite una constante exploración ante el quehacer creativo.**

Mi trabajo es de carácter preformático en su totalidad soy el agente que manipula la imagen, soy operador, actor constante de mi discurso, mi intimidad la revelo por medio de lo sintético.

ANEXO 3

REACTIVOS GENERALES PARA EL ANALISIS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL BASADOS EN LOS ELEMENTOS DE ANALISIS DE LAURO ZAVALA

Contexto de Interpretación

¿Cuáles son las condiciones para la interpretación de la película?

Es la necesidad de entender las formas expresivas que utilizan en los videos de videoarte. Conocer los elementos visuales que les permiten expresar sus emociones, sentimientos o los mensajes que estén interesados en transmitir. Para este trabajo de análisis se escogió un estudio de caso el videoarte “crema de noche” de Amaranta Sánchez, una videasta joven mexicana.

¿Qué sugiere el título?

El título “crema de noche” nos sugiere la necesidad de utilizar la crema de noche para proteger la piel y tratar de detener el envejecimiento.

¿Cuál es la función del inicio?

El inicio del video va directamente a la primera toma de la única escena de la única secuencia. Su intención es narrar la historia en planos secuencia sin cortes en la imagen y música, los cuales no resultan pero trata de salvarlos en la postproducción y el relato lo lleva a buen término. Definimos la escena o secuencia en tres tomas por los elementos simbólicos que utiliza en el video y marcan un cambio en la estructura de su lenguaje narrativo

La primera toma dura... 45” la segunda....47” y la tercera.....1”15”

¿Cómo se relaciona con el final?

Al final cierra con un suspenso mucho mas caótico que con el que empezó, o sea que narra su historia increcento de las emociones tanto de visuales como auditivas. Termina con tres créditos cada uno en un back negro, con letras blancas sencillas. Uno es para el título, otro para el nombre del videasta y el otro para el de música. La sensación es fuerte y si es coherente con el desarrollo audiovisual.

¿Cómo son las imágenes en esta película?

El video cuanta la historia a través de una unidad audiovisual manteniendo de principio a fin el tono claro oscuro y la cámara fija, proporcionando el movimiento la actividad corporal del personaje en espasmos aleatorios.

¿Cuál es la perspectiva de la cámara?

Es una cámara fija, el papel subjetivo del lente permite al espectador introducirse en el espacio emocional del personaje creando la sensación de dramatismo íntimo por los encuadres de close up y big close up.

¿Cómo se relaciona el sonido con las imágenes?

La banda sonora al ser creada ex profeso para este proyecto, marca la pauta en el ritmo de la narrativa visual acentuando el dramatismo emocional del contexto visual.

¿Qué función cumplen los silencios?

La ausencia total de la palabra cumple con el objetivo de concentrar la atención en las expresiones faciales y de manipulación de objetos presentando un dramatismo emocional.

¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes en cada toma?

El video nos cuenta un periodo secuencial lógico en su inicio, alterándose en su punto medio para permitirnos ver el estado alterado del personaje mediante una aceleración de imágenes sobrepuestas y medias disolvencias alternando con imágenes en cámara lenta y entreveradas creando un clímax fuerte.

¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes entre secuencias?

La intención es presentar un plano secuencia que inicia en un acto cotidiano como el de ponerse crema en el rostro y que, conforme esto avanza, esto se convierte en un símbolo detonante psicótico.

¿Cómo es el espacio donde ocurre la historia?

El encuadre cerrado y la iluminación en claro oscuro nos proporcionan un plano de imagen único permitiendo explorar el diseño del rostro y las limitaciones de espacio y movimientos personales.

¿Qué elementos permiten identificar al personaje?

Facial. Un arete y un collar en el cuello.

¿Qué elementos permiten entender la historia?

Elementos de la estructura de un drama del inconsciente:

- **Inicio**, presentación del personaje en su desempeño normal y natural.
- **Parte media**, presentación del elemento detonante o simbólico que permite al personaje evocar los elementos oscuros del inconsciente.
- **Clímax**. La personalidad psicótica se hace presente revelando lo oculto y manifestando una realidad alterada.
- **Conclusión**. El personaje se somete y crea su propia realidad.

¿Qué efecto produce la estructura narrativa en el espectador?

Tensión.

¿Cuáles son las fórmulas narrativas utilizadas en el video?

Pudiera encontrarse en un género de drama.

Existe una línea de suspenso con tintes de tristeza, desesperación, obsesión y locura.

ANEXO 4

TECNICA PARA EL ANALISIS DE VIDEO

CONCEPTO

Lenguaje del Videoarte

Nombre del Video: **Crema de Noche**

Videasta: **Amaranta Sánchez**

Duración: **3:10**

CATEGORIAS	INDICADOR		INDICE		ITEM
<p>TOMA 1</p>	<p>1.1 Relato 00"-45"</p>	<p>La imagen de esta primera secuencia es de una chica poniéndose crema en la cara constantemente, utilizando la cámara como si fuera el espejo</p>	<p>1.1.1 Personaje</p> <p>1.1.2 Encuadres y/o tomas</p>	<p>Es un solo personaje. Es una mujer</p> <p>La toma es fija establecida en un big close up de la cara donde la mano entra a la toma cada vez que se pone la crema y ella maneja movimientos suaves de su cara</p>	<p>Una mujer viéndose al espejo. Vanidad. Reconocimiento.</p> <p>La crema relación con belleza. Ponerse mucha y constantemente es querer cubrir algo que no gusta o que duele. Puede ser aquí que la crema se manifiesta para tratar de cubrir la vida con algo suave, refrescante. La piel es el contacto con uno mismo, busca una caricia, cubre su alma de heridas</p>

				<p>frente a la cámara que es el espejo.</p>	<p>Representa lo monótono de la vida es gris-oscuro a poca iluminación querer ver poco, El color rojo representa algo de agresión, obsesión. Lo blanco de la crema es un poco de alivio a tanta oscuridad.</p>
			<p>1.1.3 Color e Iluminación</p>	<p>Medios tonos blanco y negro- Es un juego de claros y oscuros donde apenas permite ver su rostro. Puntualiza el blanco del rostro al ponerse la crema y resalta un color rojo en los labios, un poco en los ojos y en la nariz. Los fondos son oscuros.</p>	<p>Es triste, hay soledad, carencia de afecto. Las Campanas- cuestión infantil, tristeza, melancolía. El tiempo, el paso del tiempo se manifiesta en los violines y campanas como un reloj de paso del tiempo</p>
			<p>1.1.4 Música y Sonido</p>	<p>Es de fondo, tenue, tierna, suave con campanitas de música infantil.</p>	<p>Pretende contar su historia a través de su expresión facial ya que son los únicos movimientos de la toma al ponerse la crema. Es una búsqueda personal porque se visualiza a través del espejo. Es un dejar ver las cosas tal como son o como van sucediendo</p>

			<p>1.1.5 Edición (Tiempo, Ritmo y Espacio)</p>	<p>Se pretende un plano secuencia en esta toma pero se presentan dos cortes más por equivocación que por lenguaje. El ritmo es lento y constante. Evita la ubicación en espacio para centrar la atención en su rostro</p>	
<p>TOMA 2</p>	<p>2.1 Relato 45"-1"32"</p>	<p>La misma chica que tiene la cara llena de crema se la comienza a quitar con un rastrillo de rasurar, lo hace despacio y pasándolo inclusive por el área de los ojos.</p>	<p>2.1.1 Personaje</p> <p>2.1.2 Encuadres y/o tomas</p>	<p>Es el mismo personaje. Una mujer Porque se visualiza un arete, un cordón en el cuello como collar.</p> <p>La toma sigue siendo fija en un plano big close up de la cara, pero la mano entra a la toma a rasurarse la cara y los ojos, de forma lenta trata de quitarse parte de la crema. Sigue viendo a la cámara como si fuera el espejo y su</p>	<p>Por el tipo de relato en esta toma es la forma en cómo ella busca quitar algo de ella con el rastrillo, algo que no quiere tener, le molesta pero al hacerlo poco a poco es pq tiene miedo y va conteniendo emociones. Existe una gran tristeza y desesperación</p> <p>Por el tipo de encuadre es alguien corto de horizonte y de posibilidades. El símbolo del rastrillo en la cara refiere a algo masculino y su relación a quitarse la crema es querer ya no cubrir algo. Lo hace con temor y miedo pq es poco a poco. Su vida es gris esta supeditada a un reglamento, es una persona limitada. La iluminación muy apenas en el rostro. Fondos oscuros. El rojo mas manifiesto en boca, algo en otras partes de la cara,</p>

			<p>rostro se mueve de acuerdo al paso del rastrillo por su cara pero con suavidad.</p>	<p>daños agresión, golpes El color de la boca es lo que mas resalta y se puede entender una violencia en la boca, tal vez cuando ella quiere decir algo o expresarse se reprime o se limita.</p>
			<p>2.1.3 Color e Iluminación</p> <p>El juego de claros y oscuros sigue estando muy presente apenas se logra ver todo el rostro El color rojo se manifiesta mas intensamente en la boca y tenuemente en mejillas, ojos y nariz .El blanco intenso va desapareciendo en la medida que el rastrillo quita la crema. Los fondos siguen oscuros</p>	<p>Te esta contando una historia relacionada a su infancia con un lamento, con tristeza y melancolía. Se escucha con una lentitud melancólica-campanitas relacionadas con la infancia . Repercusiones, violonchelo-grave profundo del alma/ contrabajo- necesidad de ternura y cariño.</p>
			<p>2.1.4 Música y Sonido</p> <p>Se mantiene de fondo pero va subiendo de intensidad y tono .En esta toma se escucha un nuevo instrumento , el contrabajo, que le da más ritmo de suspenso.</p>	<p>El plano secuencia se logra dándole una continuidad a la historia. La unión de música e imagen sube de intensidad creando momentos de suspenso. Tiene un matiz de dolor y miedo.</p>

			<p>2.1.5 Edición (Tiempo, Ritmo y Espacio)</p>	<p>Hay varios cortes directos, tanto en imagen y uno en la música. Se pretendió seguir en el plano secuencia. El símbolo del rastrillo entra y sale del plano sin que hayan mov.. de cámara. La cámara continúa siendo subjetiva simulando el espejo</p>	
<p>TOMAS 3</p>	<p>3.1 Relato 1"32"- 2"48"</p>		<p>3.1.1 Personaje</p>	<p>El mismo personaje pero con fuertes efectos especiales en donde se pierde como un ser real.</p>	<p>Es una locura es una cuestión catártica donde está perdida. Hay angustia, desesperación, ansiedad, frenesí. Cuando las personas viven algún impacto emocional la mente se protege es inconformidad con la vida. El autorretrato depende de si misma</p>
			<p>3.1.2 Encuadres y/o tomas</p>	<p>Se presenta una manipulación donde se ve el ojo y la boca en movimiento y aparecen dos mujeres o una transición de dos personalidades, se crea un fantasma</p>	<p>Convive con dos personalidades, por un lado se encuentra afectada y sometida ante lo que no puede expresar y por otro se permite enfrentar al mundo.</p>

			<p>3.1.3 Color e Iluminación</p>	<p>Medios tonos con efectos digitales en color rojo para los labios. sobresaturación de iluminación quemando la imagen</p>	<p>Acompaña a lo caótico de las imágenes y se crea también una locura auditiva.</p>
			<p>3.1.4 Música y Sonido</p>	<p>Es una distorsión de la misma. Todos los instrumentos se mezclan</p>	<p>Existe una catarsis en donde se externa el trastorno de la personalidad que nos refiere a una dualidad del personaje, en donde la boca roja y el rastrillo son símbolos importantes. Es el clímax es el trastorno de la personalidad.</p>
			<p>3.1.5 Edición (Tiempo, Ritmo y Espacio)</p>	<p>Imágenes yuxtapuestas en medias disolvencias con efectos de cámara rápida y lenta, en donde los labios rojos, el rastrillo y la dualidad del rostro tiene presencia constante</p>	

ANEXO 5

Diciembre 2009

DINAMICA DE TRABAJO PARA EL GRUPO DE DISCUSIÓN EN EL ANALISIS DEL MENSAJE DEL VIDEOARTE

**Video: Crema de Noche
Videasta: Amaranta Sánchez**

Duración: 3min

Grupo de estudiantes: Nivel Profesional de la FES Acatlán.

- 1) Presentación y explicación de la dinámica**
- 2) Proyección del Video, primera vez para su conocimiento**
- 3) Proyección del Video, segunda vez para despertar sensación**
- 4) Proyección del Video, tercera vez para una pre análisis y establecer categorías e indicadores**

Categorías Básicas que funcionaran como guía, establecer:

Tema

Personaje

Toma / mov. de cámara

Color

Iluminación

Música

**Efectos
especiales**

Tema

Es importante definir la nomenclatura de los alumnos participantes en este grupo de discusión.

A - Nos referimos a Alumno

H – Es un Hombre

M – Es una Mujer

Número – Es el número asignado a cada uno de acuerdo al grupo de participantes.

ANEXO 6

Matriz de doble entrada para sistematización del análisis del grupo de discusión.

Video: CREMA DE NOCHE

Videasta: AMARANTA SÁNCHEZ

Duración: 3 min.

ITEM	DISCUSION	BALAZO DE RESUMEN	BALAZO CONCLUSIVO
PERSONAJE	<p>A4H ... El personaje tiene una obsesión Existe una bipolaridad. Es una expresión de su sexualidad. La mirada denota miedo. Las navajas, normalmente las navajas representan una agresión aquí representa una agresión a sí mismo, a su propio cuerpo, es una obsesión por la belleza.</p> <p>A6H ... Da a pensar que es una niña</p> <p>A2M ... Bueno es que se entiende al principio con el enfoque que es una niña pero ya al final se presenta como un niño. Como que va teniendo un cambio, no se sabe si es niña o niño.</p> <p>A3M ... si, se presenta como niño</p> <p>A5H ... como que es una parte y una parte</p> <p>A. Todos.... va teniendo una transformación</p> <p>A2M... si parece niña por el cabello pero al final se ve que de un lado lo tiene más corto y da a entender que es mitad niña y mitad niño.</p> <p>A1M... si, va cambiando</p>	<p>Tiene una obsesión Existe una bipolaridad. Expresión sexual Denota miedo Se agrede a si mismo Tiene alguna obsesión por la belleza Tiene un cambio parece niña y luego niño Va teniendo una transformación</p>	<p>OBSESIÓN TRANSFORMACIÓN MIEDO AL CAMBIO CONFLICTO DE IDENTIDAD EL ESPEJO ES REFLEJO DE SI MISMO SENTIDO DE IDENTIFICACION</p> <p>TODOS LOS PARTICIPANTES COINCIDIERON EN QUE EL PERSONAJE TIENE UNA TRANSFORMACIÓN Y AGREDE A SU PROPIO CUERPO PORQUE TIENE MIEDO AL CAMBIO.</p>

<p>LA CREMA Y EL RASTRILLO</p>	<p>A2M ... se supone que si el titulo es crema de noche es algo estético la crema sirve para cuidar tu imagen pero él lo hace al revés en lugar de dejarse la crema se la quita, se centra mucho en su lado izquierdo. Será por el enfoque de la luz pero se obsesiona mucho por el lado izquierdo, en estarlo frotando continuamente con el rastrillo pero el lado derecho se ve oscuro y cuando hacen las tomas más rápido el lado izq. se ve blanco y el derecho se ve completamente gris y al final se vuelve a poner crema no solo una vez sino muchas veces...</p> <p>A6H ... pero cuando se la pone al principio se ve cuidadosa, no se ve que sea agresivo, ya cuando empieza con el rastrillo se nota la agresión..al principio se la pone despacio</p> <p>A4H ... pero cuando la música incrementa, también empieza acelerar el ritmo y los movimientos del rastrillo y se puede ver que lo hace con más fuerza</p> <p>A7H ... Pero al principio no se nota vello se ve una piel lisa y sobre la piel se pone la crema. No se manifiesta que este queriéndose quitar algo.</p> <p>A4H ... es que es parte de los efectos</p> <p>A7H ... pero no tiene nada que quitarse que sea visible</p> <p>A4H ... bueno es que tiene muchos efectos, en la toma fija se denota mucho</p>	<p>La crema es algo estético que sirve para cuidar tu imagen pero él se la quita Obsesión en el lado izq. de su cara Usa mucho la luz para el lado izquierdo y el lado derecho es mas oscuro siempre</p> <p>La crema se la pone con cuidado, la agresión comienza con el rastrillo.</p> <p>La música marca los movimientos y la fuerza del rastrillo.</p> <p>No se quiere quitar nada porque no hay vello y la piel es lisa. No hay nada visible que quitar</p> <p>Existe algo paradójico, los labios rojos que son signo de feminidad y el rastrillo que representa un instrumento masculino.</p>	<p>LA CREMA ES ALGO ESTÉTICO QUE EN LA FORMA QUE LO UTILIZA DETONA AGRESIVIDAD CLAROS OSCUROS EN SU ROSTRO PARA ENMARCAR DERECHO-IZQUIERDO</p> <p>CON LA CREMA HAY SUAVIDAD Y CUIDADO, CON EL RASTRILLO SE MANIFIESTA LA AGRESIÓN</p> <p>LA MUSICA APOYA LA AGRESIÓN DEL RASTRILLO</p> <p>SU PIEL ES LISA, NO HAY VELLO, NO HAY NADA VISIBLE QUE QUITAR, SOLO LA CREMA. ESTA LIMPIANDO ALGO QUE NO HAY, PUEDE SER UN CAMBIO</p> <p>LABIOS ROJOS SE RELACIONA CON LA FEMINIDAD EL RASTRILLO CON LO MASCULINO.</p>
---------------------------------------	--	--	---

<p>EL COLOR ROJO Y SU IMPORTANCIA</p>	<p>los labios rojos y normalmente eso es un signo de feminidad. Ahí hay un choque, es algo paradójico en relación al rastrillo que es un instrumento masculino.</p> <p>A2M ... y se utiliza como ilusión porque si se dan cuenta cuando se aceleran las imágenes ya no se ven los labios rojos, simplemente se ven contornos rojos y como sabes que se está tallando con un rastrillo, la verdad es que parece que se está cortando porque nada mas vez lo rojo de repente...</p> <p>A3M ... si da a entender que es sangre, porque los efectos crean la idea de cortes en la cara</p> <p>A7H ... si son sus labios rojos pero con los efectos cuando esta acelerada la imagen parecen cortes y da a entender sangre...</p> <p>A2M ... si, es que la primera vez que la vi ya cuando aceleran las imágenes solo se ven fragmentos, como es muy rápido, de líneas rojas entonces ya no sabes si se corto o son sus labios</p> <p>A4H ... esa es la referencia de las líneas rojas, pues se manifiesta agresividad, agresividad al propio cuerpo</p> <p>A5M ... el hecho de que se utilicen tonos grises o inclusive el rojo para resaltar los labios, nos habla de que se quiere resaltar lo que ya habíamos dicho que es el tono de la agresión, inclusive el cuidado con la</p>	<p>Con los efectos se ven contornos rojos que pareciera que el rastrillo le ha tallado la cara o se la ha cortado.</p> <p>Parece sangre y que son cortes en la cara</p> <p>La mezcla de imágenes es constante y no sabes si se corto la cara o son sus labios rojos</p> <p>Con las líneas rojas se manifiesta la agresión que hace a su cuerpo</p> <p>El tono rojo es un tono de la agresión. Los tonos grises nos hablan de nostalgia, tristeza, obsesión</p> <p>La combinación de estos tonos crean</p>	<p>CON LOS EFECTOS EXISTEN CONTORNOS ROJOS QUE PARECEN CORTES EN LA CARA</p> <p>LA AGRESIÓN ESTA PRESENTE PORQUE EXISTE COLOR ROJO EN OJOS, NARIZ, BOCA Y ALGUNOS EFECTOS SE MANIFIESTAN EN LAS MEJILLAS POR DONDE PASA EL RASTRILLO.</p> <p>RELACION CON LA SANGRE</p> <p>LA AGRESIÓN QUE HACE A SU CUERPO ES PORQUE SIENTE CULPAS</p> <p>TONO ROJO ES AGRESIÓN, OBSESIÓN. TONOS GRISES SON SUS SENTIMIENTOS DE TRISTEZA Y NOSTALGIA</p> <p>EXISTE SUSPENSO Y MIEDO</p> <p>EL COLOR ROJO EN LA BOCA ES PORQUE QUIERE DECIR ALGO TODOS COINCIDEN EN QUE EL</p>
--	--	---	---

<p>LA TRANSFORMACIÓN</p>	<p>estética. Los tonos grises nos hablan de nostalgia, de tristeza e inclusive de obsesión como ya lo mencionamos... A4H ... pero también la combinación de grises con rojos siempre han tenido una connotación de suspenso, ya sea con miedo o terror, muy utilizado en las películas de Hitchcock... A2M ... si además es como darle más importancia a lo que son los labios y en la parte del ojo, se que tenía un poco de rojo abajo, es como si es la cara pero eso pasa a segundo plano y es cierto muchas veces los ojos dicen más que los labios, entonces eso es tal vez que él quiere hablar por eso la connotación en los labios pero no enfoca tanto en los labios sino se mueve a los ojos al final del video, que es lo que hace que se alenté un poco y luego se acelere más. A6H ... pero solo toca poco los ojos siempre están más presentes los labios A Todos ... SI!!!</p> <p>A7H ... pero llega un momento en que se está viendo la transformación en donde se mezclan y se ven más tiempo los ojos A3M ...si al final ya cuando se acelera la imagen los ojos se alentan y empiezan a pasar uno sobre otro A7H ... si se empiezan a encimar en el efecto A4H ... también puede verse la influencia</p>	<p>connotaciones de suspenso, miedo y terror</p> <p>Los ojos también tienen color rojo, juega mucho en mostrar los ojos y los labios pero el rojo es más intenso en la boca, tal vez quiera hablar. Pero al final del video se enfoca en los ojos</p> <p>Los labios están más presentes siempre</p> <p>Cuando se ve la transformación y se mezclan las imágenes se ven más tiempo los ojos</p> <p>Los ojos pasan uno sobre otro. Se enciman</p>	<p>COLOR ROJO SE HACE MAS PRESENTE EN LA BOCA QUE EN OTRAS PARTES DE LA CARA . Y QUES ESTE COLOR SE RELACIONA EN EL VIDEO CON LA AGRESIÓN QUE SE HACE ASI MISMO PORQUE SIENDE CULPAS. QUIERE HABLAR Y TIENE MIEDO</p> <p>LOS OJOS Y LOS LABIOS SE MEZCLAN, CON LOS EFECTOS JUEGAN UNOS SOBRE OTROS. AL PRINCIPIO ESTAN MAS SOBREPUESTOS LOS LABIOS, AL FINAL SON LOS OJOS. EXISTE UNA TRANSFORMACIÓN</p>
---------------------------------	---	---	--

<p>LA NAVAJA O RASTRILLO REPRESENTA EL MIEDO AL CAMBIO</p>	<p>de Buñuel porque el asunto de la navaja cerca del ojo es parecida a la imagen de Buñuel.... A3M ...es una sensación de ansiedad A4H ... de ansiedad y de miedo</p> <p>A2M ... bueno yo al principio pensaba que era una mujer pero al final de un lado donde se hace la toma más cerca ya se le ve el cabello más corto y junto, mas rebajado. A lo mejor lo puedo tomar como que es una transformación de que es mujer, como él dice, de que los labios rojos es un símbolo de feminidad pero ya al final también del video ya no trae los labios tan rojos y me dio a pensar que a lo mejor era hombre A7H,A4H,A3M,A1M Es Una transformación A2M ... y miedo también en esa transformación sino porque la agresión a esa insistencia de quitárselo con la navaja... A todos ... si!!! A4H ... es el miedo del cambio. Desde el principio yo lo siento muy atrófico</p> <p>A5M ... pero inclusive desde el principio te das cuenta de que él tiene una necesidad de identificación muy fuerte, de hecho cuando utiliza la navaja y todo eso y la agresión, resaltar los labios rojos nos habla de un conflicto de identidad y el</p>	<p>La navaja cerca del ojo crea una sensación de ansiedad y miedo</p> <p>En un principio parecía una mujer, luego por el cabello parecía hombre. Pero con los labios rojos como símbolo de feminidad se pensó en mujer que al final se da a entender que es hombre.</p> <p>Transformación y miedo</p> <p>Necesidad de identificación, los labios nos hablan de un conflicto de identidad que necesita aclarar</p>	<p>LA NAVAJA CERCA DE LOS OJOS CREA SENSACIONES DE MIEDO Y ANSIEDAD</p> <p>EXISTEN MUCHOS SIMBOLOS DE FEMINIDAD Y MASCULINIDAD MEZCLADOS QUE CONFUNDEN SU VERDADERA PERSONALIDAD. ALGUNAS VECES PARECE HOMBRE CAMBIANDO A MUJER Y OTRAS PARECE MUJER QUE AL FINAL SE TRANSFORMA EN HOMBRE</p> <p>TIENE MIEDO DE LA TRANSFORMACIÓN. PORQUE SE AGREDE INSISTENTEMENTE UTILIZANDO LA NAVAJA TIENE UN CONFLICTO DE IDENTIDAD QUE NECESITA ACLARAR</p>
---	---	---	--

	<p>personaje tiene la necesidad de aclarar ese conflicto...</p> <p>A4H ... es más el nos está hablando como si nosotros fuéramos el espejo</p> <p>A6H ... y se siente muy cerca del espejo</p> <p>A4H ... exacto</p> <p>Todos... aja!</p> <p>A4H ... también es un sentido de pertenencia buscando algo de identificación, tal vez...</p> <p>A6H ... pero también por ejemplo, al principio se escucha una música infantil, o como si fuera de circo..</p> <p>A4H ... es que hace referencia a dos cosas...</p> <p>A6H ... Pues si ...conociendo la intensidad de esa transformación ...</p> <p>A2M ... pero ahora si lo vemos con el título, manejando el punto de que es el sentido de pertenencia saber que es el cambio, podríamos pensar para que sirve la crema de noche, la crema de noche sirve para seguirse viendo joven , quienes lo usan, la gente mayor con la idea de seguir siendo joven. Entonces esa es la intención de querer cambiar pero seguirse viendo igual y también la música que es infantil y después muy acelerada...</p> <p>A4H ... también se relaciona el titulo con el símbolo de la noche, la noche muchas veces da miedo, precisamente es una transición que da miedo, No?</p> <p>A3M ... el cambio da miedo</p>	<p>Hablar al espejo es buscando algo de identificación</p> <p>Se escucha música infantil o de circo</p> <p>La necesidad de pertenencia o identificación puede ser el cambio si se relaciona con la crema de noche que es para seguir siendo joven y con la música puede ser que quiere cambiar pero a la vez verse igual.</p> <p>Por el título “crema de noche” el símbolo de noche es una transición que da miedo</p>	<p>BUSCA UNA IDENTIFICACIÓN UN SENTIDO DE PERTENENCIA SE PUEDE RELACIONAR CON INMADUREZ</p> <p>LA CREMA EN LA NOCHES SE RELACIONA CON GENTE MAYOR – NECESIDAD DE MADURAR-</p> <p>LA NOCHE ES OSCURA Y ES LA TRANSICIÓN DE UN DIA A OTRO. EXISTE INCERTIDUMBE Y MIEDO</p> <p>LA TRANSFORMACIÓN TAMBIÉN SE PUEDE RELACIONAR CON EL MIEDO DE SER JOVEN Y PASAR A LA MADUREZ. LA TRANSICION DE UNA ETAPA</p>
--	---	--	--

<p>TOMAS ENCUADRES DE CÁMARA</p>	<p>A7H ... es que puede referirse a varios cambios...</p> <p>A2M ... bueno es que más que nada lo manejamos como un simple cambio, porque puede ser de niño a adulto o de hombre a mujer... a lo mejor si desde el principio se hiciera una toma más lejana y supiéramos si es hombre o mujer lo podemos identificar un poco más, pero como dice él, es un espejo que está demasiado cerca, llega un momento en que sientes que tú estás haciendo esa acción que está haciendo el personaje.</p> <p>A Todos ... si !!!</p> <p>A4H ... Sí, sobretodo en esa toma que está demasiado cerca es una agresión personal en su espacio vital</p> <p>A2M ... a lo mejor utilizando ese concepto de espacio personal. Con lo mismo de que esa agresión el cine es hacerte sólo tú eres el espectador a lo mejor la intención era ok esa agresión al individuo pero al mismo tiempo lo tiene que hacer suyo y que está demasiado cerca, quién no tiene que no sea lo mismo se va acercar a ese punto o a un aspecto.</p> <p>A8M... Pues yo la identificación ,como dijo el compañero, podría ser que ella en algún momento se sintió reflejada en el personaje le vi la expresión con la intención de hacer algo, no se qué</p>	<p>Es una toma demasiado cerca</p> <p>La agresión que se hace así mismo y por lo que esta demasiado cerca de la cámara o espejo es que tiene que hacer suyo lo que ve</p> <p>Identificación debido al reflejo</p>	<p>AGRESIÓN PERSONAL A SU ESPACIO</p> <p>BUSCA RECONOCERSE Y ACEPTARSE A SI MISMO ENCONTRÁNDOSE EN ESE MISMO REFLEJO DEL ESPEJO</p>
---	---	---	---

<p>LA MÚSICA</p>	<p>A4H... Pues es música infantil pero con tintes de suspenso y terror...</p> <p>A1M ... música inusual</p> <p>A8M ... y dramática</p> <p>A4H...por eso, es muy desequilibrado</p> <p>A... algunos, Sí!!!</p> <p>A...otro, No!!!</p> <p>A2M...A mí me parece que al principio es más lenta y más Baja</p> <p>A4H...Es que se va haciendo más grande pero en partes y va subiendo de tono y va bajando conforme el movimiento también...</p> <p>A6H...Pero a mí no me parece que desde el principio sea tenebrosa...</p> <p>A1M... No...</p> <p>A6H... La música no...</p> <p>A3M... tiene más dulce...</p> <p>A6H... Digamos que ya con la imagen te remite a algo... algo... digamos...</p> <p>A8M... Como de suspenso...</p> <p>A6H... algo de suspenso, pero digamos que de inicio no te remite al temor. Ya acompañada de la imagen es cómo puedes asociarla...</p> <p>A1M... No, pero tuvo un cambio...</p> <p>Varios... No, si...</p> <p>A4H... Pero vamos a verlo desde Jhon Williams, cuando utilizan demasiados los agudos, y tienes acordes desequilibrados, entonces por naturaleza le tienes miedo al</p>	<p>Música Infantil con tintes de suspenso y terror</p> <p>Inusual y dramática</p> <p>Es lenta y baja</p> <p>Sube de tono y baja conforme el movimiento</p> <p>No es tenebrosa al principio</p> <p>Al principio es dulce</p> <p>Tiene algo de suspenso pero no te da temor</p> <p>Los sonidos agudos y acordes desequilibrados te generan miedo, angustia.</p>	<p>MUSICA INFANTIL TINTES DE TERROR Y SUSPENSO DEMASIADOS AGUDOS – GENERA CAMBIOS AL PRINCIPIO LA MUSICA ES LENTA DESPUES SE DISPARA NATURAL SIN RELEVANCIA APARECE EL RASTRILLO Y LA MUSICA ES DIFERENTE MUSICA CAMBIA EL CONTEXTO MUSICA SUAVE Y CON SUSPENSO EN LA PRIMERA PARTE LA MUSICA SE DISPARA AL MOMENTO DEL CLIMAX</p> <p>LA MUSICA MARCA FUERTEMENTE EL CONFLICTO DEL PERSONAJE. EXISTE ANGUSTIA MIEDO Y DESESPERACIÓN</p>
-------------------------	---	---	---

	<p>cambio, entonces, esa música tiende a generar miedo por eso...</p> <p>A2M... Bueno si, pero enfocándonos a lo que es el video, como él dice, la música al principio es lenta, es un tanto infantil y al principio el personaje sale untándose la crema con las manos. Cuando va acelerando y sube un poco más el nivel de la música es cuando ya tiene el rastrillo cerca, cuando ya está actuando aceleradamente es cuando la música se dispara y cuando ya lo acerca más a lo que es esta parte de aquí, entonces es cuando las imágenes empiezan a pasar demasiado rápido...</p> <p>A6H... Es que por ejemplo en lo personal, al principio yo no percibí como tal el rastrillo, primero se está untando la crema y yo pienso que es maquillaje, en la primera escena, con la música yo pienso que es un mimo, al principio, con la música, por eso yo digo que desde el principio la música no infunde temor. Ya cuando aparece el rastrillo es cuando ya... Cambia.</p> <p>A7H... Es como algo natural ¿no? Una persona poniéndose crema lo ves normal... Se va sumando el rastrillo a la música entonces todo va cambiando...</p> <p>A6H... Pues si...</p> <p>A7H... Porque igual, si aparece el rastrillo y no aparece la música lo veríamos diferente...</p>	<p>La música al principio es lenta un tanto infantil, cuando sube el nivel de la música es cuando aparece el rastrillo. Cuando la música se dispara es cuando ya actúa todo aceleradamente.</p> <p>Al principio la música no infunde temor, relación de la crema y música con un mimo. Todo cambia cuando aparece el rastrillo.</p> <p>Es algo natural al principio.</p> <p>Si aparece el rastrillo con otra música, se sentiría diferente.</p> <p>La piel no es una piel maltratada, es suave no hay necesidad de la crema porque se ve joven Tampoco tiene barba o vello para usar un rastrillo en la cara</p>	<p>SE DETECTAN TRES CAMBIOS DE MÚSICA ACOMPAÑANDO CADA TOMA</p> <p>PUEDE HABER VARIAS INTERPRETACIONES AL RELACIONAR LA MÚSICA CON LA CREMA Y CON EL RASTRILLO, YA QUE CAUSO VARIAS EMOCIONES PERO ACEPTARON QUE EXISTEN TRES CAMBIOS DE MÚSICA QUE EN UN PRINCIPIO NO INFUNDE MIEDO O TEMOR Y AL IR SUBIENDO DE TONO Y CAMBIAR LA TOMA VA ACRECENTANDO LOS MIEDOS, EL DOLOR Y LA ANSIEDAD DEL PERSONAJE</p> <p>NO EXISTE UNA JUSTIFICACION REAL PARA USAR LA CREMA Y EL RASTRILLO . ESOS OBJETOS SIMBOLICOS ESTABLECEN EN EL PERSONAJE SENTIMIENTOS Y</p>
--	---	--	---

	<p>A2M... Incluso hasta podrías pensar que se puso de esa cosa que se ponen para rasurarse, pero entonces entra la disputa de, y bueno entiendes por que se puso en toda la parte de arriba si se muestra que la piel no es una piel maltratada, no es una piel con vellos, es una pial, hasta donde se ve es suave que no hay necesidad para usar, ni de la crema porque se ve joven ni del rastrillo como si fuera una persona con vello</p> <p>A7H... Es que yo creo que la música influye más que el propio rastrillo...</p> <p>A3M... Si...</p> <p>A7H... Es que como que el rastrillo es como un objeto natural ¿No?</p> <p>A8M... ¿Un objeto natural...?</p> <p>A2M... Si, es más, si a lo mejor hubiera sido el mismo video, pero nos ponen una melodía, una canción más infantil, un poco mas cómica, lo puedes tomar a risa... y bueno, lo está quitando y es ilógico ¿no? Pero la música te hace cambiar el contexto de que no, ya es otra cosa, y pintar los labios rojos, también da otra connotación...</p> <p>A5M... A mí desde el principio la verdad no me parece una música infantil. Me parece la típica música que utilizan en los thriller de terror o de suspenso. Algo así como, no sé, como si estuviéramos hablando en términos de libros como lo utilizaría Stephen King, mantengamos en el suspenso con una música suave y poco</p>	<p>La música influye más que el rastrillo</p> <p>Si pusieran una música mas cómica lo del rastrillo daría risa. La música te hace cambiar el contexto</p> <p>Es una música desde el principio de suspenso que poco a poco sube de tono.</p>	<p>VIVENCIAS SUBJETIVAS.</p> <p>LA MUSICA CONTEXTUALIZA EN MUCHO ESOS SENTIMIENTOS AL UNIRLOS CON LOS OBJETOS SIMBÓLICOS LA MÚSICA LA MANTIENE UN SUSPENSO QUE VA AUMENTANDO HASTA LLEGAR A UN CLIMAX.</p> <p>LA MUSICA Y LA IMAGEN SE FUSIONAN EN UN MOMENTO DE CAOS</p>
--	---	---	--

<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>	<p>a poco irla subiendo. Incluso, las tomas van más rápido , porque los acordes van más rápido. Al principio no me parece infantil, si me parece de suspenso, no tan de terror, pero... definitivamente no infantil.</p> <p>A3M... Se crea una atmosfera previa al clímax.</p> <p>A4H... Exacto...</p> <p>A5M... Si, se dispara pero en el momento del clímax, que te mantiene así de que va a suceder y ya cuando se dispara el clímax es cuando la música aumenta. Definitivamente infantil no lo es.</p> <p>A4H... Desde el principio las tomas como de repente son como chuecas, o sea, tomas inclinadas remiten a un desequilibrio psicológico del personaje, cuando se desequilibran más, porque ya están más chuecas que es donde entran los efectos, entonces te imaginas, dan la desesperación del personaje por esa obsesión, por el miedo...</p> <p>A6H... Y sobretodo que estamos hablando de que la cámara es el espejo, entonces es la percepción subjetiva del personaje de sí mismo, entonces se está viendo distorsionado el mismo, se está viendo chueco y se está viendo, cuando se aceleran las imágenes se empieza a</p>	<p>Con la música se crea una atmósfera previa al clímax.</p> <p>Te mantiene en suspenso y se dispara en el clímax, mas no es una música infantil.</p> <p>Las tomas inclinadas hablan de un desequilibrio psicológico</p> <p>El personaje se ve a si mismo distorsionado, cuando se aceleran las imágenes no se reconoce.</p> <p>Esta entrando en una psicosis Se desfragmenta y entra en una obsesión</p>	<p>ES UN PERSONAJE QUE PRESENTA UN DESEQUILIBRIO PSICOLOGICO Y UN CONFLICTO YA QUE SE VE EL MISMO DISTORSIONADO A TRAVÉS EL ESPEJO, NO SE RECONOCE O NO SE ACEPTA.</p> <p>TOMAS DESEQUILIBRADAS – LA CÁMARA ES EL ESPEJO LOS EFECTOS GENERAN DESFRAGMENTACION DEL PERSONAJE –PSICOSIS SE GENERA UNA DOBLE PERSONALIDAD OBSESIÓN EN LA BUSQUEDA DEL CAMBIO. OBSERVACION DE SI MISMO A TRAVES DEL ESPEJO.</p> <p>TRATA DE REACOMODAR SUS IDEAS AL FINAL</p>
-----------------------------------	--	---	--

<p>EL FINAL</p>	<p>distorsionar, ya no se reconoce a si mismo...</p> <p>A4H... Si...</p> <p>A4H... Que está entrando a una psicosis, un psicótico se desfragmenta, todos sus componentes, creo que está viendo como se desordenan todos sus componentes y entra a una psicosis y entra a una obsesión ya</p> <p>...</p> <p>A2M... Pues si pero también es esa parte en donde, a lo mejor, doble personalidad, donde su psicosis se maneja con las imágenes, porque cuando entran los ojos se alenta la imagen. Ó sea, es como, vuelve a lo mismo, tú te estás viendo al espejo, tú estás viendo todo, digamos, eres el espectador de tu propia vida, estás viendo como se le va todo, pero aún así sigues observando, ó sea, el está viendo su psicosis, su obsesión su énfasis en limpiar algo que no hay, yo lo entiendo así, que está limpiando algo que no hay, lo de un cambio...</p> <p>A6H... También se nota que al final hay como un reacomodo de las ideas porque se ve como si el agarrara el espejo, ó sea como si agarrara la cámara y es cuando se hace asi... en el cabello</p> <p>A2M... aja..Si</p> <p>A6H... Es como si se vuelve a reconocer,</p>	<p>Doble personalidad donde sus psicosis se maneja con las imágenes. Eres el espectador de tu propia vida y ves a través del espejo como se pierde todo y sigues observando. Tiene una obsesión en limpiar algo que no hay. Busca el cambio.</p> <p>También existe o busca un reacomodo de ideas.</p> <p>Busca reconocerse después de la distorsión</p> <p>Intenta regresar, busca reconocimiento pero vuelven las imágenes rápidas, o sea la obsesión de querer quitar algo... de querer cambiar.</p>	<p>BUSCA RECONOCERSE DESPUES DE SU DISTORSIÓN, INTENTA RECONOCIMIENTO Y LA OBSESION DE QUERER CAMBIAR Y NO PODER. PORQUE REGERESA A LO MISMO, A UNA VIDA GRIS.</p>
------------------------	--	--	---

<p>TEMA</p> <p>GÉNERO DEL VIDEO</p> <p>EMOCIONES DETECTAN</p>	<p>después de la distorsión y hace como un alto en el tiempo... A6H... Lo intenta Lo intenta, yo creo A2M... Es como un intento de volver a ser, de regresar ... A3M... de reconocimiento, pero nuevamente vuelven a poner las imágenes rápidas... A2M... Vuelve la obsesión de querer quitar eso, de querer cambiar A TODOS... ¡¡¡Aja!!! ATODOS... Si A4H... Se entiende que sigue habiendo una relación y que va a regresar a la misma emoción. A2M... Además el principio esta entendido como algo triste, de alguna manera con cierta tristeza, y todas las imágenes son en gris, o sea, negro que son, solamente el cabello y las cejas, para enmarcar lo que es la mirada, pero todo es gris, o sea es como si no tuviera vida esa persona.</p> <p>A algunos ... La Obsesión A otros ... La transición o el cambio.... Miedo al cambio</p> <p>A algunos ... suspenso A otros ... drama</p> <p>A2M Adrenalina, A4H nostalgia, A3M obsesión, A1M Culpa A6H desesperación, A5M miedo A8M ansiedad, A7H tristeza,</p>	<p>Regresa a las mismas emociones del principio</p> <p>El principio es algo triste porque todas las imágenes se basan en el color gris y negro. Es como si no tuviera vida esa persona.</p> <p>LA OBSESION Y EL MIEDO AL CAMBIO</p> <p>SUSPENSO Y DRAMA</p> <p>EMOCIONES QUE SE DESPIERTAN: ADRENALINA, DESESPERACIÓN, ANSIEDAD TRISTEZA, NOSTALGIA OBSESIÓN, CULPA, MIEDO.</p>	<p>REGERESA A SU VIDA TRISTE. ES COMO SI NO TU VIERA VIDA ESA PERSONA</p> <p>TODOS COINCIDEN QUE LOS ELEMENTOS ANALIZADOS EN EL VIDEO VAN RELACIONADOS ENTRE SI Y MANTIENEN UNA COHERENCIA EN CUANTO A SU MENSAJE.</p>
--	--	--	--

<p>OPINIÓN DE LOS INTEGRANTES DEL GRUPO DE DISCUSIÓN SOBRE EL VIDEO CREMA DE NOCHE:</p>	<p>A1M Nos habla de una obsesión de un cambio, una mujer u hombre, no lo sé. Es una intención de hacerlo propio pues es como un reflejo de espejo .Es una psicosis, Una locura por transformar.</p> <p>A2M Una mujer que le tiene miedo al cambio o transición, al mismo tiempo se obsesiona demasiado con su imagen y la imagen que proyecta, se pone la crema cuidadosamente pero se la quita agresivamente. El rastrillo denota agresividad al cuerpo. Sus ojos transmiten miedo, tristeza y obsesión.</p> <p>A3M La historia nos habla de un personaje con un tremendo conflicto de identidad. Las tomas nos reflejan angustia, desesperación e incluso nostalgia por algo que ha perdido o teme perder. El hecho que la cámara funciona como espejo dice que el director pretendía acercarnos al personaje y a su Intimidad al punto tal en que nos sentíamos parte de la trama.</p> <p>A4H Una adolescente en busca de una identidad, de transición de hombre a mujer o de niño a joven. El elemento del rastrillo que genera agresión y masculinidad que es pasado por el rostro con ímpetu obsesivo y violento. Una asociación con una adicción que en general busca salir de ella pero entre</p>	<p>más lo intenta más se aferra a la misma</p> <p>A5M Al parecer el personaje, busca un sentido de pertenencia, pero al mismo tiempo, es una búsqueda de su yo interno, nos hace una referencia a que el personaje busca reconocerse y ser algo que no es. Al mismo tiempo es el rechazo a si mismo que lo lleva a una agresión que se ve reflejado con el constante ir y venir de la navaja. De cualquier manera denota un miedo al cambio.</p> <p>A6H Es el reflejo de una transición, una negación de la propia realidad del personaje, una agresión a sí mismo que la lleva a una desfragmentación que termina de manera cíclica, esto es, que tal vez, pueda repetirse o agravarse la desfragmentación de la realidad.</p> <p>A7H Pienso que es una historia en donde me cuesta trabajo identificar el género de la persona, no estoy seguro si es hombre, mujer, niño o niña. Creo que es una persona que no está conforme con el aspecto de su rostro y entra en una obsesión por querer ser diferente. La cámara rápida me indica que el proceso de ponerse crema en la cara y el quitársela, se repite</p>	<p>constantemente tratando de resumir su acto. Evidentemente la persona se muestra con un trastorno ya que su actitud no es cuerda, seguramente tiene algún problema con su autoestima</p> <p>A8M La transformación es triste, dolorosa y temida, cuando no tienes la certeza de querer o necesitar ese cambio. Es una historia que de manera simbólica me representa algún momento o etapa de la vida, esto es cuando cambias y no te das cuenta o cuando quieres cambiar. También es como querer esconderte de algo o alguien como si no supieras que es lo que quieres a tal grado que llegas a la desesperación, claro que todos le tenemos miedo al cambio, tristeza por dejar lo que somos y una obsesión por lograr ser lo que necesitamos.</p>
--	---	--	---

<p>OPINIÓN DE LOS INTEGRANTES DEL GRUPO DE DISCUSIÓN SOBRE VIDEOARTE.</p>	<p>A1M Es bueno, en realidad el mejor cine pues es capaz de transmitir emociones y sensaciones con cosas tan sencillas como el mirarse a un espejo; y a la vez transformarlas y darles otra connotación.</p> <p>A2M Me gusto mucho el video, creo que el factor clave que puede describir la historia es la música, que da mucho sentido a cualquier historia. Los efectos son muy ad hoc, a la vez que transmiten miedo, ansiedad. Pero me pareció muy bueno el video y muy interesante el cómo puedes conocer una historia e interpretar a través de la música y los efectos de los ojos, de la comunicación no verbal que son los elementos clave para poder interpretar.</p> <p>A3M Buena elección de colores, sin embargo, los cambios tan rápidos de tomas pierden un poco. El tema me agrado, manejar un misticismo y dejarle al espectador la opción de darle su propio significado, es una buena idea.</p> <p>A4H El rescate de los elementos cotidianos para elaborar mensajes creativos con una propuesta con cierta carga emotiva y comunicativa. Como el arte contemporáneo.</p>	<p>A5M Este video con la primera vez que lo vi parece no denotar ni transmitir nada; pero si se le pone un poco de atención resulta ser bastante interesante en el sentido que hasta se crea la ilusión de que el espectador es el mismo personaje.</p> <p>A6H Es un film con una crítica muy fuerte a la obsesión por la estética estandarizada y como está desemboca en una pérdida del yo para transformarse en un ser amorfo.</p> <p>A7H El video me pareció muy bueno, es algo que no estamos acostumbrados a ver. Se sale de lo normal y esto lo hace más interesante.</p> <p>A8M Cine de Arte, me gusta. El cine de arte tiene la capacidad de hacer sentir de una manera muy peculiar, no tiene tema sino que tú le das un tema o un significado.</p>	
--	---	---	--

ANEXO 7

MATRIZ DE RESULTADOS.

Categorías del Video.	Personaje	Crema y rastrillo	Color rojo Gris/negro	Iluminación Claro/oscuro	Música y sonido	Tomas y encuadres	Efectos especiales	RESULTADOS
Técnicas de estudio								
Videasta Amaranta Sánchez (Entrevista)	El personaje es ella misma, construye una ficción a través de momentos y espacios cotidianos, es una pequeña narrativa de una ficción.	Es un estado de introspección en donde al aplicarse una simple crema de noche se desatan recuerdos vivencias sensaciones internas, las cuales aborda metafóricamente.	Busca hacer en el video pequeños cuadros pictóricos a nivel de imagen todo depende del discurso personal.	La casa es el espacio cotidiano como escenario que revela estados de introspección en esa intimidad, en donde el ser verdadero es revelado	El audio es una reconstrucción que proporciona estados emotivos para las acciones. La banda sonora altera la imagen a nivel contraste y velocidad para generar un clímax, que al relacionarla con la imagen se logra la intención pre-formática	La cámara es la extensión del cuerpo, o sea, es la mano, es el único testigo que siempre esta conmigo, es testigo de ese suceso. Usar la cámara como un espejo donde solo yo me grabo y me veo...es el único ojo que ve aparte del mío.	Los efectos de alteración de imagen y audio se emplean para acentuar la narrativa de la secuencia. Es la construcción de un estado sensible dentro de la imagen de video, acentúa y proporciona tonalidad a una secuencia de movimiento.	Es ella misma que crea una pequeña narrativa con sus momentos cotidianos y algo de ficción. Es un estado de introspección donde los recuerdos, vivencias y sensaciones internas se desbordan. Su casa es su espacio, su intimidad. Para ella la cámara es la extensión de su cuerpo, es el único testigo de su intimidad. El audio acompaña la emotividad de las imágenes o acciones. En la alteración del audio y de la imagen se acentúa la narrativa creando un estado sensible.

<p>Análisis del lenguaje audiovisual (Mensaje)</p>	<p>Una mujer que busca reconocimiento o identificación. Se está transformando Al final se ve perdida entre 2 personalidades vive angustia, desesperación y frenesí.</p>	<p>Busca ser bella o cubrir algo q no le gusta o le duele. El rastrillo en el rostro es un símbolo masculino y al quitarse la crema no es por vanidad sino por quitarse algo q le enoja, le da miedo o temor</p>	<p>El rojo representa en este caso obsesión, agresión. Se manifiesta en boca y rostro. Daños, golpes, agresión. La violencia en la boca es pq ella quiere decir algo se reprime o se limita.</p>	<p>Su vida es monótona, es gris oscura. Quiere ver poco de si. Es una persona limitada la luz apenas toca su cara. Al final existe una sobresaturación q quema la imagen, se relaciona con locura. El fondo oscuro es compatible con la tristeza</p>	<p>La música en principio es compatible con la niñez y la tristeza, existe soledad carencia de afecto. Al intervenir el contrabajo se manifiesta un suspenso y necesidad de ternura y cariño. El violonchelo nos refiere a lo profundo del alma. El clarinete lleva a un clima de catarsis. Todo se distorsiona llevando a lo caótico y la locura auditiva acompaña a las imágenes</p>	<p>Big close of proyecta ser o estar atrapada sujeta a dolor sufre violencia vive por vivir. Su ego y orgullo se encuentra perdido. Es una degradación del ser falta libertad, aire.</p>	<p>El ritmo es lento y constante evita la ubicación n espacio para centrar la atención en su rostro, cuenta su historia a través de su expresión facial. Es una búsqueda personal. El plano secuencia le da continuidad a la historia, se crea suspenso con un matiz de dolor y miedo. A partir de la catarsis se externa el trastorno de la personalidad dando paso a una dualidad del personaje.</p>	<p>Es una mujer que busca reconocimiento, se está transformando tiene angustia y miedo. Quiere cubrir o protegerse de sí misma que no le gustan, pero al quitarlas con el rastrillo presenta un estado de dolor y desesperación. Existen daños y golpes, agresión, violencia hacia su persona y ella quisiera hablar pero se reprime, se limita. Su vida es monótona ve poco de sí misma, es una persona limitada y muy triste. Da la impresión de estar atrapada sujeta al dolor sufre violencia y vive por vivir. Hay una degradación del ser, le falta aire y libertad. La música acompaña a las imágenes marcando fuertemente la narrativa y mostrando un contexto coherente. Cuenta su historia a través de su expresión facial. Es una búsqueda personal. En el clímax de su narrativa sufre una catarsis que conduce al trastorno de su personalidad dando paso a la dualidad del personaje.</p>
--	---	--	--	--	--	--	--	--

<p>Grupo de discusión (Receptores)</p>	<p>Conflicto de identidad, miedo al cambio. Obsesión transformación, Sentido de identificación. Los participantes coincidieron que el personaje tiene una transformación y agrade su propio cuerpo porque tiene miedo al cambio. Tiene un conflicto de identidad que necesita aclarar. Parece hombre cambiando a mujer o mujer transformándose se en hombre.</p>	<p>La crema es algo estético pero la forma en que lo utiliza detona agresividad. Con la crema hay suavidad y cuidado con el rastrillo hay agresión limpia algo que no hay puede ser un cambio. El rastrillo se relaciona con lo masculina y los labios con lo femenino. La navaja cerca de los ojos crea sensaciones de miedo y ansiedad. Tiene miedo de la transformación porque se agrade insistentemente con la navaja. Existen muchos símbolos de masculinidad y feminidad que confunden su verdadera personalidad</p>	<p>El color rojo representa agresión en los ojos, nariz y boca. En los efectos el contorno rojo parecen cortes en la cara. Se relaciona con la sangre y la agresión que hace a su cuerpo por culpas. El rojo en la boca es porque quiere decir algo. Todos coinciden en que el color rojo se hace mas presente en la boca porque quiere hablar y tiene miedo</p>	<p>Los tonos grises son compatibles con la tristeza. Claros oscuros en su rostro para enmarcar derecho e izquierdo, así como lo oscuro de la noche habla de transición y cambio</p>	<p>Música infantil con tintes de suspenso y terror. Agudos que generan cambios cuando aparece el rastrillo. La música cambia el contexto. Se dispara en el momento del clímax. La música marca fuertemente el conflicto del personaje. Se percibe con el audio angustia miedo y desesperación. La música contextualiza muchos sentimientos con los objetos mantiene un suspenso que aumenta hasta llegar al clímax. La música se relaciona con la imagen y presenta a un personaje con desequilibrio psicológico y en conflicto, no se reconoce ni se acepta.</p>	<p>Tomas demasiado cerca agracia personal a su espacio buscando el reconocerse y aceptarse así misma. Quiere hacer suyo lo que ve a través del espejo. Tomas inclinadas hablan de desequilibrio psicológico</p>	<p>Los efectos generan desfragmentación del personaje, psicosis. Se presenta una doble personalidad los ojos y los labios, se mezclan con los efectos, juegan unos sobre otros. Existe una transformación. Obsesión y búsqueda del cambio. Trata de acomodar sus ideas al final pero regresa a una vida gris como si no tuviera vida esa persona.</p>	<p>El personaje tiene un conflicto de identidad, tiene miedo al cambio se esta transformando. Con la crema se cuida y se protege, con el rastrillo se agrade insistentemente. Los diferentes símbolos de masculinidad y feminidad confunden la verdadera personalidad del personaje. Con el color rojo se ve la agresión en el rostro, siente culpas y el rojo en la boca es porque quiere hablar y tiene miedo. Los tonos grises son su tristeza y los claros oscuros son de transición y cambio. La música contextualiza muchos sentimientos y marca el conflicto del personaje, la música se relaciona con la imagen y presenta a un personaje con un desequilibrio psicológico y en conflicto, no se reconoce ni se acepta. Existe una desfragmentación del personaje, una psicosis. Doble personalidad. La transformación se vuelve obsesiva y al final regresa a una vida gris.</p>
--	--	--	--	---	---	---	---	--

<p>RESULTADOS</p>	<p>El personaje es ella misma que crea una ficción con momentos cotidianos de su vida. Es una mujer que busca reconocerse así misma y vive una transformación con angustia y miedo tiene un conflicto de identidad que necesita aclarar.</p>	<p>Las sensaciones que desata con la crema es que busca la suavidad, la protección o tratar de cubrir algo que no le gusta. Con el rastrillo busca quitarse o limpiar algo de si misma que le duele o la trastorna y se agrede con desesperación. Los símbolos masculinos de la navaja y el femenino de la crema son importantes en esta cuestión</p>	<p>Basándonos en el discurso personal de la autora por lo que crea el color de sus cuadros, en este video encontramos muy frecuentemente el color rojo que al relacionarlo con las acciones y la música se le da una connotación de sangre, agresión, daños golpes y violencia; sobre todo en la boca que en los análisis resulto ser por la necesidad de decir algo pero tiene miedo de hablar y se reprime.</p>	<p>El espacio de ella, su escenario, su intimidad, resulto ser obscura y gris limitados en luz y vida. Su vida es gris y la vive con tristeza</p>	<p>El audio proporciona intencionalmente los estados emotivos para las acciones. Los análisis coinciden en los tres cambios de música que crean soledad y tristeza a en la niñez , suspenso y angustia con agudos que marcan fuertemente el conflicto del personaje... De ahí hasta la locura auditiva del personaje que lo lleva al climax y a lo caótico relacionado con la imagen donde presenta un desequilibrio psicológico. Un conflicto. Doble personalidad.</p>	<p>Las tomas que realiza las hace para que la cámara sea el único testigo de su narrativa, sea el reflejo del espejo en donde ella se muestra tal cual es. La toma de big close up provoca la sensación de estar atrapada, sujeta, sin libertad. Es una agresión personal a su espacio en donde no se encuentra ni se reconoce a si misma. Existe dolor, su ego esta perdido y lo busca en el espejo.</p>	<p>Los efectos acentúan la narrativa provocando un suspenso con dolor y miedo en donde externa el trastorno de la personalidad y dando paso a la dualidad del personaje. Para los del gpo de discusión se crea una desfragmentación del personaje. Una psicosis. Una transformación obsesiva que al final solo sigue dejándola en una vida gris</p>	<p>Es una mujer que busca reconocerse a sí misma y vive una transformación con angustia y miedo tiene un conflicto de identidad. busca la suavidad y la protección, trata de cubrir algo que no le gusta. El color rojo que al relacionarlo con las acciones y la música le da una connotación de sangre, ella ha sufrido de agresión y golpes sobre todo en la boca. Su vida es gris y la vive con tristeza. Ella presenta un desequilibrio psicológico. Un conflicto en el trastorno de la personalidad dando paso a la dualidad del personaje.</p>
--------------------------	--	---	---	---	---	---	---	--