



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN**

“DE LA INTUICIÓN... A LA RIQUEZA EXPRESIVA DEL VIDEO”

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN PERIODISMO Y COMUNICACIÓN COLECTIVA

P R E S E N T A

BEATRIZ PÉREZ DÁVILA

ASESOR: MTRO. JAIME PÉREZ DÁVILA

ABRIL 2006



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.

GRACIAS...

A MIS PADRES....

A mi papá Benito:

Te quiero, te adoro, eres el mejor ser humano que conozco y te mereces todas las bendiciones. Sin duda has conseguido estar en la jerarquía más alta de mis agradecimientos.

Gracias por tu cariño, por impulsarme, por tu ayuda incondicional.

Tengo el orgullo de tener a mi lado al mejor hombre del mundo, al mejor amigo, al gran ser humano, al excelente profesionalista, porque en este país donde poco se reconoce a la gente valiosa, puedo decirte que eres un ejemplo no sólo como atleta destacado, sino por tus años en la enseñanza del deporte a muchos niños y jóvenes.

Esta claro que el gobierno de México te debe demasiado.

Gracias por compartir conmigo todas esas madrugadas en que me llevabas al trabajo, en esta difícil Ciudad de México, cuando tenía que entrar a las cuatro, cinco de la mañana, todos los días.

Gracias porque siempre me has apoyado en este sueño de ejercer el periodismo. Y por supuesto papito lindo, que tengo tantos recuerdos en mi mente y corazón por los cuales agradecerte, me enseñaste a sumar a multiplicar, me enseñaste las capitales, me enseñaste a correr, a brincar, a sentirme libre y autosuficiente. Gracias por jugar conmigo, por hacer que nunca perdiera la sonrisa de niña, gracias por cuidarme, por quererme y por todo tu tiempo.

Papito gracias por ser el mejor, de verdad te lo digo eres un ser humano ejemplar.

A mi mamá Bety:

Eres el ejemplo inalcanzable... eres una mujer tan dulce, tan bonita, sensible, tierna, pero a la vez tan fuerte, digna e intachable que eres un ejemplo inalcanzable.

Gracias mamita por hacer de mí una mujer con un poco de todo lo que tú tienes. Mamita, nunca me alcanzarás la vida para decirte te quiero, te adoro, ojalá que yo pudiera llenarte de todo ese cariño que te hizo falta por la ausencia de mis abuelos, sólo puedo decirte que todo mi ser y todo mi amor son tuyos para toda la vida.

Gracias por cuidar de mí, por jugar conmigo a las muñecas, por contarme cuentos, por enseñarme el placer de la lectura, de la Historia, por hacerme sentir orgullo de nuestras raíces. También México te debe mucho, porque tus años en el magisterio, tu entrega y dedicación a los niños, ningún funcionario de Educación lo tiene. Cuantas generaciones deben agradecerte tanto.

Mamita linda gracias por tus besos, por tus abrazos, por tus regaños, por tus consejos, porque en tu mirada siempre me has dicho: no te caigas, sigue adelante y con la frente en alto.

Gracias mamita por ser la más linda.

A SAÚL...

Por caernos sin tocar fondo, pero sobre todo por levantarnos...

Gracias por iluminar mi vida, por todos los momentos de alegría, de ternura, de comprensión, de tolerancia. Tardaste en llegar a mi vida pero valió la pena la espera.

Te admiro por tu valentía, por tu tenacidad, por tu lucha constante, por tu poder de convocatoria y tu habilidad de comunicarte con la gente.

Eres un ser humano brillante, inteligente, gracias Saúl porque me has enseñado a ser fuerte y salir adelante, quiero estar siempre a la par, siempre de tu mano, porque así como me has impulsado, yo quiero impulsar tu vida, porque todo ese talento tuyo no debe desperdiciarse.

Gracias por seguir caminando junto a mí, apoyándome y construyendo sueños.

Te amo...

No temo por la fe, pues tu eres
mi fe querida,
este es el secreto que nadie sabe
esta es la raíz de todo
y el final de todo
y el cielo que nos da la vida
que va más allá de lo que
un alma espera,
donde nadie puede esconderse
es la que mantiene a
las estrellas encendidas
las que llevan tu corazón
las que llevo en mi corazón...

A MIS HERMANOS:

BENITO:

Gracias por tu ejemplo de vida, por ser el forjador

de mis ideales, por hacer que mis convicciones sean

por una vida digna y justa...

Nunca olvidaré que de muy pequeña me llevabas a las marchas, a los mítines, que había cosas que no entendía pero que ahora comprendo eran por la pasión de entregarse a una causa y no traicionarla, y ésto finalmente es un acto de amor, de amor por lo que uno quiere, de amor por lo que uno lucha, de amor por lo que uno cree. Has estado lejos, pero tu ejemplo de amor y de entrega lo llevo muy arraigado y esta es la enseñanza que yo me llevo de la vida.

JAIME:

Gracias por preocuparte por mí, por tranquilizar mi impaciencia, por las horas de desvelos, por esperar respuestas, por las largas pláticas, por aguantar temblores de tierra y de vida conmigo, por enseñarme que esos pocos momentos de felicidad que hay en la vida hay que aprovecharlos al máximo.

Gracias por reconocer mi esfuerzo, por confiar en mí y confiar en éste trabajo, que si tiene algún signo de lucidez es por tí, porque me enseñaste a ver las cosas de manera diferente, a no engrosar la fila de lo común.

Debo agradecerte por algo que tengo muy presente en mi vida, por enseñarme a leer cuando estaba en preescolar, pero sobre todo tengo que agradecerte porque desde pequeña me enseñaste a pensar, a meditar a actuar con lógica, con madurez, pero también con sensibilidad. Gracias por siempre darme la mano.

GRACIAS A TRES MUJERES EXCEPCIONALES...

LAURA, MARTHA, LUCIA, gracias por creer en mí...

GRACIAS A LA UNAM....

Porque creo en la educación pública, en la educación de conciencia...

GRACIAS A "DIOS"

Por estar a mi lado y guiar mis pasos...

I N D I C E

INTRODUCCIÓN	7
1. EL UNIVERSO Y LO PERCIBIBLE, LO QUE DEJAMOS DE VER	
1.1 ¿Qué es la percepción?	13
1.2 ¿Cómo funciona la percepción visual humana?	16
1.3 ¿Cómo vemos?, ¿Qué captamos?	25
1.4 La función de la percepción en la perspectiva del comunicador	33
2. LA CREATIVIDAD INTUITIVA Y LA CREATIVIDAD ILUSTRADA EN LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
2.1 La importancia de la imagen	39
2.2 Elementos de la comunicación audiovisual	43
2.3 La esencia de la creación	49
3. EL VIDEO: CÓDIGO ARTICULADOR DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL	
3.1 “Yo veo”, Definición del video	55
3.2 Características del video	58
3.3 Especificidad del medio	64
3.4 Historia del video	67
3.5 Video independiente	73
3.6 Usos y aplicaciones del video	77
4. COMUNICAR CON VIDEO	
4.1 El lenguaje del video	83
4.2 ¿Cómo construir el lenguaje del video?	98
4.3 Proceso de producción en video	100
4.3.1 La preproducción	100
4.3.2 La producción	102
4.3.3 La postproducción	102
4.4 La gramática del video	103
4.4.1 El cuadro o fotograma	103
4.4.2 El encuadre	104
4.4.3 La toma	105
4.4.4 La escena	105
4.4.5 La secuencia	106
4.4.6 Los planos	107
4.4.7 Los ángulos	112
4.4.8 Movimientos de cámara	115
4.4.9 El sonido	118
4.4.10 La iluminación	120
4.4.11 El color	123
4.5 La edición como particularidad y sintaxis del video	125
4.5.1 Tipos de edición	130
4.5.2 Las funciones de la edición	131
4.5.3 El tiempo	132
4.5.4 El ritmo	134
4.5.5 Efectos especiales o elementos de transición como definidores del video	136
4.5.6 Aplicación de collages electrónicos como aporte del lenguaje del video	140
4.5.7 El estilo	145
4.6 Particularidades del uso de la computadora	147

5. LOS GÉNEROS DEL VIDEO	
5.1 Video ficción	155
5.1.1 Video ficción documentada o docudrama	158
5.1.2 Video home	159
5.2 Videoclip	160
5.3 Videoarte	165
5.4 Video documental	171
5.4.1 Video indígena	174
5.4.2 Video político	175
5.4.3 Video ecológico	177
5.4.4 Video feminista	177
5.4.5 Video snuff	179
5.5 Video científico	180
5.6 Video educativo	182
5.7 Video empresarial o institucional	184
5.8 Video de capacitación	185
5.9 Video publicitario	186
6. MEDIACIÓN Y PERSPECTIVA VISUAL DEL VIDEO	
6.1 El proceso de mediación en el video	187
6.2 Videos y videastas	194
6.3 Perspectivas del video	197
CONCLUSIONES	201
BIBLIOGRAFÍA	204

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación pretende abrir la vía para profesionalizar mediante el uso de la ciencia, la producción de videos. Como comunicólogos ya no podemos seguir alentando que se siga produciendo en forma artesanal e intuitiva. Por supuesto no se está peleado ni con la intuición, ni la creatividad, ni la experiencia, pero tampoco y eso es fundamental, con el conocimiento científico, del que en México no hemos querido aprender, por nuestro católico desprecio a la ciencia y por los vicios y actitudes de quienes nos han llevado al atraso; pero insisto con ésto no quiero decir que la ciencia esté peleada con la intuición, médicos, físicos, astrónomos y científicos han dicho que fe y ciencia van de la mano.

Sin embargo, hay fantasmas de la inspiración, musas de las que no podemos depender, porque entonces nuestro trabajo profesional en comunicación correría el riesgo de ser enormemente improductivo, si un día la diosa Venus nos hubiera atrapado en sus redes produciríamos excelentes videoclips o comerciales y al día siguiente, si no tuviéramos una sola idea para producir un video estaríamos destinados al fracaso, esto evidentemente no puede ser así, debemos de partir de un conocimiento previo, de una gramática y reglas funcionales que nos hagan accesible el trabajo de la producción en video.

Lo anterior, no contraviene el trabajo y la inspiración artística, por el contrario, lo potencia porque con el conocimiento de las estructuras comunicativas, se posibilita también la experimentación de su rompimiento, que eventualmente nos puede conducir a nuevas formas de reflexionar y o ver la realidad.

El trabajo artístico no depende sólo de la genialidad, sino fundamentalmente de la razón y del conocimiento, el ejemplo y la experiencia de los clásicos así lo demuestra. Leonardo Da Vinci, es el prototipo de científico y a la vez de un artista verdaderamente genial, Picasso, dominaba cualquier técnica de creación visual y a él se le atribuye la creación del cubismo, Jorge Luis Borges tenía dominio pleno de la lingüística y las reglas gramaticales, decir que era un escritor importante significa sin duda, proclamar una obviedad, se le conoce como uno de los grandes poetas del siglo XX, precisamente por burlarse de las normas estéticas y morales de su época, demostraciones éstas de su amplio conocimiento y de una agilidad mental indiscutible.

Ahora bien, en un producto como el video, en el que su esencia es precisamente la creatividad y la libertad de experimentación, resultaría ilógico hablar de que existen reglas para la creación, porque en realidad debemos partir de un lenguaje visual ya establecido, para poder entonces romper esquemas.

¿Qué pretendo? mi intención es la identificación de procedimientos sistemáticos o racionales para la elaboración de videos, en donde con un conocimiento fundamentado, se ponga en práctica también la experimentación y la creatividad. Todo esto en su conjunto es la materia prima de los grandes genios, como ocurrió en la pintura con Miguel Ángel y Picasso. Este es el camino, la posibilidad que debe empezar a marchar y que no le podemos negar a la producción de videos.

Debemos explicar el funcionamiento teórico del lenguaje del video, pero no como un conjunto de reglas según las cuales conviene realizar videoclips o documentales, sino para no perder de vista los elementos que hacen posible que un video sea entendido, independientemente de la creatividad, la cual, es cierto, no debe seguir patrones, sería ilógico ponerle reglas a la creatividad, pero también es cierto que un realizador debe conocer todos los elementos que conforman la sintaxis audiovisual, que hasta el momento considero, no han sido utilizados y agotados suficientemente por el cine y la televisión.

La afluencia del video se debe básicamente a un aspecto, aunque se podrían contemplar muchos más, y nos referimos a que consciente e inconscientemente el público en general busca, necesita y desea salir del tipo de mensaje unidireccional y vertical que difunde el sistema televisivo.

Uno de los motivos por los que el video me seduce como forma de expresión es porque me gusta transformar mi realidad, me gusta transformar las cosas, enriquecerlas, hacerlas diferentes, porque en la vida nuestros deseos pocas veces se ven cumplidos, porque a veces el destino y las complicaciones nos rebasan, porque ante lo inevitable, es cuando quisiéramos cambiar las cosas. Como decía John Lennon, "la vida es lo que pasa mientras haces otros planes".

Considero que cada obra es un reto donde hay que poner en funcionamiento la experiencia, la creatividad, la imaginación y cuanto recurso se tenga, con el objeto de descubrir lo desconocido y compartir ese descubrimiento, registrarlo, enriquecerlo, dominarlo, mezclarlo y transformarlo en una nueva dimensión de la realidad.

Existe una confusión respecto a la definición y análisis del fenómeno del video, no sólo en cuanto a la producción sino a su difusión y distribución, situación que ha obstaculizado el trabajo de investigación. Al video se le ha definido por cuatro elementos básicos que al mismo tiempo lo hacen diferente del cine y la televisión: la cinta de video, la videograbadora, la cámara y el monitor. Ninguno de éstos elementos fueron inventados para este medio, puesto que son componentes propios de la televisión, sin embargo conforme fueron avanzando y desarrollándose lenguajes, formas de manejo y técnicas sobre cómo presentar el video, se fue definiendo como un medio aparte.

Estos elementos configuraron su definición y a sus propios creadores: los videoastas. Por todo esto, la investigación sobre el video en México es muy importante porque si bien la aparición de este medio es reciente, su desarrollo ha ido demasiado rápido.

Bajo el registro de sueños, fantasías, deseos y aspiraciones estéticas escondidas, toda una generación de videoastas, ha elegido al video como un medio innovador de expresión que crea y recrea las identidades, un medio caliente que vierte todas aquellas imágenes, pero que además busca espacios de existencia, difusión y promoción de sus obras.

En la última década del siglo veinte y principios del XXI asistimos a un vertiginoso desarrollo tecnológico de los medios audiovisuales. Con el amplio y flexible conjunto de instrumentos disponibles, los creadores de la imagen cinética han enriquecido y transformado el paisaje artístico; en algunos casos como el del video, han multiplicado las ventanas y miradas de la escritura audiovisual, en otros, como el de las artes electrónicas, han ampliado las fronteras de la plástica contemporánea y abierto el promisorio campo de la interactividad.

La vida moderna ha creado una compleja y caótica sociedad, en la cual los medios de comunicación están inmersos y juegan un papel determinante en la cultura, educación, entretenimiento y sobre todo ejerciendo su poder unificador, maravilla lograda por los discursos y esquemas paralelos que manejan.

Los audiovisuales, es decir los que funcionan con la imagen sonora en movimiento han tomado la batuta ante los demás, teniendo por consecuencia una afluencia incalculable. De estos se desprende uno con características diferentes, sobre todo en sus posibilidades discursivas a los otros medios, pero principalmente a la televisión, empezando por el hecho de que cualquier persona tiene acceso a usarlo, este es el video, el cual ha generado todo un movimiento ideológico, cultural y social de manera independiente.

La gente desconoce lo que es verdaderamente un medio de comunicación, como el video con posibilidades libres e inmensas. En México hay actualmente un movimiento de videastas, gente que trabaja produciendo imágenes críticas o extremadamente estéticas casi plásticas. Dicho fenómeno comenzó con pequeñas manifestaciones aisladas en los setenta, pero con formas concretas surgió a mediados de los ochenta y cada vez se acentúa más su desarrollo con el aumento de adeptos o interesados en este medio.

El video es relativamente nuevo y por tal razón no existe mucha investigación referente a él, es por eso que el esbozo y tratamientos de este trabajo se sistematizan bajo una óptica bibliográfica, de testimoniales y análisis, que llevan como único fin comprender lo que es, contemplando a la vez todas sus carencias y virtudes.

Por otro lado en México ni siquiera existe una materia llamada video en los planes de estudio y sin embargo el video está latente en los alumnos desde los primeros años hasta el final de su carrera, tal vez por su fácil acceso y manejo.

Los estudiantes conocen los diversos medios de comunicación masiva: radio, televisión, cine y prensa, pero pocas veces, si no es que nunca los utilizan por sus características, porque realizar prácticas acordes a la realidad implica tecnología con la que rara vez se cuenta en los centros de estudios, en cambio al video de inmediato lo adoptan como algo propio por el simple hecho de que es al único que tienen libre acceso.

El registro de la trayectoria del video en México se encuentra fragmentado y disperso en escasos artículos publicados en revistas y periódicos, tesis profesionales o ponencias.

Sin duda hay varios aspectos específicos dentro del fenómeno del video que se pueden estudiar, por ejemplo el tema de la industria de renta y venta, el del desarrollo histórico de este medio, la tecnología, la producción y distribución, que hasta el momento se ha abordado a medias.

En realidad, se carece de un conocimiento especializado en relación al lenguaje del video, no se le ha dado el lugar que merece por tratarse de un medio poco abordado en la investigación y porque los videastas en su mayoría vienen de la escuela del cine y aplican sus conocimientos a la producción videográfica, sin detenerse en conocer los elementos que conforman la composición visual de este medio.

Es evidente que el conocer todos los efectos que podemos lograr con las tomas, planos, secuencias y el proceso de edición, aunados a los efectos especiales de la computadora, podemos crear mundos nunca antes vistos o tener perspectivas que no se han explorado y aventurado tanto en la televisión, como el punto de vista de una mujer, un niño o una hormiga.

La finalidad del video es proporcionar sentido a través de imágenes móviles. De ahí que en esta investigación no se trata de delinear una gramática rígida del video, sino de dar una visión general de los aspectos relacionados con la significación del video.

A pesar de que en 1994 el tiempo había demostrado lo que en muchos países ya se planteaba, que el video podía ser considerado como el instrumento básico de la revolución comunicativa que se esperaba para finales del siglo XX, en México ni siquiera se habían realizado estudios encaminados a conocer y comprender en su justa dimensión, la importancia que este medio de comunicación había logrado tener y tiene actualmente en nuestro país.

Se sabe que el video no es solamente un mecanismo innovador para registrar, conservar, almacenar y reproducir mensajes audiovisuales sino que también por su lenguaje expresivo ha adquirido una enorme influencia en todos los campos sociales periodísticos, informativos, educativos, artísticos, científicos, publicitarios, institucionales y lúdicos de la humanidad.

El video ha crecido si bien ligado a los lenguajes fílmicos y televisivos que le han dado configuración, como un medio autónomo de comunicación por sus modos de producción, utilización y expresión social. El video es la interpretación y representación del mundo, sujeto a la subjetividad del creador o artista, para lograr una realidad nueva.

Esta autonomía del medio videográfico ha permitido la aparición de cientos de creadores que han producido una gran cantidad de obras clasificadas en diferentes temáticas o en las diversas categorías de sus géneros audiovisuales: videoarte, video documental, video científico, video educativo, video clip o video musical, video ficción, video empresarial.

En este siglo las nuevas generaciones tienen una mayor formación computarizada y televisiva, donde la creatividad encuentra en el video, la mejor alternativa para expresarse. A esta nueva generación pertenece un sector de videoastas que tiene una formación directa. Este grupo de nuevos videoastas piensa y realiza directamente a partir del lenguaje en video.

En este sentido y sin tener que mencionar las cada vez más urgentes necesidades de programas requeridos por la televisión con sus numerosos y nuevos canales generalistas o temáticos, nacionales o locales, por cable o satélite, y en un futuro muy próximo con las nuevas tecnologías audiovisuales, será fundamental valorar la importancia del video y rescatar todas las experiencias nacionales y realizaciones videográficas producidas para ser utilizadas como materiales de programación de los cientos de canales que van a existir en un mundo global.

Por otro lado la gran mayoría de cineastas se dedican al video por falta de recursos, lo cual no les permite realizar cine, el video es el medio contemporáneo idóneo para los artistas y comunicadores que no dependen de los grandes consorcios.

La falta de opciones y empleos han creado la necesidad de buscar formas de subsistir, utilizando todo lo que se tiene a la mano para ver si así, se da el golpe de suerte, y esto no tiene nada de malo siempre y cuando no se afecte a una disciplina como en este caso, en donde la proliferación de supuestos videoastas llevan al medio por un camino incierto y por lo mismo de que no hay una base académica, ni un verdadero compromiso social o artístico, se está expuesto a un fácil desmoronamiento.

Hay que manifestar que en México no se cuenta con una institución para documentar los trabajos de los artistas que utilizan el video como herramienta de expresión. No se ha tenido la preocupación suficiente por crear documentos bajo las plumas de quienes han visto e incluso participado en el florecimiento de este joven arte.

Hay un grupo identificado de creadores de video que producen a traspiés, a veces con recursos propios y otras con apoyos estatales, algunos museos tienen pequeñas colecciones y se publican cosas sobre el tema con mayor frecuencia y conocimiento de causa, sin embargo aún se carece de crítica especializada así como de archivos históricos y de documentación bien organizados. En este sentido el trabajo que falta por hacer es abrumador y apenas algunos investigadores han empezado a incursionar en estos temas.

En México hace falta más respeto para un medio que hizo su aparición en el mundo hace más de veinte años. Debiera haber organismos que facilitaran su producción y su difusión. Esto no quiere decir que nuestro trabajo deba transmitirse necesariamente por televisión porque de ser así, estaríamos haciendo lo mismo, televisión.

En México esta necesidad de comunicar los hechos que son minimizados o no se transmiten por la televisión, ya sea estatal o privada es lo que da origen a algunas realizaciones de video. En este sentido, el video representa una alternativa de comunicación.

Organizaciones populares, aficionados y profesionales, crean soterradamente imágenes saturadas de necesidades socioeconómicas, aspiraciones políticas, inquietudes culturales, creaciones imaginarias, fantasías cotidianas y expresiones estéticas.

La identidad del video mexicano conlleva la historia de su ruta en busca de autonomía, un lenguaje específico, un público definido, así como foros propios y propicios de difusión y distribución masivas e impacto social. Es asimismo, la historia del uso creciente de un nuevo instrumento para el registro de expresiones artísticas, científicas, ecológicas, sociales e ideológicas.

La recopilación e investigación que se ofrecen no quieren ni mucho menos lo pretende, ser un conjunto de recetas infalibles o concepciones cerradas sobre el tema del video, sino sólo y al menos ésta es su finalidad, una primera aproximación al conocimiento sobre la creación y el lenguaje del video.

Considero fundamental tomar en cuenta en el contenido de este trabajo, algunos puntos sobre la percepción en referencia a lo que capta potencialmente el hombre, al igual que las características de la imagen, así como un breve apartado acerca de los elementos básicos para una comunicación visual.

La importancia del video en la comunicación y para sus dedicados es básica no sólo en materia de expresión sino también como solución a la saturación y estrechez de los medios.

La falta de bibliografía formal de este tema es una justificación que reclama la urgente estructuración de ésta, actualmente se piensa más en la producción y no en la investigación, se cree que el éxito de la televisión comercial se da con recursos que han probado éxitos anteriores y no se recurre a nuevas fórmulas, no se plantea una metodología para la producción que no está peleada con la creatividad.

Por tal razón es básico que la gente dedicada al quehacer de la comunicación se ocupen del estudio del video y no sólo de su realización, ya que sin duda alguna el video es el medio más actual y accesible a cualquier ser que quiera expresar y transmitir sus ideas y visiones.

1. EL UNIVERSO Y LO PERCIBIBLE. LO QUE DEJAMOS DE VER

**“SI LAS PUERTAS DE LA PERCEPCIÓN QUEDARAN
DEPURADAS, TODO SE HABRÍA DE MOSTRAR AL
HOMBRE TAL CUAL ES: INFINITO”.....**

ALDOUS HUXLEY

¿Por qué me interesa definir la percepción?, porque si mi labor de investigación consiste en descubrir las posibilidades creativas y expresivas del video, el objetivo de este capítulo es entonces demostrar la pobreza expresiva en los medios audiovisuales existentes, en relación a las capacidades perceptivas del hombre y de otros animales que bien pueden ser reproducidos por la ya adelantadísima tecnología del video. Posibilidades creativas pobres y poco potenciadas respecto a los diferentes rasgos receptivos del hombre, las diferentes edades y las diferencias culturales. Hasta ahora sólo se nos ha limitado y se nos ha dicho que no podemos ver más allá de lo que nos posibilita nuestro aparato perceptivo, pero al profundizar en el conocimiento de la percepción nos damos cuenta de aquellas zonas atractivas para el ojo humano, que no se han usado en la producción de video, ni creo yo en ningún otro medio.

Además que esta misma producción de video es pobre respecto a las cualidades y potencialidades de su propia tecnología, la cual, si se aprovecha, y más concretamente si se sistematiza, puede proponer un conjunto de conocimientos que se constituyen a su vez en un repertorio de recursos cuyo uso puede enriquecer en forma brutal la expresividad propia del video y al mismo tiempo hacerlo más ágil y sencillo.

Desde este punto de vista, el objetivo de este capítulo, es mostrar o abrir brecha sobre el mundo de posibilidades expresivas del video, ya que hasta el momento se han desaprovechado el conjunto de conocimientos desarrollados por la ciencia, que están evidentemente relacionados con la producción cinematográfica y del video.

1.1 ¿QUÉ ES LA PERCEPCIÓN?

“Howard C. Warren define la percepción como el acto de darse cuenta de los objetos existentes en el exterior, sus cualidades o relaciones que siguen directamente a los procesos sensoriales”.¹

La percepción es el proceso por el cual los individuos tienen conocimiento del mundo que les rodea. La percepción permite al organismo extraer elementos del entorno, formas de las representaciones o conocimientos utilizables de modo universal.

Otra definición nos dice que la percepción “es el acto de captar por medio de los sentidos un objeto real. O bien la captación de impresiones recibidas por los sentidos en los centros nerviosos”.²

¹ Warren H.C. Diccionario de Psicología, p.263

² Diccionario Enciclopédico Quillet Tomo VII Ed. Cumbre, 1977, p.34

Por medio del sentido de la vista captamos los estímulos sensoriales del mundo (o la realidad física) es decir, estímulos luminosos. El ojo organiza y codifica esos estímulos para saber de que se trata lo que percibe.

Ciertamente el estudio de lo que el hombre puede y no puede ver ha recibido como complemento un marcado interés hacia su modo de ver, es decir, precisar las bases anatómica y fisiológica de la visión. Cuando vemos, hacemos muchas cosas a la vez. Vemos periféricamente un campo enorme, vemos mediante un movimiento de arriba a abajo y de izquierda a derecha. “Imponemos a lo que aislamos en nuestro campo de visión, no solamente ejes implícitos para ajustar el equilibrio, sino también un mapa estructural para representar y medir la acción de esas fuerzas compositivas que son tan vitales para el contenido y por tanto, para el input y el output del mensaje. Todo esto ocurre al tiempo que descodificamos muchas clases de símbolos”.³

Se trata de un proceso multidimensional porque de alguna manera lo que uno ve es una parte fundamental de lo que uno sabe. La percepción, el poder de organizar la información visual que se recibe, depende de mecanismos naturales, de las necesidades y propensiones del sistema nervioso humano.

En base a que la visión es considerada como uno de los canales sensoriales más importantes del hombre, nos interesa saber de que manera los hombres nos vemos afectados por las imágenes como estímulo visual.

A fin de comprender la importancia de la visión en la conducta y de lo que captamos de nuestro entorno, debemos preocuparnos de lo que el sistema visual puede o no puede hacer.

Al pensar en qué vemos, qué captamos, abarcamos un amplio espectro de procesos, actividades, funciones y actitudes. La lista es larga, percibir, comprender, contemplar, observar, descubrir, reconocer, visualizar, examinar, leer, mirar.

“Las connotaciones son múltiples, desde la identificación de objetos simples hasta el uso de símbolos y lenguaje para conceptualizar, desde el pensamiento inductivo al deductivo. Nuestra percepción se fundamenta en la codificación del mundo en signos e imágenes que lo representan, que lo significan”.⁴

La capacidad de ver, reconocer y comprender, supera rápidamente los demás sentidos. Casi desde nuestra primera experiencia del mundo organizamos nuestras exigencias y nuestros placeres, nuestros temores, dentro de una intensa dependencia respecto a lo que vemos.

“El ver es un proceso que requiere poca energía; los mecanismos fisiológicos son automáticos en el sistema nervioso humano. La vista es veloz, comprensiva y simultáneamente analítica y sintética, funciona a la velocidad de la luz, que permite a nuestras mentes recibir y conservar un número infinito de unidades de información en una fracción de segundo”.⁵

³ Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales, Tomo X, Ed. Aguilar, 1979, pp.658-673

⁴ D.A.Dondis, La Sintaxis de la Imagen, Gustavo Gili, México, 1992, p.13

⁵ Categno Caleb, Hacia una cultura visual, Nueva York, 1969, p.16

Buscamos un apoyo visual de nuestro conocimiento por muchas razones, pero sobre todo por el carácter directo de la información y por su proximidad a la experiencia real. El proceso mismo de la vida parece exigir una riqueza de experiencias sensoriales, sobre todo a través de la vista. Vemos mucho más de lo que necesitamos ver pero nuestro apetito visual nunca está satisfecho. Nos ponemos en contacto con el mundo y sus complejidades a través de nuestra visión. Visualizar es la capacidad de formar imágenes mentales. Pero de manera aún más misteriosa y mágica vemos, creamos la visión de cosas que nunca hemos visto físicamente.

“Los ojos y el proceso de la vista se extienden en numerosas direcciones, más allá de la visión, penetrando en el reino de la inteligencia. Todo el sistema nervioso actúa sobre la vista, reforzando nuestra capacidad para discriminar y refinar constantemente nuestro reconocimiento que a su vez nos sirve para responder a un número infinito de claves sutiles que nos brinda el medio ambiente”.⁶

Resulta interesante reflexionar en que la mayor parte de lo que sabemos y aprendemos, compramos y creemos, identificamos y deseamos, viene determinado por el predominio de lo que vemos. Decir que tengo un campo visual, equivale a decir que tengo acceso y apertura a un sistema de seres, los seres visibles, que están a la disposición de mi mirada.

Lo que pretendemos es entender cómo funciona el sentido de la vista, la percepción, ya que de esta forma conoceremos qué es lo que se capta a simple vista, y que se capta en un sentido más analógico (forma, color, tamaño y espacio) así sabremos como examinar una imagen y por consiguiente crear nuestra propia metodología para analizar y crear imágenes. Finalmente lo que queremos lograr, es saber la forma en que los humanos percibimos nuestro mundo.

La relación de los enigmas de la percepción con la comunicación, es que como productores audiovisuales o comunicólogos debemos tener los suficientes conocimientos para poder transmitir a través de imágenes lo que queremos dar a conocer con mayor precisión y sabiendo lo que capta el ojo humano.

La vista es natural, hacer y comprender mensajes visuales es natural también hasta cierto punto, pero la efectividad en ambos niveles sólo puede lograrse mediante el estudio.

En este sentido el conocimiento de los elementos básicos de la percepción visual nos ayudará a comprender como es la mirada del ser humano, a partir de qué vemos, que es lo que atrae nuestra mirada y específicamente como productores que mediaciones intervienen para transmitir a nuestros receptores ese mundo que captamos a través de la cámara.

⁶ D.A. Dondis, Op. Cit. pp.104-106

1.2¿CÓMO FUNCIONA LA PERCEPCIÓN VISUAL HUMANA?

Captamos la información visual de muchas maneras. “Las fuerzas perceptivas y kinestésicas, de naturaleza fisiológica, son vitales para el proceso visual”.⁷

Pero están influidas y posiblemente modificadas por estados psicológicos del ánimo, por condicionamientos culturales y finalmente por las expectativas ambientales. El cómo vemos afecta casi siempre a lo que vemos. El entorno ejerce también un control profundo sobre nuestra manera de ver.

“El pensamiento, la observación la comprensión y tantas otras cualidades de la inteligencia están ligadas al entendimiento visual. Pero el pensamiento visual no es un sistema retardado; puesto que la información se transmite directamente”.⁸

La información visual se da de manera inmediata a la percepción. El mensaje es percibido y estructurado por el receptor en el momento en el que este lo capta y es afectado.

El conocimiento de principios perceptivos comunes constituye un punto de partida, una base para la predicción del efecto de determinadas decisiones visuales sobre la organización de un proyecto. Los elementos ofrecen al comunicador visual la materia fundamental (y cargada de significado) para esa construcción. Las técnicas son las opciones de la decisión que controla los resultados.

En la producción de mensajes audiovisuales, en particular del video no basta con la técnica ni con la intuición artística ni con el condicionamiento cultural. Para comprender los medios visuales, para expresar ideas en una terminología visual, será necesario estudiar los componentes de la inteligencia visual, los elementos básicos, las estructuras sintácticas, los mecanismos perceptivos, las técnicas, los estilos y los sistemas.

“Para tener una idea de la importancia que tienen en la percepción cada uno de nuestros sentidos, hay que tomar en cuenta que nuestro bagaje cultural se compone, por información recibida, como se muestra a continuación”:⁹

PORCENTAJE	SENTIDO
83%	Vista
11%	Oído
3.5%	Olfato
1.5%	Tacto
1.0%	Gusto

En este sentido podemos afirmar que los códigos de recepción de mensajes son principalmente visuales; la información verbal esta subordinada al sentido que le da la imagen.

⁷ Ibidem, p.24

⁸ Ibidem, p.125

⁹ Estadísticas de Sony Corporation sobre percepción y retención de información con respecto a los sentidos utilizados en su captación.

Por lo que se refiere a la retención de la información en materia de audiovisuales tenemos que:

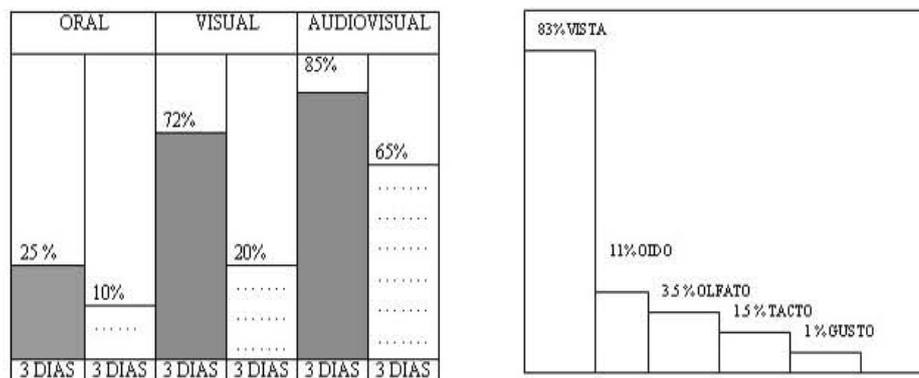
TIPO DE MEDIO UTILIZADO	3 HORAS DESPUÉS	3 DÍAS DESPUÉS
Audiovisual	85%	65%
Visual	72%	20%
Audio	70%	10%

“A diferencia de otros mamíferos, para los que el olfato o el oído ocupan un lugar más elevado en la jerarquía informativa de los sentidos, el ser humano es primordialmente un animal visual. Dodwell ha estimado que el noventa por ciento de la información de un hombre normal procede de sus canales ópticos”.¹⁰

Cabe señalar que las vivencias que la psicología denomina sensaciones son la fuente principal de información y de conocimiento del mundo exterior y de nuestro propio cuerpo, y hacen posible además su interrelación mutua.

“Como señala Merleau-Ponty, cada órgano de los sentidos interroga al objeto a su manera”.¹¹

“Simon Bayley, un productor de materiales audiovisuales demostró en sus estudios realizados en 1974, que la mayor parte de la información adquirida en nuestro proceso de aprendizaje tiene su origen en la percepción visual”.¹²



Bayley, estudió los diferentes niveles de retención en una presentación simultánea de imágenes y sonidos e hizo pruebas después de 3 horas y 3 días de haberse recibido el mensaje. Estas pruebas demostraron que la retención del mensaje fue mayor cuando la información se presentó mediante la comunicación audiovisual.

¹⁰ C. Smith, El Cerebro, Alianza Editorial, Madrid, 1972 pp. 317-318

¹¹ Merleau-Ponty Maurice, Fenomenología de la Percepción, Ediciones Península, Barcelona, 1975 p.238

¹² S. Bayley, Using Visual Aids Effectively, pp.355-356

El hombre contemporáneo está tan acostumbrado a ser destinatario de imágenes, que apenas si nota su impacto total. Sin duda podemos explicar la realidad con palabras, pero también con imágenes, ya que la vista es la que establece nuestro lugar en el entorno.

“El primer conocimiento que tenemos de la realidad se establece a través de la vista y no de la palabra. Nunca miramos sólo una cosa, siempre miramos a la relación entre las cosas y nosotros mismos”.¹³

“Autores como Moles y Gubern entre otros, señalan que nuestra “iconosfera contemporánea” vive una inflación de imágenes a pesar de que el sistema de expresión lingüística ha impuesto “la dictadura” de la expresión abstracta”.¹⁴

“Consideremos pues al medio audiovisual como el elemento decisivo de la cultura por la universalidad de su presencia y tendencia a la hegemonía”.¹⁵

La luz en cuanto estímulo de la conducta humana, es eficaz en virtud de los elaborados mecanismos que posee el cuerpo humano para detectar y elaborar la información contenida en la energía radiante.

El acto de ver implica una respuesta a la luz. En otras palabras el elemento más importante y necesario de la experiencia visual es de carácter tonal. Todos los demás elementos visuales se nos revelan mediante la luz, pero resultan secundarios respecto al elemento tono que es, de hecho, luz o ausencia de ésta.

“El ojo humano reacciona ante la cantidad más pequeña de luz, debido a que en la parte posterior de la retina se encuentran más de cien millones de células sensibles a la luz”.¹⁶

Sin embargo, es a través del tono como podemos distinguir entre tamaño, movimiento, volumen, ubicación y distancia de los objetos debido a la intensidad luminosa en que se traducen esos conceptos. El conocimiento de estos aspectos agilizará y facilitará la percepción de la intención comunicativa.

“La energía que activa a los fotorreceptores de la retina ha sido denominada luz. Y el hombre ha denominado blanca a aquella luz, dominante en su entorno físico, cuyo espectro se parece al solar. La sensibilidad cromática del ojo humano coincide precisamente con el espectro de la luz solar, coincidencia que no se puede considerar azarosa. Aclaremos que no existen objetivamente objetos coloreados, sino superficies de objetos que absorben ciertas radiaciones luminosas y reflejan otras en dirección al ojo del observador. No hay en realidad objetos rojos, sino objetos que reflejan luz roja. El aparato orgánico que la naturaleza ha desarrollado para detectar esta modalidad de energía electromagnética o la luz es el ojo”.¹⁷

¹³ D. Vertov, Manifiesto del Cine Sonoro, cit. pos. Berger J. “Modos de Ver” p.24

¹⁴ Moles Abraham, L’image Communication Fonctionnelle, Casterman, París, 1981 p.45

¹⁵ Ducoing Chahó Edmundo, El horizonte de los medios, En Revista Telos o Memoria Papel p.149

¹⁶ D.A. Dondis, Op. Cit. pp. 34-35

¹⁷ Gubern Román, La mirada opulenta, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1987, pp.9-11

Hasta aquí podemos señalar que la discriminación visual más primitiva es, por supuesto, nuestra respuesta a la presencia o ausencia de luz.

Como comunicólogos a partir de haber conocido el proceso de percepción visual, y nuestra respuesta a los estímulos luminosos, podremos centrar de una mejor forma estos elementos para la producción de mensajes gráficos.

Ver es otro paso de la comunicación visual. Es el proceso de absorber información dentro del sistema nervioso a través de los ojos, del sentido de la vista. Los ojos y el proceso de la vista se extienden en numerosas direcciones, más allá de la visión, penetrando en el reino de la inteligencia. Todo el sistema nervioso actúa sobre la vista, reforzando nuestra capacidad para discriminar. Todos nuestros sentidos están discriminando y refinando constantemente nuestro reconocimiento y nuestra comprensión del entorno.

Las sensaciones proceden de la excitación de células sensoriales individuales o neuronas receptoras, que aportan cada cual una señal característica, denominada energía nerviosa al sistema nervioso central. Toda esa información que captamos del entorno se sistematiza para uso instantáneo o para referencia futura, como red general de comunicaciones y como fuente para trazar estrategias, tomar decisiones y como regulador de funciones físicas y mentales.

“Sólo el hombre es capaz, gracias a su inteligencia conceptual y abstracta, de interpretar los signos sensitivos, de relacionarlos con un objeto o estímulo concreto situados en su mundo exterior, operaciones psíquicas que constituyen la esencia de la percepción y que tienen su sede, como dijimos, en el sistema nervioso superior. La esencia de la percepción estaría así en la transformación de la impresión sensitiva en información cognitiva”.¹⁸

“Este complicado proceso comienza precisamente cuando la luz (1) penetra en el ojo a través de la córnea; (2) pasa a través de la pupila, nombre dado a la abertura de una membrana denominada iris que actúa como diafragma y (3) es modificada por el cristalino, que permite un ajuste preciso por parte del ojo para enfocar un punto luminoso sobre la retina, como si tuviera la función de un lente de cámara”.¹⁹

“La retina consiste en una capa de estructuras que se hallan situadas en el interior del ojo. Esta capa contiene las células receptoras sensibles a la luz y un elaborado sistema de células nerviosas. Podríamos decir que es el elemento esencial pues transforma la energía luminosa incidente en energía nerviosa electroquímica transmitida al nervio óptico, es la llamada codificación visual. La información contenida en esa actividad del nervio óptico se transmite y analiza posteriormente por los centros superiores del sistema nervioso”.²⁰

¹⁸ Gubern Roman, Op. Cit.. p.27

¹⁹ Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales, Tomo X, Ed. Aguilar, 1979, p.660

²⁰ Gubern, Roman, Op. Cit. p.11

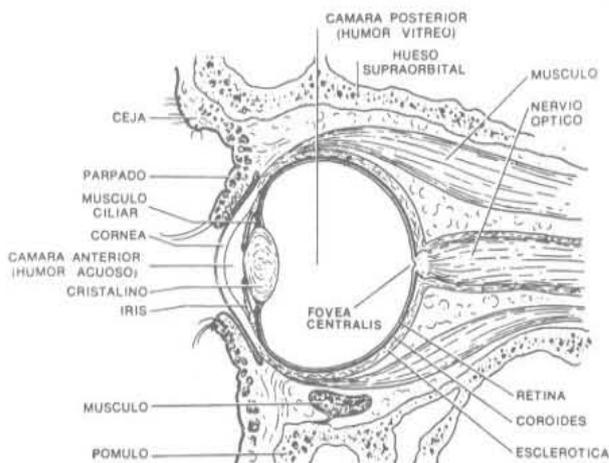


DIAGRAMA DEL OJO HUMANO, SEGÚN James J. Gibson

“El nervio óptico está formado por cerca de un millón de fibras nerviosas, reunidas en un haz compacto, que son los axones de las células ganglionares de la retina. Debido a esta integración tan íntima ha podido afirmarse que la retina es una mera extensión del tejido cerebral. Por este nervio se transmiten desde la retina breves impulsos bioeléctricos (de una a dos milésimas de segundo) que se desplazan a la velocidad de unos diez metros por segundo. H. Jacobson estimó hace años que la capacidad de información del ojo humano es de 4,3 millones de bits por segundo aunque, naturalmente la capacidad neurológica del sistema para procesar esta información es infinitamente menor”.²¹

“Más concretamente la capacidad del cerebro humano para asimilar información procedente de los sentidos no excede de los 25 bits por segundo, selectividad que retiene la información pertinente y elimina redundancia, ruido y estímulos irrelevantes o no pertinentes. La información transmitida por el nervio óptico en forma de simples impulsos electroquímicos se diversifica en formas mucho más complejas al alcanzar las redes neuronales del córtex cerebral. En efecto, Hubel y Wiesel descubrieron que las neuronas del córtex visual primario están altamente especializadas, ya que sus respuestas dependen de propiedades concretas de la imagen, tales como la posición, forma, movimiento, color o contrastes: unas reaccionan a las líneas curvas, otras a las agudas, otras a los movimientos del centro a la periferia, otras de la periferia al centro, etc. En pocas palabras: se produce un fraccionamiento de la detección en rasgos ínfimos, que se volverán a asociar en estructuras neurales superiores”.²²

“El aparato descrito abarca un campo visual de forma más o menos ovalada de unos 170^a en su horizontal y unos 150^a en su vertical, debiendo entenderse por campo visual la zona espacio exterior, en la cual el ojo puede ver objetos cuando se encuentra fijo y no rota en su órbita.

²¹ H. Jacobson, The Informational Capacity of the human Science, No.113, 16 de marzo de 1951 pp. 292,293

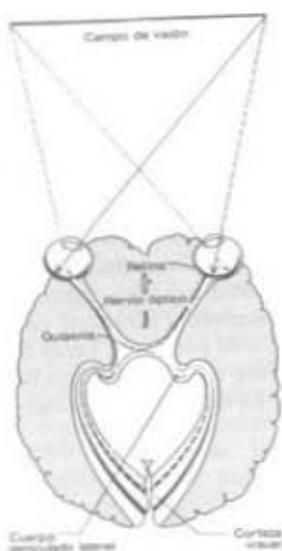
²² Gubern Roman, Op. Cit. p.13

Esta selectividad o limitación espacial del aparato visual hace que cada observador inmóvil pueda ver un panorama acotado situado ante sus ojos, pero no a su espalda, o demasiado lejos, u oculto, que son campos visuales potenciales a los que, según la terminología cinematográfica se les puede considerar off".²³

Como ya apuntamos anteriormente, la absorción de información por las células sensoriales determinan una serie de variaciones eléctricas en las distintas capas de la retina poniendo en marcha una serie de mensajes producidas por las fibras nerviosas dentro del nervio óptico.

Existen complejas interacciones que tienen lugar antes de que un mensaje abandone la retina. Cuando se trata de estructuras luminosas, sombras y colores, intervienen muchas otras interacciones complementarias. De esta forma, el tipo de respuesta que una célula nerviosa aislada dará depende de la naturaleza del estímulo. Existen células que responderán ante ciertas orientaciones de una figura y no ante otras.

“Los colores, las formas y la profundidad con que los ojos perciben se procesan en la parte posterior del cerebro, en la llamada corteza visual. En cada ojo, el cristalino enfoca la luz sobre la retina y pone de cabeza la imagen. En la retina unos receptores convierten la imagen en impulsos nerviosos, que pasan por el nervio óptico al quiasma óptico, en esa zona la mitad de cada nervio se entrecruza hacia los lados opuestos y por otras vías llegan a la corteza visual”.²⁴



TRAYECTO NEURAL DE LA INFORMACIÓN SUMINISTRADA POR EL CAMPO VISUAL DESDE LAS DOS RETINAS, A AMBOS NERVIOS ÓPTICOS Y A LA CORTEZA VISUAL DEL CEREBRO

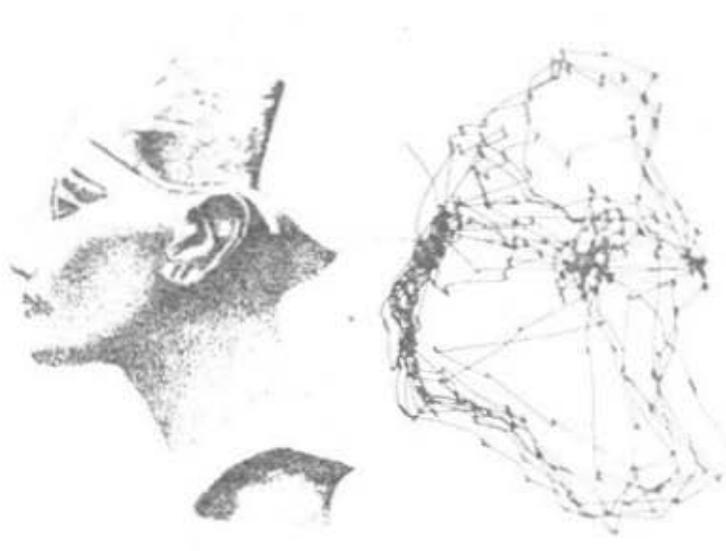


DIAGRAMA DE LA DIRECCIÓN QUE SIGUE EL OJO PARA LEER UNA IMAGEN, TOMADO DE ESTUDIOS REALIZADOS EN RUSIA

²³ Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales, Tomo X, Ed. Aguilar, 1979, p.662

²⁴ Ibidem p.662

“La heterogeneidad de características de las radiaciones de luz reflejadas por los objetos del campo visual, configura en la retina una imagen que es el correlato y más precisamente la proyección bidimensional invertida y reducida, de las formas visibles del campo (de sus superficies y de sus bordes). Dicho campo está definido por la heterogeneidad de texturas, luminosidades, etc. que hacen posible su visión, ya que lo que percibimos, en realidad, son diferencias, transiciones o contrastes adyacentes en el seno del campo visual o, con terminología de Gibson, gradientes o estimulaciones ordinales”.²⁵

Lo anterior es increíble, es como si el cerebro viera videos de la realidad y no de la realidad misma. Al sentido común vulgar sorprende en gran manera que las dos imágenes cóncavas formadas en ambas retinas, bidimensionales, invertidas y de tamaño minúsculo, den como resultado perceptivo una única imagen, tridimensional, enderezada de tamaño natural y exterior a los ojos. Para comenzar a aclarar estas diferencias observemos que la imagen retiniana es un fenómeno óptico, mientras que la visión es un proceso fisiológico, que desemboca en un precepto (vivencia) aunque este proceso, no puede desarrollarse sin el estímulo previo y necesario de aquel fenómeno óptico.

Por razones elementales de supervivencia física, el ojo se desarrolló como un órgano destinado a detectar el movimiento, o más precisamente, para analizar los cambios de flujo luminoso a lo largo del tiempo, mutaciones que constituyen la traducción óptica del movimiento visible. Por ello es contra natura pensar en la televisión como una imagen fija, que es lo que hacen muchos programas de corte cultural.

La función más importante de los movimientos oculares consiste pues en permitirnos inspeccionar el medio ambiente visual trayendo cada una de sus partes al eje que pasa por la fovea central.

“Tres pares de músculos unidos al globo ocular en los puntos apropiados permiten las rotaciones horizontal, vertical y oblicua. Por otro lado los estudios efectuados han evidenciado que un buen observador realiza movimientos convergentes y divergentes con gran precisión, es decir el movimiento ocular convergente y divergente alternativamente cuando se trata de observar un punto cercano y otro lejano, respectivamente, con lo que es factible la visión estereoscópica por parte de ambos ojos en distintas condiciones y diversas distancias de un objeto”.²⁶

Cuando miramos un objeto, para verlo con claridad automáticamente movemos el globo ocular para que la imagen se sitúe en la fovea, denominándose a este movimiento reflejo de fijación, que es lo que se hace cuando movemos el lente de la cámara de fotografía.

²⁵ Gibson James J, La percepción del mundo visual, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1974 pp. 95 - 109

²⁶ Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales, Tomo X, Ed. Aguilar, 1979 p.663

Pero como la prolongada excitación de la retina por parte de un mismo estímulo estabilizado conduce al agotamiento de la pigmentación retiniana, por lo que se produce una desconexión funcional y el estímulo deja de ser visto al cabo de un rato, el ojo evita esta fijación estática con otra categoría de movimientos, unos rápidos micromovimientos oscilatorios de los globos oculares, por lo que incluso las fotografías tampoco serían adecuadas a la percepción visual humana.

Se puede afirmar en líneas muy generales, que el ojo es escasamente libre en sus trayectorias, pues casi siempre acaba por seguir un itinerario guiado. Las trayectorias oculares de gran complejidad y estructuración no aparecen guiadas por el azar, sino que obedecen a factores determinantes de orden cognitivo y motivacional.

Al igual que el tacto ante las superficies, ante imágenes complejas el ojo recorre, selecciona y desglosa el conjunto en datos informativos elementales y relevantes, que recompone luego por síntesis. Concretamente, la trayectoria de la mirada recorre la escena y se detiene en los puntos de mayor densidad de información visual, tal como hace el tacto con las protuberancias y hendiduras. Esto es muy interesante, por tanto hay que hacer uso de estos recursos.

“Los ángulos y las curvas pronunciadas de un dibujo o fotografía (es decir, las rupturas bruscas de dirección) son los rasgos más altamente informativos de las formas, o de mayor pregnancia, empleando la terminología de la Gestalt”.²⁷

“Otra de las funciones de los movimientos oculares consiste en impedir la desaparición momentánea de la visión de un objeto de tal manera que se pueda prolongar la observación (a esto le llamamos persistencia de la visión)”.²⁸ O sea que es dramático para el ojo dejar de ver. Esto es perfecto, ésta puede ser una forma de provocar visualmente al espectador.

“La gestalt postula que la percepción de la profundidad depende de un proceso espontáneo desarrollado en el encéfalo que recibe el nombre de organización sensorial. Puesto que el encéfalo es tridimensional, el substrato neural de la experiencia también lo será, así como la propia experiencia. Kant afirmaba que la profundidad se percibe porque la verdadera naturaleza de la percepción requiere una concepción previa del espacio tridimensional”.²⁹

El problema de percepción de la profundidad ha sido incomprensible. Es posible que la información transmitida por la visión no sea bidimensional ya que, en realidad, la imagen retiniana no es análoga a una fotografía y el equipo ocular no opera de hecho como una cámara; la información obtenida por medio de la visión es pluridimensional. En segundo lugar es probable que los animales y los hombres perciban no sea la profundidad (tercera dimensión) sino la disposición de las superficies ambientales y sus propios movimientos en relación con tal disposición.

²⁷ Noton David y Lawrence Stark, Eye Movements and Visual Perception, en “Perception Mechanisms and Models” cit. p.221

²⁸ Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales, Tomo X, Ed. Aguilar, 1979, p.663

²⁹ Op. Cit. Tomo VIII p.19

La información es invariante cuando el observador cambia de posición, en tanto que, por supuesto, las sensaciones varían de acuerdo con cada movimiento del ojo, de la cabeza o del cuerpo. De ahí que los encuadres o tomas explotadas hasta el momento sobre todo en la televisión sean pobrísimas, no salen de un medium shot o un close up; por ello al momento de producir hay que hacerlo desde una perspectiva pluridimensional que bien ha empezado a ser desarrollado con los efectos de computadora.

Si bien es cierto el individuo que crece en el moderno mundo occidental está predispuesto a aceptar las técnicas de la perspectiva que presentan un mundo sintético y tridimensional mediante la pintura y la fotografía, en realidad son medios son planos y bidimensionales.

“De esta manera se denomina percepción estereoscópica al reconocimiento visual de la profundidad del espacio, que constituye una información fundamental para el individuo. Los estudios neurológicos parecen indicar que el hemisferio derecho del cerebro está más especializado en el procesamiento de la información visual relativa a la profundidad de una escena y a las localizaciones en el espacio, mientras que en el izquierdo se alojan las sedes del habla, la escritura y la lectura”.³⁰

La visión cromática significa la capacidad para ver colores, para percibir y discriminar objetos. La capacidad para percibir los colores contribuye sobremanera al concepto de belleza y al juicio estético dentro de nuestra experiencia cotidiana. El color se asocia a una variedad de respuestas afectivas, de sentimientos, emociones y estados de ánimo, placer, displacer, agitación, depresión, etc.

Aunque carecemos de fundamentos científicos para comprender lo anterior, las consecuencias o ejemplos que tenemos a nivel práctico son numerosos, por ejemplo el color se utiliza rutinariamente en el comercio, la industria y la ciencia para codificar e identificar objetos para comunicar determinada información.

Habíamos establecido que uno de los rasgos del sistema visual es la amplitud de intensidades dentro de la cual opera, es decir, el proceso que nos permite adaptarnos al nivel de iluminación o luz reflejada.

“En la práctica perceptiva cotidiana el canal neurológico visual no discrimina más allá de 250 tonalidades distintas”.³¹

“Este proceso se inicia en la retina del ojo, donde existen dos tipos de células, que corresponden a los dos sistemas básicos de captación de la luz que tiene el hombre. Uno es el sistema de conos y el otro de bastones o cilindros. La retina y los conos son activados por la luz intensa y son responsables de la percepción cromática y detallada de la visión diurna. Además de esto los bastoncillos, en número de unos 125 millones en cada retina, se activan en la penumbra”.³²

³⁰ Kimura Doreen, The Asymmetry of the human brain, Recent Progress in Perception cit. p.250

³¹ Gumper Jonh J. y Adrian Bennet, Lenguaje y cultura, Editorial Anagrama, Barcelona, 1981, pp.98 - 104

³² Gibson James J., La percepción del mundo visual, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1974, pp.95-109

El color real produce en el sujeto una concentración de la experiencia, que le permite agrupar los colores en su ojo. De manera general, tenemos por un lado, con el rojo y el amarillo la experiencia de un desgajamiento, de un movimiento que se aleja del centro; por el otro, con el azul y el verde, el del descanso y la concentración. Esto sin duda al momento de producir nos sirve para crear ambientes perceptivo-visuales.

“El color del campo visual hace más o menos exactas las reacciones del individuo, ya se trate de ejecutar un movimiento de amplitud dada o de señalar con el dedo una longitud determinada. Con un campo visual verde la apreciación es exacta, con un campo visual rojo es inexacta por exceso. De esta manera concluimos que todo sistema físico responde de una manera diferente ante distintas longitudes de onda, al respecto probablemente todos los organismos vivos son sensibles a algunas diferencias de longitud de onda”.³³

Esto supone pues una exigencia específica, sobre cuya base se puede afirmar que algunas especies carecen de la capacidad de discriminar el color. Los seres humanos poseen en cuanto a especie animal esta capacidad, pero algunos de sus miembros carecen de ella. Cuando hay zonas acromáticas dependerá del tipo de deficiencia de la visión del color que padece un individuo.

1.3 ¿CÓMO VEMOS?, ¿QUÉ CAPTAMOS?

Si hay muchas maneras de ver el mundo, e incluso muchos modos de reaccionar de forma refleja y específica ante ciertas estimulaciones visuales, será bueno preguntarse ¿por qué el ser humano ve al mundo en la forma que lo ve?.

La evolución de la percepción del hombre condujo desde la información de luz y de sombra, capaz de revelar toscamente distancias, a la detección del color, de las formas y a la estereovisión.

“La evolución del sistema visual se produjo, como se ha dicho, en función de las necesidades que le planteaba el medio, en relación con la supervivencia del individuo. No es casual, por ejemplo, que ante los cambios de luz la pupila humana se contraiga más rápidamente que se dilate, favoreciendo al mecanismo de protección urgente desarrollado para defender al ojo de la agresión de una luz excesiva”.³⁴

En general los seres humanos percibimos elementos universales, reconocibles, conocidos y memorizados. La conciencia de la sustancia visual no sólo se percibe a través de la visión sino a través de todos los sentidos y no produce piezas aisladas e individuales de información, sino unidades interactivas enteras, totalidades que asimilamos directamente.

³³ Merleau-Ponty Maurice, Op.Cit. p.39

³⁴ Bergson Henri, La evolución creadora, Espasa Calpe, Madrid, 1973, p.61

En la percepción de imágenes no sólo inciden aspectos psicofisiológicos, cualquier imagen que contenga una serie de detalles, al decodificar pone en marcha mecanismos culturales, provocando en ocasiones una diferencia notable en el nivel de interpretación.

De esta manera al realizar, desarrollar y analizar imágenes debemos tener en cuenta que los receptores al estar en contacto con ellas, reconstruirán y armarán cuanto vean, dándole su propia significación, de acuerdo a sus experiencias, nivel cultural, creatividad, etc.

En la captación de imágenes fotográficas sólo le es posible apreciar dos: la altura y el ancho. El volumen, la profundidad, resulta ilusoria y únicamente es consecuencia de la perspectiva de la imagen, de la iluminación y el sombreado.

Nuestro examen del mundo es continuo y los movimientos oculares que hemos realizado deben tomarse en cuenta al decidir las orientaciones y movimientos de aquello que percibimos.

“En este sentido tenemos que el hombre percibe en tres dimensiones: altura, ancho y volumen. La tesis gestalista propugna que cada vez que percibamos organizaciones alternativas, veremos la más sencilla, y cuando los modelos sean menos complejos en dos dimensiones que en tres, los veremos como si fueran planos”.³⁵

“La psicología de la forma gestalista demostró que el hombre no capta una suma de datos sensoriales yuxtapuestos, sino que percibe directamente un conjunto estructurado y con sentido”.³⁶

Como escribe Sergei Eisenstein “dos elementos son escogidos dentro de todos los aspectos posibles de un tema y se yuxtaponen, ésta yuxtaposición evocará en la percepción y sentimientos del espectador la más compleja imagen del tema” integrando la información de un todo”.³⁷ Y esto es precisamente lo que debemos tomar en cuenta en cada secuencia del vídeo.

Si hemos entendido podemos resumir que la teoría de la Gestalt postula que las formas son percibidas como totalidades, como un conjunto unitario, de un modo súbito y simultáneo. De igual manera podemos entender que tales formas nacen de la organización ordenación o agrupación por el sujeto de los estímulos presentes, según el principio biológico del mínimo esfuerzo perceptivo.

Es decir que el objetivo percibido se da como una totalidad y como una unidad antes de que hayamos captado su ley inteligible, es decir que entre el yo que percibo y el yo que analiza la percepción hay siempre una distancia.

³⁵ Caleb Categno, Op.cit. p.18

³⁶ Norbis G. Didáctica y estructura de los medios audiovisuales p.261

³⁷ Eisenstein Sergei, El Sentido del cine p.20

Pero ¿Cuál es la influencia perceptiva de las fuerzas exteriores sobre la realización de cualquier clase de objetos visuales y sobre la expresión de ideas?

De las condiciones que hemos hablado son puramente fisiológicas, pero las condiciones sociales, la conducta de grupo con y hacia otras, también ejercen una enorme influencia sobre la percepción y la expresión. Las creencias, la religión y la filosofía forman las percepciones; lo que uno cree ejerce un control tremendo sobre lo que uno ve. Los gobernantes y los gobernados, es decir, los factores políticos y económicos, influyen en la percepción y conforman la expresión.

En coherencia con lo que llevamos expuesto, no deberá sorprender la comprobación de que las formas complejas o inhabituales para un observador dado provoquen un mayor número de pausas de fijación de la mirada, para ayudar a identificarlas, en comparación con las suscitadas por formas familiares al observador. Esto demuestra que el observador, durante la acción de mirar, está comparando lo que ve con los modelos perceptivos adquiridos en su anterior experiencia cultural, prestando más atención a lo nuevo y desconocido que a lo obvio y familiar. Y en realidad el ser humano siempre esta comparando lo que conoce y lo que cree.

“Fueron Edward Sapir y luego Benjamin Lee Whorf quienes demostraron que los procesos de percepción y de codificación de la información visual están condicionados por las formas de vida de cada contexto sociocultural e incluso por las características de su lengua. De ahí que el lenguaje sea mucho más que un mero vehículo o medio para expresar ideas, sino toda una forma de conceptualizar y por tanto de percibir el mundo”.³⁸

El sujeto perceptor no es una mera máquina óptica, sino un sujeto singularizado por sus vivencias que condicionan sus percepciones.

Las expectativas conscientes e inconscientes, los deseos, los temores, las proyecciones y las experiencias perceptivas previas del sujeto contribuyen a organizar, anclar y otorgar sentido a cada percepción nueva, tanto más cuanto más nueva, imprevista y ambigua se presenta al sujeto.

Todo cuanto sé del mundo, incluso lo sabido por la ciencia, lo sé a partir de una visión más de una experiencia del mundo sin la cual nada significarían los símbolos de la ciencia. La pretendida evidencia del sentir no se funda en un testimonio de la conciencia, sino el prejuicio del mundo, desde hace mucho tiempo la percepción nos da objetos coloreados o sonoros y al querer analizarla transportamos estos objetos a la conciencia.

Nosotros construimos mediante la óptica y la geometría el fragmento del mundo cuya imagen puede formarse a cada momento sobre nuestra retina. Todo lo que se sale de este perímetro, que no se refleja en ninguna superficie sensible, no actúa más sobre nuestra visión.

De esta manera más general, los objetos reales que no forman parte de nuestro campo visual únicamente pueden estar presentes ante nosotros por medio de imágenes y por eso no son más que posibilidades permanentes de sensaciones.

³⁸ Gumper Jonh J. y Adrian Bennet, Op.Cit. p.98.

Tengo objetos visuales porque tengo un campo visual en el que la riqueza y la nitidez son claves complementarias, cada una de las cuales tomada aparte, iría al infinito, una vez reunidas, determinan en el proceso perceptivo cierto punto de madurez .

Cual es la gran resignación del hombre moderno occidental. Presiente que algo no está en regla pero su posición fundamental basada en la razón no lo deja ver dónde está la causa de éste trastorno. Lo que cae fuera de su ángulo visual, por lo tanto racional, es algo que no se percibe y por lo tanto no existe.

Los psicólogos dicen que no hay paisaje u objeto confuso, que con la debida atención se logra definir un objeto. Pero si ponemos mucha atención estemos alterando o haciendo un montaje de nuestra primera impresión. Entonces quizá no hay sensaciones puras. Los estímulos físicos no nos dan impresiones inmediatas, van vinculadas a un contexto perceptivo a nuestra experiencia y prejuicios perceptivos.

A qué se debe que además de las características de forma, color, etc. percibimos cualidades de desagrado, atracción, repugnancia, etc.

Calificamos objetos y personas sin conocerlos, de este modo elegimos un tipo u otro de ropa. Como comunicólogos debemos conocer que se pueden provocar cierto tipo de sensaciones en el espectador a través de imágenes con este tipo de características.

De igual manera tenemos que abordar las experiencias, necesidades, motivaciones y actitudes que pueden o no intervenir en las percepciones.

A veces rechazamos objetos o personas a simple vista por fijaciones o prejuicios.

La actividad categorial, antes de ser un pensamiento o un conocimiento, es una cierta manera de referirse al mundo, y correlativamente un estilo o una configuración de la experiencia. La percepción se da como una re-creación o una reconstitución del mundo en cada momento.

Ciertamente como ya lo habíamos apuntado, un factor determinante es la experiencia previa del sujeto observador que coopera en la constitución de la forma.

En este sentido es fundamental que emprendamos la investigación perceptiva-social con fines concretos, ya que en este campo carecemos incluso de la herencia de propósitos y metas previos que nos puedan servir de guía u orientación a nuestros objetivos.

“La Percepción Social se ocupa de los efectos de los factores sociales y culturales sobre la estructuración cognitiva que el hombre forma de su ambiente físico y social. Con objeto de encuadrar la variedad de intereses que se representan en el estudio del contexto social de la percepción humana”.³⁹

³⁹ Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales, Tomo VIII, Ed. Aguilar, 1979, p.15

La selectividad perceptiva realizada en un momento, depende de numerosos factores antecedentes, entre los que cuentan los intereses, necesidades, valores y objetivos. Es decir que además de la información que recibimos a través de los canales sensoriales tenemos a nuestra disposición lo que nos llega procedente de las fuentes sociales.

“En una serie clásica de experimentos ha demostrado que los juicios individuales sobre el grado de movimiento subjetivo tienden a converger cuando el individuo está en un grupo. Valiéndose de dibujos sencillos, de escenas cuyo contenido era familiar a los sujetos africanos, se observó que la imposibilidad de percibir las escenas tridimensionales se hallaba relacionada con el grado de escolaridad y con la inteligencia, pero aún con mayor claridad con las oportunidades generales que los sujetos tuvieron anteriormente de familiarizarse con material gráfico de todas clases”.⁴⁰

Por ejemplo, si proyectamos una imagen donde se observe a un monje budista meditando en un templo cercano a la región del Tibet, el espectador al no tener un conocimiento exacto del papel social y religioso que juega el monje, así como, el profundo valor que para los orientales tiene la meditación, es muy probable que le de una falsa interpretación y que esa imagen se pierda en el contexto de un amplio mensaje. ¿Cómo asegurar que le den el significado que nosotros queremos? Conociendo la cultura y simbolismo de las religiones, comunidades y en base a ello construir imágenes que les sean familiares.

De esta manera, al realizar, desarrollar y analizar imágenes debemos tener en cuenta que los receptores al estar en contacto con ellas reconstruirán y armarán cuanto vean dándole su propia significación, de acuerdo a sus experiencias, nivel cultural, creatividad, etc.

Este hecho tiene consecuencias de largo alcance, ya que el perceptor tiene probablemente una inclinación y una capacidad máximas a aplicar su propia experiencia a la percepción, el juicio y la inferencia del estado o las intenciones de los otros.

“Una teoría basada en el empirismo británico sugiere que llegamos a saber sobre los otros por un súbito proceso de inferencia o analogía de la cual rara vez somos conscientes. Inferimos el estado o las características de otras personas porque las circunstancias, la conducta, la secuencia de los acontecimientos, son semejantes a aquellos que nosotros mismos hemos experimentado en situaciones previas; es decir a partir de respuestas empáticas”.⁴¹

Las dimensiones físicas de otra persona y de su conducta, tales como sus rasgos faciales o su movimiento en el espacio, suelen emplearse regularmente por el observador como claves de las características y condiciones psicológicas de las personas. Por ejemplo. las gafas comunican una sensación de seriedad, aplicación, inteligencia, los labios relajados realzan la aparente sexualidad femenina.

⁴⁰ Op. Cit. Tomo VIII p.45

⁴¹ Ibidem p.35

¿Cuál es el motivo para que se trate de explicar estas unidades analíticas?

Las unidades de análisis son necesarias en la percepción social por las mismas razones que los son en otros campos de la investigación perceptiva: este conocimiento puede permitirnos predecir con mayor economía lo que nuestros sujetos harán.

Es una tarea difícil, puesto que parece que las categorías de la percepción y la cognición sociales y las series inferenciales movilizadas no solo varían con la naturaleza particular del juicio, sino también con el propósito de la interacción social bajo el que tiene lugar el juicio.

También está fuera de toda duda que la gente puede llegar a alguna evaluación sobre los otros partiendo de escasos datos y que lo hace así con un alto grado de consenso.

Entre los aspectos del otro a los cuales atiende una persona particularmente se encuentran sus intenciones, sobre todo cuando la acción está dirigida hacia el observador.

Otros dos aspectos que parecen atraer fuertemente la atención del observador son las cualidades buenas o malas de la otra persona y su relativo poder. Intención-responsabilidad, bondad-maldad.

También es bien conocida la inclinación general a clasificar rápidamente a una persona en categorías de acuerdo con algunas características de fácil identificación sexo, edad, filiación étnica, nacionalidad, ocupación y entonces atribuirle, correcta o incorrectamente cualidades que se supone son típicas entre los miembros de aquella categoría (estereotipar).

Pero de ninguna manera juzgar es percibir, así pues, el fenómeno de la percepción verdadera ofrece una significación inherente en los signos, de los cuales el juicio no es más que expresión facultativa.

La percepción es precisamente este acto que crea de una vez, junto con la constelación de datos, el sentido que los vincula, no solamente descubre el sentido que estos tienen sino que hace además que tengan un sentido. Por ello es importantísima la percepción en cuestiones de comunicación visual.

Según la descripción de la psicología genética, el universo inicial del bebé “es un mundo sin objetos, que sólo consiste en cuadros móviles e inconscientes que aparecen y luego se reabsorben por completo”.⁴²

El desarrollo de la percepción, en la evolución del bebé, se desarrolla desde la distinción de grandes diferencias a la de diferencias sutiles, pues aprender a ver, sólo quiere decir aprender a identificar y a diferenciar los rasgos del campo visual, lo que constituye más una operación intelectual que estrictamente sensorial.

⁴² Piaget Jean, La formación del símbolo en el niño, Fondo de Cultura Económica México, 1977, p.90

“Entre los cuatro y los seis meses un niño normal adquiere la visión estereoscópica, reconociendo la profundidad y el relieve. Concretamente la constancia del tamaño y la constancia de la forma de los objetos comienzan a formarse en la segunda mitad del primer año, en conexión con el proceso de construcción del objeto por parte del niño y pueden afirmarse hasta los diez o doce años. En el primer año y medio de la vida del niño su inteligencia sensorio-motriz coordina las percepciones y los movimientos, haciendo posible que agarre un objeto, que lo agite, etc. En este estadio, que es anterior al lenguaje, al niño acaba por situarse como un objeto entre otros, en un universo formado por objetos permanentes, estructurado de manera espacio-temporal y sede de una causalidad a la vez especializada y objetivada en las cosas. Pero en este estadio no existe todavía pensamiento ni afectividad ligada a representaciones, ya que la lógica del niño se desarrollará en función de la socialización del pensamiento”.⁴³

Por otra parte la aparición de la imagen mental supone un verdadero salto cualitativo, de los muchos que ofrece la evolución de la naturaleza, en la incipiente vida intelectual del sujeto, ya que tal imagen es integrada en la inteligencia conceptual como significante.

De este modo se cierra una gran etapa de transición del ser sensitivo al ser racional, definido por la capacidad para el pensamiento abstracto y la comunicación lógico-verbal, con toda su estela de consecuencias intelectuales y sociales.

“Se han efectuado experiencias con menores de corta edad acerca de la llamada mirada preferencial, que demuestran:

1. Si se presentan a un niño dos imágenes, una de las cuales es compleja y la otra simple, el menor prefiere mirar la compleja.
2. Si se presenta a un niño un objeto tridimensional y una representación equivalente bidimensional, el menor prefiere mirar al objeto”.⁴⁴

¿Todo esto para que nos sirve?, para ver que tipo de imágenes podemos producir que puedan atraer a los niños en el caso de un vídeo infantil o bien si queremos hacer un vídeo y tomar la perspectiva de un niño, una cámara subjetiva sería una buena opción para mostrar como miraría un niño, como en el caso de la película “Toy Story” o la película “Mira quién habla”.

“Se han establecido de manera satisfactoria las diferencias sexuales en la percepción personal: las niñas describen las figuras adultas de modo menos diferenciado y más favorable que los niños. Los muchachos se centran más en la agresión, el inconformismo y el recreo físico al describir a los otros, en tanto que las muchachas se refieren más a la conducta de ayuda, el aspecto físico y las habilidades sociales. Las mujeres parecen establecer más estereotipos que los hombres, son menos analíticas y más intuitivas y aplican más términos psicológicos (en oposición a los físicos) que los hombres prefieren”.⁴⁵

⁴³ Gubern Roman, Op. Cit, p17

⁴⁴ Gwiazda James E et. al. El desarrollo de la visión del niño, En Mundo Científico No.11, febrero 1982, pp.122,123; Irvin Rock “La Percepción”, De Labor Barcelona 1985 p.143

⁴⁵ Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales Tomo VIII, Ed. Aguilar, 1979, p.39

Tenemos que las diferencias biológicas y culturales de los sexos interaccionan para producir en ellos diferencias en aptitudes intereses y otras características psicológicas.

Los estudios realizados en países de cultura occidental han revelado la existencia de importantes diferencias en los dos sexos. Los varones como grupo aventajan a las mujeres en rapidez y coordinación de los grandes movimientos corporales, en orientación espacial, en comprensión mecánica y razonamiento aritmético. Las mujeres aventajan a los varones es destreza manual, rapidez y exactitud perceptivas, memoria, cálculo numérico, fluidez verbal y otras relacionadas con el lenguaje.

Pero si de alguna manera estamos hablando de la percepción, de la mirada de las mujeres, también hay que hablar de la mirada de los hombres, el de los niños, del de los gays. De alguna manera los productores y realizadores de video deberían ser bisexuales, no necesariamente como opción sexual, pero sí para poder contemplar y admirar trabajar a ambos sexos.

Los niños tienen una mirada diferente, un punto de vista distinto, el como piensan y reflexionan es diferentes. Es interesante ver el cómo ven el mundo y específicamente los de esta generación que se han enfrentado a que se les caigan bastantes esquemas, que han vivido o con la mamá o con el papá, en familias desintegradas y no tradicionales, donde se quiebran todos los patrones. Así, de la perspectiva de la mirada de los niños se pueden lograr encuadres muy singulares, como una línea de visión al ras de la altura de los niños, tomas en contrapicada, cámaras subjetivas desde los ojos de los niños.

En realidad se tienen pocos registros acerca de la visión animal y no queremos abundar o exponer todo un tratado científico por lo que nos ocuparemos sólo de aquellos datos que interesen a nuestro objeto de estudio.

“Los felinos por ejemplo no poseen visión de los colores, porque no la necesitan, pero gozan en cambio de una gran agudeza de la oscuridad y posean una gran sensibilidad visual para detectar los menores movimientos, muy funcional para la caza. Entre los simulacros ofrecidos por los medios audiovisuales de comunicación de masas de la visión animal, retengamos por reciente y curiosa una escena de “El beso de la pantera”, film de 1981 en el que Paul Schrader fingió las sensibles alteraciones cromáticas de la visión de la pantera respecto a la visión humana manipulando electrónicamente los colores con un magnetoscopio”.⁴⁶

“También se ha determinado que el carácter tan específico de los estímulos visuales son capaces de activar las respuestas del animal conducentes a su supervivencia pero implican severas incapacidades perceptivas, como la incapacidad mencionada por Lorenz, que tienen ciertos animales para reconocer objetos invertidos, que coincide con la incapacidad, señalada por Piaget, que tiene el bebé para reconocer el chupón del biberón invertido, o la incapacidad de ciertos animales para establecer una distinción entre el objeto y su fondo, por lo que perciben como un objeto distinto a un mismo estímulo situado sobre fondos diferentes.

⁴⁶ Gubern Román, Op. Cit. p.6

Piénsese también en la abeja, que no distingue el color rojo, pero sí las radiaciones ultravioletas, invisibles para el hombre, radiaciones que también son detectadas por el ojo del águila. En los animales de ojos laterales y visión panorámica, el área visual solapada por ambos ojos es muy pequeña e inexistente, por lo que carecen de visión estereoscópica, mientras que los primates, monos antropoides y seres humanos, con ojos frontales y un campo de visión de unos 180^a cuyos movimientos oculares están además coordinados, poseen un amplio campo de convergencia binocular favorecido además por la pequeñez de su nariz. Los ojos frontales del ser humano y la visión binocular optimizan por tanto las condiciones estereoscópicas para el cálculo de distancias y para la ubicación precisa de objetos en el espacio. En resumen, los ojos frontales son típicos del animal cazador y del hombre, mientras los ojos laterales y la visión panorámica son más funcionales para la vigilancia de los herbívoros que son presa de bestias carnívoras”.⁴⁷

Si queremos producir materiales audiovisuales donde se perciba la mirada de un perro, de algún felino o bien de una abeja, al querer mostrar una imagen con cámara subjetiva conoceríamos ya su particular perspectiva del trozo de realidad que también nosotros estamos captando con la cámara. Un ejemplo en éste tipo de producciones sería la película “Hormiguitas” o “Bichos” de Walt Disney que con efectos animados de computadora logran la perspectiva visual de una hormiga.

En resumen podemos decir hasta aquí que la mirada humana ni es objetiva, ni es neutra, ni es inocente, porque detrás de ella hay una larga historia colectiva (la del grupo social al que pertenece quien mira) y una densa historia personal y subjetiva, cargada de expectativas, de proyecciones, de deseos, de temores, de afectos y de desafectos que contribuyen a organizar y a construir nuestras percepciones visuales.

1.4 LA FUNCIÓN DE LA PERCEPCIÓN EN LA PERSPECTIVA DEL COMUNICADOR

Expandir nuestra capacidad de ver significa incrementar nuestra capacidad de comprender un mensaje visual y, lo que es aún más importante de elaborar un mensaje visual.

La visión incluye algo más que el hecho físico de ver o de que se nos muestre algo, es parte integrante del proceso de comunicación.

Visualizar es la capacidad de formar imágenes mentales. Pero de manera aún más misteriosa y mágica vemos, creamos la visión de cosas que nunca hemos visto físicamente. Esa visión o previsualización va íntimamente ligada al salto creador.

Creamos un diseño a partir de muchos colores, contornos, texturas, tonos y proporciones relativas. Interrelacionamos activamente esos elementos y pretendemos un significado; el resultado es la composición, la intención del diseñador.

⁴⁷ Konrad Lorenz, El comportamiento animal y humano, Plaza & Janes 1972, p.143

Existe por otro lado un punto en el que debemos reflexionar. Si bien es cierto que la actitud más natural de un observador es de no analizar lo que ve, cree que el mundo está constituido como lo ve, y no de otra forma, como un proceso de interpretación de estímulos sensoriales. Pero como productores audiovisuales tenemos que tener un amplio conocimiento de lo que puede ser captado y del porque los objetos y situaciones se encuentran o deben ser ordenadas de cierta manera y no de otra.

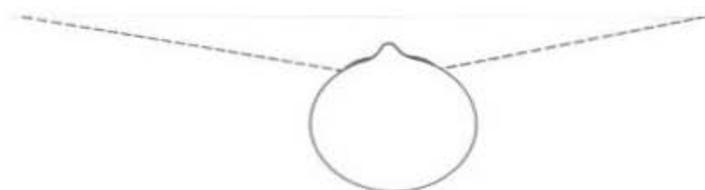
Como ya vimos la percepción visual puede configurar muchas cosas diferentes, esto es un peligro para la comunicación, de este modo el comunicólogo deberá basarse en el conocimiento de este fenómeno y crear mensajes sencillos y claros, evitar el riesgo de elaborar un mensaje visual con cierta intención comunicativa y ser entendidos de otra forma completamente distinta.

Por eso no podemos concebir que un comunicador pueda crear mensajes que por sus fines y ubicación están destinadas a verse rápidamente sin reflexión alguna, debemos partir de una metodología o análisis de como producir para lograr mejores resultados, situación que de ninguna manera esta peleada con el aspecto creador -artístico, pero por el contrario, observamos un vacío impresionante en la parte de la idea a la escritura audiovisual, al parecer todo viene de una inspiración divina para crear.

Los medios audiovisuales se interponen entre la realidad y la percepción del espectador, de acuerdo a ciertas técnicas de captación, difusión y recepción particulares. De esta forma lo que el receptor percibe de la realidad es sólo un signo de la misma estructurado en imágenes y sonidos.

Para entender el lenguaje de las imágenes, el espectador requiere aguzar su capacidad de percepción. Sin embargo, este hecho no resultó fácil durante los albores del cine, porque el público se enfrentó repentinamente con la ilusión del espacio cinematográfico y tuvo que aprender a trasladarse mentalmente de una escena a otra y de un plano lejano a otro más cercano. Las secuencias y los cortes directos no son en realidad naturales a la vista.

“En la fotografía predomina la perspectiva. La lente tiene propiedades muy parecidas a las del ojo y la simulación de la dimensión es una de sus capacidades principales. Pero existen diferencias importantes. El ojo tiene una amplia visión periférica de la que carece la cámara y aquí esta presente un proceso de selección subjetiva, que en forma evidente afecta o determina el mensaje visual elaborado”.⁴⁸



⁴⁸ D.A. Dondis, Op. Cit. pp. 76

“La anchura de campo de una cámara es modificable, es decir, lo que ve y registra depende de la distancia focal de sus lentes. Pero no puede competir con el ojo sin recurrir a las enormes distorsiones de la lente de ojo de pez. La lente normal no ha alcanzado hasta hoy la amplitud de campo del ojo, pero lo que ve se parece mucho a la perspectiva del ojo. La lente de un teleobjetivo puede registrar una información visual que le es negada al ojo, contrayendo el espacio como un acordeón. Los grandes angulares ensanchan el campo visual, pero hasta a la fecha no son capaces de cubrir el área que cubren los ojos. Aunque sepamos que la perspectiva de la cámara es distinta a la del ojo humano, pareciera que la perspectiva de la cámara es el punto de referencia central en la sociedad contemporánea, aunque una cosa es cierta: la cámara puede reproducir el entorno con una precisión asombrosa y con un minucioso lujo de detalles”.⁴⁹



Es esta complejidad de la visualización dimensional la que exige del realizador una profunda comprensión del conjunto. El diseño y la proyectación de un material visual tridimensional, orientado hacia la comprensión afortunada de un problema, exige muchos pasos para idear y proyectar las posibles soluciones.

Ahora bien, de alguna manera para la comprensión visual lo único que necesitamos es la vista. Recordemos que valores como la agudeza visual o el poder de resolución definen precisamente la capacidad de discriminar las heterogeneidades o diferenciaciones en el seno de una imagen de forma, distancia, iluminación, color, etc. En este sentido hay que decir que la realidad que registra el ojo está en movimiento, mientras que la cámara inmoviliza instantes visuales.

“En otro sentido resulta interesante conocer que en la proyección de imágenes fijas se ha demostrado que hay actividad mental cuando éstas son percibidas. El estímulo mental permanece siempre y cuando se respete el tiempo de duración del mismo. Algunos autores opinan que en mensajes visuales de más de 20 minutos suele declinar la atención del sujeto”.⁵⁰ Esto sin duda es una información valiosísima al momento de producir mensajes.

⁴⁹ Ibidem, p.77

⁵⁰ Norbis G. Op.cit. p.261

Si bien los humanos tenemos una óptica bidimensional (largo, ancho) pero a nivel fenoménico reproducimos una tridimensionalidad que corresponde al objeto físico. Pensando en que la reproducción de imágenes cuyas dimensiones son planas (largo, ancho) al darle la característica de profundidad nos permitirá el dinamismo y en este sentido la imagen sería mucho más atrayente. Por tanto, es una herramienta útil hacer uso de la profundidad.

“El modo como se estructura la información óptica, o como se articulan y son luego percibidos los estímulos visuales en el cine, video o televisión, es muy distinto de la percepción natural del hombre. El espectador puede desplazar sus ojos de un rincón a otro de la pantalla. Por lo general no lo hace sino en mínima proporción, porque la movilidad increíble de la cámara y del montaje le ponen todo en la región central y rara vez más allá de esa cómoda inmovilidad de su mirada”.⁵¹

Si pensamos por ejemplo en el montaje cinematográfico el modo de percepción de la realidad que permite la discontinuidad, al posibilitar saltos instantáneos en el espacio y en el tiempo, constituye un modo de percepción antinaturalista, pues transgrede las leyes o posibilidades de percepción natural del ser humano.

Si nuestro estudio va enfocado una buena parte a hablar del montaje o edición, en los que diferentes planos, tomas y encuadres constituyen las unidades narrativas, en la percepción natural del hombre no hay montaje, tal segmentación de la acción en diferentes puntos de vista ópticos es una característica perceptiva que le está negada a la mirada humana.

Pero aunque en el larguísimo plano-secuencia existencial diario de cada sujeto no haya segmentación en tomas, sí hay en cambio focalizaciones, acercamientos, alejamientos, concentraciones ópticas, barridos sobre el espacio, etcétera, movimientos que equivalen funcionalmente a la segmentación en planos, aunque rígidamente limitados por una doble imposibilidad concreta, por su incapacidad para el salto temporal y por los límites físicos del alcance de su mirada. Estamos produciendo, pero no en la misma forma que una cámara, con secuencias y escenas, en realidad nuestra mirada esta hecha de tomas y cortes.

“Ya Gibson observó hace años que el paso por corte seco de un plano a otro en una película equivale a un movimiento sádicos (brusco) de los ojos, para buscar un nuevo punto de fijación”.⁵²

A partir de lo expuesto hasta aquí estamos en condiciones de abordar las complejas interrelaciones que se establecen entre el punto de vista óptico adoptado ante una escena que se filma y el punto de vista del autor de la narración. En efecto, el espectador ve, en cada plano, aquello que ha visto antes la cámara (el ojo del realizador) desde cada emplazamiento del aparato, que no es neutral, ni caprichoso sino funcional.

⁵¹ Sánchez Rafael C., Montaje Cinematográfico Editorial Pomaire, Barcelona 1989 pp.47,48

⁵² Gibson James J, Op. Cit. p.220

Se está estructurando y proponiendo un punto de vista moral y emocional acerca de su actitud hacia sus personajes y situaciones, haciendo del punto de vista óptico elegido un predicado de su exposición narrativa en tanto que autor, en tanto que sujeto de la enunciación del producto audiovisual.

Mediante la elección de cada encuadre, en definitiva, el realizador impone la identificación de su mirada sobre la escena (su punto de vista óptico, con toda su estela de connotaciones y de implicaciones ideológicas), con la mirada posterior del espectador en la sala de proyección. Hay por tanto, una imposición del punto de vista, en el sentido literal y amplio del término.

Desde el momento que aparece una parte de la realidad en la pantalla la vemos ya enfocada, encuadrada e interpretada desde un punto de vista, el del realizador. La cámara puede colocarse desde cualquiera de los puntos infinitos que circundan a la persona u objeto de la imagen. Cada punto ofrece una forma de percepción diferente de la realidad registrada. Esta forma de percepción, o más bien, de presentación de la realidad, compondrá un sólo sistema de comunicación que cada autor o realizador utiliza según su punto de vista, perspectiva o ideología.

Debemos hacer conciencia del cambio de naturaleza que sufren las imágenes - ideas en la percepción del artista. Segundo para hacer ver que generalmente el hábito de la creación en video lleva al videoasta a mirar las cosas reales como edición, ahora el proceso selectivo de la percepción se dirige hacia las formas en video en que deberán expresarse las ideas.

Podríamos afirmar entonces que la primera creación de la EDICIÓN no comenzó después de terminado el argumento, como podríamos afirmar, sino muy probablemente comenzó con la forma misma de ver los hechos reales.

La capacidad de las mentes de mirar las cosas de diferente forma es lo más asombroso. Las cosas no sólo se ven según el cristal con que se mira, sino según el emplazamiento en que se coloca el ojo.

El ojo de la realizadora Pola Weiss, en particular, era un ojo nervioso que podía cambiar el punto focal de un objeto a otro como de un recuerdo a otro con una rapidez impresionante. De hecho sus obras son pequeñas biografías que expresan estados anímicos e impresiones .

Ella decía que “Ver es igual a sentir”, “El ojo es como un filtro”.⁵³

En la expresión icónica, el actor-emisor observa, el entorno (incluyéndose a él, a través del espejo o de otro medio) y lo compara con los modelos perceptivos adquiridos en su experiencia cultural, y entonces selecciona ciertos datos de ambos (modelo perceptivo - experiencia cultural) y los transporta a la substancia expresiva realizándose o virtualizándose el trabajo expresivo.

⁵³ Robles Roberto, El video y otras cuestiones sobre el medio, En Revista Telos, p.48

Si las intenciones compositivas originales del autor del mensaje visual son acertadas, es decir, han dado lugar a una sensación sensata, el resultado será coherente y claro, será un todo que funciona. Si las soluciones son extraordinariamente acertadas, se puede calificar de elegante la relación entre forma y contenido. Con malas decisiones estratégicas, el efecto visual último es ambiguo.

Los juicios estéticos que usan palabras como "belleza" no tienen por qué verse envueltos en este nivel de interpretación, sino que corresponden a un punto de vista subjetivo.

De ahí que a principios de este siglo, la llamada "psicología Gestalt" haya dedicado especial atención a las expresiones visuales y las reacciones que éstas causan en los individuos que las perciben.

Para finalizar diremos que el trabajo expresivo es una síntesis configurada de lo que ve y cómo ve: es la materialización óptica de un acto perceptivo - cultural.

Es una correspondencia entre dos polos para poner orden. En este caso el proceso de percepción visual es una mediación. Lo cual puede limitar o ampliar las posibilidades de expresión visual.

Lo que nos atañe en nuestra actividad comunicativa, es lo que el conocimiento del proceso de percepción visual nos permite o nos impide.

Es decir, la comprensión del proceso de percepción permite o impide la limitación o ampliación, complejidad o sencillez, de los mensajes de la comunicación visual. De ahí la importancia de su estudio.

2. LA CREATIVIDAD INTUITIVA Y LA CREATIVIDAD ILUSTRADA EN LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

“YO CREO QUE HAY UN MONTÓN DE IMÁGENES Y SENTIMIENTOS QUE SON RARA VEZ, MOSTRADOS AL EXTERIOR..... CUANDO ESTOS SALEN FUERA, PUEDEN TOMAR FORMAS PERVERSAS.....”

JIM MORRISON

En este capítulo, se pretende considerar la importancia de la imagen en nuestra sociedad. En realidad, en el proceso de interpretación y análisis de imágenes intervienen en gran medida factores subjetivos, por lo que, aunque los investigadores o científicos utilicen parámetros de análisis y valoración comunes, los resultados para entender o analizar una imagen serán diferentes en cada caso y dentro de un marco de convenciones culturales, de cada época, lugar y situación.

Es muy común escuchar la frase “una imagen vale más que mil palabras”, en realidad si nos preguntan si creemos en éste dicho, podemos afirmar que sí, las imágenes son más concretas que las palabras, cuando el lenguaje toma un término visual le da la concreción propia del lenguaje escrito. El lenguaje escrito requiere un contexto para la comprensión mientras que la imagen sugiere ese contexto. Por qué es importante este capítulo para nosotros, precisamente porque el conocimiento de la diversidad y complejidad del mundo visual, la identificación de las características distintivas de las imágenes, nos llevarán a descubrir sus posibilidades expresivas y comunicativas, que a su vez nos ayudarán a la producción o elaboración de vídeos. Aquí es importante hablar del proceso creativo, entender que en la producción no se puede partir de estados abstractos, sino de un conjunto de impresiones, sentimientos, vivencias y reflexiones que surgen en el individuo que percibe su obra, en una imagen que expresa una actitud frente a la realidad.

2.1 LA IMPORTANCIA DE LA IMAGEN

Las cosas reales que están fuera de nosotros no pueden ser conocidas sino a través de la puerta de nuestros sentidos. Las vemos, las escuchamos, las tocamos, gustamos, olemos: en fin, las percibimos sensorialmente y en forma individual. La cultura de la imagen creada por la primacía de lo visible es portadora de mensajes candentes que agitan nuestras emociones, encienden nuestros sentimientos, excitan nuestros sentidos y en definitiva nos apasionan.

El proceso creativo, su conocimiento y su comunicación significan una de las operaciones más armónicas del hombre. Y qué tremendamente grande es el papel que juegan los sentidos en la forma en que reproducimos esta realidad. Tanto es así que, para definir a una persona, acudimos cien veces más a su físico, que a sus ideas y generalmente rechazamos sus ideas porque rechazamos su apariencia física.

“El video esta transformando al homo sapiens, producto de la cultura escrita, en un homo videns. Todo acaba siendo visualizado. Para el ser humano vidente, las cosas representadas en imágenes cuentan y pesan mas que las cosas dichas con palabras”.¹

¹ Sartori Giovanni, Homo videns, La sociedad teledirigida, Ed. Taurus, p.9 Madrid, 1988, pp.11-27

Toda creación artística o comunicativa podrá expresar ideas y reflejar asuntos de la vida pero jamás podrá prescindir de aquellas formas que constituyen su propia esencia. El cine, la televisión y por ende el video, son en su última definición, la creación del movimiento por medio de imágenes.

No podemos negar que la imagen es uno de los conceptos claves de nuestra cultura. Por ello nos hemos detenido en este primer punto, porque finalmente la imagen es la esencia de nuestro objeto de estudio. En éste capítulo damos una visión de la imagen, además de una serie de elementos que consideramos básicos para la comunicación visual.

Una imagen puede definirse como un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del mundo perceptivo. La imagen es pura y simple representación visual. La imagen se ve y eso es suficiente, y para verla basta con poseer el sentido de la vista. La imagen no se ve en chino, árabe o inglés, se ve y esto es suficiente, aunque evidentemente depende del contexto social, el tiempo y la cultura del chino, árabe u occidental la forma en que asimilarán las imágenes.

“Desde una perspectiva óptica la imagen de un objeto es el conjunto de los puntos a que llega la luz emitida o reflejada por dicho objeto después de atravesar un sistema transparente natural o artificial”.²

Es decir que a partir de una luz reflejada, el ser humano capta mediante estímulos y sensaciones, los objetos de su entorno, *materializando*, reteniendo, el mundo exterior y ese conjunto de apariencias que se preservará por determinado tiempo.

Si la imagen en un principio fue la *materialización* del entorno el hombre, mas tarde intentó encontrar formas que no estaban en estricto sentido, en su mundo natural. Pasó de este modo, a la creación de imágenes abstractas en donde la imagen no era ella misma, sino codificación directa de algo, su significación, esto en base a la experiencia del sujeto.

Cuando percibimos una imagen, no estamos percibiendo la realidad, sino una representación de la misma. La imagen es un signo de la realidad, en cuanto que está en lugar de las cosas.

En este sentido podemos decir que las imágenes son un combinado de signos más o menos fieles a la realidad, que al vincularse unas con otras, forman una sintaxis en la que cada imagen está en función de la que sigue y de la que le antecede.

A lo largo de los siglos, la imagen se transformó. Nacen los medios de comunicación masiva, la imagen es susceptible de transmitirse y reproducirse, se masifica y se constituye en uno de los componentes de la comunicación audiovisual.

Por otra parte, existen varias características importantes que deben destacarse en la formación o en el estudio de las imágenes, su complejidad, su carácter histórico, tratamiento, calidad, nitidez, reproducción, contraste, formato.

² Diccionario Enciclopédico Quillet. Tomo V. Ed. Cumbre, 1977, p.124

“La imagen asume formas de expresión diversas, de acuerdo a su importancia y al lugar que ocupa en el discurso.

Así, pueden distinguirse:

- La imagen documento, que tiene la finalidad de documentar la realidad que se observa.
- La imagen símbolo, en la que se asocia a la propia imagen con un valor, un emblema, un símbolo. La imagen adquiere características especiales que la remiten a valores. Es muy usada en la realización de la publicidad.
- La imagen competición, que únicamente tiene valores estéticos y decorativos. Se busca en ella una composición armónica y artística”.³

No obstante esta separación realizada, ninguna característica puede darse por separado. En general, cualquier imagen tiene en alguna medida parte de estos tres elementos. La fantasía o imaginación es una facultad humana lamentablemente descuidada en la educación del hombre. El creador, el artista, por instinto y por necesidad vital, es el hombre que se mueve, que intuye, que siente y se expresa a través de las imágenes y este es un proceso de lo general-abstracto a lo particular-concreto, a lo que está enmarcado en la imagen.

El término imagen no se refiere solamente a lo visible, a la imagen que captan los ojos, sino que abarca toda la gama de datos sensoriales que se acumulan en la memoria imaginativa.

Las cosas que recordamos están revestidas de colores, volúmenes, luces y sombras, olores, sonidos, tersuras, asperezas, rugosidades, sequedad, humedad, amargura, dulzura, acidez y mil notas sensitivas por añadir.

La psicología acepta el hecho de que resulta imposible pensar sin alguna imagen que acompañe y sostenga el concepto. Por lo tanto, la imagen está ligada a las emociones y sentimientos, a las motivaciones que hacen que un ser humano se decida por tal o cual camino a seguir.

El artista, productor o videoasta, vive, siente y se expresa a través de las imágenes sensoriales y afectivas, pero permanece constantemente consciente de que todo aquello que él hace está dirigido por su inteligencia.

Conviene preguntar si el caudal de estímulos que el sentido de la vista procesa son clasificables en alguna tipología sencilla. Se propone la siguiente clasificación:

“En primer lugar, tenemos los estímulos procedentes del mundo natural visible, es decir, de los seres, productos y fenómenos de la naturaleza. En segundo lugar, aparecen los productos culturales visibles, entes artificiales fabricados por el ser humano. En esta categoría, no obstante, debemos distinguir cuidadosamente dos subcategorías. La primera contiene aquellos productos culturales no destinados exclusivamente a la comunicación visual, como son los edificios, vehículos, armas, trajes o uniformes (cuyo interés visual puede ser muy grande, pero cuya visibilidad no sustenta su única función).

³ Giacomantonio, M. La enseñanza audiovisual. p.45

La segunda comprende a aquellos productos culturales creados específicamente para la comunicación visual. En esta subcategoría resulta fácil distinguir, a su vez, tres grandes familias de productos culturales: a) las escrituras, tanto pictográficas, como ideográficas, fonéticas, matemáticas, algebraicas o las notaciones musicales; b) las imágenes icónicas fijas o móviles, bidimensionales o tridimensionales (dibujo, pintura, escultura, maquetas, decorados, fotografía, cine, televisión, video, etc) y c) las señalizaciones que no son propiamente escriturales, ni icónicas como los semáforos o las banderas. Y por fin, la tercera categoría de estímulos visuales se situaría entre lo natural y lo cultural, por proceder de la expresividad gestual, que utiliza como instrumento o soporte el cuerpo, pero cuyo repertorio de señales procede en gran parte de una codificación social (cultural)".⁴

En diversos estudios, críticas y reflexiones se considera que vivimos actualmente una civilización preponderantemente visual. "La gente no escucha, no ve fondos, la gente ve formas, la gente prejuicia".⁵

Consideramos que los medios audiovisuales no transmiten la realidad en su totalidad, ni siquiera como puede verse directamente por el ojo humano. Los medios como instrumentos técnicos transforman la realidad y la presentan en forma diferente de como es. La técnica por muy objetiva que sea o se le quiera considerar, siempre proyecta la subjetividad de cada realizador, en la que se capta, registra y reproduce la realidad.

Es por esto, que los objetos, los animales y el hombre como expresión, y todo aquello que pueda ser percibido por la vista, al ser captado por las cámaras, pierde su individualidad y su contexto real, para incorporarse a una nueva relación (a una nueva sintaxis: la del medio audiovisual en la que se utiliza y la que el autor establece).

No obstante, la imagen sea fija o en movimiento, remite a la realidad y ésta constituye su referente. De este modo, para interpretar la nueva sintaxis, el nuevo código en éste caso del video, hay que conocer el sistema de signos de la realidad y el signo audiovisual, la imagen y el sonido que representan.

Debemos entender que el signo audiovisual no sólo es la suma de imágenes y sonidos, sino la combinación de todos los elementos que integran el sistema que percibimos. Es por esto que al captar imágenes y sonidos integrados, nos remite a la realidad, pero no son la realidad. Debemos añadir que esta reunión de elementos significativos (imágenes y sonidos) sólo se da en el trabajo audiovisual y en cada mensaje de manera diferente. Se constituye así, la sintaxis y código audiovisuales.

⁴ Giacomantonio, Op. Cit. (citando a Roman Gubern) p.46

⁵ Análisis en el programa "Monitor" de RADIO RED, miércoles 26 de abril de 2000 en una aportación de Víctor Gordo en relación a la participación de Porfirio Muñoz Ledo en el debate presidencial del 25 de abril de 2000. Gordo explica que el contacto visual es lo que permanece y en segundo lugar se analiza el fondo.

“En general toda imagen se caracteriza por su grado de figuración y su grado de iconicidad . El primero corresponde al nivel de representación que tiene la imagen en relación con los objetos o seres de la realidad, reconocidos mediante la propia imagen. El segundo se refiere al grado de realismo de las imágenes en relación con los objetos que representan. Por ejemplo el dibujo es menos icónico que la fotografía. Es decir, una imagen presenta mayor iconicidad entre más cercana esté de la realidad”.⁶

La imagen constituye una forma de espectáculo, tiende a paralizar el sentido crítico y a imponer autoritariamente un punto de vista sobre el mundo (el punto de vista del productor de la imagen) haciendo del espectador, un sujeto pasivo, deslumbrado por las figuras públicas y los productos de consumo.

La imaginería icónica forma parte de la ciudad moderna, tanto en su escenario exterior (carteles, vallas publicitarias, salas de cine, etc) como en sus interiores (imagen televisiva, periódico, revista ilustrada, grabados, estampas, religiosas, comics, posters, etc) .En esta explosión de las industrias de la imagen se detecta sin dificultad un público modelado sobre todo con criterios estéticos e ideológicos de acuñación norteamericana.

Las industrias culturales son sobre todo generadoras de deseos, activadoras de pulsiones libidinales que gobiernan nuestra conducta consciente e inconsciente, aunque oculten cuidadosamente tal función manipuladora.

“Para acabar con esta reflexión acerca de la imagen habría que recordar de nuevo que, desde el punto de vista comunicacional, no existe en rigor, una realidad visible, sino diferentes puntos de vista de la realidad visible”.⁷

Umberto Eco dice “que los rasgos que conforman las representaciones icónicas son de orden óptico (visibles) de orden ontológico (aspectos o propiedades conocidas, aunque no sean visibles del objeto representado) y de orden puramente convencional (rasgos arbitrarios que modelizan culturalmente la representación para el reconocimiento del objeto)”.⁸

2.2 ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Aún a pesar del abrumador desarrollo de la cultura de la imagen y de la comunicación audiovisual, hace sólo algunos años se ha iniciado su estudio. El ser humano a través de los medios de comunicación siempre ha buscado representar una realidad.

Bien sabemos que la cultura occidental es altamente visual. Por ello se utilizan recursos audiovisuales de todo tipo para difundir o para apoyar la comprensión de presentaciones corporativas, de planes de gobierno, de las cualidades de un nuevo producto, etc. Todos los medios audiovisuales, particularmente el vídeo participan tratando de maximizar la comprensión del espectador a través de su vista.

⁶ Giacomantonio, Op. Cit. (citando a Roman Gubern) pp.46-47

⁷ Gubern Román, La mirada opulenta, pp.404-406

⁸ Eco Umberto, Tratado de Semiótica General, pp.347-348

La necesidad compulsiva de la notoriedad pública a cualquier precio es un síndrome generado inevitablemente por la sociedad moderna, porque en ella impera el triunfo de las apariencias, la primacía del “look”, el poder de los líderes seductores, de los jóvenes ejecutivos, de las mujeres atractivas, del cuerpo perfecto de los atletas. Un ejemplo de esto es que en las campañas del 2005 para elegir gobernador en el Estado de México, el candidato priísta Enrique Peña Nieto figuraba en las preferencias electorales no tanto por su propuesta política-social, sino por su apariencia, “por ser guapo” y éste impacto lo quiso minimizar el equipo de campaña del candidato panista Rubén Mendoza Ayala proponiendo en sus slogans “yo no soy guapo pero se gobernar”. Este ejemplo de los arquetipos sociales exaltados difundidos por la imagen en la tribuna y el escenario del televisor supone el triunfo del parecer sobre el ser.

Debemos hablar de iconocracia porque vivimos hoy literalmente gobernados por imágenes, por sombras, que se agitan electrónicamente en la pantalla. No nos gobierna el líder político al que casi nadie ha visto en carne y hueso, sino su representación pública tecnificada, su imagen en la pantalla, que le convierte precisamente en figura carismática y compartida, en sujeto de comunión social, es decir es, en figura verdaderamente pública.

En esta situación comunicativa, lo que no aparece en la pantalla del televisor o del video no existe para la vida pública ni para la historia, de modo que un atentado terrorista o una huelga que no devenguen en información televisiva son socialmente inexistentes.

El cine ha contribuido enormemente a la formación del lenguaje visual. Sin embargo, sería poco serio atribuirle todo el mérito, porque varios medios visuales como la pintura, los carteles, las historietas, las revistas ilustradas y la televisión han colaborado en igual medida.

“El término audiovisual está compuesto por dos voces latinas: audio, derivado de “audire” y visual de “visus” vista o visión. Ha sido utilizado para designar a todos aquellos medios de comunicación donde se combinan las imágenes y los sonidos en forma conjunta”.⁹

“En un estudio sobre los medios de comunicación, Mariano Cebrián Herreros identifica lo audiovisual a aquello que tiene como elementos primordiales sonido, imagen y la transformación técnico-retórica (considerada ésta como todo lo que el autor selecciona de la realidad para vertirlo en una técnica es decir, una cámara, una grabadora etc.)”.¹⁰

En los medios audiovisuales estos tres elementos componen un todo unificado que tiende a persuadir, influir y afectar al receptor sugiriendo ideas y emociones. Es así como en los medios audiovisuales estos componentes son inseparables y la forma en que se conjuguen determinará el sentido del mensaje.

⁹ Eisenstein Sergei, El sentido del cine, p.20

¹⁰ Cebrián Herreros Mariano, Introducción al lenguaje de la televisión, Barcelona, p.36

La transformación técnico retórica además de reflejar la realidad e imponer sus propios códigos, crea un complejo espacio temporal diferente del existente en la realidad. De esta forma lo que el receptor percibe de la realidad es sólo un signo de la misma estructurado en imágenes y sonidos.

El todo, esa unidad que es presentada al espectador, puede también denominarse "narrativa audiovisual": el hilo conductor de la obra en imágenes y sonidos. Esta narrativa audiovisual está compuesta, o se logra esencialmente, por dos procedimientos: Los datos presentados en la pantalla, que son escogidos de una multiplicidad de posibilidades de la realidad y el montaje o composición de esos datos que representan espacios parciales.

A pesar de la gran importancia de lo visual, la comunicación por esta vía se ha dejado en manos de la intuición y el azar. No basta la maestría técnica en el manejo del equipo. La capacidad intelectual, fruto de un adiestramiento para hacer y comprender mensajes visuales, se está convirtiendo en una necesidad vital para el que quiera involucrarse en la comunicación.

Señala Dondis que "en este campo los sistemas educativos evolucionan con lentitud monolítica y todavía persiste en ellos un énfasis en el modo verbal con exclusión del resto de las sensibilidades humanas, incluso la utilización de métodos visuales en la enseñanza carece de rigor y de fines claros".¹¹

Sobre esto hay que considerar que la comunicación masiva proporciona a niños y jóvenes una enorme cantidad de información, así como variados métodos de acumulación de datos a través de varios canales, mientras que la enseñanza continúa dirigiéndose únicamente al canal verbal. Al respecto habrá que evaluar el reciente programa "enciclomedia" del gobierno del presidente Vicente Fox, en el que por medio de videos interactivos se busca lograr un mayor aprendizaje en los niños.

Como mencionamos anteriormente el sentido de la vista es el más efectivo en la formación de nuestra carga cultural. Al constituir la imagen la presencia más aparente de un producto audiovisual, podría parecer que su estructura se puede imponer por sí misma, sin ningún tratamiento particular.

Sin embargo, es necesario tomar en cuenta algunos aspectos básicos de la estructura visual, si el realizador quiere poner efectivamente la imagen a su servicio:

"El artificio y la convención reinan en el campo de la producción icónica. Por eso podrá decirse que la producción de imágenes se siguen criterios convencionales, pero nunca enteramente arbitrarios y que por tanto tales convencionalismos podrán escalonarse desde los más imitativos a los menos imitativos o más fantasiosos".¹²

La solución a esto es crear una sintaxis visual, las líneas generales para la construcción de composiciones. Elementos básicos que pueden aprender todos los comunicadores de los medios audiovisuales para lograr una mejor comprensión de los mismos.

¹¹ D.A.Dondis, La sintaxis de la imagen, p.22

¹² Pirene Henri, Óptica, perspectiva, visión en la arquitectura y fotografía, Ed. Lerusa, Buenos Aires, 1974, p.209

Algunos aspectos que debe tomar en cuenta el realizador son:

TONO: Se refiere directamente al color o a la falta de él, es importante saber como combinar el fondo de una escena con las imágenes en primer plano. En el caso del video para el que hay cada vez más recursos electrónicos, es importante experimentar las diversas combinaciones tonales para no caer en un excesivo efecticismo.

LUZ: Íntimamente ligada a los dos aspectos anteriores, la luz contribuye a volver deliberadamente brillante un discurso visual, o bien a volverlo opaco, oscuro, o a combinar sus características para convertir el flujo de la imagen en una verdadera escritura de luz.

PROPORCIÓN: Otro aspecto fundamental para la estructura visual es la manera en que un realizador compone sus elementos en relación a las proporciones de la pantalla. En ocasiones puede ser conveniente colocar la imagen protagónica al centro de la pantalla. En otras, puede ser mejor colocarla hacia un lado, hacia arriba o hacia abajo, en función de los demás elementos de la imagen global.

Para utilizar eficazmente las proporciones de la pantalla, es necesario planear cuidadosamente una producción, para colocar los elementos de la imagen desde el encuadre de la cámara y no esperar a resolver este aspecto en la etapa de postproducción.

SONIDO. Detrás de la evidente presencia de la imagen, la estructura sonora constituye el tejido invisible en que se sostiene el desarrollo de un documental o de una ficción y en el que descansa una buena parte de la impresión que se busca comunicar al espectador.

Ya se trate de sonido ambiental, diálogos, testimonios, música o efectos sonoros, la estructura sonora exige la mejor nitidez y una presencia exacta, que se cumple cuando se vuelve menos notoria y más ligada al desarrollo del discurso visual.

ESTRUCTURA TEMPORAL: El manejo del tiempo es uno de los mayores placeres de la realización en cine o en video. Gracias a los recursos del montaje, la pantalla puede contener un tiempo similar o paralelo al que vive el espectador, aunque lo más común es que el tiempo se expanda o se contraiga según las necesidades de la historia o de las historias que se van a revelar. Así como una producción es el resultado de un discurso de luz y de sonido, es también un manejo de un tiempo o de varios tiempos que se articulan o desarticulan según las características del contenido, el ritmo de la forma y la calidad de la realización. La estructura temporal es acaso la menos evidente de una producción, pero también es la que le puede dar la mayor trascendencia porque está dirigida a la memoria del espectador.

El término lenguaje puede ser comparado con el de código, al menos en los siguientes aspectos: se dispone de un conjunto de elementos que articulados entre sí son capaces de generar sentido y significación; por otra parte, la articulación de estos elementos obedece a un conjunto de reglas que no necesariamente se encuentran formalizadas en un reglamento, sino que se aceptan por ser de nuestro uso convencional.

Estos son algunos de los aspectos de la comunicación audiovisual. Más adelante nos referiremos a los elementos que conforman el producto audiovisual "video" que de igual manera mostraremos tiene una especificidad técnica y expresiva propia.

Si las formas de comunicación visual constituyen un lenguaje, debemos pasar del campo de la pura intuición o de la realización personal y trascender a la determinación de códigos visuales aptos para la intercomunicación entre los más amplios sectores de la sociedad.

Si bien es cierto que toda información pasa por una red de interpretaciones subjetivas, podremos deducir entonces que la expresión visual son muchas cosas, en muchas circunstancias y para muchas personas, por lo que no podemos darnos el lujo de crear productos al azar, si queremos que nuestros mensajes lleguen de forma efectiva.

Una vez dominada la técnica, cualquier individuo puede producir, no sólo una inacabable variedad de soluciones creativas para los problemas de la comunicación audiovisual, sino también un estilo personal. Es entonces como podemos construir un sistema básico para el aprendizaje, la identificación, la creación y la comprensión de mensajes visuales que sean manejables por todo el mundo.

Los medios audiovisuales son los instrumentos comunicacionales más eficaces para apoyar las tareas de enseñanza y capacitación, porque permiten mostrar al capacitado una amplia gama visual: desde el mundo microscópico hasta el universo sideral, con un alto grado de realismo.

Los medios audiovisuales en primera instancia son útiles para mostrar fenómenos visibles, pero cuando se necesita transmitir conceptos abstractos las cosas se complican. Se requiere poseer una gran habilidad para crear imágenes que transmitan abstracciones susceptibles de ser captadas por los receptores, de la forma planeada, evitando interpretaciones diversas o incluso contrarias.

Es el motivo por el que hemos seleccionado al video, a fin de demostrar que éste es un lenguaje con características propias, que tiene la capacidad tecnológica de mostrar muchos fenómenos abstractos, pero además su especificidad, sus rasgos como medio, influyen profundamente en la vida social de los individuos. Probar esta aseveración supone profundizar en una serie de nociones sociológicas, psicológicas y de conocimiento del lenguaje audiovisual, verdaderamente complejas.

Uno de los propósitos de todo comunicólogo, productor o creador de mensajes audiovisuales es romper con esquemas mentales lineales, pero al mismo tiempo lograr un entendimiento global, para comprender el porqué de lo que producimos, remitiéndonos a causas más profundas, a movimientos y oscilaciones internas, a situaciones circunstanciales donde el mundo o la realidad objetiva y la realidad subjetiva no podían ser negados, donde las relaciones visuales, psíquicas e intelectuales iban entretejiéndose determinando el origen, la causa, el propósito o la necesidad de toda imagen, de todo objeto creado.

Como toda creación y obra del hombre concibo al video como una creación, como el testimonio humano de un momento específico de la historia que contiene sus propios gérmenes y sus propias consecuencias. Nunca se percibe o se comprende un producto humano de la misma manera que cuando se conoce el contexto en el cual fue concebido y ejecutado.

Hablo de una época en la cual la comunicación humana ha sido remplazada por lenguajes fríos y enajenantes, pero no sólo hay que quedarnos con esta información debemos pensar en que ante la avasallante producción visual-comercial que responde a intereses que sobreviven a toda costa, la producción independiente sobrevive y tiene que estrecharse un lazo entre la creación e inventiva de los productores e ideas de los jóvenes realizadores. Es decir “la televisión comercial debe aprender a convivir con la producción independiente”.¹³

El mensaje-expresión es lo que intercambian los actores comunicativos. El acto comunicativo implica un trabajo expresivo por parte del emisor y un trabajo perceptivo por parte del receptor, es decir, una acción transformadora que produce expresiones y una acción perceptiva que consume expresiones. Explicar cómo se producen, expresan y como se consumen-perciben las representaciones icónicas es explicar la génesis de la expresión icónica.

El proceso de producción de expresiones visuales es tarea encaminada al actor - emisor. Esta tarea consiste en un acto transformador, un trabajo que implica acción sobre la materia (sustancia expresiva) susceptible de ser percibida por algún actor receptor en un tiempo y un espacio determinado.

Por ejemplo un pintor (actor - emisor) realiza un trabajo expresivo cuando actúa-transforma ciertas materias (lienzo, pinturas, luz) y crea un objeto (cuadro) susceptible de ser percibido por un sujeto observador indeterminado (actor - receptor). En este trabajo expresivo, el pintor transforma las materias de acuerdo a pautas, reglas comunes al receptor - físicas, perceptivas - interactivas, tales como las leyes ópticas, la perspectiva, etc. para introducir algún significado.

“El trabajo expresivo de corte icónico se caracteriza porque en las operaciones transformadoras que realiza el actor emisor sobre la sustancia expresiva, ésta se convierte en un objeto plástico (visual) de carácter simbólico. Los objetos así producidos son “visualizables” están hechos para ser vistos, por tanto están sujetos a los sistemas de percepción visual”.¹⁴

“La más importante observación de Arnheim nos recuerda oportunamente que incluso el más torpe dibujante imaginable, es no obstante ya un productor icónico espontáneo gracias a su equipamiento corporal y al proceso de socialización de su gestualidad. Y este descubrimiento de que cualquier hombre es ya un homo pictor nos conduce directamente a las relaciones posibles entre las imágenes y los sujetos de la comunicación”.¹⁵

Dicho esto concluyamos que el productor de imágenes elabora, con técnicas y sobre soportes muy diversos, réplicas simbólicas de las escenas visuales de su mundo circundante o de las presentes en su conciencia.

¹³ Sabido Miguel, El Uso Social de la Televisión Comercial, Estudio elaborado para Televisa, S.A. México, 1995, p.19

¹⁴ Gubern Roman, Op. Cit. pp. 34-35

¹⁵ Arnheim Rudolph, El pensamiento visual, Ed. Universitaria, Buenos Aires, 1971, pp.111-112

Por todo ello se puede concluir que la producción icónica, que como el lenguaje es una capacidad intelectual exclusivamente humana, se asienta en los fenómenos nerviosos y musculares que permiten al hombre convertir al estímulo visual percibido en su reproducción óptica, utilizando técnicas adecuadas.

2.3 LA ESENCIA DE LA CREACIÓN

Me parece necesario desarrollar este apartado porque una vez teniendo y comprendiendo los elementos básicos para elaborar un producto audiovisual, es importante saber cómo se origina éste proceso creativo que muchos no voltean a ver, simplemente no se preguntan cómo se pasa de la idea a la escritura audiovisual, simplemente creen que es un chispazo de genialidad.

“Mediante el acto de expresar los seres humanos vamos más allá de lo dicho, es un acto en el cual nos significamos”.¹⁶

Producir es la necesidad de crear cualquier cosa, un objeto, un tejido, un espacio en un rincón, un color. Crear es producir algo para mi placer o sufrimiento, para sentirme unida por medio de algo a la vida, algo que me identifique con ella. Pienso en mi incapacidad de encontrarme en la soledad y ésta es una buena razón para crear. Crear es estar preguntándose, acercándose, buscándose.

Deseo escribir todo aquello que me afecte, que me seduzca, que me asombre o aquellas cosas que de pronto descubro caminando por la calle: una pared de colores, un corredor estrecho, una tragedia, un vestido bonito. Quiero avivar mi conciencia, mi percepción. Un productor buscará las emociones dentro de sí mismo, verá la vida a través de otro filtro y seguramente así podrá acercarse más a los demás, reflexionando, no para guardar las memorias de los recuerdos, sino para volver presente los momentos intensos.

Pienso firmemente que el acto de crear debe basarse en lo que se sienta, en las propias experiencias, en lo que se puede tocar, en lo que se puede imaginar, en algo que les cuente a los demás como soy yo y en que creo. Cada expresión es un fragmento de nuestra personalidad integral, donde expresemos nuestra propia realidad, es decir, nuestra posición frente a la vida y al cosmos, nuestra particular manera de percibir el mundo y nuestro compromiso con la vida. Para ésto es necesaria una difícil condición: que el individuo se conozca así mismo y a su entorno.

Al producir parto de los efectos que las experiencias emotivas y perceptivas me producen. A lo mejor producimos formas ordenadas, equilibradas, organizadas porque es algo que deseamos tener en nuestra vida.

"Se considera a la creatividad como la aportación de algo hasta entonces inexistente que por medio de un proceso o procesos hace que surjan o se creen nuevos y útiles productos e ideas".¹⁷

¹⁶ Schuller Fanny, La importancia de la expresión plástica para el desarrollo del pensamiento creativo en la infancia, Tesis de Maestría, Academia de San Carlos, 1991, p.39

¹⁷ García Morillo Juan, La creatividad musical a través del ordenador, Revista Telos, No. 6 FUNDESCO, junio-agosto, 1986, Madrid, España

La creatividad abarca tanto la solución de problemas prácticos como la invención de útiles tecnológicos, interpretaciones, teorías y arte. Decorar el apartamento propio es un nivel de creatividad más íntimo que nos da una solución personal a un problema inmediato y doméstico y ese nivel de creación está íntimamente ligado a nuestra personalidad, cultura, interés en solucionar el problema y posibilidades.

Un proceso creador es en realidad un conjunto de procesos cognitivos y motivacionales que incluyen la perfección, el recuerdo, el pensamiento, la imaginación, la decisión, la experiencia y la habilidad.

Durante siglos en la cultura occidental la creación se ha confundido con la producción de algo a partir de la nada. Lo primero es que todo proceso creativo parte de materiales previos, de la nada, nada sale. La creación de novedades es un complejo proceso en el que intervienen en el orden y el azar, pero no es un producto milagroso de un caos primordial.

“Cual es la gran resignación del hombre moderno occidental. Presiente que algo no está en regla pero su posición fundamental basada en la razón no lo deja ver dónde está la causa de este trastorno. Lo que cae fuera de su ángulo visual, por lo tanto racional, es algo que no se percibe y por lo tanto no existe”.¹⁸

Parte del desarrollo creativo se obtiene logrando flexibilidad tanto en el pensamiento como durante el acto de producir. A esto se le denomina fluidez, es decir, una capacidad de generar un gran número de ideas diferentes y por lo tanto de búsquedas diferentes. Es el hecho de acercarse al concepto de transformación, de conocer nuevos significados o de descontextualizar un objeto o una imagen atribuyéndole funciones diferentes. Al desintegrar o modificar las funciones reales de los elementos se establecen nuevas relaciones y nuevas jerarquías.

En términos creativos al producir inicialmente se hacen cosas más sencillas y los que se realizan con posterioridad son complicaciones visuales donde se trastoca el orden establecido y se arriesga a ir más allá de concepciones y prejuicios.

Jugar, término que yo interpreto como salirse de los márgenes lineales, permite que la fantasía y la creatividad se manifiesten.

“Dc Perkins en su estudio sobre la creatividad, expone que dentro de las propuestas planteadas debe haber una pregunta, un problema involucrado. La imagen que nada se pregunta, dice él, es una ilustración que nada resuelve, ni propone”.¹⁹

Es de la vida misma, de la cotidianidad y de la producción ajena que se saca la materia prima para la creación. Nuestra sociedad netamente visual, ha saturado la memoria y el inconsciente del hombre, de imágenes y conceptos de diferentes épocas y de diferentes culturas.

¹⁸ Schuller Fanny, Op. cit. p.47

¹⁹ Ibidem. p.49

Debemos decir esto ya que en momentos de crisis la falta de identidad y de reconocimiento es un factor de gran debilitamiento moral, emocional e intelectual.

El derecho y la necesidad del hombre moderno es el de poder adaptarse a una sociedad, es menester fundirse emocionalmente con lo que se ve, con lo que se escucha y con lo que se piensa porque este mundo es un mundo de inevitable asimilación.

Por ello considero debemos generar, por medio de una experiencia audiovisual, una comunicación emocional, sensible y trascendental que nos lleve a la esencia el ser humano. Una de las maneras de ir más allá de lo representado es especular y subvertir el orden "real" a partir de descontextualizaciones, de asociaciones y de analogías.

La capacidad de las mentes de mirar las cosas de diferente forma es lo más asombroso que puede ocurrir en el campo de la producción audiovisual. Las cosas no sólo se ven según el cristal con que se mira, sino según el emplazamiento en que se coloca el ojo.

Pola Weiss, una de las primeras investigadoras y productoras de video en México, pensaba que ver era igual a sentir y sus obras son pequeñas biografías que expresan estados anímicos e impresiones . "Cuando los terremotos de 1985, Pola se detuvo a mitad de la avenida Juárez y miró en redondo sólo para después echarse a llorar. Al poco tiempo vendría su video, *Mi corazón*".²⁰ Lo cierto es que si estamos en un mundo de constantes cambios es lógico suponer que la realidad que estamos viviendo ahora influye en la manera en que vemos y apreciamos.

Por otro lado, es importante lograr un resultado global homogéneo porque cuando cada parte constitutiva está bien planteada plásticamente el impacto visual es más contundente y permite que la obra sea interesante en su totalidad, lo que disminuye el riesgo de caer en un producto estrictamente decorativo, riesgo latente en muchas propuestas sobre todo de los videoartistas, ya que tienen una fuerte inclinación por lo estético.

"Ante el dominio de la televisión comercial, donde mientras mayor es la capacidad tecnológica, menor es la participación de los individuos y los grupos sociales y mayor es el control de estos grupos, surgen propuestas alternativas y opcionales que debieran afrontar todos los niveles de investigación, documentación, comunicación y capacitación".²¹

Al igual que en el lenguaje, la comunicación visual efectiva debe evitar la ambigüedad y procurar expresar las ideas de la manera más simple y directa. Las dificultades sólo surgen en la comunicación visual cuando se recurre a una sofisticación excesiva y al uso de un simbolismo complejo.

²⁰ Hernández Miranda Dante, *Pola Weiss, pionera del videoarte en México*, p.48

²¹ Aguirre, J.M. *Apuntes sobre comunicación alternativa*, en *Comunicación Alternativa y Cambio Social*, p.24

Podemos transmitir un número infinito de mensajes, y de acuerdo con la manera en que decidamos combinarlos así como con la complejidad de los enunciados que utilicemos, logramos tener un lenguaje para comunicarnos. Debemos partir entonces aceptando que el video tiene un lenguaje propio. El video es un medio de expresión, un lenguaje, es decir un sistema de signos y significados que necesita ser aprendido como ocurre con el lenguaje oral y el escrito.

La ciencia no es enemiga del arte. Al contrario, ambos campos han establecido un vínculo de retroalimentación que pone la tecnología al servicio del ser humano ávido de nuevas formas de expresión, manifiesta Ricardo Nivolayesky, director artístico del Festival Vidarte 2002, “Estamos viviendo un momento muy importante los avances científicos han devenido en una constante retroalimentación, entre la tecnología y el arte, lo que permite a los artistas expresarse de una nueva manera y realizar propuestas novedosas. Las personas, están aprovechando la tecnología que aparentemente es fría y distante, para producir arte. La gran tarea que tienen los artistas es humanizar la tecnología, que es buena o mala en función del uso que le dé el ser humano”.²²

Para crear obras artísticas no basta con por ejemplo poseer una cámara de video y saberla manejar ni la edición de un ensayo videográfico con múltiples efectos de producción es suficiente para otorgarle el carácter de arte.

Un video no se construye solamente de la originalidad o de la idea de una persona, se construye en base a un conocimiento. La existencia de un proyecto de video hace muchas veces que el guionista se enfrente, a una consideración metodológica que tiene que responder a los propios puntos de un proyecto audiovisual, pero nos encontramos en una gran disyuntiva ¿dónde podemos ubicar lo creativo? La idea que genera el guión o el propio guión que va a transformar la idea o que va a contar la idea.

Creo que las ideas no surgen de la nada, se construyen a partir de tener un bagaje de conocimientos, de experiencias y de saber utilizar un lenguaje audiovisual. Pero es en el guión donde sin duda se plasman todas esas ideas en un primer borrador.

Es difícil pensar en la idea que da lugar a la escritura audiovisual, considero que tiene que ver mucho con nuestra experiencia de vida, evidentemente con el conocimiento de los intereses de la propia audiencia a la que se va a dirigir y luego probablemente pensar para efectos de creación en los formatos que ya existen y experimentar nuevas formas de contar ciertos temas, aventurarse a hacer nuevas tomas, a tratar un tema como el de la familia, la niñez, el aborto desde diferentes perspectivas, a veces con agresividad o con humor, otras con ficción, pensar en algo que no se ha hecho antes, pero siempre bajo el esquema de ciertas reglas de la sintaxis y composición visual. De alguna forma, también la creatividad en video va ligada a la evolución tecnológica del propio medio, que nos permite experimentar y jugar, utilizando todos los recursos del lenguaje audiovisual.

²² Entrevista efectuada a Ricardo Nivolayesky, director artístico del Festival Vidarte 2002,

Para la creación, la herramienta, el medio puede ser cualquiera, como en este caso el video, los procesos de creación corresponden al pensamiento, de vías para canalizar nuestros intereses, llámeseles obsesiones, gustos, afinidades, según la intensidad. Es de la vida misma de la cotidianidad y de la producción ajena que se saca la materia prima para la creación.

Una obra material de arte (una pintura, una escultura etc.) y una obra técnica (una máquina, un edificio, etc.) son el resultado de un sistema de acciones intencionalmente orientadas a transformar manipular una serie de componentes materiales para producir un nuevo objeto que se considera valioso tanto la obra distinta como la obra técnica dependen de la actividad intelectual y la innovación de ambos casos está guiada por la invención de nuevas ideas y el diseño de nuevos objetivos que se consideran valiosos.

La expresividad depende de contenidos emocionales y rasgos de la personalidad del sujeto que modulan la forma en que se produce la comunicación. El estilo personal de hacer las cosas, de hablar, de trabajar es una muestra de este contenido expresivo de la comunicación humana.

Para que un videasta alcance un estilo propio y auténtico, es preciso que posea ciertas cualidades como originalidad y el dominio de las técnicas del lenguaje visual. La originalidad consiste en imprimir un toque particular e innovador al discurso y depende algunas veces del tema, pero sobre todo del manejo o tratamiento que se le de a éste. Por otro lado, el conocer y emplear adecuadamente el color, el espacio, el montaje y los demás elementos expresivos permitirá comunicar plenamente lo que se pretenda y por último, se tendrá que aprovechar al máximo el tiempo y el potencial indicativo y simbólico con que se cuente, presentando personajes, gestos, objetos y lugares con significado nítido e inequívoco.

Sin embargo, la imagen nunca deberá caer en un "barroquismo", sino que es conveniente mostrarla con naturalidad. Todo abuso de recursos técnicos y retóricos sin justificación alguna será visto como afectación y artificio, y difícilmente logrará la finalidad deseada.

La palabra realizador nos lleva a hablar de alguien dedicado al trabajo de la imagen en términos casi artesanales y que controla toda la producción. Es decir, el realizador tiene que saber de sonido, edición, óptica e iluminación, por lo tanto está preparado tanto para el cine como para hacer video o hacer televisión, porque finalmente lo que se está haciendo es un trabajo de imagen, aunque el formato sea diferente. El lenguaje audiovisual no cambia; lo que varía es la forma de producción o tratamiento de las imágenes, que también depende del soporte técnico y de sus posibilidades.

¿Cuál es la especificidad del videoasta? es además de conocer y utilizar los elementos básicos del lenguaje visual, manejar los elementos que se crean en los bancos de efectos de las salas de postproducción.

El contenido en el video es precisamente una de sus enormes posibilidades. Este medio esta hecho para abarcar todos los campos de la actividad humana, desde los más sencillos hasta los más complejos, desde los más complejos hasta los más abstractos. El reflejo de esta realidad en la expresión artística del video esta conformado por los conocimientos de los realizadores en el manejo de la cámara, por la selección de los planos y encuadres, el uso del vestuario, la iluminación, la escenografía y demás recursos que contribuyen a plasmar esta realidad.

La idea se forma en el mismo proceso de la creación artística, desde el mismo instante en que empieza a concebirse la obra ya esta presente la idea. La misma se expresa a través del reflejo que de la vida se ejecuta en la pantalla y de ella se concibe el tema del video.

El fin no sólo es transmitir un mensaje, sino que debe ir plagado de talento y eso sólo se logra si se conoce el oficio, los improvisados carecen de ésto. Siendo un síntoma de la época actual y de la insaciable necesidad de ser innovadores, pragmáticos e incomprensidos, ha llevado a los videastas y realizadores a crear manifestaciones que muchas veces caen en lo absurdo e inentendible, la generación espontánea comienza a dejar como legado las formas absurdas.

Además de que las imágenes fuera de serie, es decir aquellas locuras conceptuales, ya rayan más en lo común que en lo alternativo, todos hacen lo mismo, creen ser innovadores cuando sólo son copias, sin duda se debe buscar las formas alternativas dentro del video y a la vez accesibles que por supuesto no son las que hacen. Un ejemplo de esto serían lo videoclips de rockeros que siempre utilizan movimientos bruscos de cámara, imágenes oscuras y estridentes.

Se requieren formas alternas, frescas, diferentes en su utilización y ésto no se va a lograr con imágenes complejas, actualmente todos hacen eso, tal vez se convierta en alternativo si se regresara a la sencillez.

Los videastas deben asumir una responsabilidad con la comunidad, el video tiene la obligación de actuar en las áreas olvidadas por los otros medios y no sólo se trata de señalar hechos políticos, de abuso o de denuncia, sino también trabajar para discapacitados y todo tipo de gente que a través de este medio encuentre la sensibilización y comprensión de sí mismo y de su mundo.

3. EL VIDEO: CÓDIGO ARTICULADOR DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL

**“EL VIDEO ES LA NUEVA MEMORIA DE LA
SOCIEDAD, ES LA MEMORIA COLECTIVA
DE CADA UNO DE NOSOTROS....”
ALEJANDRO AGUILAR ZAFRA**

3.1 “YO VEO”.... DEFINICIÓN DEL VIDEO

Hay que definir nuestro objeto de estudio, en este caso, el video, con el fin de ubicarlo en cuanto a sus posibilidades y limitaciones. En este sentido considero que video es el lenguaje para formar, es el principio, aportación y ruptura con la lógica del lenguaje audiovisual.

No se pretende llegar a una definición acabada del video, esto por los cambios vertiginosos que esta experimentando, porque apenas esta asumiendo su propio lenguaje y por ser un medio con gran libertad expresiva y creativa. “Etimológicamente, la palabra video significa “yo veo”, supone una visión personalizada e individual de las imágenes. Este “yo veo” en primera persona, es opuesta por tanto a “él ve” a la imagen espectacularizada en tercera persona, que ha sido la imagen típica de las industrias del espectáculo”.¹

El término video hace referencia a la posibilidad de ver y aprehender la realidad de manera única y original. Para esto se sirve de la cámara “yo veo así una determinada realidad”. Es decir, cuando el individuo es el propio realizador de sus mensajes, se sirve de la tecnología para expresarse y dar a conocer su personal visión de las cosas.

El video es un medio basado en el registro magnético de sonidos e imágenes en movimiento, pero además con capacidad de asimilar las formas más distintas de expresión y comunicación. Decir que el video es sólo un procedimiento que permite el almacenamiento de imágenes, deja de lado sus posibilidades reales de expresión.

El video es un medio, no sólo un proceso electromagnético que sirve para guardar imágenes generadas por otro medio, no se trata de un elemento parásito. El mismo tiene la capacidad de producir imágenes, de crear un lenguaje y tiene ritmo y tiempo propios. El lenguaje audiovisual y sus convenciones son recogidos y elaborados por este nuevo medio que, sin embargo, aporta sus innovaciones al lenguaje tradicional audiovisual.

El video dice Joaquín Dols es “un sistema de comunicación audiovisual magnético”² 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 videoclubes, la exhibición en salas o plazas públicas y en museos, librerías o galerías.

¹ Gubern Román, La mirada opulenta, Ed. Gustavo Gili, 1992, p.384

² Ferrés Joan, et. al. El Video, enseñar con el video, Barcelona, Gustavo Gili, 1991, p.47

“La pionera del video en México, Pola Weiss definió al video como formas e imágenes abstractas en tonos fuertes”.³ Pocos entendieron los videos de Pola Weiss, su vida y su actitud innovadora en un país de telenovelas. A estas alturas podemos comprender lo asombroso que es la capacidad de la mente de mirar las cosas de diferente forma. Como ya habíamos dicho, las cosas no sólo se ven según el cristal con que se mira, sino según el emplazamiento en que se coloca el ojo.

El ojo de Pola, en particular, era un ojo nervioso que podía cambiar el punto focal de un objeto a otro como de un recuerdo a otro con una rapidez impresionante y esto lo traducía en la pantalla, tenía en este sentido al ojo como un filtro, que imágenes tan raras se tenían, no se comprendían, porque hemos estado acostumbrados a un solo punto de vista, el que a diario nos impone la televisión comercial que resuelve sus programas con cuatro o cinco tomas que se repiten constantemente.

Las obras de Pola son pequeñas biografías que expresan estados anímicos e impresiones. Pola Weiss expresaba en algún momento “el video no es una ventana al mundo, sí es una puerta a la mente del hombre, es tornar esa visión inteligente en una complacencia estética, o es el grado de lo inesperado y sorpresivo de la obra. Demos rienda suelta a la creación, a la movilización de estos centros perceptivos tan necesarios que rompan con la crisis frente a la automatizada y alineada visión del hombre actual”.⁴ En éste sentido, el video podría entenderse como la acción paralela de ver y sentir.

El videasta Rafael Corkidi dice que “el video es el arte de lo posible”.⁵ Andrea di Castro a su vez entiende que: “El aceptar al medio como una parte de las artes plásticas y apoyarlo es importante, es verlo como una actividad expresiva que necesita aliento”.⁶

Del video que se habla aquí es el de la creación, el antitelevisivo, ese que expande a los individuos en general, la posibilidad de provocar imágenes necesarias para su desarrollo artístico o social. El video como un interprete de los sueños individuales y de las necesidades colectivas y por lo tanto un generador de formas inéditas de creación e información.

“Hay un nuevo verbo que recorre la vida pública del dividido e instantáneo barrio global y que 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”.⁷

³ Dante Hernández, Pola Weiss, pionera del videoarte en México, p.15

⁴ Dante Hernández, Op. Cit., p.152

⁵ Revista Memoria de papel, Imaginar otra vez, No. 2, 1992 p.2

⁶ Op. Cit., No. 2, 1992 p.6

⁷ Gaytán Pablo, Notas inéditas sobre el video, Revista Argos Popular, noviembre de 1993, p.17

El video es una tecnología de registro, conservación y reproducción de mensajes audiovisuales, grabados por procedimientos magnéticos en una superficie metálica. Este medio es heredero de los instrumentos técnicos que le precedieron históricamente y condicionaron su invención: el televisor como su terminal audiovisual y la videocinta como soporte de registro de conservación del mensaje.

“El magnetoscopio ha aportado como novedad la codificación electromagnética del mensaje audiovisual, al inscribir contiguamente las señales de video, las de audio y las de sincronización sobre una emulsión de óxido de hierro o de dióxido de cromo, extendida sobre una película flexible y resistente de poliéster que actúa como soporte”.⁸

El video culminó así la cadena de tecnologías de la instantaneidad, generadas en una sociedad en la que el tiempo productivo es un valor cada vez más caro y que favorece por ello los procesos de aceleración productiva.

La enorme diversificación que en los últimos años ha tenido la grabación en cinta de video ha provocado la existencia de confusiones en el uso de los conceptos referidos a los medios audiovisuales. Así la palabra video se entiende en ocasiones como sinónimo de imagen dentro de las transmisiones televisivas, en las cuales se habla de audio (sonido) y video (imagen) en otras se llama video a las películas transferidas al videocasete. Esto ha dado lugar a que investigadores y analistas del fenómeno del video hayan realizado esfuerzos de conceptualización para tratar de reducir las confusiones.

La palabra video se puede entender como:

- a) La señal electrónica que contiene la información de la imagen.
- b) Una cinta o videocassette que contiene imágenes y tal vez sonidos videograbados
- c) Video recorder, que es cualquier aparato adaptado para registrar y reproducir electrónicamente imágenes y sonidos al mismo tiempo y empleando un soporte.
- d) Término asociado a otras palabras que nos designa una actividad u objeto relacionado con la grabación de imágenes en cinta magnética. De aquí también se derivan una serie de términos relacionados con la cinta magnética como son: videoastas, videófilos, videografos, videoeventos, videodiario, videograbadoras, videoclubes, etc.
- e) Un nuevo género expresivo contemporáneo que utiliza al monitor como soporte de su mensaje y a la captura del espacio-tiempo como parte esencial de su lenguaje”.⁹

Al utilizar el video como medio expresivo, hay que tomar en cuenta las características de la imagen (luminosidad, fragmentación del cuadro por líneas, textura de colores, etc.) del sonido y la instantaneidad de la captura del espacio-tiempo de la cual éste medio es capaz.

⁸ Hedgecoe John, Guía completa de video, Ed. CEAC, Barcelona, 1992, p.62

⁹ Ávila Jiménez Emilio, El video en México, SEP-CETE Ed. Multimedia. 1995, p.21

No obstante todo lo anterior, No se pretende llegar a una definición acabada del video, precisamente por los cambios vertiginosos que sufre, porque apenas está asumiendo su propio lenguaje y por ser un medio con gran libertad expresiva y creativa, ninguna sería completa. Marita Sturken afirma: “La velocidad con la que esta tecnología ha progresado carece de precedentes en la historia de las artes de la imagen”.¹⁰

El video es un medio original y auténtico en el sentido de que produce cosas que la gente tiene necesidad de ver en alguna parte. Llegamos al video con la necesidad de encontrar un nuevo recurso expresivo. Es acercarse a la realidad desde nuevos puntos de vista.

Para efectos de estudio y en base a todo lo anterior, llamaremos video a la manipulación, registro y/o reproducción de sonidos e imágenes por procedimientos magnéticos de forma sincrónica y simultánea. Aunque en realidad, el video carece de una pureza conceptual, originada por tener elementos comunes con la televisión y el cine. Al igual que la televisión, el video nació sin una teoría, ni metodología de producción propia y aún en la actualidad no se ha elaborado un texto serio que explique al medio y sus implicaciones comunicativas.

3.2 CARACTERÍSTICAS DEL VIDEO

El video es un interprete de los sueños individuales y de las necesidades colectivas y por lo tanto un generador de formas inéditas de creación e información.

Para hablar del video, de su desarrollo y evolución, es forzoso mencionar al medio televisivo y al cine, ya que nace a partir de éstos, toma el lenguaje de estos medios. En realidad el cine, la televisión y el video tienen el mismo lenguaje y la diferencia más relevante entre estos medios reside en la tecnología. Son tres versiones tecnológicas y socialmente distintas de un mismo lenguaje.

Bastarán unas cuantas consideraciones para descubrir que una configuración técnica determinada le ha de corresponder una determinada especificidad expresiva. Hay pues una indiscutible conexión entre la configuración electrónica o técnica y sistema expresivo.

El video fue la primera herramienta que tuvo la televisión para hacer memoria de sus trabajos y poco a poco ha ido desarrollando códigos propios y un lenguaje específico, visual, escrito, de audio y con infinidad de formas para trabajarse, ya sea en documental, en ficción o en arte.

¹⁰ Figueroa Daza Jaime y Velia Sandra Hernández, El video en el Distrito Federal, tesis licenciatura UNAM, 1992, p.47

En el nivel de la producción, la versatilidad del video ha obligado a la televisión a romper su encierro en el estudio de televisión y adaptarse a una dinámica que implica realidad y rapidez pero sobre todo, posibilidad de ver lo registrado, variar, reordenar y hasta cambiar el sentido de lo grabado. La aparición del video sacó del estudio a la televisión y las cámaras portátiles brindaron nuevas posibilidades de asimilar el entorno. En esta perspectiva de transformación hay que tomar en cuenta la incorporación de nuevas formas de narrar.

El video como medio expresivo ya sea artístico, social, documental, político, didáctico, etc. está limitado por sus rasgos técnicos. Su carácter efímero ha sido aprovechado y considerado un elemento propio de la expresión a través del video. Gran parte de sus manifestaciones son de tipo experimental. Al no ser un material de vida larga, se ha preferido en algunos casos, probar y jugar con sus posibilidades plásticas, estéticas y lúdicas. Esta condición fugaz no ha impedido el desarrollo del medio. Sobre todo, la evolución tecnológica ha favorecido la familiaridad del usuario y por tanto las potencialidades creativas y comunicativas se han incrementado. Además por su misma naturaleza maleable, la tecnología puede ser acoplada a diferentes circunstancias: a la información, al arte, a la enseñanza, al entretenimiento y a la experimentación, entre otras.

El video tiene un principio, desarrollo y fin. Tiene continuidad y ritmo propios. No está concebido como un programa de televisión que deba estar adecuado, seccionado, a la estructura de un canal, por lo tanto sus temáticas, tratamientos y formas son más libres. El video también puede ser comunitario al exhibirse frente a un grupo de gente, en una sala, a través de un canal de televisión o en cualquier otro lugar público y puede ser exhibido sin necesidad de un gran equipo.

Particularmente en la década de los setenta el video comienza a adquirir autonomía hasta llegar a ser por sí misma un vehículo de expresión con características propias. En este proceso resulta fundamental el abaratamiento de equipos y la reducción de estos en cuanto a peso y tamaño. Aparecen cámaras portátiles y equipos de edición de costo relativamente bajo. "Hacer video" se convierte en una actividad que muchas personas o grupos pueden realizar, es decir, ya no queda como algo reservado únicamente a las empresas de televisión.

Aparecen entonces nuevos términos, se habla de videoastas para designar a quienes se dedican a hacer video y de videogramas para referirse a las producciones de estos. "Se denomina videograma al manejo grabado en soporte magnético que a diferencia de la película cinematográfica permite el visionado inmediato de la grabación. El videograma puede narrar una historia al igual que un filme tradicional, o bien abordar una información al estilo de una entrevista televisiva. El lenguaje audiovisual y sus convenciones son recogidos y elaborados por este nuevo medio que sin embargo aporta sus innovaciones al lenguaje tradicional audiovisual".¹¹

¹¹ M. Schmidt, *Cine y Video Educativo*, Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia, 1987, pp. 59-60

La tecnología electromagnética permite grandes alardes expresivos desde el punto de vista de la creación electrónica de formas y colores, sobre todo si se dispone de generadores de efectos o se le conecta a la informática. Esta circunstancia facilita extraordinariamente la creatividad y la experimentación. Con el video por ejemplo se pueden crear o fabricar colores electrónicamente o alterar a voluntad la gama cromática. La incorporación de la imagen digital generalizada o generada desde el ordenador, permite presentar una imagen, sin referencia alguna a la realidad.

A diferencia de lo que ocurre con las tecnologías de la fotografía y el cine, el video conectado con una computadora, un generador de efectos o un ordenador de diseño gráfico, puede llegar a superar los límites de la analogía, es decir puede generar imágenes de la nada, imágenes abstractas no representativas, imágenes sin referencia a ninguna realidad preexistente.

Fenómeno con vertientes e implicaciones múltiples, el video es, a la vez, forma de expresión artística o política, tecnología fundamental para la producción televisiva, vehículo para registrar acontecimientos sociales, medio para el entretenimiento, instrumento para la promoción publicitaria y la capacitación de personal dentro de las empresas y hasta factor para fomentar la convivencia familiar, dado que ya es grande el número de personas que graban en vídeo sus fiestas y reuniones.

El video es expresión artística pero al mismo tiempo una forma de manifestar inquietudes sociales o posturas políticas, pero también en el caso del video comercial, una poderosa industria en torno a la cual se ha generado una compleja red de relaciones económicas.

Con el video, el realizador puede interpretar su realidad, su sociedad, aunque sólo esté seleccionando una parte de ésta, así se trate de la grabación de una fiesta de cumpleaños, se está contribuyendo a la historia social, tal vez no con un efecto inmediato pero sí a largo plazo.

El video no nace unitario, así como el cine proviene de la fotografía, el video se deriva de la televisión. Su desarrollo creativo, compatible con otros medios y recursos técnicos, le han dado muchas posibilidades que la televisión o el cine no hubieran podido desarrollar. El videoclip es un ejemplo de ello, en él la creatividad llega hasta donde uno quiera.

Al salir los primeros equipos portátiles de video, empezaron aparecer los primeros videoastas quienes, atrevidamente, invirtiendo en equipos y materiales, produjeron sus primeros trabajos que muestran disposición enfrentarse a una nueva manera de decir las cosas, en éstos trabajos se evidencia que el vídeo requería de su propio lenguaje.

“Se suscitaron las más diversas polémicas. Se produjo una gran lucha entre cine y video. Pero realmente no había muchos puntos de comparación por tratarse de medios con características diferentes, con diferencias básicas de soporte: el soporte magnético permite la instantánea reproducción, que simplifica todo el complicado proceso de laboratorio del cine. Sin embargo la imagen no posee las características de nitidez del cine, ni los atractivos de la proyección de la película”.¹²

Hay que considerar hablando de imágenes en movimiento que las posibilidades plásticas que ofrece el video son mucho mayores que las del cine, pues resulta más fácil manipular una imagen electrónica que una física. La técnica videográfica permite un mayor control de la postproducción de programas, favorece la incorporación de efectos especiales y acentúa la rapidez del trabajo frente a lo que se hacía con el soporte cinematográfico.

El video y la televisión comparten el mismo soporte: una cinta magnética. En cambio la del cine es químico-fotográfica. La calidad de la imagen cinematográfica es superior a la del video y de la televisión, ofrece mayores niveles de contraste, profundidad y perspectiva, mejor color, detalles de luz y sombra, que los otros dos no alcanzan debido a limitaciones técnicas.

El video se caracteriza por ser un medio más accesible que el cine. La edición en video es más simple que el montaje en cine. Además, es posible insertar efectos especiales introducir la informática y nuevas tecnologías digitales, lo recientemente logrado en el cine. El proceso electrónico que caracteriza al video permite la reproducción instantánea e inmediata de la imagen, lo que no sucede con el cine, que requiere de un proceso fotoquímico.

La imagen obtenible con el cine no sólo es más nítida, sino que se conservan mejor que el video con el pasar el tiempo. Muchos videos en lugar de ser grabados en cinta magnética son filmados, para luego ser transferidos y editados en vídeo. Se simplifica de esta manera la postproducción del cine bastante complicada y costosa y se mantiene un registro más durable en el tiempo.

Con el desarrollo de la tecnología digital el problema de la conservación de las imágenes en movimiento parece próximo a resolverse. Ya existen equipos todavía muy caros que permiten almacenar grandes cantidades de imágenes en movimiento accesibles instantáneamente, en discos ópticos magnéticos, manejados a través de las computadoras. La imagen se convierte en información, pero no en información en cuanto su contenido y significado, sino en información binaria para ser manejada por una computadora. Es con esta asociación de la computadora con el video que surge el concepto de video de escritorio: es un espacio reducido en el que es posible tener una herramienta muy versátil para la manipulación o creación de imágenes en movimiento.

¹² Ávila Jiménez Emilio, El video en México, SEP-CETE Ed. Multimedia. 1995, p.39

“En contraste con las importantes novedades aportadas por el video, desde la aparición de la macropantallas a comienzos de los años cincuenta, que coincidió con la normalización del color en la industria cinematográfica y con la aparición del sonido estéreo, puede afirmarse que la tecnología del cine, en su condición de espectáculo, no ha ofrecido ninguna novedad técnica relevante en cuatro décadas”.¹³

Román Gubern afirma: “Las grandes novedades del video con respecto al cine, en la fase de producción, radican en la verificación inmediata del resultado de la grabación y en la posibilidad de borrado y de regrabación de la cinta. En la fase de difusión, su novedad reside en la teledistribución descentralizada por cable hacia diferentes destinatarios separados entre sí. Y desde el punto de vista estético, la gran novedad del video con respecto al cine, reside en su diferente textura de imagen y la labilidad de sus colores generados electrónicamente.”¹⁴

Otro de las características del video es su rentabilidad, cine y televisión funcionan bajo la constante de la publicidad., mercados fuertes y saturados de compañías, en donde la competencia es dura y por consecuencia muy demandada, cosa que permite costos elevados, sobre todo en la televisión. Para hacer un comercial, programa o película, la cifra suma varios miles de pesos, en cambio para cualquier producción en video el costo por muy ambicioso que sea no pasará de una tercera parte del costo de los otros, la desventaja está en que éste no tiene bien definido su espacio de difusión, tiene que hacer una búsqueda desgastante.

Otra diferencia entra la televisión y el video es que cada uno cuenta con una red de producción y difusión propia. Sin embargo, cabe la posibilidad de que el video sea transmitido por televisión o que un programa de televisión grabado en un videocassette sea presentado en videosalas o reproducido en videocassetera. Sin embargo, los programas de televisión, por esta circunstancia no se convierten en video, entendido como medio. Del mismo modo, las películas transferidas a videocassete, no por el hecho de utilizar los circuitos normales de vídeo se convierten en video propiamente dicho. Por su parte, el video aunque sea transmitido por televisión no deja de ser vídeo, siempre y cuando sea conservado como producto único y no sea seccionado sólo para responder a las necesidades de un canal.

El video puede exhibirse en lugares y audiencias muy diferentes, incluso para un solo espectador-operador. Permite la interrupción del tiempo del relato, cosa que no puede hacerse en la señal de video transmitida por televisión, porque la transmisión por televisión implica que la audiencia de un determinado canal vea al mismo tiempo las imágenes y sonidos y su interrupción implicaría cambios en la programación.

A la tecnología del video se le ha explotado comercialmente a través de la transferencia de películas a videocassette, la publicidad y los videoclips en su mayoría filmados en cine y que de video sólo tienen la postproducción.

¹³ Dols Joaquin, Historia del audiovisual magnético televisivo: televisión-video, Ed. Gustavo Gili, 1980, p.49

¹⁴ Gubern Román, La mirada opulenta, Ed. Gustavo Gili, 1992, p.384

Otra de las diferencias que encuentra el cine con el video es que éste último es más apropiado para visiones de poco tiempo, en cambio el cine se presta para cuestiones de más tiempo, de igual forma las tomas y secuencias son más largas, no se usa tanto el close up o tomas cerradas, las cuales al video le quedan muy bien por el hecho de ser más chica la pantalla y por supuesto que la edición en el cine es mucho más lenta y laboriosa. Una característica más es que los grupos que antes no podían manifestar sus problemas o carencias, ahora gracias al video lo hacen, dando la posibilidad de expresarse, comunicar y crear una conciencia social.

El video tiene mayor libertad que la televisión, tanto en forma, como en contenido. Toca temas considerados tabúes para la televisión. Por ejemplo, los videos realizados por el Canal 6 de julio. “Esa misma libertad le permite experimentar encuadres, temáticas, lenguaje visual y auditivo. Al mismo tiempo y como consecuencia de esto, el video propicia en el espectador mayores posibilidades de asimilación, reflexión y recreación de la realidad”.¹⁵

De todas las virtudes hasta aquí señaladas, inicialmente se valoraron en especial como ventajas técnicas del video, la condición borrable y regrabable de sus mensajes, así como su inmediata verificación y reproducción sin necesidad de procesos de laboratorio, la labilidad en la generación electrónica de los colores, la teledistribución descentralizada y hasta la baja definición de la imagen que generalmente se contempla como un defecto, pero que pueda resultar una cualidad positiva en ciertas experiencias estéticas.

Además de la evolución de las formas de expresión audiovisual, las causas que permitieron la aparición y desarrollo del video, fueron de diversa índole: culturales, económicas y políticas. En ese marco antecedente, el nacimiento consecuente del video aparece como la imagen de una nueva generación producto de la modernidad tecnológica. Todo ello se traduce en fragmentación del espacio escénico (lo social, lo ecológico, lo político) superimposiciones (lo bello, lo feo, lo fuerte, lo débil, lo feliz, lo triste) deshilvanamientos (cortar una temática y pasar a otra) espacio englobado en el marco de la pantalla, en el mensaje del video.

El autor de videogramas didácticos por ejemplo, como el autor de spots publicitarios o el autor de videoclips debe plantearse en todo momento como reaccionará el público. Debe preguntarse cuándo estará cansado, cuando pensará en otra cosa, debe planificar cómo disciplinar su atención, es preciso verificar que es un buen programa, hay que controlar resultados. Hay que seducir, por ejemplo mediante el uso del color.

Todo este problema de escalas y dimensiones para demostrar paralelismo o diferencias de las formas resulta extremadamente instructivo, de una visión del mundo absolutamente diferente.

En el video la interacción con el medio puede ser continua, detener el programa, revisarlo, analizarlo, abreviarlo, etc. En muchos casos es posible emitir nuevos mensajes o modificar los que se han recibido.

¹⁵ Hernández Rafael, El canal 6 de julio, Tesis licenciatura, UNAM ENEP-Acatlán p.17

3.3. ESPECIFICIDAD DEL MEDIO

La especificidad del video lo hace un medio de comunicación directa con amplias posibilidades de emitir mensajes hacia grupos: trabajadores, investigadores, científicos, artistas, campesinos. El video surge para alejarnos de una televisión tradicional, una televisión de mensajes y apostar por una televisión de sensaciones.

El video ha generado un nuevo discurso, formas novedosas de comunicación, pero también una nueva estructura narrativa discursiva, que le permite generar nuevos significados y reestructurar los ya existentes. Este medio alternativo se hace posible gracias a la específica configuración tecnológica. Configuración que cristalizaría el uso peculiar del código audiovisual y en unos planteamientos diferenciados respecto a su función social. En definitiva el video ha de considerarse como una tecnología compleja, polivalente. El objetivo fundamental es precisamente abrir nuevas perspectivas a la comunicación audiovisual.

La confusión que hay respecto a la propia definición y al análisis del fenómeno del video, no sólo en cuanto a la producción, sino a su difusión y distribución, ha obstaculizado el trabajo de investigación.

Al video lo hemos definido por cuatro elementos básicos que al mismo tiempo lo hacen diferente del cine y la televisión: la cinta de video, la videograbadora, la cámara y el monitor. Ninguno de estos elementos fueron inventados para este medio, puesto que son componentes propios de la televisión; sin embargo, conforme fueron avanzando y desarrollándose lenguajes, formas de manejo y técnicas sobre cómo presentar el video, se fue defendiendo como un medio aparte. Estos elementos configuraron su definición y a sus propios creadores: los videoastas.

Bajo el registro de los sueños, fantasías, deseos y aspiraciones estéticas escondidas, toda una generación de videoastas ha elegido al video como un medio innovador de expresión que crea y recrea las identidades del ser de un nuevo milenio, convirtiéndolo en un medio que busca constantemente espacios de existencia, difusión y promoción de sus obras.

En México esta necesidad de comunicar los hechos que son minimizados o no se transmiten por la televisión, ya sea estatal o privada es lo que da origen a algunas realizaciones de video. En este sentido, el video representa una alternativa de comunicación.

El video es un medio autónomo, independiente: es un lenguaje de la imagen en movimiento. Pero ¿cuál es la materia que constituye la esencia del video? pocos medios cumplen la tarea de comunicar, ya que unos sólo se dan a la tarea informativa creando reacciones en la gente, pero nunca una retroalimentación. El video viene a ser como el puente salvador de la comunicación, ya que la capacidad que tiene para organizar una convicción personal en colectiva, es característica única y personal de él.

A varias décadas de los primeros trabajos expresivos producidos en video, el interrogante sigue en pie. ¿Qué es lo específico del medio?, ¿Posee un lenguaje propio?, ¿Qué debemos entender cuando se dice video?. Los intentos de respuesta son hasta hoy precisamente eso: ensayos, sin pretensiones de resolución definitiva.

En este punto de análisis nos preguntamos, ¿no será acaso el video un espacio plural por definición? Considero que es un fenómeno heterogéneo, una zona de encrucijadas donde se intersectan lenguajes, materiales de expresión, tecnologías que progresivamente van confluyendo?.

¿Qué hay de específico en el vídeo? puede que no sea estrictamente un lenguaje, quizá solo sea un discurso con perfiles propios.

¿Cuál es la especificidad del videoasta? ¿Manejar los elementos que se crean en los bancos de efectos de las salas de postproducción?. Sí desde luego que sí, pero ante todo conocer la gramática y la sintaxis visual, la palabra realizador nos lleva a hablar de alguien dedicado al trabajo de la imagen en términos casi artesanales y que controla toda la producción. Es decir, el realizador tiene que saber de sonido, edición, óptica e iluminación, por lo tanto está preparado tanto para el cine como para hacer video o hacer televisión, porque finalmente lo que se está haciendo es un trabajo de imagen aunque el formato sea diferente, como ya se mencionó.

El video fue la primera herramienta que tuvo la televisión para hacer memoria de sus trabajos y poco a poco ha ido desarrollando códigos propios y un lenguaje específico, visual, escrito, de audio y con infinidad de formas para trabajarse, ya sea en documental, en ficción o en arte.

La tecnología del video permite la creación y la expresión con medios ilimitados. Esto redundo en la posibilidad de una expresión mucho más personal, no ligada necesariamente a las exigencias de la gran industria o a los intereses del poder establecido.

Es por ello que se dice que el vídeo es un medio de comunicación cuya expresividad ha dependido más de sus recursos tecnológicos que de su capacidad artística y que en la actualidad se halla todavía demasiado fascinado por esos recursos tecnológicos, ya que la innovación de ellos incita a los permanentes y rápidos cambios del video.

José Martínez Abadía logra sintetizar los aspectos básicos de tres medios audiovisuales muy importantes:

“Si definimos a la televisión como el sistema que permite la transmisión de imágenes a distancia y decimos que el video es el procedimiento que permite el almacenamiento de imágenes utilizando medios de naturaleza eléctrica y magnética, podemos definir al cine como el sistema de captación óptico-mecánico de imágenes en movimiento. Sobre estas tres tecnologías se apoya la práctica total de imágenes en movimiento”.¹⁶

¹⁶ Martínez Abadía José, Introducción a la tecnología audiovisual, Buenos Aires, Paidós, 1988, p.63

“El video es hacer de la tecnología algo más que la tecnología. Es la tridimensionalidad de la imagen y movimientos que ni el mejor camarógrafo del mundo lograría. La imagen se parte en dos, se convierte en un punto, abre por uno de los extremos, se verticaliza, cae, se fragmenta, vuelve a resurgir por uno de los vértices, se acelera o se convierte mediante cámara lenta, se aleja. Tecnología, imaginación y efectos de la ciencia”.¹⁷

Otro punto parece definir la especificidad del medio, los grupos que antes no podían manifestar sus problemas o carencias, ahora gracias al video lo hacen, dando la posibilidad de expresarse, comunicar y crear una conciencia social.

Otro aspecto que parece ocupar su especificidad es que a pesar de la gran importancia de lo visual, la comunicación por esta vía se ha dejado en manos de la intuición y el azar.

El video es un medio que en su expresividad ha dependido más de los recursos técnicos que de la capacidad de la puesta en escena. Tal como evoluciona sigue teniendo prácticamente en todos sus campos una fuerte dependencia de la técnica. La técnica renueva los efectos, los tratamientos digitales y la televisión y el video los consumen con voracidad, lo cual lleva consigo un agotamiento expresivo para el espectador. Lo que pasa en realidad es que el uso de los mismos efectos técnicos sin imaginación expresiva es un grave problema pues aunque hay técnica no hay creatividad.

Es el video y lo será más aún en los próximos años un laboratorio de indagaciones personales y de pequeños grupos de creadores cuyos derroteros son imposibles de predecir. El video se está convirtiendo en el recurso plástico de la experimentación audiovisual en todos sus campos y prácticas.

El aspecto técnico-operativo se reduce a cero si no se tiene definido un proyecto comunicativo concreto, el que se quiere transmitir a quien, qué intereses se manejan y porqué. Debemos partir de un contexto y para un contexto, con objetivos contenidos, lenguajes y esquemas técnicos adecuados, aquí empezaremos a hablar de mensajes exitosos.

Los primeros en usar equipos de video, al margen de las estaciones de televisión, fueron artistas plásticos y escénicos que procesaban y descomponían imágenes estudiando sus posibilidades expresivas. Desde sus inicios el video violento al pseudolenguaje televisivo, reutilizando sus imágenes, creando otras y saliendo del control de las emisoras al exhibirse ante pequeños auditorios. Con esas primeras obras el video transgredió los cánones temáticos y evadió la rígida censura de la televisión. La diferencia entre los videos y la televisión se inicia desde los motivos de su producción.

¹⁷ Robles Alberto, El video y otras cuestiones sobre el medio, Revista Telos, p.59

3.4 HISTORIA DEL VIDEO

La grabación videográfica nació como un sistema ágil de registro y almacenamiento de información audiovisual, vital para que las cadenas de televisión estadounidenses pudieran emanciparse de la tiranía del directo y utilizando procedimientos más veloces y flexibles que los que eran propios de la tecnología cinematográfica.

“En 1957, la toma de posesión del presidente Eisenhower para su segundo mandato era ya grabada en video tape, marcando un hito histórico en la información televisiva. Desde entonces, las virtudes derivadas de la celeridad informativa del video no han hecho más que corroborarse repetidamente”.¹⁸

“Nam June Paik es considerado como uno de los pioneros y quizá el nombre más importante del movimiento del video, tanto en el terreno del videoarte como en el video experimental estudió música electrónica en Stockhausen y desarrolló una interesante labor de investigación sobre las posibilidades creativas que la manipulación electrónica puede ofrecer. Se dedicó a modificar y perturbar el proyecto de los electrones en el interior del tubo catódico, desplazar circuitos, invertir diodos, consiguiendo así las primeras imágenes sin necesidad de recurrir a una cámara. Estas imágenes eminentemente abstractas, conseguidas mediante perturbaciones provocadas en el interior mismo del televisor pueden considerarse como las primeras de lo que poco después se denominará videoarte. Nam June Paik se traslada a Estados Unidos y gracias a la ayuda de la fundación Rockefeller consigue en 1965 un equipo portátil de video de la casa Sony y graba con él un viaje en taxi por Nueva York, luego pasa la cinta en el café Au-gogo y posteriormente en una Galería de Arte. Con esta primera experiencia se apunta de alguna forma lo que en esta fase inicial iba a ser la realización, implantación y difusión de los primeros trabajos en video”.¹⁹

En un principio el video se encaminó más por el lado artístico, debido a que la mayoría de las realizaciones estaban formados en las artes plásticas, incluso las representaciones de esos materiales se hacían en museos y salas de arte. Pero el video tiene un gran peso como documento social, informativo y testimonial.

De 1940 a 1956 tal vez sea el período más importante por los descubrimientos técnicos, de imagen y manejo de contenido y por supuesto sin olvidar al video recorder que permitió asimilar a los trabajadores del medio su concepto real. Grabar los programas era la puerta para poder experimentar lo que en nuestros días vemos.

De 1957 a 1964 empieza surgir el video, como manifestación principalmente de artistas que buscaban romper el esquema implantado por el medio, que para ese entonces estaba lo suficientemente viciado sin poder ofrecer alternativas.

¹⁸ Huertas Fernando, Impacto e Integración del video, Revista Telos, No.5 p.39
FUNDESCO, Madrid, España

¹⁹ Vergara Erandy, Arte en video, antes, ahora y después, La Revista,
Suplemento de El Universal, pp.39-42

La mayoría de los trabajos que se hicieron son de tipo cultural o como reclamo a la macro estructura televisiva. Los artistas impondrían su personalidad en cada obra y a pesar que su trabajo era prácticamente televisión, se notaban ciertas diferencias proponiéndose como video artistas que más tarde serían los videoastas.

“La celebración del festival de Woodstock en 1969 va a servir de punto de encuentro y consolidación de todos estos grupos que han aparecido en muy poco tiempo y que no solamente en Estados Unidos sino en todo el mundo inician acciones alternativas a los medios de comunicación institucionalizados. Estos grupos a los que Michael Schamberg denomina “guerrilla televisiva”, y que están fuertemente impregnados por el fenómeno contracultural llevan acabo su actividad en pequeñas comunidades, minorías étnicas, grupos marginales, sectores oprimidos, etc, e intentan dar testimonio de la situación social de éstos”.²⁰

De 1971 a 1979 los realizadores le dan un carácter sociológico, ahora lo importante eran los testimoniales y aunque el videoarte seguía vigente, el perfil era de tipo social y se trataba de grabar a grupos e individuos marginados, comunidades indígenas relegadas por la modernidad y todos sus problemas, esto ponía al individuo como protagonista y a la vez como emisor - receptor y el que maneja el video, un simple intermediario, un mediador entre la comunicación que pueda entablar un grupo con otro a través de este medio, dejando asimismo el arte por una verdadera comunicación, el video arte se convertía en video comunicación, ya no sólo se trataba de expresar sino que ahora se buscaba comunicar.

En la cúspide de los tumultuosos sesentas y a lo largo de los 70 particularmente en los Estados Unidos, la tecnología del video es concebida como un instrumento de liberación comunicativa en los ámbitos de la creación, la información y la crítica.

Las primeras cámaras y grabadoras portátiles permiten a los videastas parodiar y reconstruir las imágenes televisivas, transponer a la imagen electrónica el pop art, la psicodelia y el performance, ensayar la abolición de las reglas narrativas del cine y la televisión, testimoniar e interpretar críticamente los acontecimientos y difundir horizontalmente las causas emergentes del ecologismo y el feminismo. Desde entonces la palabra video designa una tecnología flexible y expansiva.

Entre 1973-1977 en la televisión comercial y los noticiarios cinematográficos se inician los primeros trabajos en pistas musicales con los cantantes actuando, es el inicio de los videoclips, que posteriormente apoyarían las empresas discográficas. Los cineastas independientes que filmaban en 16 milímetros confían en el video como un medio alternativo para continuar con sus trabajos documentales y de ficción principalmente.

²⁰ Huertas Fernando, Impacto e Integración del video, Revista Telos, No.5 p.44

Desarrollar la historia del video de los noventas a la fecha, sería difícil puesto que los sucesos y movimientos en torno a éste, se están dando, por tal razón es más coherente y necesario un análisis de los elementos y sucesos que lo conforman hoy en día a un recuento de eventos que se podrían contar con los dedos, sólo estarían en revistas y testimonios que muy pocos se ocupan y preocupan para crear una bibliografía formal del video, a pesar de su gran valía. Lo importante para este apartado es cómo en los 90's principalmente el video en cualquiera de sus modalidades ha alcanzado un auge impresionante, causa que lo hace popular y entrañablemente necesario para la forma de vida y cultura actual.

De cualquier forma y en cualquier parte, en el 2000 está el video, ahora en formato de DVD paseándose como un artículo negociable y rentable, sin importar su presentación, en casas productoras, centros de alquiler, etc.

Román Gubern advierte que “algunos cultivadores del video han visto en uno de sus géneros posibles, el video arte, la única forma legítima de creatividad en el medio”.²¹ Sin embargo, 30 años después de los primeros trabajos de Nam June Paik, Viola y otros, el video ofrece un cuadro complejo.

A estas alturas puede advertirse que los hallazgos formales del videoarte han sido industrializados por el video clip y los anuncios comerciales, pero también han inspirado a las nuevas generaciones de videastas, pues el empleo con fines expresivos de la baja definición de la imagen, la labilidad de los colores generados electrónicamente y el amplio repertorio de efectos de post producción, son ampliamente utilizados por narradores y documentalistas experimentales.

Ahora bien, ¿Qué pasó en México? No hay una investigación clara y completa que compile esta información, hay esfuerzos aislados y bibliografía que tenemos con pedacería nada desdeñable, pero fragmentada al fin y al cabo.

En México no hay una recopilación videográfica ni una mediateca con material de consulta. Lamentablemente seguimos sin tener nuestra versión de los hechos cristalizada para poderla compartir. Quizá es, como dicen por ahí en relación con tener a Sari Bermúdez como presidenta del CONACULTA.

“La historia del video mexicano principia con la actividad de un puñado de artistas esforzados y talentosos entre los que sobresalen Pola Weiss y Rafael Corkidi. Pola Weiss comenzó a experimentar con el video en 1972 y cinco años más tarde exhibió su primer trabajo, titulado Flor Cósmica, en el museo de arte Carrillo Gil. Autora total, Weiss hizo de lenguaje visual una extensión de su aguda e intensa percepción de la condición femenina”.²²

²¹ Gubern Román, *La mirada Opulenta*, Ed. Gustavo Gili, 1987, p.387

²² Ávila Jiménez Emilio, *El video en México*, SEP-CETE Ed. Multimedia, 1995, p.45

Pola Weiss se ha considerado como pionera del videoarte. En 1976 Weiss viaja a Nueva York donde tiene sus primeros contactos con videoartistas, también comienza a descubrir interesantes efectos y distorsiones en las imágenes televisivas a los que llamó "videoefectos" y que en una etapa posterior, aprovecha para utilizarlos como forma de expresión artística.

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 infrecuente. Híbrido y plural, el video mexicano incluye transfugas del cine industrial, documental y super ocho, videastas y video instaladores que defienden tercamente su vocación, productores y exproductores de televisión comercial y cultural, pequeños empresarios de la comunicación realizadores de videoclip industrial e independiente, estudiantes egresados de las escuelas de comunicación, militantes de muy variadas causas, de política izquierda, del ecologismo, el feminismo, realizadores indígenas capacitados por el INI de Oaxaca y otros estados y un etcétera que no cesa de crecer.

Hoy los videastas producen atendidos a sus propios y modestos recursos, algunos aprovechan las becas y apoyos del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes y otros como los estudiantes de cine y comunicación se sirven de la infraestructura y el material disponible sus escuelas cuando esto es posible.

La actividad de los videastas mexicanos se ha traducido en centenares de trabajos cuya valoración sigue pendiente, pues en México la crítica de video es casi inexistente, como sea esos trabajos difundidos principalmente por las cuatro ediciones de la Bienal de video ofrece una visión fresca, novedosa y crítica de la sociedad y la vida en México, paralela hay alternativa a la de la industria audiovisual.

Los Setenta. Hasta donde se tiene registro el videoarte en México surge con Pola Weiss, bailarina y teleasta. En un ambiente de soledad e incomprensión del medio, presenta su video Flor Cósmica 1977, en el museo Carrillo Gil. Durante los setenta sólo se sabe de otros dos artistas mexicanos trabajando con video: Ulises Carrión emigrado a Amsterdam y Andrea di Castro con experimentos en videoinstalaciones que presento en 1979 en la Casa del Lago.

Para finales de los setentas el concepto video busca tomar parte directa de los medios de comunicación, las compañías que difunden, distribuyen, producen y venden, crean una infraestructura con una visión comercial. El video define su territorio, desprende la idea de que es sólo arte y comunicación y busca nuevas perspectivas.

La estructura comercial tenía que sacudirse los conceptos culturales, de reclamo con los que se sostenía, ya que la década que se acercaba (ochentas) lo obligaría a unirse o a desaparecer, o simplemente quedarse en un pequeño circulo con carácter de intelectual elitista.

En los ochenta. Surgen nuevas vertientes: de lo formal a lo social y los primeros intentos de difusión. Artistas como Sarah Minter, Gregorio Rocha, Rafael Korkidi, Angel Cosmos y Eduardo Vélez hacen y deshacen en esta década. Se inician las muestras y festivales y se da la incorporación del video en planes de estudio. Lo importante de los artistas de esta generación es que abren brecha y hasta la fecha siguen desarrollando proyectos académicos de gestión o artísticos en torno al video.

En 1983 o 1984 comienzan a existir los videoclubes, debido a la demanda derivada de las videocassetas, las cuales en el país se introdujeron en 1980, aunque a mediados de los 70's ya había algunas personas que contaban con ellas. El material que se rentaba, era muy poco, y mucho de este se conseguía en el barrio de Tepito, Centro de la vanguardia tecnológica. Hay un dato que cita el periodista y maestro de la UNAM, Fernando Mejía Barquera en su ensayo el Mercado del video en México, en donde dice que "el canal 16 de Cablevisión, llamado Cablepelícula fue la matriz distribuidora sin quererlo ser, ya que mucha gente grababa las películas que transmitían y las vendía en el mercado pirata o pequeños videoclubes".²³

"En la televisión comercial Raúl Velasco y Luis de Llano inician por vías propias el primer impulso al videoclip. La sociedad civil utiliza las videocámaras con fines testimoniales y de protesta pública. Luego de los terremotos de 1985 hay gran efervescencia de la sociedad para exigir mayor libertad en los medios de difusión masiva y el video representa ser un medio alternativo para conocer otros puntos de vista".²⁴

En 1985, se genera el video comunitario y popular en zonas indígenas chinantecas y zapotecas de Puebla y Oaxaca, asimismo en Juchitán, un grupo de mujeres trabaja propuestas de video popular. "Se da un experimento singular promovido por el Instituto Nacional Indigenista, a partir de un proyecto propuesto por el realizador Luis Lupone, de la idea inicial de llevar un taller de cine a comunidades indígenas se concreta un taller de un mes a la comunidad huave de San Mateo del Mar, Oaxaca con indígenas que se dedican a los textiles".²⁵

"De 1987-1993 el video ya es utilizado como apoyo a la capacitación y la difusión de contenidos motivacionales y de politización en grupos comunitarios, obreros, campesinos, indígenas, entre otros, surge "Canal 6 de julio" de Carlos Mendoza, "Proyección Humana" de María Victoria Llamas que trata de dar un impulso al video educativo".²⁶

Los noventa. En 1990 el video fue considerado como el instrumento básico de la revolución comunicativa que se esperaba para finales del siglo XX.

²³ Revista Intermedios, Estudio sobre el video, No.3 1992, p.40

²⁴ Ávila Jiménez Emilio, El video en México, SEP-CETE Ed. Multimedia. 1995, p.83

²⁵ Millán Margara, Derivas de un cine en femenino, UNAM, 1991, pp.122-123

²⁶ Mejía Barquera Fernando, El video en México, CONACULTA, Unidad de Producciones Audiovisuales, 1994, p.2-7

En México ni siquiera se habían realizado estudios encaminados a conocer y comprender en su justa dimensión y más allá de sus aspectos de producción y diferencias tecnológicas, la importancia económica, política, social, educativa, cultural y artística que este medio de comunicación había logrado tener y tiene actualmente en nuestro país.

“La primera bienal de video se da en 1990 y es seguida de otras dos ediciones, de ahí se deriva el Festival de Video y Artes Electrónicas Vidarte. Se legitima el video en el aparato cultural: el FONCA brinda apoyo a proyectos de video desde 1992 hasta la fecha y ese mismo año las fundaciones Rockefeller y MacArthur abren por primera vez a México las becas a medios audiovisuales. La consolidación de escuelas y talleres de video en el país, los festivales e intercambios internacionales hacen que el número de creadores que trabaja con video crezca radicalmente, entre ellos están Ximena Cuevas, Juan Jose Diaz Infante, Héctor Pacheco, Sergio Hernández, Manolo Arriola y Alejandro Valle”.²⁷

Cabe mencionar que los videastas independientes manifestaron su rechazo a la organización de las dos primeras Bienales, porque les parecía injusto que se permitiera entrar al evento películas y programas de televisión para competir con videos cuya producción y medios son limitados, para los independientes es apabullante la tecnología de Televisa y CONACULTA, quienes son copatrocinadores y organizadores del evento. Son juez y parte lo cual desanimó a quienes son experimentales. Fue entonces como surgió la Contrabienal de Video, la idea era que fuera un foro más democrático para la difusión de los videos, ya que todos los trabajos inscritos se exhibieron al público sin una previa selección por parte de los organizadores como ocurría en la Bienal. Las bienales sufrieron cambios en cada edición, sin embargo, ninguna de ellas llegó a proponer una división satisfactoria entre los géneros narrativos del video.

En junio de 1993, al iniciar el canal 22 sus transmisiones también se abren los primeros espacios televisivos para los videastas independientes, gracias a dos series: “Encuentros y desencuentros” y “Videoastas”, bajo la coordinación de Víctor Mariña en lo que constituye el primer intento de la televisión por acercarse a los productores de video.

Del 2000 hasta el día de hoy, el video se expande: artistas plásticos en búsqueda del factor tiempo, DJ (discjockeys) y VJ (videojockeys) y sus actos en vivo, cineastas sin dinero para las latas de cine, zapatistas que lo usan como arma de denuncia, Carlos Ahumada y sus videoescándalos. “El video en el universo de lo digital hace que las fronteras se diluyan, internet como vitrina y laboratorio, nuevos espacios y narrativas: Franch Ilich, Alfredo Salomón, Laura Carmona, entre otros, experimenten en esta línea. Sangre nueva en personajes como Txema Novela, Fabiola Torres, Donovan Soriano, Mauricio Alejo y otros, nos hace pensar que esto apenas está empezando a cobrar forma”.²⁸

²⁷ Revista Memoria de Papel, *El video*, No. 2 1992 p.2

²⁸ Vergara Erandy, *Arte en video, antes, ahora y después*, La Revista, Suplemento de El Universal, pp.39-42

El Consejo Nacional para la Cultura y las Artes organizó a través de la Unidad de Proyectos Especiales, el Festival Internacional de Video y Artes Electrónicas, "Vidarte 2002". El Festival fue escenario de encuentro para los creadores audiovisuales; foro necesario de intercambio y reflexión sobre las nuevas tendencias del video, la experiencia multimedia y el arte en la red, estímulo para la creación del video y las artes electrónicas en nuestro país. Se llevó a cabo del 27 de agosto al 7 de septiembre del año en curso en el Palacio de Correos del Centro Histórico de la Ciudad de México.

Sarah Minter encargada de coordinar el Festival de Video y Artes Electrónicas dio cauce a las inquietudes innovadoras de los videoastas al incorporar por ejemplo, una nueva categoría dentro de los productos participantes: los videomails; un taller de video para niños de la calle, dirigido por Rafael Corkidi quien fundamentó la creación de este foro al decir que "se trata de impulsar productos contestatarios que abofeteen la programación insulsa y desesperante que caracteriza a la televisión universal".²⁹

3.5 VIDEO INDEPENDIENTE

El video surge en un momento donde la hegemonía comunicativa la ejercen los grandes imperios transnacionales de comunicación. Evidentemente la experiencia de proyectos comunicativos alternativos se impone como vehículo idóneo para enfrentar no sólo el monopolio informativo, sino también posibilitar la búsqueda de nuevas alternativas vinculadas a los intereses de regiones, grupos y sectores sociales.

Como video independiente podemos definir a todo aquello que se realiza fuera de cualquier control y estructura de poder, llámense económicas, políticas o institucionales. El video es un espacio abierto para la libertad de expresión.

La producción, en especial la experimental, cuestiona el manejo de la imagen, los contenidos y la visión del mundo que nos muestran las emisiones de televisión. Las videocámaras ponen al alcance de mucha gente el poder expresarse a través de las imágenes en movimiento.

Al capturar en el tiempo las imágenes en movimiento con los aparatos de videograbación y la masificación de estos como bienes de consumo masivo, empieza una nueva era: cualquier persona puede atrapar imágenes en movimiento, lo que define el origen del video independiente. Es decir empieza la producción independiente (independiente de las grandes cadenas que venían manejando este tipo de imágenes). Y también es en ese momento cuando empieza la competencia del video con el cine. Empezó a disminuir hasta desaparecer totalmente la venta de pequeños aparatos de cine para aficionados, siendo substituidos éstos por aparatos de video.

²⁹ La Jornada, Festival de Video y Artes electrónicas, Sección Cultura, 16 de julio de 2002, p.18

“El video independiente es aquel que no depende de nada de intereses o esquemas implantados, sólo está sujeto de las convicciones de su realizador, establece sus propios patrones de producción, realización y distribución. Este encierra imágenes y sonidos liberados de la estrechez política, moral y estética de la televisión, temas y enfoques que excepcionalmente o nunca aparecen en la pantalla electrónica, valores y visiones que brotan de una sociedad plural.”³⁰

“Para algunos la comunicación alternativa, se plantea inicialmente como un fenómeno marginal, es un sector o grupo minoritario que hecha a andar un medio. En la medida que ese medio auténticamente se hace parte de la praxis social, adquiere fuerza para permanecer dejando de ser una forma marginal y pasando a ser expresión alternativa”.³¹

Dentro del video independiente también puede considerarse a las empresas particulares que hacen comerciales, propaganda, videopelículas y el de personas que emplean su infraestructura en la grabación de eventos.

Están los que realizan video industrial, de capacitación, promocionales y demás material que se hace por encargo y es bien remunerado, pero por lo regular los que se dedican a estas producciones, laboran en una casa productora debido a que para realizar ese tipo de trabajos se necesita equipo más profesional y al igual que ellos las casas son muchas veces independientes.

Y ya que hablamos de productoras es necesario marcar que de inicios de la década a la fecha existe un boom de pequeñas empresas dedicadas a producir en este medio, estas son por lo regular formadas por nuevos o experimentados videoastas que como fin buscan el poder mantener su obra. Algunas de éstas casas llegan a prosperar tanto, que terminan produciendo para la misma televisión en donde las normas de calidad son bastante exigentes.

Pero a nivel gubernamental sólo existe la producción de algunas instituciones de educación superior, los trabajos de IMCINE, el Gobierno del D.F, el canal 11 del IPN y la ya desaparecida Unidad de Producciones Audiovisuales, UPA, que perteneció al Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, CONACULTA y que desapareció porque su directora Dolores Creel, hermana del que fuera Secretario de Gobernación en el sexenio de Vicente Fox, fue acusada de desviar recursos y malos manejos durante su administración.

En nuestro país las productoras de video pertenecen en diferentes porcentajes a distintos sectores de la sociedad: organismos privados, instituciones educativas, realizadores independientes, así como instituciones públicas.

³⁰ Catálogo de la Segunda Bienal de Vídeo, 1992, p.17

³¹ Reyes Mata, La Comunicación Transnacional y la respuesta alternativa, p.106

No obstante, no se ha creado ni público ni necesidad de video, cuestión que hace que mucha gente desinteresada en el medio suponga que no existe o que el trabajo de estos sólo sea grabar reuniones.

Andrea Di Castro, videoasta experimental, establece: “El producir en forma independiente se refleja en el material de video por el hecho de que tanto la temática, la forma, el lenguaje, las historias, el tratamiento sean muy libres. Al no tener un cliente definido no existe ningún tipo de censura y hacer un video se convierte en un trabajo libre, en un proceso mucho más creativo en donde es uno mismo como realizador, muchas veces desligado inclusive del público”.³²

El origen del video independiente se puede ubicar al finalizar la década de los setentas. La masificación de equipos compactos de video y sus bajos costos, con respecto al cine y la televisión, así lo permitieron. Al salir los primeros equipos portátiles de video, empezaron a aparecer los primeros videoastas quienes, atrevidamente, invirtiendo en estos equipos y materiales produjeron sus primeros trabajos que muestran muy buenos ánimos y disposición a enfrentarse a una nueva manera de decir las cosas, con estos trabajos se evidencia que el vídeo requería de su propio lenguaje.

“Antes de la comercialización de los equipos de video portátiles, la televisión representaba un valor absoluto de cómo deberían mostrarse las imágenes en la pequeña pantalla. Es con estos equipos y en especial recientemente con los camcorders (cámara y cassette integradas en una sola unidad) y los micro formatos de alta resolución (super VHS-Hi-8) que las imágenes de vídeo dan al espectador otra manera de ver el mundo, la cámara está presente en la vida cotidiana”.³³

Lo cierto es que los propietarios de estos aparatos tienen en sus manos un medio expresivo con alcances incalculables: con él puedan representar sus sueños, sus ilusiones, sus cuentos, relatar la cotidianidad o simplemente explorar el universo de las imágenes en movimiento como un juego.

Cabe destacar la influencia que en estos realizadores tuvieron las actividades que se desarrollaban en ese momento en Europa dentro del campo de la televisión artística. “Ejemplo de lo anterior fue Pola Weiss quien como estudiante universitaria y al mismo tiempo trabajadora de canal 13, viajó a varios países europeos a prepararse en el denominado telearte. Ella fue la primera persona que se autodenominó teleasta”.³⁴

El video representa una alternativa de comunicación. Los terremotos de 1985, el movimiento estudiantil de la UNAM durante 1986 y 1987, así como el proceso electoral de 1988 por vez primera, dieron vista y voz a la sociedad civil a través del video.

³² Figueroa Daza Jaime y Velia Sandra Hernández, El video en el Distrito Federal, tesis licenciatura UNAM, 1992, p. 104

³³ Emilio Ávila Jiménez, Op. Cit. . p.34

³⁴ Ibidem, p.74

La tecnología del video permitió a los interesados grabar su realidad, el sentir de la comunidad sin la interpretación televisiva. La muestra los videos de Sonia González "México, 19 de septiembre" y Carlos Mendoza con "UNAM la fuerza de la razón" y "Crónica de un fraude" dan cuenta de esto.³⁵

Alberto Robles integrante del grupo Video 2, precisa: "A partir de 1987, en nuestro país se empezó a gestar un movimiento entre los jóvenes, consistente en hacer video para expresar distintos sentimientos por medio de imágenes y sonidos".³⁶

El video independiente se desarrolla en una amplia gama de posibilidades. Es tan rico como rica es la realidad. Los recursos, estilos y objetivos son tan variados como sus productos. Sin embargo, en todos subyace la intención de expresar y de dar a conocer. Las temáticas van desde la ecología, política, problemas sociales, de grupos indígenas, urbanos, rurales, movilizaciones, hasta manifestaciones artísticas, juegos con la imagen, el audio y los efectos especiales.

Su acercamiento a la realidad, debido a que es imparcial, permite que juegue el papel de testigo social, planteando y mostrando hechos grabados que en los medios oficiales no aparecen. Por el lado artístico contribuye a la preservación de sentidos culturales pero a la vez plantea nuevas propuestas emanadas de su propia necesidad creativa, sin embargo en ocasiones el exceso de subjetividad que demuestran algunos videos sobre todo en los videoficción lo hace incomprendible y nuevamente lo orilla al anonimato.

La Comunidad de videoartistas es muy distinta y rica en sentidos, ya que la conforman gente y profesionistas diversos, no sólo es materia de comunicólogos o cineastas.

El movimiento cada vez toma más fuerza, gracias a la participación y creación de foros como la Bienal en donde participan videoastas de todo el país.

Su acercamiento a la realidad, debido a que es imparcial, permite que juegue el papel de testigo social, planteando y mostrando hechos grabados que en los medios oficiales no aparecen.

En los últimos años también se ha desarrollado una crítica muy interesante a los videoartistas sobre todo que tratan de implantar moda, con videos que son poco entendidos, pero los justifican como obras de arte.

³⁵ Catálogo de la Segunda Bienal De Vídeo, México, CNCA, UNAM, 1992, p.23

³⁶ Figueroa Daza Jaime y Velia Sandra Hernández, El video en el Distrito Federal, tesis licenciatura UNAM, 1992 p.107

El videoasta Enrique Quintero en su ensayo “Los neovideoastas o los postmodernos”³⁷ describe las características de este grupo de personas que se manifiestan en los noventas y que trabajan regularmente con formatos no profesionales, las voces en off al igual que el video, son incomprensibles y las frases más impresionantes se repiten todo el tiempo, siempre incluyen una escena urbana, lo más socorrido es el metro o los niños de la calle, se saben vender muy bien y tienen la rara cualidad de hacer creer a la gente que realmente son buenos, hay quienes integran cofradías impenetrables en donde uno a otro se alaban, se reconocen su trabajo y califican qué es bueno y malo. Todo siempre acompañado de una actitud de “vedetismo”.

Finalmente lo que interesa es buscar las formas que dentro del video sean alternativas, pues tener una cámara y grabar era alternativo en la década anterior pero ahora todo el mundo tiene una, por tal motivo el deber de los videoastas es encontrar las posibilidades que dentro de él si lo son.

Si bien es cierto para poder crear un concepto en video se necesita mucha creatividad y para esto es básico conocer de los movimientos de cámara, tomas, la iluminación, pero aún más importante es saber como narrar, escribir, musicalizar y todo el conjunto que da como resultado el concepto total del vídeo. Respecto a lo que es un videoasta se puede considerar a aquel que toma el control creativo de una cámara, aquella persona que logra transmitir exactamente sus pensamientos y sus visiones del mundo con creatividad a través de una narración en imágenes, es importante que no sólo se fotografíe sino que se haga una narración en secuencias.

3.6 USOS Y APLICACIONES DEL VIDEO

El video se expande, se flexibiliza, se adapta y desarrolla todo tipo de prácticas desde la experimentación abstracta hasta el hiperrealismo crudo, desde la imagen sublime hasta la plasmación de ciertos procesos industriales. El video, es una tecnología compleja que permite unos usos sociales muy variados, desde el simple consumo de programas prefabricados hasta la creación de mensajes propios, pasando por operaciones intermedias como el análisis del mensaje, la expresión artística, la lucha social o el simple aprendizaje del código audiovisual.

Se habla pues de video-comunicación para referirse a experiencias comunicativas alternativas. Es decir, se trata por un lado de experiencias de uso no centradas en la expresión artística, sino en la comunicación y en la sensibilización social, por el otro se trata de una comunicación alternativa respecto a las que ofrecen las cadenas de televisión.

³⁷ Ensayo de los postmodernos y neovideoastas de Enrique Quintero, mayo de 1993, Revista Memoria de Papel, 1992, p.5

Se trata de una comunicación mucho más personal y testimonial, una comunicación descentralizada y diversificada. En esta línea aparecen fórmulas comunicativas como las denominadas video guerrillas, video política, video social. De hecho estas experiencias comunicativas fueron promovidas normalmente por colectivos que no tenían acceso a los grandes medios de masas.

Podemos hablar desde una reseña latinoamericana producida por productores de varios países, hasta el registro de actividades comunitarias de los mixtecos y zapotecos de la sierra oaxaqueña. El impacto y el alcance de estos productos de video independiente son parte de un vasto mapa totalmente desconocido.

Los enfoques que se desprenden de estos puntos de partida son las primeras señales de un vasto redescubrimiento que empiezan apenas a dejar salir las imágenes que siempre han estado ahí y que han sido proverbialmente ignoradas. La utilización desenfadada de la cámara y de la edición (que se podría incluso calificar de experimental o vanguardista) cuyo origen es frecuentemente el desconocimiento, pero también la necesidad de aprovechar al máximo los recursos de una producción pobre.

Las facilidad de registro y de edición que da el video, contribuiría facilitar el discurso de nuestra imaginación, de las imágenes que pertenecen más a lo que somos ya lo que queremos ser y no a lo que quieren que seamos los demás.

El video empieza ser utilizado cada vez más por grupos formales e informales que buscan la posibilidad de verse por primera vez en imágenes de producción propia. Ya se trate de registrar y que dar a conocer una obra artística, un hecho político, un trabajo comunitario, la utilización de este medio electrónico se vuelve cada vez más del dominio público.

La más valiosa premisa del video dentro de la comunicación es, que a partir de una visión personal, se muestra y propaga por todo el mundo sin necesidad de estar restringido al núcleo comercial. Esto para la comunicación es algo único y de gran valía y ningún otro medio puede entablar esta relación de comunicar tan íntima y a la vez tan masificadora.

Los grupos que antes no podían manifestar sus problemas o carencia o lo que sea, ahora gracias al video lo hacen, marcando un punto más al medio, pues da la posibilidad, de expresarse, comunicar y crear una conciencia social que parece que sólo es materia de él, ya que han fomentado esta necesidad que sin duda alguna es una de las obligaciones de la comunicación.

Esto lo han vivido los videoastas, tal es el caso de Sarah Minter que nos expresa "Es muy importante decir que muchos grupos de indígenas, de obreros, que antes no tenían los medios para contar su propia historia, ahora lo están haciendo con el video. Este fenómeno va a traer nuevos puntos de vista, no sólo a nivel político y social, sino también a nivel formal, la manera de ver es diferentes y eso constituye todo un lenguaje".³⁸

³⁸ Revista Memoria de Papel, El video, No. 4, 1992 p.18

Hay comunidades indígenas que están haciendo sorprendentes registros en video. Gran parte del video que hacemos está muy influido por un ritmo comercial de montaje, por un ritmo noticioso, pero cuando uno ve los videos realizados por grupos indígenas se da cuenta de que existe un ritmo totalmente distinto. Si entendemos esto, si le damos cabida, surge entonces una gran alternativa de expresión. El video indígena en México tiene sus antecedentes en los finales de los ochenta y es una forma de expresión hecha exclusivamente por indígenas. El otro video es un video indigenista o con visión etnográfica, antropológica o sociológica de historiadores, investigadores o interesados en el mundo indígena.

Una experiencia apoyada institucionalmente para la realización de video indígena la constituye el Proyecto de Transferencia de Medios Audiovisuales a Organizaciones Indígenas, financiado por el Instituto Nacional Indigenista desde 1989. Dentro de este proyecto se logró dar capacitación técnica a 56 indígenas pertenecientes a diversas organizaciones nacionales, dotándolos de un equipo sencillo pero lo suficientemente completo que les permitiera trabajar con el video.

Ya hablamos con anterioridad del proyecto de Luis Lupone y de la comunidad de San Mateo del Mar, las indígenas fueron elegidas porque ya se encontraban organizadas en una cooperativa de artesanas y porque su trabajo en los textiles era como pequeñas fotografías que narraban algo, lo cual permitía suponer una cierta facilidad para la imagen y la síntesis. “El taller consistió en la exhibición y discusión de todo tipo de películas, ejercicios con una cámara Polaroid y la narración de una historia en 12 fotos para después sintetizarla en menos. Las edades de las seis mujeres participantes iban de los 19 a los 72 años. La narrativa de La vida de una familia de ikoods de Teofila Palafox, es ficción-reconstrucción documental a partir de historias autobiográficas. El resultado formal es muy interesante ya que se trata de una cámara que nunca usa tripié y que logra una gran movilidad y acercamiento corpóreo. La comunidad organizó una red de distribución entre otras comunidades indígenas. La película de Teofila Palafox ha recorrido el mundo y ha ganado premios en muestras y festivales de cortometraje”³⁹.

“De 1990 a mediados de 1993 se logró una producción de aproximadamente mil videos realizados por indígenas con características propias y con ritmos, tiempos y contenidos diferentes. El video cumplió así con muchos propósitos al interior de las comunidades indígenas, como la capacitación para el trabajo específicamente para la producción agrícola, forestal, silvícola y pesquera, el apoyo a programas de salud, de recuperación del patrimonio cultural y el registro de su acontecer como sociedad. El video en este sentido no es solo una herramienta de apoyo a la comunidad, sino que se está convirtiendo en una forma de expresión artística entre los realizadores más adelantados. A diferencia de los indígenas canadienses y estadounidenses que controlan sus propios canales de radio y televisión, en México existe una experiencia única televisiva en donde los indígenas mixes de Tamazulapan, Oaxaca, transmiten una vez a la semana sus producciones a través de una antena de viejo proyecto de TRM en Oaxaca”⁴⁰.

³⁹ Millán Margara, Derivas de un cine en femenino, UNAM, 1991, pp.122-123

⁴⁰ Ávila Jiménez Emilio, El video en México, SEP-CETE Ed. Multimedia, 1995, p.77

El registro de la trayectoria del video en México se encuentra fragmentado y disperso en escasos artículos publicados en revistas y periódicos, tesis profesionales, ponencias o conferencias presentadas en muestras de video, ni siquiera existe una materia llamada video en los planes de estudio en las carreras de comunicación en México, hay cine y televisión, pero una asignatura dedicada específicamente al video no hay. Otra realidad que es imperante es que los estudiantes estamos más preocupados por producir que por investigar a los medios. Es por ello, que el material de estudio del video es tan extenso que nuestro objeto de estudio se centra en la narrativa o lenguaje del video, dentro de sus diferentes géneros.

El video en sus diferentes modalidades, es un importante producto comercial que no sólo ha desembocado en la creación o auge de un medio, sino que ha originado que otros medios de comunicación vivan del video, como son las revistas especializadas o negocios como videoclubs.

El videohome en nuestro país ha tomado gran fuerza sobre todo en la frontera norte, estos son producidos en formatos profesionales de video, regularmente es material de mala calidad tanto técnica como de contenido, pero sin duda se llegan a colar cintas interesantes y de gran calidad.

En un principio, no podemos negarlo, los dos usos no profesionales más generalizados del video, fueron la celebración familiar (autoproducción) y el voyeurismo espectacular (consumo) no hacen más que reproducir con mayores ventajas operativas dos funciones tradicionales del Super 8 y del cine familiar. Por eso muchos comunicólogos han podido afirmar que “la promesa del video como instrumento democrático de liberación comunicativa se ha degradado a la de un nuevo gadget electrodoméstico, convertido en nuevo hobby burgués modelado sobre la tradición del cine en Super 8”.⁴¹

El uso del video se vuelve variado, por un lado artistas plásticos comienzan a interesarse en el nuevo recurso de grabar imágenes sobre una cinta magnética para experimentar y expresarse a través de él: surge así el llamado videoarte o video artístico, que no tiene otros límites mas que la imaginación y la creatividad del autor, además de los recursos técnicos con que se cuenta.

“A partir de la década de los ochenta , especialmente en países como los que integran el subcontinente latinoamericano, el video documental con matices políticos o con preocupaciones sociales tiene un gran desarrollo , ya que el video es la forma más practica para registrar de manera audiovisual un acontecimiento y entregar un mensaje sin censura. En los ochenta especialmente durante el segundo lustro, es muy común encontrar ya al video como auxiliar en la educación o en la capacitación del personal que trabaja en las empresas”.⁴²

⁴¹ Román Gubern, *La revolución videográfica*, Revisata Telos, No. 5 pp.43-47

⁴² José Manuel Pintado, et.al. *La imágenes de la palabra*, UNAM, pp.82,83

Formada en el cine independiente Sonia González, al acceder a un equipo portátil, forma en 1975 el grupo Tiempo Nuevo que en un principio se dedicó a grabar movilizaciones obreras, movimientos sociales y huelgas. Una vez cubierta la experiencia en este renglón, el grupo se dedicó a capacitar a trabajadores de diversos sindicatos para que ellos mismos pudieran producir video. Lamentablemente muchas de estas realizaciones y sus autores, ante la falta de un registro visual o escrito se han perdido o han quedado en el olvido.

Luego de los sismos de 1985 en la ciudad de México, la organización de los habitantes en la colonia Guerrero fue tema para la realización del video "México 19 de septiembre" por parte del grupo Tiempo Nuevo. El contenido de este material muestra las diferentes formas autogestivas de organización asumidas por los colonos durante y después de la catástrofe, ante la ausencia de respuestas efectivas por parte de las autoridades y a los reclamos como la falta de vivienda.

A fines de los ochenta en Guanajuato la productora Salamandra rescata las tradiciones populares y se dedica al registro de las formas de organización y lucha obrera de la entidad. Un antecedente sobre el video independiente de corte político es el trabajo "No les pedimos un viaje a la luna" 1986 de Marycarmen de Lara, cuyo contenido versa sobre la lucha por el reconocimiento y demanda del Sindicato de Costureras 19 de septiembre.

A partir de los análisis del uso del video y las microcomputadoras se puede comprender como los instrumentos tecnológicos se están convirtiendo en elementos favorables para la libertad de información, incorporando no sólo nuevas fuentes sino también nuevos actores a los flujos comunicativos.

Recopilando toda esta información podemos concretar algunos usos y aplicaciones del video:

El video registro : los usuarios se dan cuenta que el video es un medio eficaz y económico para llevar una memoria de la vida cotidiana y de la historia oral.

El video social: como documento y testimonio del quehacer y acontecer de los grupos sociales entre obreros, indígenas campesinos y otros sectores, para dar a conocer las expresiones populares ampliando y pluralizando las posibilidades y flujos informativos.

El video espectáculo: uso del video como forma de memoria individual-social de las experiencias populares, recogiendo diversos temas.

El video antinoticia: los órganos comunes de información cotidiana son utilizados para desconstruirlos y presentarlos desde una óptica popular y contestataria a las versiones oficiales, dándose así diferentes lecturas a los acontecimientos políticos, sociales y culturales.

El video artístico. Lo integran las prácticas de expresión artística (narraciones, ficción, etc) y de experimentación (video, arte, poético, musicales, etc)

Con todo esto podemos concluir que crece dentro de esta perspectiva una gama de producciones que en gran medida son todavía indigeribles para la mayor parte de las emisoras de televisión y que estarían sentando las bases de una revitalización del lenguaje audiovisual, valiéndose de la tecnología del video y de las nuevas concepciones que alimentan el desarrollo del medio. Lo cual nos pone ante la perspectiva de aprender lenguajes visuales diferentes.

4. COMUNICAR CON VIDEO

**“DIGAMOS QUE ESTABA PROBANDO LOS LÍMITES DE LA REALIDAD, TENÍA CURIOSIDAD POR VER QUE PASARÍA, ESO ERA TODO..... SIMPLE CURIOSIDAD”
JIM MORRISON**

4.1 EL LENGUAJE DEL VIDEO

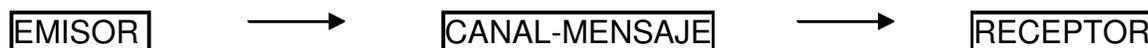
Más allá de las carreras consumistas debemos enfocarnos al ejercicio de la comunicación, a sus posibilidades expresivas, es decir debemos considerar al video como una energía revitalizadora de la comunicación. Los videoastas han formulado una estética basada en el rechazo de las convenciones ambientales, narrativas, psicológicas y genéricas del cine y de la televisión y emprendido las búsquedas estéticas más innovadoras del medio.

“Video es experimentación, alteración, grandes cambios, modos de ver, creatividad, ingenio y temáticas de intereses. El video es el lenguaje para armar”.¹

En primer término definamos ¿qué es comunicar? Y comunicación significa convertir algo en común: conseguir que cualquier cosa, en nuestro caso una idea, un pensamiento, pase de un individuo a otro y conseguir que estos dos individuos, en nuestro caso un destinador y un destinatario compartan la misma cosa. Comunicar es intercambiar, llevar a cabo una transmisión, una interacción. En el video el intercambio se realiza gracias y en torno a las imágenes y a los sonidos.

El video es un medio de comunicación electrónico con gran potencialidad masiva y de convocatoria. Una experiencia que viene a mi memoria es la fila interminable fuera del Centro Cultural San Ángel en la Ciudad de México el 15 de diciembre de 1995 cuando se presentó un video sobre Chiapas de la productora “Canal 6 de julio”. La gente acudió porque estaba ávida de información y de otros puntos de vista ante los sucesos de la llamada guerrilla del Ejército Zapatista de Liberación Nacional y que no podía obtener de los medios oficiales.

El video cumple el proceso o modelo de comunicación explicado por los más antiguos estudiosos de la teoría de la comunicación.



EL EMISOR, en esta caso sería el videoasta que construye un producto audiovisual – el video - que determina el discurso y la forma del producto, condicionado por las características del medio.

¹ José Manuel Pintado y Andrea Di Castro, Las imágenes de las palabras, Cuadernos de la UNAM, ENAP, 1993, p. 9

CANAL, éste es la videograbadora o magnetoscopio, la cámara y todos los mecanismos tecnológicos o los medios físicos por donde circula el mensaje que ha sido captado y luego será transmitido.

MENSAJE, es el video propiamente dicho, las imágenes, sonidos y movimientos, el discurso y todo aquello connotado en el producto final.

RECEPTOR, es quién asimila y recibe el mensaje o video.

La más valiosa premisa del video, dentro de la comunicación es, que a partir de una visión personal o con una iniciativa particular, se puede mostrar o propagar por todo el mundo sin necesidad de estar restringido al núcleo comercial. Esto para la comunicación es algo único y de gran valía, podemos aventurarnos a decir que ningún otro medio puede entablar esta relación de comunicar tan íntima y a la vez tan masificadamente.

Sarah Minter expresa: "Es muy importante decir que muchos grupos de indígenas, obreros, que antes no tenían los medios para contar su propia historia, ahora lo están haciendo con el video. Ese fenómeno va a traer nuevos puntos de vista, no sólo a nivel político y social, sino también a nivel formal, la manera de ver es diferente y eso constituye todo un lenguaje".²

Es de gran valía que la comunicación rescate y perpetúe la idea de que cualquier persona sin importar su oficio o status tiene una función comunicable.

Debemos asentar que el video como otros medios audiovisuales de comunicación, no consiste sólo en mostrar imágenes sin sentido, sino que éstas deben comportar alguna significación.

Todos aquellos que produzcan en un medio audiovisual se convertirán en creadores de mensajes en imágenes y sonidos, para lo cual, requieren de un conocimiento mínimo en éstas áreas. Esto no quiere decir que las categorizaciones que mencionamos en adelante, sobre todo en la fase de producción o postproducción deben ser concebidos como una ley, pero son una guía para la creación. Aquí es importante aclarar que no se intenta profundizar en estos temas, sino exponer una serie de ideas con el objeto de que quienes lean el texto las tomen en cuenta y puedan aplicarlas posteriormente en la producción de este medio. También hay que insistir en que la creatividad debe conjugar técnica y capacidad, ya que, en México existe la mala costumbre de disfrazar la incapacidad con la utilización de recursos excesivos.

Debemos empezar esta aventura, como cualquier otra con una experiencia perceptual, lo percibido es reelaborado y sometido por nuestro intelecto a filtros culturales, psicológicos, sensitivos, etc, dando lugar a un producto expresivo con rasgos propios.

² Revista Memorias de Papel, No. 4, 1992, p.18

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.

La evolución del lenguaje audiovisual ha sido condicionado históricamente por el desarrollo tecnológico de los instrumentos y soportes comunicativos. Hasta el momento la televisión se había limitado a reproducir y comunicar mensajes, dejando de lado su faceta artística y creativa, es entonces cuando surge el video, conformado no sólo nuevos sistemas tecnológicos sino que ha condicionado las nuevas formas visuales de producción de significantes, para así poder establecer todo un lenguaje audiovisual. Evidentemente en el lenguaje del video ya no son las palabras, sino las imágenes las que comunican. El video es un lenguaje libertino en el que el videoartista muestra un mundo de sensaciones. El video experimenta, postula irreverencias, provocaciones y apuesta siempre por esa ardua producción de sentido.

No obstante, el video tiene que luchar contra una narrativa lineal, contra una estructura tradicional, para colmo la audiencia entrenada durante años a un tipo de televisión y cine no acepta cambios bruscos, perspectivas diferentes, planos alterados.

¿Cuál es entonces la especificidad de videasta? Como ya se ha planteado, considero que conocer los elementos del lenguaje visual y manejar los efectos y collages electrónicos que se crean en los bancos de efectos en las salas de postproducción y sobre todo que a diferencia de la televisión se utilizan todos los recursos narrativos y de edición, que en las imágenes televisivas solo reducen a ocupar uno o dos planos, con dos o tres movimientos de cámara y con una secuencia o narración lineal.

La televisión ha provocado que los camarógrafos hagan un uso excesivo de ciertas tomas. Han hecho que el basto lenguaje audiovisual se vuelva simple, es como la falta de vocabulario y utilizar la misma frase en una conversación. Esto crea una monotonía que aburre al espectador y esto es precisamente lo que quiere desterrar el video independiente, por el contrario el lenguaje del video requiere utilizar todos los recursos, las tomas, efectos, movimientos que logran que un video sea de calidad.

El vocabulario audiovisual del que disponemos es suficientemente rico para que podamos encontrar maneras más interesantes y variadas de relatar un evento, sin tener que recurrir sistemáticamente a las mismas tomas.

Ahora bien la posibilidad de experimentación nos la da precisamente el conocimiento total de los recursos del lenguaje visual, no podemos romper las reglas si no las sabemos. La creatividad debe partir del conocimiento, de lo contrario tendremos un discurso totalmente confuso para el espectador.

Quizá no se trata de delinear una gramática del video, sino de dar una visión general de los aspectos relacionados con la significación del video. Es decir, no se trata de mostrar imágenes sin sentido, sino que éstas deberán mostrar alguna significación. Cada artista creador de un discurso en video posee una realidad específica y hace surgir la forma natural de un video, con la autonomía de elegir sólo lo que desea que el espectador conozca, pero además da la posibilidad de que la imaginación construya lo que permanece fuera del cuadro. Todo video constituye un discurso propio sobre la sociedad, el amor, el dinero, la felicidad, etc.

Estructurar el contenido de un video, rodar una escena, editar planos, son operaciones encuadradas por un conjunto de leyes, códigos y convenciones que deben ser percibidos como guías más que como limitaciones a la imaginación y a la creatividad.

Lo esencial del trabajo a efectuar por el realizador en el momento de grabar, consistirá en recoger las imágenes que van a satisfacer el interés y mantener la curiosidad del espectador hacia el tema tratado. Tras la cámara él va a ocuparse de parcelar cortar o desglosar la realidad, el acontecimiento (la acción, la entrevista, el discurso) escogiendo lo esencial y eliminando lo superfluo. Va a elegir la distancia de ubicación de la cámara con relación al sujeto, según el efecto que desee crear (escala de planos) decidir el ángulo más apropiado (ángulos de toma) rodar los planos necesarios para asegurar la impresión de continuidad (planos de corte y ajuste) teniendo en mente el efecto que esas imágenes producirán yuxtapuestas unas con otras en la edición.

“Soy un ojo. Un ojo mecánico. Yo, la máquina os muestro un mundo del único modo que puedo verlo. Me libero hoy y para siempre de la inmovilidad humana. Esta soy yo, la máquina que maniobra con movimientos caóticos, que registra un movimiento tras otro en las combinaciones más complejas. Mi camino lleva a la creación de una nueva percepción del mundo. Por eso explico de un modo nuevo el mundo desconocido”.³

El lenguaje del video, con una enorme libertad en cuanto a la utilización de las estructuras básicas de la imagen, necesita para crear ese nuevo modelo narrativo volver a pensar desde una mirada y una concepción radicalmente diferentes y entender que la realidad es infinitamente más compleja para quedar reducida, explicada, puesta en escena en los estrechos límites de la representación establecida en el cine y la televisión, y esto es precisamente lo que nos interesa a los estudiosos del video, utilizar todos los recursos posibles del lenguaje audiovisual y no quedarse con una sola toma o plano, además de escudriñar las posibilidades expresivas de cada recurso que se tienen ya establecido en la narrativa visual y que no se han explorado suficientemente por el cine y la televisión.

Este medio alternativo se hace posible gracias a la específica configuración tecnológica del video, configuración que cristalizaría en un uso peculiar del código audiovisual y en unos planteamientos diferenciados respecto a su función social. Pero en éste código, no hay una plantilla fija, hay que diseñarla para cada producto en concreto.

³ Vertov, Dziga, Manifiesto del cine sonoro, citado por Berger, J. Modos de Ver, pp. 23,24

“Abraham Moles ha señalado que la producción de mensajes icónicos es la transformación de unas formas de vivencia (lo visto y lo imaginado) en presencia objetual plástica de carácter simbólico”.⁴

Ahora bien, tenemos también que contestar a la pregunta: ¿qué es un lenguaje? “Un lenguaje es un sistema de signos o de símbolos que permiten designar las cosas nombrándolas, significar ideas, traducir pensamientos”.⁵

El lenguaje es un recurso comunicacional con que cuenta el hombre de modo natural y ha evolucionado desde su forma primigenia y pura hasta la alfabetidad, hasta la lectura y escritura. La misma evolución tiene lugar con todas las capacidades humanas involucradas en la previsualización, la planificación, el diseño y la elaboración de objetos visuales hasta la creación de imágenes.

¿Qué elementos dominan en qué declaraciones visuales? es algo que está determinado por la índole de lo que se diseña, éstas variaciones dependen de la expresión subjetiva del artista vía el énfasis sobre ciertos elementos en favor de otros (es decir mediante el recuadro de la cámara y el fraccionamiento de tomas) y la manipulación de aquellos elementos mediante la elección estratégica de técnicas.

De este modo, para interpretar la nueva sintaxis, hay que conocer el sistema de signos de la realidad y del signo audiovisual, es decir la combinación de imagen y sonido en todo el sistema que percibimos, pero esta reunión se da en el trabajo audiovisual y en cada mensaje de manera diferente.

Entendemos por código el conjunto de signos convencionales adoptados por la sociedad o por un sistema expresivo para la comunicación de mensajes. “Umberto Eco dice que en todo proceso comunicativo existe un código, aunque sea débil e imperceptible”.⁶

Un lenguaje cualquiera consiste en un dispositivo que permite otorgar significado a objetos o textos, que permite expresar sentimientos o ideas, que permite comunicar informaciones, el video aparece plenamente como un lenguaje. El video expresa, significa, comunica y lo hace con medios que parecen satisfacer esas intenciones, por ello entra en la gran área de los lenguajes.

El video presenta signos, fórmulas, procedimientos, etc, a menudo extraídos de otras áreas expresivas y que se entrelazan, se alternan y se funden formando un flujo bastante complejo: por ello más que un lenguaje parece un concentrado de diversas soluciones.

“Se denomina videograma al manejo grabado en soporte magnético que a diferencia de la película cinematográfica, permite el visionado inmediato de la grabación”.⁷

⁴ Martín Serrano Manuel, La teoría de la comunicación, Madrid, 1984, pp.13-64

⁵ Mitry Jean, Psicología y estética del cine, p.10

⁶ Eco Umberto, La estructura ausente, p.67

⁷ Ávila Jiménez Emilio, et. al. El vídeo en México, CETE, 1995, pp.18

El videograma puede narrar una historia al igual que un filme tradicional, o bien, abordar una información al estilo de una entrevista televisiva. El lenguaje audiovisual y sus convenciones son recogidos y elaborados por este nuevo medio que, sin embargo, aporta sus innovaciones al lenguaje tradicional audiovisual.

La accesibilidad del video es una ventaja, desafortunadamente algunos, sobre todo los jóvenes creen que están revolucionando el mundo del arte cuando recién conocen estas máquinas y la realidad es que existen trabajos y experimentos similares realizados desde hace muchos años y que ellos por falta de información están repitiendo.

Los nuevos videoastas deben viajar, conocer, aprender y conseguirse información, deben leer, encerrarse en los museos y asistir a las videotecas, saber sobre las últimas producciones en su país y del resto del mundo, pues mientras más riqueza cultural tengan, más se reflejará en sus producciones. La mejor recomendación para ellos es que se pongan a trabajar, pero a trabajar en serio, probando con el equipo, aprendiendo sobre las técnicas de grabación, de edición, de iluminación, de musicalización.

No es indispensable para los jóvenes videoastas la adquisición de sofisticados aparatos, porque primero deben conocer las posibilidades técnicas de su equipo y explotarlas. Las computadoras constituyen una herramienta excepcional, pero son sólo eso, una herramienta rápida pero tonta, carente de talento.

La expresión icónica, constituye por lo menos un fenómeno paralingüístico, o un para lenguaje, ya que permite que un emisor, por medio de un conjunto de símbolos combinables y socialmente compartidos, transmita información e ideas a un receptor. La comunicación mediante representaciones icónicas constituye un macro fenómeno cultural y cubre una tipología muy variada (imagen fija, imagen secuencial, imagen móvil, imagen sonorizada).

“Cuando Arnheim afirma que la potencia de toda representación visual nace primordialmente de las propiedades intrínsecas del medio, está formulando de otro modo, el aforismo "el medio es el mensaje" que hizo famoso a McLuhan o si se prefiere, está diciendo que cada especificidad técnica altera la sustancia semiótica de la representación, porque la imagen figurativa además de plasmar una intención o interpretación de su autor, es sobre todo y ante todo una técnica determinada y esta técnica específica tiene ya propiedades semánticas propias”.⁸

Sin duda un artista recrea su contexto tanto físico, cultural, semántico o interno y buscará una expresión más allá de su razón, pero también utilizará el lenguaje, para ser codificado por el espectador, de lo contrario se quedará en un nivel incomprensible, nadie lo entendería.

⁸ Arnheim Rudolph, Arte y percepción visual, Psicología de la visión creadora, Alianza Editorial, 1979, p.136

Para conformar el lenguaje del video que permita una armonía en el discurso, tendrá una gramática que entenderemos claramente. Finalmente la gramática son las reglas que conforman el arte de transmitir correctamente las ideas por una sucesión de imágenes.

Esta gramática del video logra construir un producto desde el ordenamiento de los elementos visuales como la angulación, los planos, secuencias, el montaje y el ritmo. La capacidad para ordenar estos elementos en forma diferente, de acuerdo a la sensibilidad del artista, es lo que le da el carácter de experimental o alternativo

Desde el momento que aparece una parte de la realidad en la pantalla la vemos ya enfocada, encuadrada e interpretada desde un punto de vista, el del realizador. La cámara puede colocarse desde cualquiera de los puntos infinitos que circundan a la persona u objeto de la imagen. Cada punto ofrece una forma de percepción diferente de la realidad registrada.

Esta forma de percepción, o más bien, de presentación de la realidad, compondrá un sólo sistema de comunicación que cada autor o realizador utiliza según su punto de vista, perspectiva o ideología. El video será siempre un lenguaje en el que tengo la posibilidad de comunicar a través de imágenes una serie de sentimientos. Lo que me interesa con esas imágenes es provocar emociones en el espectador .

“El hombre no vive en un universo puramente físico sino en un universo simbólico. Lengua, mito, arte y religión son los diversos hilos que componen el tejido simbólico. Cualquier progreso humano en el campo del pensamiento y de la experiencia refuerza este tejido. La definición del hombre como animal racional no ha perdido nada de su valor, pero es fácil observar que esta definición es una parte del total. Porque al lado del lenguaje conceptual hay un lenguaje del sentimiento, al lado del lenguaje lógico o científico está el lenguaje de la imaginación poética. Al principio, el lenguaje no expresa pensamientos o ideas, sino sentimientos y afectos”.⁹

El todo, esa unidad que es presentada al espectador, puede también denominarse “narrativa audiovisual”: el hilo conductor de la obra en imágenes y sonidos.

Esta narrativa audiovisual está compuesta, o se logra esencialmente, por dos procedimientos: e montaje de los planos y los datos presentados en la pantalla, que son escogidos de una multiplicidad de posibilidades de la realidad.

El lenguaje del video es más allá que un sistema de signos y símbolos. Un video es ante todo imágenes visuales e imágenes que tienen por objeto describir, desarrollar o narrar acontecimientos.

⁹ Giovanni Sartori, Homo Videns, La sociedad teledirigida, Ed. Taurus, p.23

El nuevo espacio producido por el video abandona la caja escénica para situarse sin limitación alguna a todo el espacio físico visible. El punto de vista abandona la inmovilidad de la perspectiva clásica y la quietud de la cámara, se convierte en pieza esencial de un nuevo modo de mostrar el espacio.

“Son imágenes, que dependiendo de la narración se organizan como un sistema de signos, pero no son signos únicamente como las palabras, sino como objetos que se cargan con una significación determinada. Por ejemplo, se nos presenta un plano donde vemos en detalle un cenicero lleno de colillas de cigarros, es evidente que al verlo en pantalla, nosotros ya no necesitamos escuchar la palabra cenicero, para saber cómo se llama. Pero el video recurre al cenicero lleno de colillas de cigarro, para significar que ha transcurrido el tiempo entre escena y escena”.¹⁰

La tecnología electromagnética permite grandes alardes expresivos desde el punto de vista de la creación electrónica de formas y colores, sobre todo si se dispone de generadores de efectos o se le conecta con la informática, esto facilita extraordinariamente la creatividad y la experimentación. Con el video se pueden crear colores electromagnéticamente o alterar a voluntad la gama cromática.

“A diferencia de lo que ocurre con las tecnologías de la fotografía y el cine, el video conectado con un sintetizador, un generador de efectos o un ordenador de diseño gráfico, puede llegar a superar los límites de la analogía, es decir, puede generar imágenes de la nada, imágenes abstractas, no representativas, imágenes sin referencia a ninguna realidad preexistente”.¹¹

La incorporación del sistema video a la televisión, permitió por primera vez el registro y conservación de las imágenes y sonidos y la concepción de una programación basada en la emisión diferida, supuso una enorme convulsión para los modos de producción, realización y programación, pero no supuso una ruptura del lenguaje, en lo que pudiera entenderse como puesta en cuestión de los modos y convenciones establecidos por el lenguaje cinematográfico, que había sido asumido y asimilado por la televisión.

Lo que si supuso fue una auténtica convulsión del estilo y una radical reconsideración de los estilos expresivos de la realización: es decir, posibilidad de grabar cortos fragmentos e incluso trasladar el momento de la elaboración narrativa a una fase posterior a la grabación, la posibilidad de alterar la estructura narrativa durante la edición o montaje, de incorporar un amplio repertorio, herrería creciente de efectos visuales y sonoros y desde luego, la grabación de la imagen, el sonido y la edición posterior, previa a la emisión, que permitió la articulación de los modos temporales en la narración en toda su riqueza de opciones.

¹⁰ Mitry Jean, Psicología y estética del cine, p.10

¹¹ Ávila Jiménez Emilio, et. al. El vídeo en México, CETE, 1995, pp.33-34

“Recordemos que aunque esta investigación esta dedicada al video, las convenciones del lenguaje audiovisual se asentaron básicamente en la experiencia cinematográfica, la cual le antecede por mucho tiempo”.¹²

Desde hace años el video ha dado el salto a contar historias, narraciones y no sólo como planteamiento plástico-abstracto, propio todavía de la línea inicial del video artístico, sino con el intento de indagar una narrativa diferente. Tal vez debido a su tardía o semioculta presencia del aspecto narrativo se ha hablado del relato del video, pero no es algo nuevo, sino un traslado de las técnicas narrativas cinematográficas y televisivas al video. En gran parte sigue dependiendo de la televisión que es muchas de las veces el destino final de las narraciones videográficas. Finalmente lo que se esta haciendo es un trabajo de imagen, aunque el formato sea diferente.

El videasta Fernando Llanos expresa: “la gente de este país esta muy acostumbrada a ver televisión, es un medio que democratiza no sólo el consumo sino también la realización. Sabes armar un video porque has visto demasiada televisión y cine, has mamado toda tu vida el lenguaje visual”.¹³

El video como sistema de captación, registro y reproducción de imágenes y sonidos, comporta técnicas de utilización peculiares que no afectan de forma sustancial a la naturaleza de los diversos códigos movilizados por el lenguaje propio de la comunicación audiovisual. Los parámetros técnicos de actuación y reproducción de la imagen, los modos de registro y trasmisión perceptiva del tiempo y del espacio, las formas estructurales de la narración incluso la estética de la edición son aspectos de lenguaje difícilmente diferenciables en los distintos medios. No así, ciertos rasgos anecdóticos o circunstanciales, escasamente pertinentes en la configuración de lenguaje que aún en la actualidad permite marcar ciertas diferencias entre los distintos medios, como por ejemplo: la diferencia en la definición o poder resolutivo entre la imagen electrónica del video o la televisión y la imagen cinematográfica por la capacidad de modificación de las proporciones del encuadre en uno u otro medio.

“El video nace de la posibilidad de producir modelos diferentes respecto de un modelo institucional, ya consolidado como lo es la televisión”.¹⁴

Lo que debe dejarse en claro, es que el video no posee un diccionario de imágenes y sonidos con significados idénticos para todas las ocasiones que se usen. Lo que quiere decir, es que debe basarse en un código visual para experimentar las posibilidades de utilización de cada toma o plano.

¹² Diplomado de Producción de televisión educativa, SEP, CETE, Unidad de Televisión Educativa, Modulo VI, p.10

¹³ El Universal, Sección Cultura, Paco Ignacio Taibo, lunes 11 de agosto de 2003, p.1

¹⁴ Millares Juan, El nuevo espacio de la ficción, Revista Telos, No. 9 p.64 FUNDESCO, enero-febrero 1987, Madrid, España

El video deja de ser una tecnología subordinada a la producción televisiva y se transforma en un medio autónomo, con características y posibilidades de expresión propias. Debemos destacar que la linealidad en la narración se está acabando porque ha surgido otra manera de ver las cosas, otra manera de contar las historias y otra manera de leer las historias, es entonces que se obtiene como resultante el lenguaje del video.

El denominado video de creación aparentemente parece apelar a otros códigos, a otro lenguaje, sin embargo, en realidad esa apariencia de otro lenguaje no es sino un mayor grado de libertad con respecto a los modos o estilos establecidos por la demanda de la audiencia, de la cual los criterios de programación de los canales de televisión masiva difícilmente podrán sustraerse.

"La institucionalización del lenguaje audiovisual consiste fundamentalmente en la aceptación y reconocimiento por parte del público de una serie de reglas, convenciones de artificios hasta convertirlas en algo que tienen una realidad propia, autónoma. Toda la estrategia narrativa puesta en funcionamiento por los Porter, Ince, Griffith (primeros planos, montaje, paralelo, iluminación, etc.) termina convirtiéndose en algo natural, transparente, invisible su estructura formal que fluye sin interrupción envolviendo cálidamente al espectador, impidiendo a toda costa cualquier signo que le distancie o le permita darse cuenta de los mecanismos artificiales del lenguaje puestos en juego".¹⁵

Estructurar el contenido de un video, rodar una escena, editar planos, son operaciones encuadradas por un conjunto de leyes, códigos y convenciones que deben ser percibidos como guías más que como limitaciones a la imaginación y a la creatividad. Hay sin duda varias maneras "correctas" de proceder según el resultado que se quiere obtener: el lenguaje audiovisual es suficientemente rico para permitir un gran margen de maniobra al interior de ciertos imperativos, en síntesis bastante flexibles.

Lo esencial del trabajo a realizar por el camarógrafo en el momento de grabar, consistirá en recoger las imágenes que van a satisfacer el interés y mantener la curiosidad del espectador hacia el tema tratado.

Tras la cámara, el realizador va a ocuparse de "parcelar", cortar o desglosar la realidad, el acontecimiento, escogiendo lo esencial y eliminando lo superfluo. Va a elegir la distancia de ubicación de la cámara con relación al sujeto, según el efecto que desee crear (escala de planos) decidir el ángulo más apropiado (ángulos de toma) rodar los planos necesarios para asegurar la impresión de continuidad (planos de corte y ajuste) teniendo en mente el efecto que esas imágenes producirán, yuxtapuestas unas con otras en la edición.

¹⁵ Millares Juan, Op. Cit. p.65

A diferencia de la percepción directa, el video y el cine permiten no solamente crear la impresión de estar en varios lugares al mismo tiempo, sino también efectuar saltos en el tiempo, aludir a acontecimientos pasados, retornar al presente, resumir un encadenamiento de hechos que en la realidad han sucedido en pocos días o meses o años. Por ejemplo, movimientos veloces y una sucesión de planos cortos son índices certeros de que una acción se desarrolla rápidamente.

“Aunque realmente el lenguaje del video ha adoptado muchas formas del cine y la televisión, hay que considerar algunas diferencias básicas entre ambas. Las dos se basan en una articulación del espacio-tiempo, pero las diferentes características técnicas han implicado maneras diferentes de resolver esta articulación.

Las principales diferencias son:

- ° definición diferente de la imagen (que implica una utilización de los planos en forma distinta y variada a la del cinematógrafo y de la televisión)

- ° posibilidad de transmisión instantánea de la imagen (trata de lograr imágenes más acabadas en el momento mismo en que se lleva a cabo la toma, esto quiere decir que el material es calificado casi al mismo tiempo en que se está grabando, lo que reduce también los tiempos de post-producción)

- ° instantaneidad y empleo de efectos electrónicos y transiciones (capacidad para utilizar ordenadores para crear imágenes electrónicas, efectos e instantaneidad para ir montando el video al tiempo en que se graba).¹⁶

El video como el cine es esencialmente representación del mundo, es un uso artificial del tiempo, composición de signos, nunca mera repetición de la realidad, sino construcción de la misma de manera subjetiva. Gran parte del video que se está haciendo en México está muy influido por un ritmo comercial de montaje, por un ritmo noticioso, pero cuando uno ve los videos realizados por grupos indígenas se da cuenta de que existe un ritmo totalmente distinto. Si entendemos esto, si le damos cabida, surge entonces una gran alternativa de expresión.

Por otro lado los grandes productores comerciales en nuestro país tienden a no partir de una metodología o análisis previo para lanzar sus productos audiovisuales, al parecer todo viene de una inspiración divina para crear, hay un gran vacío en la parte de la idea a la escritura audiovisual y lo que es peor y aunque parezca increíble creen que el éxito obtenido una vez, será para siempre y que si una vez les dio resultado, se debe seguir en el mismo camino. Pero pensemos, ¿en realidad seguir con un mismo tipo de historia o concepto durante años dará éxito? podemos pensar que mucho tiene que ver finalmente lo que en realidad estamos estudiando que es el interés o intención del emisor y a quien va dirigido el producto, pero porque no aceptar que hay errores o que las mismas historias pueden aburrir, porque no pensar en otros órdenes, conceptos, fórmulas que partan de una metodología que de ninguna manera esta peleada con el efecto artístico-creador.

¹⁶ José Manuel Pintado y Andrea Di Castro, Las imágenes de las palabras, Cuadernos de la UNAM, ENAP, 1993, p.13

“Pedro Torres productor de vídeoclips del cantante Luis Miguel se aventuró y pensó en que la cámara no podía quedarse estática, se empezó a mover y trajo una nueva forma de ver, de producir para mucha gente de Televisa y en general de la televisión comercial, lo que significó una revolución y avance, siendo que lo único que hizo fue moverse y encuadrar distintas perspectivas”.¹⁷

Más aún ante la competencia el público se buscan programas diferentes, el espectador se ha vuelto muy crítico. Otro ejemplo: al producir telenovelas, parece que siempre esta presente el sufrimiento de la chica pobre y desvalida que al final pese a los múltiples conflictos consigue el éxito y no se cambia de esa fórmula, bajo la excusa de que baja el rating. El desarrollo y competencia televisiva habla por sí misma y nos dice que otras fórmulas otros puntos de vista también nos dan productos audiovisuales atractivos como en algún momento lo fue la telenovela “Nada personal” o bien los videos producidos por Pedro Torres.

Por otro lado creo que a lo largo de la carrera y durante esta investigación he sentido una gran frustración al advertir que todo mundo habla de producción y nunca se tiene tiempo de sistematizar una discusión sobre lo que estamos produciendo, se trata por lo tanto de un campo restringido el de la investigación sobre el video. Ante los grandes productores pareciera que investigar o teorizar sobre el aspecto de realización es una perdida de tiempo.

Al final lo que importa es saber transmitir lo que originalmente nos planteamos como un objetivo, es dejar una sensación, un sentimiento, una idea en el espectador y sólo lograremos explicar algo cuando tocamos su esencia. Las imágenes son capaces de causar sensaciones y éstas nos servirán para lograr nuestro cometido comunicativo, sin embargo, hay muy pocos realizadores conscientes de que es un medio particular, con muchas posibilidades expresivas.

“No se trata de crear un nuevo lenguaje por y para si mismo. Sino que un instrumento diferente, con usos y potencialidades diferentes, manejado por personal diferente y con diferentes objetivos, desemboca necesariamente en un lenguaje diferente”.¹⁸

Los mecanismos de la producción de sentido, la actuación sobre los códigos de la percepción, las estrategias de la puesta en escena, la articulación del tiempo y del espacio, el ritmo interno en el plano, la expresión no verbal, las relaciones entre lenguaje verbal e icónico, las estructuras narrativas, la duración sobre el punto de vista del relato, etc. son rasgos del discurso audiovisual, tanto del video o de la televisión, que pudieran dar lugar a un consciente trabajo de investigación, que pudiera dar alternativas a configurar otro lenguaje. Hoy por hoy el video la televisión y el cine continuarán compartiendo códigos y figuras expresión.

¹⁷ Entrevista efectuada a Alberto Valdez postproductor de Televisa, 1995

¹⁸ Mario Gutiérrez, Video, tecnología y comunicación popular, pp. 76-82

“En los procesos de comunicación audiovisual con soporte magnético y fundamentalmente en el video, se utilizan numerosos recursos expresivos, inexistentes o inasequibles en anteriores etapas del desarrollo tecnológico. La reflexión sobre la función semiótica de esos usos no ha avanzado con potencia proporcional a la de su expansión”.¹⁹

El reflejo de la realidad en la expresión artística del video esta conformado por los conocimientos de los realizadores, por el manejo de la cámara , por la selección de los planos y encuadres, el uso del vestuario, la iluminación, la escenografía y demás recursos que contribuyen a plasmar esta realidad.

Las primeras cámaras y grabadoras portátiles permitieron a los videastas parodiar y reconstruir las imágenes televisivas; transponer a la imagen electrónica el pop art, la psicodelia y el performance; ensayar la abolición de las reglas narrativas del cine y la televisión; testimoniar e interpretar críticamente los acontecimientos.

El lenguaje del video abre la ventana a experiencias nuevas, trascendiendo incluso la imagen de lo aparente y creando la imagen fantástica. El video no transcribe un texto sino crea un complejo de imágenes consecutivas formando una unidad coherente y nueva.

Por otro lado, el abuso en la manipulación de la imagen puede causar confusión, debemos tomar en cuenta que la introducción de imágenes no representativas y que no pueden ser remitidas a ninguna realidad previa, plantea no pocos problemas a un público acostumbrado a referencializar permanentemente sus impresiones visuales. Este tipo de imágenes, por el contrario se presentan radicalmente como poco asimilables a nuestros hábitos perceptuales.

La generación de nuevas imágenes hacen que nos encontremos confrontados con la creación de un espacio que no tiene límites por el carácter de la visión humana. La utilidad del video no sólo consiste en permitir mirar a través de él una realidad preexistente, sino una manera de ampliar el campo de lo visible, en sentido material, es por ello que iniciamos este trabajo de investigación analizando ¿en qué consiste la percepción? y los límites de la visión humana.

La representación en video esta compuesta de dos niveles principales: en primer lugar la puesta en cuadro, (es decir los elementos que conforman la mirada, la representación de contenidos e imágenes conforme a la mirada de la cámara) y la puesta en serie (que es básicamente la edición).

El modelo de representación material del video se compone de una serie de recursos como el plano, el encuadre, la secuencia, las transiciones o enlaces, el sonido, el color y la luz.

¹⁹ M. Alonso Erausquin, Efectos de los efectos, Revista Telos, No. 9 p.90
FUNDESCO, enero-febrero 1987, Madrid, España

También se compone de un elemento esencial: la edición, que es el ordenamiento que se da a cada imagen, es decir un peso, un sentido, un tono singular y único de la obra. La edición es donde realmente se construye el video, al momento de mezclar las imágenes, cortando una parte, agregando otra, añadiendo el audio, los efectos.

El contenido del video no puede existir al margen de la forma, pero a su vez ésta sin el contenido no puede expresar nada. El contenido en el video es precisamente una de sus enormes posibilidades. Este medio está hecho para abarcar todos los campos de la actividad humana, desde los más sencillos hasta los más complejos, desde los más concretos hasta los más abstractos.

En el video como en la televisión y el cine la forma y el contenido hacen el lenguaje para mostrar la realidad objetiva. En esta unidad el papel esencial corresponde al contenido y a su vez determina su propia forma. De esta manera es posible explicarse las razones de tomar en cuenta un lenguaje propio del video.

La forma de mostrar un videoclip y un documental científico son diferentes porque hay diferentes puntos de vista. Aunque depende del contenido, la forma no es pasiva, influye activamente sobre él y presta una contribución enorme a su desarrollo.

El video es, más que narrar historias, expresa estados de ánimo, alucinaciones, sueños, conceptos y sentimientos que provocan al espectador. El lenguaje del video se da en una lógica de liberación y con la imaginación como facultad de deformar las imágenes.

“El primer video de Pola Weiss fue “Flor cósmica”, que es un trabajo de retroalimentación acercando la cámara al monitor, que en los años setenta era realmente extraordinario. Pola siente la necesidad de gritar sus sentimientos y emociones, pero las palabras no son suficientes para describir las ideas que se agolpan en su mente. Las imágenes son su nueva forma de pensar y de sentir, forma que encuentra en el video el medio idóneo de hacerse visible. Así empieza a desarrollar un estilo más autobiográfico y anecdótico que narrativo, porque al concebir su trabajo como el espejo en el que se mira, se autorrealiza”.²⁰

Lo que Pola expresa en sus videos es su propia integridad, sus inquietudes, son retratos visuales de su propia imagen, sus videos son como autorretratos. Lo que habla en los trabajos de Pola es su conciencia, su espíritu, el otro yo, era el espejo que ella manejaba, era ese otro yo el que hablaba. En general muchos de los videoartistas hablan de sí mismos, desde Nam June Paik hasta Vostell y finalmente Pola Weiss.

El lenguaje del video es un apasionante juego de imágenes, porque en ocasiones hay limitaciones para describir con palabras lo que siente y piensa y se prefiere hacerlo en imágenes. Podría resumir en pocas palabras que la esencia del video puede caracterizarse por expresar sentimientos.

²⁰ Dante Hernández, Pola Weiss, pionera del videoarte en México, p.23

Lo interesante de la producción en video es disparar recuerdos o sensaciones de cada uno de los espectadores que ven esos trabajos. Se cumple la función comunicativa cuando se logra despertar algún sentimiento, cuando se queda en el espectador alguna sensación, entonces el trabajo de comunicar se habrá hecho. El video es una forma de expresión que va directamente relacionada al sentimiento, pero también es una forma de juego, de jugar con el pensamiento, de tratar de utilizar todos los elementos, las imágenes, el sonido, la música.

Un elemento importante en el lenguaje del video será el uso de los efectos, la mezcla e inserción de unas imágenes dentro de otras. Una herramienta que se volverá importante será la computadora, las animaciones de tercera dimensión, el video toaster, las cámaras y editores digitales.

En los principios de la historia del video los artistas innovan con los movimientos de cámara que no eran comunes en televisión, en comerciales o en trabajos de video, porque eran considerados faltos de técnica o absurdos. No obstante estos mismos movimientos fueron muy utilizados posteriormente por un género que deriva del videoarte: el videoclip. En un principio casi todo lo que se hacía, los efectos que usaba eran con base en distorsiones provocadas intencionalmente haciendo cosas que lo que normalmente en la televisión podrían ser errores de uso de equipo.

Pero independientemente de utilizar cortinillas, efectos, saturaciones de color como elementos para expresar emociones o ideas, lo que importa es la composición, el conjunto, el cómo se está diciendo la idea.

Sobre todo en lo que se refiere al videoarte los videastas explican que no se deben aplicar reglas, que la única regla es la libertad, pero esto no quiero decir que se graben una serie de secuencias o imágenes sin sentido, para romper esquemas y reglas primero se tiene que conocerlas, se tiene que saber el uso de la cámara, de las editoras, para conocer sus alcances y posibilidades.

El lenguaje de ordenador, genera nuevas formas y nuevos gustos y cambios en la percepción de la realidad. De las imágenes analógicas como sustitución de la realidad se pasa a la simulación de la realidad mediante imágenes y sonidos producidos según los referentes imaginarios del autor. Ambas modalidades se combinan y se unen a sonidos con orígenes similares.

Para mayor complejidad del sistema expresivo hay que añadir la tendencia a la aceleración en la rapidez de los cambios de planos, incremento de la elipsis, expresividad por contrastes y asociaciones incluso sin relato (spots publicitarios, clips musicales) y de escenificación y dramatización (videos empresariales e institucionales).

El video es una estética en renovación que indaga y experimenta en busca de nuevas formas. El video es y lo será más aún en los próximos años, un laboratorio de indagaciones personales y de pequeños grupos de creadores cuyos derroteros son imposibles de predecir. El video se está convirtiendo en el recurso plástico de la experimentación audiovisual por antonomasia en todos sus campos y prácticas.

“El video es un medio que en su expresividad ha dependido más de los recursos técnicos que de la capacidad de puesta en escena. Tal como evoluciona sigue teniendo prácticamente en todos sus campos una fuerte dependencia de la técnica. Se halla todavía demasiado fascinado por los recursos técnicos. El problema grave sigue siendo el de la creatividad, el de la puesta en escena”.²¹

El vídeo incrementa la manipulación de las imágenes, giros de rotación, reversibilidad, divisiones de pantalla, fragmentaciones con cromatizaciones distorsionadas, saturaciones con el riesgo de un uso como mero artificio que lo máximo que logran es sorprender a primera vez, pero que se agotan en sí mismos si no van acompañados de imaginación y adecuados a lo que se quiere expresar.

Por tanto, el reto futuro para la expresividad videográfica se llama creatividad, imaginación e ingenio para construir imágenes con relato o sin relato, o plasmar en imágenes mundos subyugantes y creaciones de cosmos originales, como ya lo hizo desde sus primeros momentos el cine.

Además de las formas que le son propias, el video integra en su discurso signos que provienen del exterior y que pueden ser de muchas especies, pertenecer a otros lenguajes artísticos o expresivos; por ejemplo las formas del relato o de la construcción dramática, la composición plástica de las imágenes, las relaciones de colores dentro del cuadro, la música, todo lo relativo a la luz y los efectos expresivos de la fotografía, los sistemas de la moda, del diseño, del decorado, la actuación y la gama de expresiones y actitudes socializadas sobre las que reposa la comunicación cotidiana.

En el lenguaje del video la mediación electrónica es más elaborada y por tanto más eficiente. El video explota las variables de tiempo y espacio de forma variada, permitiendo que nos separemos de nuestro marco vital y que experimentemos otros nuevos, hoy la implementación de nuevas tecnologías como la multimedia, la realidad virtual, las redes globales, crean una realidad virtual que es físicamente imposible mediante la síntesis digital.

4.2 ¿CÓMO CONSTRUIR EL LENGUAJE DEL VIDEO?

En el caso del video, por ser un producto audiovisual, tenemos que basarnos como en el caso del cine y la televisión, en los elementos de la producción y composición audiovisuales que se refieren a los encuadres, a las tomas, a los planos, así como al género que se seleccionó para elaborar este producto, que en el caso específico del video puede haber mezcla de varios géneros, porque se considera al video como un ente más libre en el que se puede experimentar más con los elementos que se utilizan en el lenguaje audiovisual. Ya hemos dicho que las convenciones del lenguaje audiovisual se asentaron básicamente en la experiencia cinematográfica, la cual le antecede por mucho tiempo.

²¹ Mariano Cebrián Herreros, *El vídeo en expansión*, Revista Telos, pp.147-149

“Si nos preguntamos ¿por medio de qué procedimientos puede el video reproducir la realidad?, podemos identificar tres tipos de procedimientos característicos a este medio: espaciales(espacio) kinésicos (movimientos) y audiovisuales (fusión sonido e imagen)”.²² En realidad éstos serían los instrumentos expresivos del vídeo.

A) Los procedimientos espaciales son los que el videasta (al igual que el pintor, el dibujante o el grabador) utilizan para definir y transmitir informaciones pertinentes sobre el espacio en una imagen bidimensional. Estos procedimientos principalmente son:

----La escala de planos (la proximidad o alejamiento con relación a la escena rodada y en consecuencia, la dimensión del sujeto, su importancia en el cuadro de la imagen).

----Los ángulos de toma (a altura normal, en picada o contrapicada)

----El encuadre y la composición de la imagen (la manera de disponer los elementos al interior de los límites del cuadro de la imagen)

----La iluminación (indicando día, noche, interior, exterior)

La combinación de estos procedimientos permite al videoasta situar en el espacio y a veces en el tiempo al sujeto que esta frente a su objetivo, en otros términos, los procedimientos espaciales son índices, señales visuales presentes en la imagen para hacer entender al espectador la posición ocupada por el sujeto en el espacio. Esos índices espaciales significan algo particular y no pueden ser usados indistintamente.

B) Los procedimientos kinésicos son los que conciernen al movimiento en la imagen: movimientos de cámara, movimientos de personajes de objetos, efectos de zoom, puntuación visual y encadenamiento de las imágenes unas con otras, como se obtiene en la edición. Son en su mayoría procedimientos que proporcionan al espectador índices del desarrollo de la acción en el tiempo. El hecho de usar un procedimiento kinésico en vez de otro, esta ligado al sentido que se quiere dar a la imagen. Por ejemplo, movimientos veloces y una sucesión de planos cortos son índices certeros que una acción se desarrolla rápidamente.

C) Los procedimientos audiovisuales forman un conjunto de relaciones estrechas establecidas entre el sonido y la imagen. Los procedimientos audiovisuales permiten mucho más que un simple acompañamiento sonoro de la imagen: hacen posible el uso de palabras, sonidos, ruidos, música, como tantos otros índices que significan algo en un contexto particular con relación a la imagen.

²² Diplomado de Producción de televisión educativa, SEP, CETE, Unidad de Televisión Educativa, Modulo VI, p.20

4.3 PROCESO DE PRODUCCIÓN EN VIDEO

Si pensamos en cómo nace un video es para saber como abordarlo en el momento en que se proyecta ante nuestros ojos: la preparación del escenario nos interesará en relación a los contenidos de la imagen, la grabación en relación a la modalidad de presentación de esos contenidos y el montaje en relación a los nexos que se establecen entre las distintas imágenes.

Este dominio de las técnicas de realización se extiende sobre una compleja gramática que abarca un sin número de reglas y fórmulas en continua evolución que posibilitan el control del medio.

Esta admitido universalmente que cualquier producción profesional de cine o de video requiere una minuciosa planificación que comienza con la plasmación de las ideas en un guión técnico. Además es preciso responder a una serie de preguntas tales como: qué va a grabarse, quién deberá estar presente, donde se efectuará la grabación, cuándo se realizará y cómo se llevará a efecto.

El proceso de producción en video esta integrado por tres grandes etapas:

1. La preproducción
2. La realización
3. La postproducción

4.3.1 LA PREPRODUCCIÓN

Supone un conjunto de etapas y tareas que deben tomarse en cuenta a la hora de preparar un video. La idea original es estructurada teniendo en cuenta criterios como: público, objetivo, duración y financiamiento.

A partir de la idea base se pensará en el género que mejor se adapte: reportaje, documental, musical, etc. Luego se decidirá sobre el tratamiento más adecuado: el drama, la comedia, la exposición objetiva, etc.

A partir de la idea base y una vez decidido el género y el tratamiento a desarrollar, el primer trabajo que debe ejecutarse es el estudio y documentación sobre la obra: situación histórica, atmósfera, clima, personajes, localizaciones, vestuario. Conviene a continuación elaborar una sinopsis o resumen del acontecer de la obra.

¿Cómo partir de la idea a la escritura audiovisual?, creo que simplemente se debe partir de las sensaciones, de la emoción, de la alegría, la risa, el llanto, en fin de todas las emociones posibles que puede provocar una historia. Lo indispensable es saber cómo lograr ese efecto emocional. Si se recibió la emoción se tiene una impresión que compartir.

Hay que aprender a ver con sensibilidad y juicio crítico, en segundo lugar, aprender a hacer, creando imágenes originales y adecuadamente elaboradas y tercero hacer un análisis sensible de otras obras e imágenes.

Todo video consta de una idea, y el tema de los fenómenos representados en ella. Ahora bien “la idea estética” no es un pensamiento abstracto, la idea se forma en el mismo proceso de la creación artística, desde el mismo instante en que empieza a concebirse la obra ya esta presente la idea.

“La idea es un conjunto de impresiones, sentimientos, vivencias, estados anímicos y reflexiones que surgen en el individuo que percibe la obra, es una imagen concreta en la cual y mediante la cual, se expresa su actitud frente a la realidad.”²³

El tema es el conjunto de fenómenos de la vida representados en la obra. El tema no es simplemente material de la vida, sino que comprende las facetas de los fenómenos reales que se investigan en la obra y se ofrecen al lector, al espectador o al oyente. De esta manera se puede explicar porque cuando la idea artística es falsa, lo que se narra no será creíble, aun cuando tenga la mejor forma. Una obra con estas características puede crear una equivocación en la forma de narrar la vida. Este es uno de los puntos más vulnerables a los que se exponen los medios de difusión masiva y se genera la tergiversación del contenido, o sea su inadecuada interpretación.

“La idea original es estructurada teniendo en cuenta criterios como: público objetivo, duración, financiamiento, etc. Por tanto implica:

- a. Definir el tema: Se elaboran los contenidos principales del video, se establece el punto de vista, los objetivos a lograr con su producción, tratamiento, formato, público.
- b. Investigación e indagación: es el trabajo de recolección de información de base para la elaboración de contenidos, esto lo realizan los especialistas en el tema del video.
- c. El guión: se realiza una sinopsis o resumen del tema, se decide el tratamiento que tendrá el video, esto es, si será una ficción, un reportaje, documental, etc.
- d. Plan de rodaje: se estructura un cronograma de realización según fechas, locaciones que son los ambientes seleccionados para el registro de imágenes y actores disponibles”.²⁴

El guión juega un papel muy importante en la elaboración de cualquier tipo de material audiovisual: no sólo permite organizar una idea en la pantalla, sino que es una guía esencial para el desarrollo de un contenido y para el planteamiento de su forma.

²³ Bela Balaz, *El cine, naturaleza y evolución de un nuevo arte*, p.18

²⁴ José Manuel Pintado y Andrea Di Castro, *Las imágenes de las palabras*, Cuadernos de la UNAM, ENAP, 1993, p. 11

El guión debe amoldarse cada vez más al lenguaje específico que se utilizará para desarrollar el discurso, esto es: debe contemplar la inclusión y la previsión de efectos, de transiciones y de todo tipo de acciones en la pantalla que contribuyan a comunicar un contenido. El guión técnico facilita la comprensión de los miembros del equipo y es particularmente necesario en el momento de la edición del programa.

4.3.2 LA PRODUCCIÓN

En esta etapa se pone en práctica todo lo planificado en la pre-producción. Es el director quien tiene la función de convertir en imágenes lo que está descrito en los guiones. El Director coordina permanentemente sobre el enfoque y estilo indicado en el guión con el equipo técnico. Se refiere a las relaciones y los nexos que cada imagen establece con la que le precede o con la que le sigue. Asimismo en la realización de un video y en la aplicación de un determinado género tenemos que observar que es lo que se quiere decir en el conjunto de la obra y cuáles serían los métodos propios de la estructura.

4.3.3 LA POSTPRODUCCIÓN

La postproducción es la fase sucesiva a la grabación del material en donde éste es ordenado conforme a las secuencias del guión y se le añaden los efectos y las indicaciones pertinentes a la postproducción que son: edición del material, efectos especiales, transiciones, subtítulaje, generador de caracteres, doblaje de audio, musicalización y postproducción de audio.

La utilización de todos éstos elementos y su efectividad dependerá directamente del efecto que se pretende provocar al comunicar un contenido. En esta etapa se ordenan y componen las imágenes y el sonido registrados en la realización. Este procedimiento se llama edición.

Antes de editar, ya se debe tener una idea del orden en que serán presentadas las imágenes. El trabajo de edición se basa en el guión original y en base a él se van estructurando las imágenes, el sonido, la locución, efectos etc. Y para saber esto se debe seleccionar el material. Esto es visionar cassette por cassette es identificar y clasificar por tiempo de aparición cada una de las secuencias y escenas con sus respectivas repeticiones.

4. 4 LA GRAMÁTICA DEL VIDEO

La estructura visual es de gran importancia para la comunicación a través de las producciones realizadas en video al constituir la imagen la presencia más aparente de un producto audiovisual, podría parecer que su estructura se puede imponer por sí misma, sin ningún tratamiento en particular, sin embargo, es necesario tomar en cuenta algunos aspectos básicos del estructura visual si el realizador quiere poner efectivamente la imagen a su servicio: Estos aspectos son, entre otros: proporciones en la pantalla, movimientos de cámara, ángulos, el sonido, la iluminación.

"El medio principal de que se dispone para controlar el aspecto que presente el entorno en las grabaciones, es el punto de vista que se elija y la distancia focal que se use".²⁵

La posición de cámara que se elija es el factor básico determinante de lo que, en última instancia, aparezca en pantalla y no menos importante de lo que no aparezca. Así, por ejemplo, moviéndonos ligeramente hacia adelante o hacia un lado, podemos excluir del cuadro un elemento del primer término que resta importancia a la acción. O bien podemos incluir algo en la imagen que las mejore. No obstante, hay que recordar que cuando se cambia la cámara de posición se altera también la interrelación aparente de los elementos que componen el encuadre.

Cualquier video esta constituido de diversos elementos claramente identificables que juntos conforman una estructura. Para conformar el lenguaje del video que permita una armonía en el discurso, tendrá una gramática que entenderemos claramente. Finalmente la gramática son las reglas que conforman el arte de transmitir correctamente las ideas por una sucesión de imágenes. Esta gramática del video logra construir un producto desde el ordenamiento de los elementos visuales como la angulación, los planos, secuencias, movimientos, el montaje y el ritmo.

4.4.1 EL CUADRO O FOTOGRAMA

En cine se conoce como fotograma cada una de las fotografías fijas situadas a lo largo de una película cuya sucesión en el proyector de velocidad de 24 fotogramas por segundo dan la ilusión del movimiento. En video sucede algo similar, salvo que en vez de ser fotografías son cuadros que construye un haz de electrones que lanza un tubo catódico haciendo un barrido lineal sobre una pantalla que en su lado interior se halla recubierta por una capa luminiscente, quedando iluminada en los puntos donde confluye el haz. A diferencia del cine, en video se utilizan veinticinco cuadros por segundo. Estos cuadros en video, o fotogramas en cine, son la expresión mínima de un film o un video.

²⁵ Hedgecoe John, Guía Completa de Vídeo, Ed. CEAC, 1992, p.56

4.4.2 EL ENCUADRE

Los encuadres otorgan al todo una dimensión heterogénea y son unidades técnicas con bordes bien delimitados, y que se resumen en lo que capta el ojo de la cámara. Frecuentemente el encuadre no se limita a representar situaciones simples y estáticas, sino que pone en escenas una pluralidad de espacios y acciones, o una pluralidad de visiones y situaciones, que otorgan al todo una dimensión heterogénea y requieren una ulterior subdivisión en partes muy distintas.

Cada vez que el movimiento de la acción cambia, la composición de los volúmenes y de las formas, cada vez que el marco de la imagen encuadra porciones de espacio posteriores, cada vez que se modifica el punto de vista que organiza la puesta en escena, nosotros, aunque nos quedemos estáticos, nos encontramos de hecho frente a imágenes distintas.

La forma en que usemos los encuadres influye mucho en el efecto que la grabación causará luego al espectador. Las figuras u objetos situados en el centro de la pantalla, captan de inmediato la atención, especialmente si aparecen en primer plano. No obstante, esto no significa que haya que evitar los descentrados, en la práctica, este recurso es muchas veces esencial; sirve por ejemplo, para expresar que está sucediendo algo fuera de cuadro, de esta forma se justifica una panorámica hasta el lugar al que miran los ojos del personaje. También puede usarse como recurso de composición, dejando espacio para que una segunda figura entre en la escena, o para crear espacios a los que pueda desplazarse la figura central.

El aspecto más esencial que se requiere conocer del lenguaje audiovisual son los elementos del encuadre. Hay que recordar una situación específica de este lenguaje: la imagen se percibe y se transmite a través de un rectángulo. Es decir que la realidad compleja y vasta se tiene que reducir a una serie de recortes rectangulares los cuales tienen que, a pesar de sus limitaciones, proporcionarnos una visión del todo.

Esta es la primera incertidumbre que sufre el videoasta, se da cuenta que los escenarios reales no los puede capturar en ese reducido rectángulo que percibe a través de su visor, de aquí que constantemente este moviendo la cámara de un lado para el otro, en un esfuerzo de meter todo en una sola toma.

Desde el momento en que aparece una parte de la realidad en la pantalla la vemos ya enfocada, encuadrada e interpretada desde un punto de vista, el del realizador. La cámara puede colocarse desde cualquiera de los puntos infinitos que circundan a la persona u objeto de la imagen. Cada punto ofrece una forma de percepción diferente de la realidad registrada. Esta forma de percepción, o más bien, de presentación de la realidad, compondrá un sólo sistema de comunicación que cada autor o realizador utiliza según su punto de vista, perspectiva o ideología.

El encuadre en relación con el sujeto que aparece en la imagen o con los diferentes elementos que participan en ella puede ser:

A) ENCUADRE CENTRAL.

El sujeto u objeto es identificado inmediatamente. Es el encuadre más frecuente. Refuerza el valor descriptivo de la imagen y no tiene grandes pretensiones en lo referente a la composición. El caso extremo en este encuadre es la simetría. No debemos olvidar aquí que el ojo tiene cuatro puntos de referencia que no tienden al centro, sino que se sitúan cerca de los extremos.

B) ENCUADRE DESCENTRADO.

Está regulado por las leyes de la geometría sobre la disposición de los elementos dentro de la superficie de la imagen. El sujeto está en posición asimétrica y la imagen es interpretada en base a esa posición. El ojo recorrerá la imagen hasta llegar al punto de atención por lo que la ubicación de los elementos importantes determinará el efecto a provocar.

C) ENCUADRE OBLICUO.

Un encuadre oblicuo es cuando se le da al sujeto u objeto una inclinación diferente a la cual estamos acostumbrados a considerar como estable y natural. Este tipo de encuadre da en ocasiones impresión de vértigo

Por esta razón conocer los elementos del encuadre nos proporcionará la habilidad de capturar esa vasta realidad, a través de la elección de aquellas porciones de la misma que nos permitan tener una sensación de captar el todo. Y digo sensación intencionalmente a través del visor nunca capturaremos toda la realidad.

4.4.3 LA TOMA

La toma esta constituida por una serie sucesiva de cuadros o fotogramas. Y se entiende por toma la serie de cuadros o fotogramas capturados en una sola operación, desde que se oprime el disparador o el botón de record hasta que se dejó de pulsar.

La longitud de estos segmentos de imagen son variables, van desde fracciones de segundo hasta muchos minutos como es el caso de los planos secuencia. La duración de las tomas en cualquier video es determinada por el director en función de sus necesidades de expresión.

4.4.4 LA ESCENA

La escena la podemos entender como cada puesta en cámara, es decir, el arreglo que hacemos al realizar una toma: composición de encuadre, disposiciones de decorado, etc. Y de cada escena se realizan varias tomas. En la mesa de edición se tienen que analizar todas las tomas que se hicieron de cada escena y se elige la más adecuada que finalmente aparecerá en pantalla.



LA ESCENA ES UNA SERIE DE PLANOS QUE FORMAN PARTE DE UNA MISMA ACCION O AMBIENTE DENTRO DE UN ESPACIO Y DE UN TIEMPO CONCRETOS

4.4.5 LA SECUENCIA

La secuencia, a su vez, está constituida por varias escenas en las cuales existe unidad de tiempo y de lugar, o bien, unidad temática o dramática. Es un conjunto de escenas en un mismo espacio. Cada secuencia tiene carácter autónomo y distintivo. Las secuencias recurren a signos de puntuación que marcan sus confines. En este sentido, utilizan el fundido encadenado (en el que una imagen se desvanece mientras aparece otra), el fundido o la apertura en negro (la imagen se esfuma en el vacío o aparece a partir de él) la cortinilla (línea divisoria entre dos imágenes que se mueven lateral o verticalmente reduciendo una imagen y dejando sitio a la otra), el iris (un círculo negro que se cierra progresivamente sobre la imagen) y el corte (que es una simple separación de dos segmentos narrativos). Resulta fundamental el criterio distintivo que se refiere al contenido de las partes: allí donde se advierte una mutación del espacio, un salto en el tiempo, un cambio de los personajes en escena, un paso de una acción a otra; en suma, allí donde termina una unidad de contenido y se inicia otra, podemos siempre situar con legitimidad el confín entre una secuencia y otra. En este sentido, la música representa un clarísimo elemento de homogeneización en toda la secuencia.



LA SECUENCIA ES UNA SERIE DE ESCENAS QUE FORMAN PARTE DE UNA MISMA UNIDAD NARRATIVA



UNA SUCESIÓN DE PRIMEROS PLANOS PRODUCE UN RITMO DE GRAN TENSION DRAMÁTICA.

4.4.6 LOS PLANOS

“La escala de los campos y de los planos asume como criterio clasificatorio la cantidad del espacio representado y la distancia de los objetos filmados y consecuentemente la integridad de la acción y el grado de su reconocibilidad. Medium shot, Full shot, Long shot, etc., picada, contrapicada, etc”.²⁶

El plano es la unidad de significación más pequeña en un programa, es decir, la mínima unidad espacio-temporal en que puede fragmentarse la narrativa.

Todavía pueden hacerse respecto al plano, dos observaciones importantes: la primera es que duración es ilimitada (puede durar desde unas décimas de segundo en el caso de un plano relámpago, hasta componer una película entera), y la segunda es que tiene valor polisémico, es decir, que su significado es abierto pudiendo interpretarse de forma diferente según el contexto en que se inscribe. La significación del plano viene condicionada tanto por los planos que le preceden como por los que le siguen.

Las denominaciones de los planos vienen motivadas por la cantidad de información que aparece en la pantalla: los planos generales o largos sirven para establecer el ambiente y para mostrar el escenario donde va a transcurrir la acción, los planos cortos poseen un carácter más dramático, muestran los detalles, son los planos típicos de la acción.

Para decidir correctamente que planos hay que usar, conviene recordar que el tipo de plano influye en el mensaje que este transmite al espectador. En términos generales, el plano medio sirve para expresar una situación socialmente neutra y es el más corto que puede usarse cómodamente cuando se quiere incluir dos figuras en la pantalla; el plano general por otra parte, puede servir para expresar aislamiento, frialdad u otras emociones similares. Pero es imposible fijar normas estrictas en cuanto al impacto emocional de cada plano porque éste depende, en gran parte, de otros factores: el diálogo, la iluminación, la acción precedente, etc.

Al hacer un video, especialmente si se trata de una ficción dramática, una de las técnicas más efectivas utilizadas para crear suspenso y dar dinamismo a la acción es montar series de planos cortos. La forma de organizar los planos grabados influye mucho en el resultado final. Por ejemplo, si entremezclamos los planos de algunas chicas con monstruos o dinosaurios, se establece una clara conexión entre unos y otros; se ve a las actrices reaccionar ante la presencia de los animales y viceversa. Si omitimos los planos de las chicas y organizamos los demás correctamente, también podría parecer que los dinosaurios se están enfrentando. Un plano subjetivo es un plano tomado desde el punto de vista de un personaje.

²⁶ Hedgecoe John, Op. Cit. p.64

PLANO MUY LARGO.- VERY LONG SHOT. Es la mayor porción de espacio que puede ser tomado por la cámara. se refiere a exteriores y normalmente la vista se puede perder en él. Se presta más para encuadres estáticos y es usado normalmente para establecer y evidenciar la geografía del ambiente. La imagen presenta una escena en la que ningún elemento posee relieve suficiente como para poder ser considerado como el sujeto.



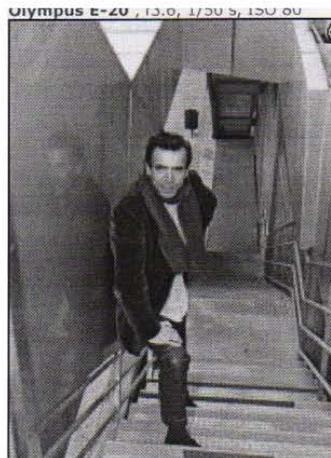
PLANO LARGO O GENERAL.- LS (LONG SHOT). Se utiliza en los encuadres de exteriores en los cuales el centro de interés, lejano de la cámara, resulta insertado en el ambiente general. Normalmente es utilizado para evidenciar los elementos importantes de una determinada fase del relato, para informar al público quien interviene en la escena y a donde se dirigen los personajes (o los animales, o los vehículos) que se mueven. En video se encuentra en pocas aplicaciones tanto por el limitado formato de la pantalla como por la falta de resolución.

El ángulo que se toma abarca un gran espacio, de tal forma que la figura humana queda reducida a un punto en el espacio. El decorado predomina sobre el personaje que no ocupa más que una pequeña parte del encuadre. Al contener la escena un elevado número de elementos se brinda, al operador, la posibilidad de efectuar composiciones artísticas. Este plano relaciona entre sí a los diversos elementos que aparecen en el encuadre. A veces se emplea para realzar la insignificancia del hombre frente al espacio que lo rodea.



PLANO MEDIO.- MEDIUM LONG SHOT. Es un tipo de encuadre en donde se puede apreciar el centro de interés y su ambiente. Este campo (como el plano de figura entera) puede ser considerado como un encuadre de paso, ya que representan la transición entre campos y planos. Este tipo de encuadre permite agrupar varios personajes y evidenciar no sólo las reacciones emotivas sino también la relación con el ambiente. Entre estos encuadres hay que considerar al two shot y al three shot (dos o tres personas a cuadro). Es una toma de ángulo amplio, pero menor que el plano anterior. El encuadre abarca no sólo al personaje completo sino también a parte del campo de acción del mismo, decorado incluido.

FS (FULL SHOT O PLANO TOTAL) Es aquel que abarca completamente al cuerpo humano, no más y no menos. El personaje aparece de cuerpo entero dejando un pequeño margen contextual en la parte inferior de la imagen y un margen mayor en la parte superior. En este plano el personaje predomina sobre el contexto.



MS (MÉDIUM SHOT O PLANO AMERICANO O MEDIO) Abarca de las rodillas del personaje hasta la cabeza. La figura del personaje se corta por las rodillas con lo que el sujeto se amplía respecto a los planos precedentes. Sugiere la sensación de acercamiento del espectador hacia el sujeto. Los elementos de decorado, que en los planos anteriores ocupaban una parte de la atención, desaparecen. Aún perduran algunos elementos que impiden centrar el interés exclusivamente en el personaje.



MCU (MEDIUM CLOSE UP O PLANO MEDIO) Toma al sujeto desde la cintura para arriba. La base del encuadre corta al sujeto por debajo del pecho. Existen variaciones como es el caso del plano medio corto y plano medio largo por encima y por debajo de los límites del plano medio respectivamente. Es uno de los planos más utilizados en la realización de entrevistas.



CU (CLOSE UP O PRIMER PLANO) Este plano toma a la figura humana desde el pecho o los hombros hacia arriba. El rostro ocupa la mayor parte de la pantalla y desplaza a todos los elementos del entorno. Es un tipo de toma muy vigorosa que concentra el interés del espectador, enfoca la atención y enfatiza. El gesto que pasaría inadvertido en otros planos más largos, adquiere aquí una gran relevancia.

La interpretación, el maquillaje y la iluminación han de cuidarse con sumo esmero por el efecto de magnificación del rostro del sujeto que proporciona este plano.

El primer plano es una de las imágenes que más se alternan en el mensaje por su facilidad de lectura. Su tiempo de lectura varía en relación a la importancia que se le quiere atribuir al sujeto.



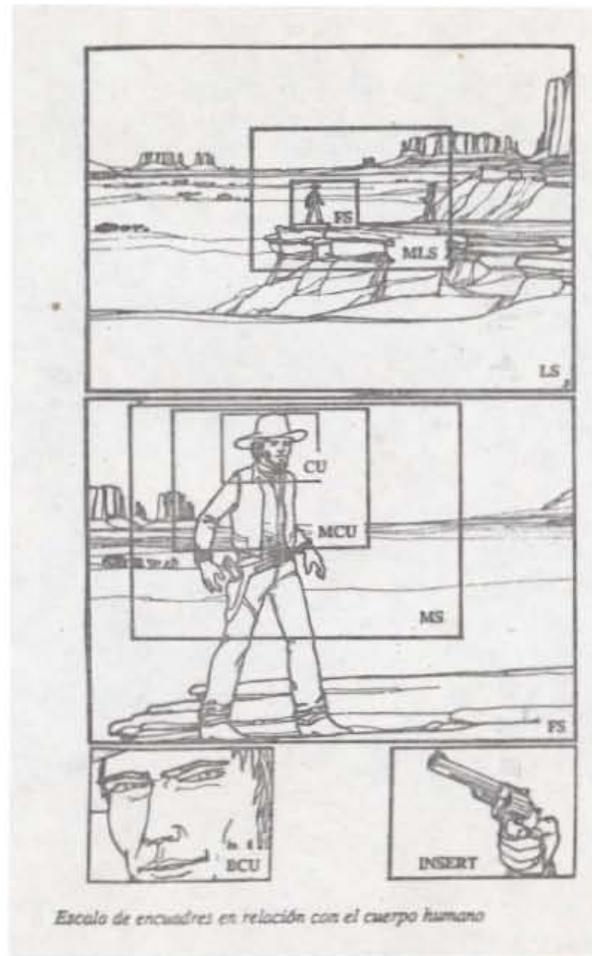
BCU (BIG CLOSE UP O GRAN PRIMER PLANO) Sólo toma parte del rostro, generalmente desde la frente a la barbilla. Incluye una parte incompleta del rostro y su fin es el de dirigir toda la atención del espectador sobre dicho rostro. Es norma no excluir la parte inferior de la cabeza, es decir, la barbilla, ni la boca del sujeto. En cambio está admitido cortar por la parte superior. La expresividad de este tipo de plano es tan elevada y dramática que su empleo se restringe a usos muy excepcionales.



PLANO DETALLE. Como su nombre lo indica, sólo capta un detalle de un objeto o una persona: sus ojos, sus labios, una mano o un dedo, o bien, la manija de un automóvil o el botón de un elevador. Es un plano referido, normalmente, a objetos pequeños que no guardan relación directa con el cuerpo humano. Así un reloj, unas gafas, un libro, etc. Sirve para reconocer sujetos aislados.



Es un tipo de plano que permite concentrar la atención en la expresión del rostro. Consiste en encuadrar una parte muy restringida del cuerpo, por ejemplo los ojos, una mano, un pie. En este caso la cámara se acerca hasta enmarcar determinada parte del sujeto. Escoger un determinado detalle no debe ser casual, sino determinado por una narrativa. Por lo general los planos más cercanos tienen mayor fuerza emotiva, mientras que los más amplios permiten ubicar la acción.



4.4.7 LOS ÁNGULOS

El ángulo desde donde se realicen las tomas o los encuadres influye también en la formulación del mensaje, porque el ángulo desde el cual se ve a los personajes de una película es por sí solo una parte significativa de la narrativa, dada su capacidad para subrayar la importancia de un personaje, sus relaciones con otro dentro de la misma escena, su estado de ánimo o sus intenciones inmediatas. La elección de un ángulo determinado está en función de razones estéticas, técnicas o psicológicas. Pero antes de entrar en las posibles significaciones de los ángulos veamos cuales son.

La angulación se puede dividir en dos planos: uno vertical y otro horizontal. El plano horizontal lo podemos dividir, a su vez, en ocho escalas: frente, tres cuartos, frente izquierdo y derecho, perfil izquierdo y derecho, tres cuartos de espalda izquierdo, derecho y detrás.

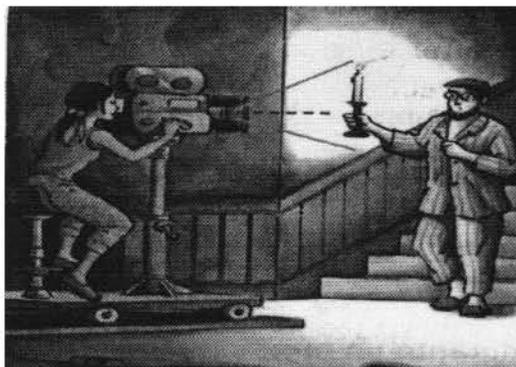
En esta escala de angulación horizontal generalmente se utiliza para colocar a los actores frente a la cámara y no para dirigir a la cámara ante los actores. De aquí que sea más importante para el camarógrafo solo el plano vertical.

En este segundo plano encontramos cinco posiciones de la cámara frente al sujeto u objeto: top shot (la cámara totalmente vertical hacia abajo apunta al sujeto), picada (la cámara capta al sujeto de arriba abajo) normal (la cámara está totalmente horizontal frente al sujeto), contrapicada (de abajo hacia arriba) y bottom shot (la cámara capta al sujeto totalmente vertical hacia arriba). El ángulo desde el cual se ve al sujeto, permite reflejar una imagen muy particular la cual variará si cambiamos de ángulo.

La actitud del espectador hacia un sujeto encuadrado puede variar en función del ángulo desde el que se hace la toma. La gran mayoría de los planos son efectuados desde un ángulo que se corresponde con la posición de nuestros ojos. Este ángulo de toma favorece la coloquialidad entre actor y espectador porque existe una perfecta correspondencia en el nivel visual de ambos.

El nivel de la cámara, es decir, la altura del punto de vista adoptado en función del sujeto, produce igualmente un efecto sobre la percepción del espectador. Según miremos a una persona por encima (picada) por debajo (contrapicada) o al mismo nivel (normal) tendremos sentimientos diferentes.

En altura normal, la cámara encuadra al sujeto en su nivel habitual. Este tipo de ángulo no da significación particular al sujeto; es un punto de vista objetivo y familiar revelando a una persona tal como tenemos costumbre de verla a diario.



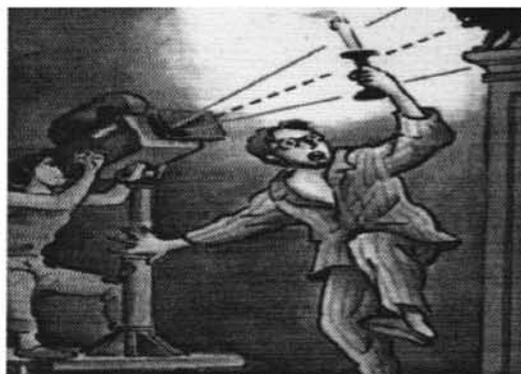
ANGULO NORMAL, MEDIO O NATURAL
LA CAMARA SE SITÚA A LA ALTURA DE LOS OJOS DEL PERSONAJE
SE SITUA PARA DAR NATURALIDAD A LA ESCENA

La toma de picada generalmente pero no automáticamente la impresión de fuerza y superioridad frente al sujeto de acción. Aunque de hecho el contexto puede proporcionar a la picada un sentido totalmente distinto. El sujeto en picada puede inspirar insignificancia, derrumbamiento, piedad, aislamiento.



ANGULO PICADO
LA ACCION SE CAPTA DESDE ARRIBA. SE UTILIZA PARA EMPEQUEÑECER AL PERSONAJE. BUSCA EFECTOS DE INFERIORIDAD, ANGUSTIA Y SOLEDAD.

En contrapicada la cámara se sitúa a un nivel inferior con relación al sujeto, La contrapicada tiende a darle un aspecto de fuerza y autoridad. El personaje puede parecer amenazador, pomposo, decidido o pleno de dignidad y grandeza”.²⁷ Estos ángulos son para representar el punto de vista subjetivo de una persona.



ANGULO CONTRAPICADO
LA ACCION SE CAPTA DESDE ABAJO. SE UTILIZA PARA PRODUCIR UNA SENSACIÓN DE SUPERIORIDAD, GRANDIOSIDAD, SOBERBIA O PODERIO.

Una de las convenciones que se han desarrollado con el cine y pasado luego la televisión y después el vídeo es el punto de vista normal para tomar una imagen es el equivalente a la altura de los ojos de un adulto, es decir, con la cámara situada a 1.5 metros del suelo aproximadamente. De esta forma, se presenta al espectador un punto de vista al que está acostumbrado.

²⁷ Diplomado de producción de Televisión Educativa, SEP-CETE, Modulo VI, p.37

Pero pueden surgir problemas cuando tomemos figuras cuya mirada este a un nivel muy distinto de éste, el ejemplo más normal es el de los niños. Si mantenemos la cámara al nivel de la vista de un adulto, tomaremos a los niños desde arriba, con lo que su tamaño parece a un menor. No sólo aparecerán en pantallas más pequeños de lo que son sino que además nos perderemos muchas de sus expresiones y no veremos más que la parte superior de sus cabezas.

Para el espectador, una serie cambiante de distintos ángulos le parecerá extraña incluso perturbadora, aunque tengamos cuidado de asegurarnos que las transiciones sean fluidas perfectas.

4.4.8 MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Una de las principales reglas que hay que tomar en cuenta en la elaboración de videos es lógicamente que la imagen tenga movimiento. La atención del espectador aumenta cuando la imagen en la pantalla cambia segundo a segundo, el movimiento se integra así como parte fundamental del lenguaje de la televisión y gracias a él se puede hacer participe al espectador de lo que pasa en la pantalla.

En la vida cotidiana, nuestras actitudes y sentimientos se acompañan comúnmente de gestos y movimientos. Subir, bajar, dar la vuelta, acercarse, alejarse, son algunos movimientos físicos que asociamos a sensaciones y sentimientos. No es pues sorprendente que cuando reproducimos esos movimientos con una cámara, provoquemos toda una gama de emociones y sensaciones en el espectador.

La técnica audiovisual para la consecución de la máxima expresividad narrativa complementa la planificación con movimientos de cámara que simulen los gestos y acciones particulares que ejecuta el ser humano. La regla de oro a seguir es que el movimiento de cámara pase inadvertido para el espectador y que se efectúe tan sólo cuando exista una poderosa razón para su uso.

El movimiento de la cámara surgió por la necesidad de ampliar el espacio de captación en el encuadre, ya fuese para mostrar un panorama amplio (función descriptiva) o para seguir la acción del personaje o personajes (función narrativa).

Posteriormente se descubrió una función expresiva, porque con el movimiento se pueden crear sensaciones en el espectador. También el movimiento de la cámara cumple una función enfática cuando se acerca al objeto principal, dejando fuera los elementos que le rodean, o bien cuando lo sumerge en el ambiente alejándose de él.

MOVIMIENTOS DE ROTACIÓN

PANORAMICAS. El movimiento de cámara más simple es la panorámica o giro de la cámara sobre su propio eje. Puede ser en el sentido horizontal, vertical u oblicuo. Con este giro se persigue una relación de causa entre los dos extremos que la delimitan. La panorámica debe iniciarse siempre con un plano fijo, desarrollar un movimiento de rotación uniforme y regular durante su trayectoria y terminar con otro plano fijo.

- A) PANORAMICA HORIZONTAL Paneo. La cámara sobre su punto de apoyo gira hacia la derecha o hacia la izquierda y su uso o función es descriptiva.
- B) PANORAMICA VERTICAL, Tilt. La cámara sobre su eje se mueve de arriba a abajo (tilt down) o de abajo hacia arriba (tilt up). Su uso es dramático, aminora o exalta la imagen.
- C) BARRIDO. Es una panorámica a gran velocidad y produce un efecto que simula la dilución de los detalles de la escena en el transcurso del movimiento. Es un efecto de gran impacto muy útil para su empleo en situaciones de tensión dramática.

MOVIMIENTOS ÓPTICOS

- A) ZOOM. Este movimiento ha desempeñado un papel muy importante como parte del lenguaje visual. El efecto que produce es parecido al acercamiento o alejamiento de la cámara al sujeto. Se le denomina zoom in al acercamiento y zoom back al alejamiento. Funciona con el manejo de lentes. El zoom consiste en un acercamiento o alejamiento de la imagen encuadrada sin que se produzca ningún movimiento de la cámara. Se realiza actuando sobre el objetivo de distancia focal variable variando, de forma progresiva y uniforme la distancia focal. Es una técnica muy cómoda pero poco natural porque el ojo humano no puede efectuar este movimiento. Es un recurso técnico valioso que debe emplearse con mesura.
- B) CAMBIO DE ENFOQUE, Flow artist. Utilizado para mover la atención en profundidad (ver mas adelante en cambio de centro de atención por enfoque selectivo). Pérdida voluntaria del enfoque en todo o gran parte del plano.

Básicamente debemos usar estos movimientos en dos funciones específicas:

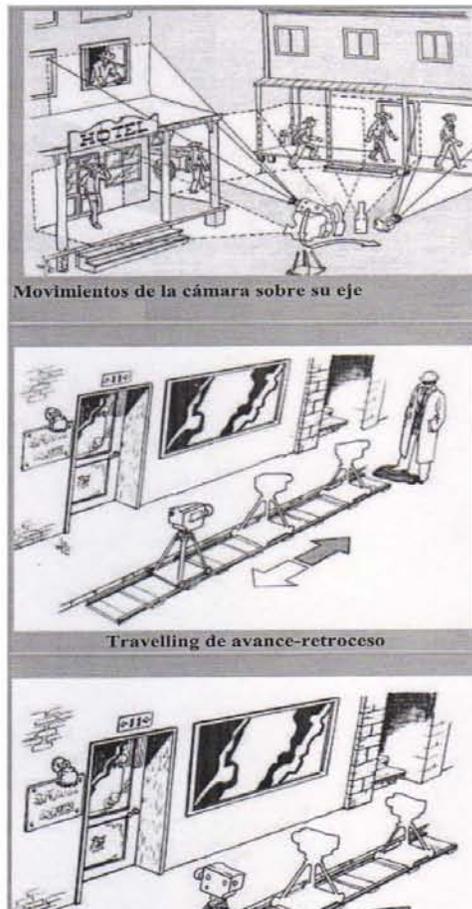
Para facilitar el trabajo de encuadre Para dar la sensación de acercamiento psicológico: supongamos que un obrero observa la planta productiva de una fábrica. De pronto algo llama su atención vivamente. Aquí podemos insertar una imagen con zoom in hacia el objeto que ha llamado su atención. En este sentido, también podemos hacer un zoom in al rostro de un personaje que de pronto de queda pensativo. Mientras que el zoom nos da una sensación psicológica, por su parte el dolly produce una sensación de acercamiento o alejamiento físico.

MOVIMIENTOS DE TRASLACIÓN

- A) TRAVELLING. Es el desplazamiento espacial de la cámara mientras se efectúa el registro de la imagen. Equivale al desplazamiento del espectador respecto al personaje de la acción. Es un movimiento difícil de ejecutar con perfección y requiere el mantenimiento de un ritmo y una sincronización con todos los elementos del encuadre. Añade, además una dificultad: la necesidad de mantener la corrección del enfoque que variará en el caso de un acercamiento o alejamiento de la cámara respecto al objeto encuadrado.

La cámara acompaña al personaje u objeto hacia los costados derecho o izquierdo, ya sea colocada en un tripié con ruedas, que puede deslizarse sobre piso firme o en rieles colocados en el lugar de la escena, o también se puede montar la cámara en un carrito o algo similar que la traslade en paralelo siguiendo al sujeto a filmar.

- C) DOLLY. Movimiento en el que la cámara se cambia de un plano lejano a otro más cercano o viceversa. Dolly in se acerca. Profundidad de avance. Dolly back pasa de un plano corto a uno de conjunto. Profundidad en retroceso, en perpendicular al sujeto.
- D) CAMARA EN MANO. El camarógrafo sigue la acción, con la cámara sin la ayuda de un soporte.
- E) STEADY CAM. La cámara se soporta en un armazón (steady) adaptable al cuerpo humano y posee un sistema de amortiguación que permite captar la imagen en su movimiento natural, sin que hayan movimientos inesperados.
- F) GRUA. La grúa es un brazo cuya estructura es firme, manejada manualmente por asistentes de cámara o las hay más sofisticadas, que funcionan bajo las instrucciones de una computadora. En su extremo contiene una plataforma capaz de soportar a la cámara con tripié, al camarógrafo y al director de la película.
- G) SKY CAM. Son los movimientos fílmicos estéticos seguidos por una cámara, situada en algún medio de transporte aéreo.



4.4.9 EL SONIDO

El sonido no pasó a ser sólo un complemento de las imágenes, sino que se convirtió en un factor expresivo a través de los diálogos, la música y los efectos.

Los diálogos son las palabras que intercambian los personajes que intervienen en la acción. Deben ser significativos y expresivos y no redundar en lo que el espectador ha captado por medio de las imágenes. Existen reportajes o documentales en los que, además de los diálogos o sin éstos, se utiliza la voz de un locutor que proporciona información o la comenta.

Otro de los recursos lo constituye la música, que se emplea como ambiente de fondo, para acentuar los estados psicológicos de los personajes, a manera de tema de un video o para sustituir un sonido real o pensado.

La función de la música es la creación de un ambiente sugestivo, pero su utilización debe encontrar una justificación óptica. La intervención de la música debe ser una consecuencia de motivaciones de tipo objetivo, no hay que tratar de insertar fragmentos musicales a cualquier precio, ni utilizar la música de relleno.

La música realmente puede ser un recurso importante para la creación de puentes musicales, es decir como transición entre un bloque de información y otro. También dentro de un mismo bloque puede utilizarse como medio para crear interrupción o tensión dentro de la secuencia.

Los ruidos y efectos son de gran importancia, porque permiten reforzar como realidad lo que aparece en la pantalla. Sirven para intensificar o subrayar un determinado ambiente. Por otro lado, es necesario señalar que el manejo de los silencios es una de las sensaciones más dramáticas que puede realizar el video.

El silencio: "Hay ausencias de sonido deliberadas, pensadas como sonido, y que en función de las imágenes a las que acompañan, pueden tener un intenso valor dramático. El silencio aparte de que no es habitual concreta más la atención sobre la pura imagen. Si bien el silencio no engendra necesariamente angustia, contribuye a una cierta pérdida de referencias, a una relativa indefinición del espacio de la imagen".²⁸

Una parte importante del lenguaje en video es el sonido, sin embargo, se hace un énfasis profundo únicamente en el lenguaje de la imagen, especialmente en el montaje, quizá esta es la razón por la que muchas películas mexicanas tienen un sonido pésimo, tanto en su calidad de grabación como en su creatividad.

²⁸ Anne Marie Duguet, El sonido del video, Revista Telos, pp.80-82

Así como debemos dedicar parte importante de nuestro tiempo a planear la imagen (determinación de secuencias, escenas y tomas) el sonido debe pensarse y planearse junto con los demás elementos integrantes de la realización . No debe incluirse como un simple adorno más de las imágenes, sino como un impulsador del ambiente de una escena.

“Algunas realizaciones en video, están estructuradas según modelos de música serial o representativa . Proceden a menudo mediante desarrollos y permutas de series de imágenes que se repiten siguiendo un registro de variaciones elementales sobre el color, el ritmo, la intensidad de luces, el movimiento o la pose, etc. De este modo algunos proyectos de video se plantean como auténticas partituras musicales, a menudo complejas, en donde pueden desarrollarse simultáneamente múltiples niveles sonoros”.²⁹

FUNCIONES DEL SONIDO

A) FACTUAL

Se llama sonido factual cuando comunica algo directamente. Por ejemplo, la narración de un video documental que nos va explicando las imágenes, los diálogos de los personajes en un vídeo ficción y los sonidos de cuyos objetos que los producen se ven en pantalla.

B) AMBIENTAL

Es aquel que establece una ubicación de la situación en la que se está llevando la acción. Por ejemplo, ruidos de tráfico para una escena callejera, música mezclada con voces para una escena que se desarrolla en un salón de baile.

C) INTERPRETATIVO

El sonido interpretativo es aquel que nos permite evocar ideas, pensamientos, sentimientos, etc. Por ejemplo, el sonido indefinido de un trombón que imita una risa burlona. El redoble de tambores cuando alguien va a su primera cita, indicando que asiste a una guerra. Sonido de monedas para evocar la idea de la retribución salarial.

D) SIMBOLICO

Es aquel que indica lugares, estados de ánimo, acontecimientos. El sonido del viento para indicar la desolación de un personaje, el crepitar de unas llamas para indicar las pasiones que envuelven una determinada escena, etc.

E) IDENTIFICATIVO

Es el sonido que sirve de tarjeta de identificación de un personaje o de una situación que se repite constantemente a lo largo del video. A este tipo de sonido también se le conoce como leit motiv. Un ejemplo es la música de Rocky. Cada vez que este personaje empezaba sus ejercicios que lo llevarían hacia el triunfo boxístico, empezaba a sonar una determinada música. Este recurso se utiliza mucho en las películas de suspenso. Cada que el peligro acecha o el monstruo ronda a los personajes, la música entra con antelación, preparando al espectador para otra demostración de terror.

²⁹ Anne Marie Duguet, Op. Cit., pp.78-80

F) RECAPITULATIVO

Este tipo de sonido tiene la función de recordarnos sonidos ya conocidos o ya presentados. Por ejemplo, el sonido de un equipo en especial. Cuando lo presentamos por primera vez, es necesario mostrar que o quien lo produce para que cuando el espectador lo vuelva a escuchar, aún cuando no vea el equipo en pantalla, no se desconcierte, sino que rápidamente lo identifique.

Recordemos que hay sonidos fáciles de reconocer como el caer del agua, el viento, el aullar de un lobo, el sonido de un motor de gasolina, pero hay otros que por la poca incidencia en nuestra vida cotidiana nos es difícil reconocer.

G) CONECTIVO

Este sonido de alguna forma lo vimos en las transiciones sonoras, es decir, es aquel que liga escenas o hechos, como los puentes musicales. Por ejemplo, una muchacha pone un disco mientras comienza su arreglo y la música nos permiten pasar a la fiesta de graduación para la cual se arregla, un obrero entra a un vestidor y mientras se viste se oye el ruido de una máquina en acción, inmediatamente después ya lo vemos en plena labor.

4.4.10 LA ILUMINACIÓN

Una parte esencial del video, está cimentado en la luz y en el buen manejo que se haga de ésta. Recordemos que la luz tiene el poder no sólo de definir, sino también de transformar todo lo que vemos a nuestro alrededor. El aspecto de las personas y de las cosas depende de cómo incide la luz sobre ellos, de su intensidad y color, de si se trata de luz directa, difusa o reflejada.

Parte importante del mensaje que reciben los espectadores es determinada por la luz. Aprender a utilizar las leyes básicas de este fenómeno físico forma parte de un requisito indispensable para todo aquel que pretende ser un realizador de video.

La iluminación es el elemento base de todas las técnicas visuales. En fotografía, cinematografía y video la iluminación es indispensable para sugerir la sensación de tridimensionalidad de que carecen todos los medios mencionados.

Desde un punto de vista artístico, la iluminación influye en la creación de efectos ambientales. Sugiere atmósferas variadas. Afecta de forma selectiva a los elementos de la escena realzando unos y ocultando o reduciendo otros. La manipulación de las fuentes luminosas hace posible la simulación de situaciones climatológicas distintas o el cambio de estaciones. La alteración de la perspectiva de las distancias y de la forma, posible con el uso de la iluminación, otorga a estas técnicas una poderosa influencia en la consecución de imágenes con belleza pictórica. Recientemente la incorporación del diseño gráfico computarizado, la informática y el crecimiento de las posibilidades electrónicas visuales, estimulan también caminos inéditos mucho más factibles de ser probados en el campo del video, que en el del cine o el de la televisión.

Iluminar es mucho más que captar imágenes descriptivas y detalladas. Ante todo, es el factor principal determinante del tono emocional y de la atmósfera. La luz artificial o natural puede utilizarse para expresar calor o frío, claridad o misterio, felicidad o tristeza, falsedad o sinceridad y muchos otros matices emocionales.

“Un tópico muy usado en relación con la iluminación es que el tono dramático es directamente proporcional al contraste. Por el contrario, la luz plana de escaso contraste, es interpretada inconscientemente por el público como indicativa de un enfoque abierto y práctico (es decir es de lo contrario de dramático) de un tema: el tono que esperamos encontrar en las entrevistas y documentales teniendo esta cuenta, podemos optar por este último tipo de iluminación en una ficción dramática para indicar que ésta contiene un elemento de verdad. La manipulación de las acciones del público es una parte importante del arte del video”.³⁰

No siempre es conveniente evitar las sombras, es decir el juego de luces y sombras, hay casos en que pueden proporcionar profundidad a las imágenes, distancia, textura o forma. De hecho, suelen ser un factor fundamental para el tono emocional y la atmósfera del encuadre. Por otro lado las figuras iluminadas frontalmente pueden aparecer sin relieve y por consiguiente exentas de interés.

“Existen dos tipos de luz: natural y artificial y al respecto habla Renato May”.³¹

A) LUZ NATURAL

La luz natural es la luz del sol. Su gran intensidad nos hace pensar que basta colocar nuestros objetos bajo sus rayos y oprimir el disparador de nuestra cámara y listo. Sin embargo, esta es una percepción muy engañosa. Muchas veces nuestras tomas nos quedan blancuzcas de un lado y muy oscuras de otro. O a veces cuando la luz incide por detrás de nuestros objetos, al tomarlos de frente, comprobamos con desagrado que quedaron muy oscuros como en penumbra.

Poco a poco vamos entendiendo que el fenómeno luminoso no es tan fácil de dominar, que se requiere ciertos conocimientos y técnicas para poder aprovechar toda la gama de posibilidades expresivas que nos ofrece en la realización de nuestras imágenes.

1) LUZ FRONTAL

La decisión más convencional es la iluminación frontal de tres cuartos de frente, es decir, con el sol por encima del hombro derecho o izquierdo del camarógrafo. Esta es la posición más segura y proporciona una iluminación bastante regular. Además como la fuente de luz está algo descentrada, siempre habrá ciertas sombras en los rostros, en los cuerpos, en las texturas o en las superficies y contornos que contribuirán al modelado y a la separación del fondo. La mejor parte del día para filmar es cuando el sol incide oblicuamente, es decir, el sol de la media mañana o de la media tarde porque nos ofrece una mejor distribución de la luz.

³⁰ Hedgecoe John, Guía completa de video, Ed, CEAC, Barcelona1992, pp. 85

³¹ May Renato, El lenguaje del film, p.57

2) LUZ LATERAL O DE PERFIL

La luz lateral deja la mitad del sujeto en sombras y por ello produce un peculiar efecto tridimensional. Trabajando a la luz directa del sol, el contraste puede ser excesivo, con el resultado de sombras muy duras que ocultan las partes que allí queden o áreas sobreiluminadas de tonos blancuzcos. Este defecto lo podemos corregir con una luz de apoyo a fin de suavizar las sombras. Esta luz la podemos lograr con una superficie blanca que nos sirva como espejo para rebotar luz del sol a la parte sombreada del sujeto. Este tipo de aditamentos se conocen como reflectores de sol. El más efectivo de estos es el que se fabrica con un pedazo de papel aluminio sobre una superficie plana.

3) CONTRALUZ

Este tipo de iluminación se logra colocando la cámara de frente a la fuente luminosa. En este caso el sol ilumina la parte oculta a la cámara del objeto o personaje que estamos grabando. Se considera que el contraluz es una trampa en el trabajo de iluminación porque, dado que la mayoría de las cámaras de video tienen iris automático, éste tiende a cerrarse haciendo que la escena se grabe muy oscura. Sin embargo, muchas cámaras tienen el aditamento back light que nos permite fijar el iris en una abertura que consideramos adecuada. Este tipo de iluminación puede dar efectos muy interesantes como halos en los personajes cuyos perfiles adquieren un destello vivo y brillante, tomando una escena trivial en algo mágico con un toque casi irreal pero muy atractivo. Hay muchas formas de utilizar el contraluz en forma creativa, que pueden hacer nuestro trabajo más interesante. Además hay objetos translúcidos cuyo color y textura se revelan más expresivos cuando el sol o la luz los atraviesan e inciden sobre ellos. Tal es el caso de las cortinas, los cristales, los líquidos de colores, los pétalos, los globos, el humo o el polvo, entre otros.

4) LUZ DIFUSA

La luz solar difusa proporciona una iluminación con buena distribución sobre los objetos o personajes evitando que tengan fuertes contrastes de iluminación y por consecuencia, quedan eliminadas las sombras duras que nos obliguen a usar reflectores de sol.

B) LUZ ARTIFICIAL

Cuando la luz natural ya no es suficiente o estamos trabajando en interiores, se nos presenta la necesidad de utilizar lámparas, porque la mayoría de las cámaras requieren una iluminación más intensa que la proporcionada por la luz de los focos de iluminación casera. Existen en el mercado diversas lámparas que podemos utilizar desde las foto lámparas de 250 o 500 watss de 3 a 6 horas de vida en trabajo continuo, hasta fuentes más poderosas y durables. Nuestra elección la determina nuestro bolsillo, de cualquier manera el uso de cualquier fuente artificial de luz se rige por las mismas normas.

1) LUZ PRINCIPAL O CLAVE

Es la fuente de luz más importante, la que da a la escena forma y profundidad. La lámpara que se utilice dependerá del tamaño de la escena. Pero suponiendo que estamos grabando un primer plano frontal, una foto lámpara de 250 watss será suficientemente como luz principal. Esta se coloca normalmente encima y un poco hacia la derecha o izquierda de la cámara.

2) LUZ AUXILIAR O DE RELLENO

Sirve para reforzar o suavizar las sombras producidas por la luz principal. En este caso, puede ser otra fofolámpara la cual se debe colocar del otro lado de la cámara y puede alejarse o acercarse del sujeto para reducir o aumentar el contraste. Es bueno recordar que la cámara no es como el ojo humano y que una escena que a simple vista parece poco contrastada, es reproducida por la cámara con contrastada, es reproducida por la cámara con contrastes mucho más fuertes. Por ello es recomendable usar un monitor en el rodaje para revisar este aspecto en la grabación de cada toma.

3) LUZ DE FONDO.

Su función consiste en eliminar las sombras de la pared de fondo. También en este caso bastará con una fofolámpara de 250 wattss colocada hacia el fondo del estudio, un poco más atrás de donde se desarrolla la acción.

4.4.11 EL COLOR

Son numerosos los ejemplos del uso expresivo del color, pero la mayoría de las veces se descuidan o emplean de una manera casual: el verde, relaja, el azul tranquiliza, el rojo que excita, el juego de las tonalidades (calientes, frías, pastel) las referencias ideológicas (el rojo como progreso, el negro como reacción) y así sucesivamente. Pero más allá de estas correlaciones, a menudo bastante aproximativas hay que recordar también los casos en que los colores son funcionales con respecto al relato, ofreciendo códigos suplementarios a los códigos de la narratividad: cada color se asocia entonces con un personaje o con un estado de ánimo emotivo, proponiéndose como signo de reconocimiento de los distintos elementos de la historia. El color se utiliza también en situaciones como la realidad que es opuesta al sueño, el presente opuesto a escenas del pasado.

“Cada tipo de fuente luminosa (la luz del sol, la luz del cielo sin nubes, la de las lámparas de tungsteno, la de los tubos fluorescentes, la de las antorchas, etc) tiene su propia temperatura de color que se mide en unidades llamadas grados kelvin. Sin embargo, para el ojo humano, estas diferencias de temperatura cromática no significan gran cosa. Si miramos un objeto blanco (un pañuelo, por ejemplo) con luces de distintos colores, nos sigue pareciendo siempre blanco. Esto es así porque el cerebro compensa el color de la luz y hace que percibamos las cosas del color que sabemos que tienen. Pero con la cinta de video no sucede lo mismo: en video las cosas se graban del color que tienen realmente. Ello significa que iluminados con determinadas fuentes de luz, los objetos pueden presentar en la grabación un aspecto poco natural. Por eso el color es un elemento importante a la hora de construir un video”.³²

³² Hedgecoe John, Guía Completa de Video, Ed. CEAC, 1992, p.36

Para que los colores se reproduzcan correctamente en video hay que usar el control de balance blancos, con el que cuentan todas las cámaras de video modernas. O bien para modificar o corregir las tonalidades de color se puede rentar un equipo de telecine o correctores de color que existen en todos los centros de postproducción.

En general, el color ha sido descrito por los físicos en base a tres variables principales: tonalidad, saturación, luminancia o brillantez.

A) La tonalidad es la que da nombre al color. Es la longitud de onda dominante expresada por el nombre o título verde, amarillo, naranja, rojo, etc, definen las distintas posiciones en el espectro.

B) La saturación es la pureza del color, Cuanto más blanco haya en el color es menor la saturación. Por ejemplo, los colores pastel son no saturados, mientras que los vivos o fuertes son muy saturados.

C) La brillantez es la medida que permite determinar la cantidad de energía luminosa que tiene el color. La brillantez es objetiva en cuanto a que mide la cantidad de luz, pero subjetiva debido a que suele juzgarse la luminancia de un color en relación con su entorno.

De todo lo anterior deducimos que el video sí es capaz de transmitir significaciones por medio del color, aunque por factores sociales y ambientales no es posible asignar un sentido específico a cada tonalidad cromática.

“Debemos de hablar de algunos códigos cromáticos que la mayoría de las veces se descuidan o emplean de una manera casual: la gama de las reacciones perceptivas:

El verde que relaja, el azul que tranquiliza, el rojo que excita.

El juego de las tonalidades (calientes, frías, pastel, etc).

Las referencias ideológicas (el rojo como progreso, el negro como reacción).”³³

Pero más allá de estas correlaciones, a menudo bastante aproximativas, hay que recordar también los casos en que los colores son funcionales con respecto al relato, ofreciendo códigos suplementarios a los códigos de la narratividad: cada color se asocia entonces con un personaje o con un estado emotivo, proponiéndose como signo de reconocimiento de los distintos elementos de la historia.

Muchos realizadores consideran que el color es uno de los principales elementos con que se cuenta para acentuar los significados. Así en su libro el sentido del cine, “Sergei Eisenstein comenta el simbolismo comúnmente aceptado que tienen ciertos colores, tal es el caso del amarillo, color ambivalente que puede representar la energía, el honor y la constancia al igual que el adulterio, la ruina moral y la ignominia. Asimismo, el verde, símbolo de la vida, la jovialidad y la esperanza, tiene la cualidad de representar a sus contrarios, la muerte y la decadencia”.³⁴

³³ Francesco Casetti y Federico Di Chio, Cómo analizar un film, Ed. Paidós, Barcelona, 1991, pp. 92

³⁴ Sergei Eisenstein, El Sentido del cine, p.39

4.5 LA EDICIÓN COMO PARTICULARIDAD Y SINTAXIS DEL VIDEO

La continuidad o discontinuidad de los elementos que mencionamos en el apartado anterior es un aspecto importante en la estructura de la imagen y su efectividad depende directamente del efecto que se pretende provocar al comunicar un contenido.

Se llama EDICIÓN a la operación mediante la cual se unen las escenas y secuencias en la sucesión en que se verán finalmente en la pantalla.

La médula del lenguaje del video se encuentra en la edición, de aquí que esta fase de la producción ha sido objeto de profundos estudios, los cuales iniciaron teóricamente en la escuela soviética en la que destacan notablemente Pudovkin, Kulechov y Eisenstein. “Se le debe a ellos el desarrollo de la teoría de la edición cinematográfica como forma expresiva.”³⁵

“Eisenstein al respecto plantea la necesidad de la exposición coordinada y orgánica del tema, contenido, trama, acción, el movimiento dentro de la serie fílmica y su acción dramática como un todo, presentar no sólo una narración lógicamente coordinada sino con el máximo de emoción y poder estimulante”.³⁶

El lenguaje, no es una acumulación mecánica de signos: el significado y la expedición de cada lenguaje, maquinan unas relaciones estructurales que integran un sistema. El lenguaje presenta regularidades sintácticas. Tales son las reglas para la unión coherente de los signos en la oración y esto es precisamente lo que también ocurre en el caso del lenguaje del video.

Al momento de proponer un código, el productor busca dar un efecto determinado, ya sea dirigido hacia el espectro sensorial, anímico del espectador o hacia su área intelectual. La estructura simbólica se plantea además, desde el campo visual y desde el campo sonoro. De hecho, los dos campos se combinan e interactúan para reforzar la impresión que se desea comunicar, ya sea complementando su efecto o actuando por contraste.

Así, si lo que se busca es comunicar una sensación lúgubre se pueden combinar imágenes oscuras, nocturnas, con sonidos graves, misteriosos, o bien se pueden combinar las mismas imágenes con sonidos que sugieran alegría para ser más evidente lo lúgubre de la imagen.

Para conseguir el mejor encuadre no basta con elegir adecuadamente el plano y el ángulo sino además necesitamos organizar los elementos que constituyen la imagen y esta organización además de buscar la mejor disposición de elementos que aparecerán en imagen, debemos tomar en cuenta la composición de los planos que le anteceden y que le preceden, a fin de que la narración visual tenga una fluidez lógica y armoniosa.

³⁵ José Manuel Pintado, Andrea Di Castro, et. al. Las imágenes de la palabra, ENAP-UNAM, pp.55

³⁶ Sergei Einsentein, El sentido del cine, p.15

La composición no debe emplearse para registrar imágenes plásticamente bellas, carentes de significado. De todas las reglas que conforman la creación audiovisual, los principios de composición son los más flexibles. Las escenas más dramáticas a menudo son producto del rompimiento de las reglas, sin embargo para quebrantarlas es necesario primero conocerlas profundamente y tener conciencia por qué se rompen. Cabe señalar que el estudio de la composición audiovisual y cinematográfico se puede llevar al infinito. Cada libro de cine o de televisión propone aspectos diferentes y una diversidad de formas de abordar y componer las imágenes en el cuadro.

Una cosa es cierta, cuanto más simple sea la presentación del entorno al espectador, más probable será que éste pueda absorber lo que la grabación intenta comunicar. Las escenas demasiado llenas de elementos distraen la atención. A pesar de la corta vida de una imagen de video, es la relación entre esas imágenes lo que en última instancia, determine el efecto que la grabación, en su conjunto, producirá a la audiencia. La forma en que usemos el encuadre para disponer el tema influye mucho en el efecto que la grabación causará luego al espectador. A este respecto, podemos aprovechar que el público lleva ya muchos años de acondicionamiento a las convenciones de la televisión y del cine.

Ahora bien, por buena que haya sido la cobertura, por interesante que sea la acción, por variadas que hayan resultado las imágenes, una video de 20 minutos, cualquiera que sea el tema, no puede ser simplemente una sucesión de planos descriptivos, sin más colocados uno tras otro.

Poner en serie significa en sentido técnico simplemente unir dos trozos, “editar” es el momento en que se ensamblan físicamente dos imágenes, pero además dos parámetros representativos y sus mundos representados, se instauran relaciones que se entrelazan y se multiplican por todo el video.

El dominio de la mecánica de la edición de video no tiene nada que ver con sus aplicaciones creativas. Muchas personas dotadas de gran habilidad técnica carecen por completo de imaginación creativa. Saber construir secuencias de forma artística y de acuerdo con las normas de lenguaje del video que corresponde o son las mismas que la del lenguaje cinematográfico o de la televisión, son la prueba auténtica de la capacidad de un montador de video.

“Que indicaciones podemos dar para una buena edición:

- Hay que evitar los saltos en los cortes y los cortes en los que se pasa de una posición a otra del encuadre de un personaje.
- Hay que evitar saltarse los ejes, es decir, invertir el sentido de los movimientos.
- Hay que mantener la continuidad de la acción, en ella debe continuarse la acción de los personajes de un plano al siguiente.

- Prever con cuidado la duración de los planos. Si el tema es nuevo y contiene mucha información visual, puede permitirse dedicarle más tiempo de lo normal. Si el tema ha sido visto antes o es muy estático no hará falta mantenerlo mucho tiempo. No obstante, los planos demasiado cortos que se acaban antes de que haya habido tiempo para ver todo lo que contienen, desconciertan al público.
- Para decidir la duración correcta de cada plano, cuando edite las grabaciones repáselas a la velocidad normal de reproducción y no a velocidad rápida.
- Finalmente al momento de la grabación debe hacerse siempre una idea previa de la estructura que se quiere dar al vídeo para grabarlo de acuerdo con ella”.³⁷

Quando cada parte constitutiva está bien planteada el impacto visual es más contundente y permite que la obra sea interesante en su totalidad, lo que disminuye el riesgo de caer en un producto estrictamente decorativo. Así, la imagen y el sonido deben considerarse en una relación o combinación en la que cada parte del mensaje está vinculada con el resto.

Como ya lo había mencionado, la narrativa audiovisual está compuesta, o se logra esencialmente, por dos procedimientos:

La edición de los planos que representan espacios parciales.

Y Los datos presentados en la pantalla, que son escogidos de las tomas, los planos, los ángulos, etc. de una multiplicidad de posibilidades de la realidad.

Las operaciones manipulativas de la puesta en escena son las que invisten de sentido, de nuevo sentido al texto, y que generan connotaciones, matices, acentos, etc. pueden reforzar, modificar, negar o violar el sentido del texto inicial, aún siendo semánticamente fiel a su literalidad.

“Por eso las buenas novelas suelen generar films irrelevantes que no pueden traducir las calidades literarias del original, mientras que de novelas mediocres (que a veces son buenos guiones de cine en potencia) pueden surgir grandes films como han demostrado Orson Wells y Alfred Hitchcock”.³⁸

Durante el proceso de edición se integra el aporte creativo en la fabricación del programa. En esta fase, el realizador articula los planos para estructurar una nueva realidad. La situación en el programa de cada uno de los planos puede dar lugar a interpretaciones diferentes del producto acabado. El valor de cada toma está determinado por los planos que le anteceden y por los que le suceden.

³⁷ Hedgecoe John, Guía Completa de Video, Ed. CEAC, Barcelona, 1992, pp.223

³⁸ Moles Abraham, L'image Communication Fonctionnelle Casterman, París, 1981, pp.49-52

Las tomas han de permanecer en pantalla el tiempo exacto para que el espectador capte la idea y los elementos que el realizador desea destacar. Los planos largos se mantendrán más tiempo que los planos cortos. El ritmo o cadencia de los elementos visuales, temporales y sonoros, producido por el ordenamiento de las tomas marca la duración de los planos. A cada secuencia puede corresponderle un ritmo diferente.

La edición se caracteriza por la necesidad imperativa de seleccionar, entre los planos grabados, aquellos que realmente se adapten a las necesidades expresivas suprimiendo todo lo que resulte innecesario para expresar la idea narrativa.

La edición consiste en seleccionar y unir los diversos trozos de imagen y darles una coherencia narrativa. Sin embargo la edición no sólo es eso. Es un acto creativo a través del cual se construye una narración. En muchas ocasiones se inicia en la planeación del video, es decir, desde la formulación del guión y se concreta en la edición. En el guión se determinan algunas tomas, sus emplazamientos, encuadres, movimientos y la coordinación entre unas y otras, especificando su duración y el lugar preciso que ocuparán en el video.

En la sala de edición, ya con el material grabado se concluye esta tarea, muy probablemente en una forma diferente de cómo se planeó. Muchas veces al momento de unir las diversas tomas se descubre una mejor manera de enlazarlas, pero esto no le resta méritos al trabajo de escritorio en el momento de la planeación.

Lo que más ansían los creadores de video y cine, es poder determinar con precisión las normas y leyes que rigen la correcta conjugación de los movimientos básicos. Como es lógico, la primera inquietud se origina al experimentar que los saltos de cámara de aquí para allá pueden desorientar, desubicar al espectador con respecto a los puntos cardinales de un escenario ya presentado.

“Las leyes de una geografía correcta son dictadas por el tratado de Posiciones de Cámara. En todo esto queremos decir que el espectador lee en la pantalla lo que el artífice de la obra pretende expresarle”.³⁹

Llamemos realidad a todo elemento que existe fuera del creador de video, pero que pudiese ser captado como materia prima para su obra. Como es lógico, tales elementos podrán ser de tres categorías: imágenes visuales, sonidos e ideas.

Las ideas pueden ser productos de otras personas y argumentos de obras literarias, dramáticas, filosóficas, etc. Que sirvan al videoasta. Las imágenes pueden ser naturales: como paisajes, personas, ciudades, etc. como de otras artes: dibujo, pintura, danza, arquitectura, etc. igual cosa puede decirse de los sonidos.

³⁹ Rafael C. Sánchez, Montaje Cinematográfico, pp.49-50

Toda realidad posee su propio Espacio y su propio Tiempo. El videasta desde el momento que observa esa realidad como posible materia - prima para su obra, ya comienza a encajarla dentro de un Espacio y un Tiempo completamente diversos. Con este cambio empieza a dar una forma diversa a las cosas reales: de tal manera que podría afirmarse que está transformando la naturaleza misma de aquellos seres.

En consecuencia primero, debemos hacer conciencia del cambio de naturaleza que sufren las imágenes - ideas en la percepción del artista y en segundo lugar, hacer ver que generalmente el hábito de la creación lleva al videasta a mirar las cosas reales como en EDICION.

Por esta última razón, podríamos afirmar que “la primera creación del Montaje no comenzó después de terminado el argumento, como afirmamos anteriormente, sino muy probablemente comenzó con la forma misma de ver los hechos reales. Fueron percibidos como trazos, como planos, como tomas que a través de una selectiva “compaginación” en la imaginación del artista se fueron convirtiendo en una obra audiovisual”.⁴⁰

La verdad es que nuestra manera de ver, es siempre editando, reproduce nuestra manera normal de ver, porque en la vida cotidiana esta actividad se lleva a cabo siempre. Cuando algún suceso nos llama la atención nuestra vista recorre velozmente el escenario para detenerse en los puntos de interés. En nuestra experiencia cotidiana al ver un suceso casi no nos movemos de nuestro lugar, es decir, vemos el evento desde un solo punto de observación. En el video estos puntos de observación están cambiando constantemente.

El artista deberá captar ahora la realidad en su significado propio. Su imaginación lejos de estar inerte, deberá buscar la manera más acertada posible de transmitir la realidad, tal cual es, a través de la pantalla.

El videoasta está aún en la etapa ideológica. No ha pasado al escalón más difícil, que es la selección y determinación de cada imagen por captar con la cámara. El videoasta presencia la operación y determina diversos momentos de la acción mecánica. Cada uno de estos momentos tiene un significado, un contenido cuya lógica dependerá fundamentalmente de lo que signifique y contenga la toma anterior y la toma siguiente. Para lograrlo tendrá en mente dos principios.

- A) La ubicación geográfica del sujeto en acción y
- B) La continuidad de la operación mostrada

⁴⁰ Rafael C. Sánchez, *Op. Cit.*, p. 58

4.5.1 TIPOS DE EDICIÓN

Los tipos de edición o montaje en realidad son pautas orientadoras para el análisis o el armado de una película. Pero antes de mencionar los tipos de edición debemos tomar en cuenta un elemento muy importante para la edición, es el raccord mach o continuidad que consiste en la unión de dos planos de tal forma que la acción plasmada en el primero continúe sin falta de coordinación al segundo, de modo que rompa la ilusión de estar viendo una sola acción continua.

En su libro *EL DIRECTOR DE CINE*, Simon Feldman establece varios tipos de edición o montaje:

A) EDICION LINEAL CONTINUA

Este tipo de edición es donde la acción se desarrolla con unidad de tiempo y lugar. Los cortes sólo establecen una selección de los momentos significativos de esa unidad.

B) EDICION LINEAL CONDENSADA

Aquí la narración es continuada y lineal, pero comprende distintas etapas de una anécdota o proceso que suceden en diferentes épocas y lugares. Este es el tipo de edición seguida para armar una secuencia donde no hay unidad de tiempo y espacio, pero la narración es cronológica.

C) EDICION PARALELA

En la edición paralela se insertan dos o más líneas paralelas narrativas que se suceden en forma alternada. Normalmente se trata de sucesos que transcurren a un mismo tiempo, pero en distintos lugares y el montaje permite pasar de uno a otro como señalando "mientras en x ocurre tal cosa, en Z ocurre tal otra". Tal es el caso de películas catastróficas donde al mismo tiempo se nos relata lo que el mismo fenómeno le afecta a diversas personas, las cuales no tienen ninguna otra cosa en común que las una. Es decir, son películas que nos cuentan varias historias al mismo tiempo.

D) EDICIÓN ALTERNA

Este tipo de edición es similar al anterior salvo porque aquí se montan dos o más líneas de acción que finalmente se van a unir en un punto determinado.

E) EDICIÓN DE TIEMPOS ALTERADOS

Aquí el transcurso del tiempo es quebrado con la introducción de escenas en flashback o en forwardback con premoniciones, proyecciones o imaginaciones del futuro y también con alteraciones del tiempo real.

F) EDICION CONCEPTUAL

Se trata de una estructura liberada de las circunstancias de tiempo y lugar. Las sucesivas tomas y escenas no pretenden desarrollar una estructura lógica de los hechos, sino de los conceptos. Las imágenes más dispares van orquestando una sucesión que conforma una totalidad coherente (psicológica e ideológica) en el espectador. Suele utilizarse a partir de una banda sonora previa (música, canción o texto) que establecen un punto de apoyo por analogías o contrapuntos con el montaje de las imágenes.

G) EDICION RITMICA

Este es un concepto de edición que engloba diversas significaciones. Se supone que todo tipo de montaje debe tener un ritmo adecuado, pero la longitud de los fragmentos, la mayor o menor velocidad o interés de su contenido, las diferencias de composición visual entre unas y otras, la cadencia marcada por la banda sonora, permiten crear secuencias cuyo ritmo esta especialmente subrayado. Repeticiones, aceleraciones (cámara rápida) desaceleraciones (cámara lenta), destiempos y otras características de ese género, hacen posible un montaje que no es decididamente narrativo, ni conceptual, sino rítmico. O que por medio del ritmo desenvuelve la narración o el concepto.

4.5.2 LAS FUNCIONES DE LA EDICIÓN

“Las funciones de la edición se clasifican en:

A) FUNCION NARRATIVA: los elementos de la acción están encadenados a modo de que sea fácil de entender la historia y clara la narración.

B) FUNCION EXPRESIVA: crear en el espectador un choque estético que sea real y no ficticio.

C)FUNCIONES SINTACTICAS: efecto de enlace, encadena una imagen con otra diferente. Su efecto opuesto es la disyunción. Efecto de alternancia, cuando una imagen refuerza a la siguiente y así sucesivamente. Lo contrario es lo lineal.

D)FUNCIONES SEMÁNTICAS: la producción del sentido denotado, abarca la función narrativa y retoma el aspecto espacio-temporal.

E) FUNCIONES RÍTMICAS: considerando que el cine, para algunos es la música hecha imágenes, tenemos entonces que el ritmo del cine es la combinación de dos ritmos diferentes:

Temporales: su lugar esta en la banda sonora.

Plástico: ubicación de las superficies dentro del cuadro como la iluminación, el color, contrastes”.⁴¹

Hay que aprender a escoger, en la ilimitada cantidad de material que ofrece la observación del mundo que nos rodea, aquellas formas de aquellos movimientos que expresen lo más claramente y de la manera más persuasiva posible la entera complejidad del pensamiento del autor.

La edición al cambiar de planos, resuelve la movilidad: en un instante podemos cambiar de ambiente o seguir todo el desarrollo de la acción dramática cambiando inmediatamente el punto de vista. Con la edición la multiplicidad de puntos de vista nos devuelve no sólo el sentido del espacio, sino además su corolario: el sentido del movimiento.

⁴¹ Rafael C. Sanchez, Op. Cit. p. 65

Gracias a la edición podemos cambiar a cada instante de puntos de observación, es decir de lugar: nosotros vamos más rápido que la cosa en movimiento y por tanto la dominamos. Si deseamos obtener una captación total de las cosas es indispensable no solo considerarlas desde muchos ángulos, sino también experimentarlas, de ahí la importancia de la edición.

4.5.3 EI TIEMPO

El manejo del tiempo es uno de los retos y uno de los mayores placeres de la realización en video. Gracias a los recursos de la televisión, la pantalla puede contener un tiempo similar o paralelo al que vive el espectador, aunque lo más común es que el tiempo se expanda o se contraiga según las necesidades de la historia o de las historias que se van a revelar. Así como una producción es el resultado de un discurso de luz y de sonido, es también un manejo de un tiempo de varios tiempos que se articulan o desarticulan según las características del contenido, terreno de la forma en la calidad de la realización. La estructura temporal es acaso la menos evidente de una producción pero también es la que le puede dar la mayor trascendencia porque está dirigida a la memoria del espectador.

La mayoría de los programas de video están formalmente contruidos por una sucesión ordenada de fragmentos de tiempo y espacio que poco tienen que ver con el tiempo y el espacio real. La técnica de edición hace posible el establecimiento de relaciones entre los tiempos de los distintos planos así como adecuaciones espaciales respecto al encuadre abarcado en las tomas. Las relaciones se efectúan siguiendo unas reglas establecidas por la experiencia y asumidas por los espectadores en un largo proceso que comenzó con la aparición del cinematógrafo.

Cuando el realizador se enfrenta a la edición de un programa actúa sobre el tiempo, lo limita, adelanta acontecimientos (flash forward) o retrocede al pasado (flash back). Todo ello es posible merced al empleo de recursos visuales en la edición.

La esencia del lenguaje del video es articular un espacio-tiempo idealizado y una continuidad aparente.

El tiempo puede comprimirse o expandirse, acelerarse o contraerse, permanecer en el presente, avanzar o retroceder. Una narración puede retroceder, desplazarse alrededor del mundo. El tiempo y el espacio se pueden lograr gracias a la invención de ciertos recursos que se fueron forjando al calor del desarrollo del lenguaje fílmico.

FLASH BACK

Este recurso consiste en un salto al pasado desde la narración en presente para conocer algún detalle importante que nos permita entender una situación del momento actual.

FLASHFORWARD

Este elemento temporal es opuesto al flash back. Consiste en un salto al futuro. El flashforward muestra algún acontecimiento antes de que ocurra y es un pariente lejano del recurso literario llamado “predestinación dramática” en donde un incidente presagia otro o se da alguna indicación de que va a ocurrir un suceso antes de que realmente pase.

TIEMPO CONDICIONAL

Este recurso no tiene nada que ver sobre el tiempo real. Es la descripción de un tiempo condicionado por otros elementos tales como la actitud mental de un personaje que puede ver un hecho de modo distorsionado a través de la mente. Esto implica que el tiempo condicional no necesite tener sentido. Este recurso es ideal para expresar una pesadilla, un delirio, las visiones de un alcohólico, alucinaciones, etc. O bien para describir un suceso imaginario.

ELIPSIS

Este es uno de los recursos más importantes. Consiste en la supresión de los elementos tanto narrativos como descriptivos de una historia de tal manera que a pesar de haber sido eliminados, se da la suficiente información para que el espectador suponga que se llevaron a cabo. Por ejemplo un hombre va a subir las escaleras, lo vemos subir los primeros escalones y de pronto lo vemos terminando de recorrerlas completamente.

El interés del espectador hacia la narración también se conduce actuando sobre el tiempo de duración de los planos. En los momentos álgidos el acortamiento del tiempo de las formas acrecienta el interés. Los planos generales con más información exigen más tiempo para su asimilación que los primeros planos. Todos estos recursos son aprovechados por el realizador para reconducir la atención del espectador hacia los fines deseados.

El tiempo de la realidad es secuencial, quiere esto decir que los acontecimientos suceden unos a continuación de otros. Las técnicas audiovisuales efectúan una comprensión de la realidad para mostrar, en pocos minutos, historias que abarcan extensos lapsos de tiempo.

El video como la cinematografía, simplemente sugiere, ofrece retazos de la realidad que ordenados, representan tiempos más largos o por el contrario extienden el tiempo real, se detienen sobre él para mostrarnos, por ejemplo en una hora y media todo lo que ocurrió en cinco minutos.

Estas condensaciones o extensiones las efectúa el realizador a base de segmentar la realidad en planos que, una vez entrelazados, permiten recomponer, para los espectadores, las situaciones que pretende comunicar. El realizador sintetiza la realidad durante la planificación o proceso de agrupación de planos que lleva al resurgimiento de una realidad nueva a partir del ordenamiento de elementos dispersos.

“El tiempo define el esquema de disposición de los acontecimientos en el flujo temporal, sus relaciones de sucesión. Según éstas relaciones, podemos distinguir, en un primer nivel, cuatro formas de temporalidad: el tiempo circular, el tiempo cíclico, el tiempo lineal y el tiempo anacrónico.

EL TIEMPO CIRCULAR. Está determinado por una sucesión de acontecimientos ordenados de tal modo que el punto de llegada de la serie resulte ser siempre idéntico al de origen.

EL TIEMPO CÍCLICO. Por el contrario, está determinado por una sucesión de acontecimientos ordenados de tal modo que el punto de llegada de la serie resulte ser análogo al de origen, aunque no idéntico.

EL TIEMPO LINEAL. Está determinado por una sucesión de acontecimientos ordenada de tal modo que el punto de llegada sea siempre distinto al de la partida.

EL TIEMPO ANACRÓNICO. En ciertos casos, según este juego de reenvíos, anticipaciones y recuperaciones, se puede perder por completo el hilo del orden, la representación se organiza entonces en una secuencia completamente anacrónica, privada por ello de relaciones cronológicas definidas”.⁴²

4.5.3 EL RITMO

El ritmo es el producto de una actividad perceptiva que agrupa las duraciones según formas distintas o asimilables entre sí, es correlativo a una organización de las cosas y por tanto a la actividad perceptiva que de ella se sigue y a una actividad motriz que se refleja en ella porque es vivida.

El ritmo es la cadencia de los elementos visuales, temporales y sonoros de un programa, producida por el ordenamiento y yuxtaposición de dichos elementos. Esta regulado por la duración y por la combinación de los planos.

El ritmo no puede desligarse del concepto de tiempo en cine o en vídeo. Este tiempo es una combinación de tres tiempos distintos: el tiempo de la acción en la vida real, el tiempo de proyección y la sensación ilusoria de tiempo producida en el espectador.

⁴² Francesco Cassetti y Federico Di Chio, Cómo analizar un film, Ed. Paidós, Barcelona, 1991, pp. 152

“El ritmo en la edición que está regulado por la forma en que se combinan estos tiempos. Se crea ritmo:

- a) Combinando la duración de las tomas. Tomas cortas entre sí, tomas largas con tomas cortas, alargando o acortando progresivamente las tomas, etc. Los planos de duración más extensa dan una sensación de relajación y languidez mientras que los planos de corta duración acentúan la sensación de dramatismo y desenlace.
- b) Según el encuadre. Así combinando planos extremos es decir, planos cortos con planos largos. Los planos cortos en continua sucesión crean una gran tensión dramática. Los planos largos sitúan y dan tranquilidad al espectador.
- c) Actuando sobre la iluminación, por ejemplo, alternando rítmicamente claroscuros.
- d) Contrastando la dirección de las miradas.
- e) Alternando líneas principales con líneas secundarias.
- g) Actuando sobre el sonido, especialmente sobre la música o banda sonora del programa”⁴³

El realizador enfrentado a la tarea de montar o editar un programa, actúa de múltiples formas para conseguir el ritmo. Todo su esfuerzo se centra en la consecución de una dinámica que capte y retenga al espectador.

“El ritmo se puede dar por la longitud de las tomas editadas o por la alternancia de planos y secuencias. Existe un ritmo visual por la imagen, auditivo por el sonido y narrativo por la acción.

Existen varios tipos de ritmos que se pueden dar dentro de un material fílmico:

- *Creación de ritmo por la concordancia entre la duración material y psicológica de las tomas
- *Creación de ritmo por los elementos visuales encuadrados
- *Creación de ritmo por los elementos de la banda sonora
- *Ritmo analítico.-Se obtiene con la sucesión de numerosos planos cortos que detallan la acción
- *Ritmo sintético. Pocos planos largos describen la acción. Por ejemplo el uso de planos secuencias.
- *Ritmo arrítmico.-Planos cortos o largos se alternan indistintamente sin ninguna relación entre sí en lo referente a su duración
- *Ritmo in crescendo. Planos cada vez más cortos o cada vez más largos se suceden”.⁴⁴

⁴³ José Manuel Pintado, Andrea Di Castro, et. al. Las imágenes de la palabra, ENAP-UNAM p.37

⁴⁴ José Manuel Pintado, Andrea Di Castro, et. al. Op. Cit. p.18

4.5.4 EFECTOS ESPECIALES Ó ELEMENTOS DE TRANSICIÓN COMO DEFINIDORES DEL VIDEO

Sin duda, el común denominador de los rasgos apuntados como definidores del VIDEO son los efectos especiales propiciados por las nuevas tecnologías en la electrónica y la computadora aplicadas a la imagen y que en la actualidad dominan no sólo los mensajes publicitarios, además los efectos especiales están presentes de forma protagonista en los programas de entretenimiento e incluso en las de información de actualidad: telediarios, magazines, musicales, reportajes y documentales, día a día recurren con mayor frecuencia a los giros de imágenes, las fragmentaciones del plano, reencuadres electrónicos, cromatizaciones irreales, saturaciones, etc. incluso y no ingenuamente los programas dirigidos por lo los niños y adolescentes, máximos consumidores de televisión y video, presentan una saturación de efectos especiales sin más justificación que el puro artificio espectacular.

Esta utilización de los efectos especiales de imagen, junto a los conceptos publicísticos de la espectacularidad y la condensación de sentido, constituyen los rasgos y figuras expresivas que pueden, con mayor criterio de especificidad o peculiaridad, configurar una cierta autonomía del lenguaje del video con respecto al lenguaje cinematográfico.

Ahora bien, una parte importante de un trabajo audiovisual son los efectos visuales, los cuales, entre otras cosas, nos sirven para generar los signos de puntuación del video, con lo que nuestro trabajo será legible. Sin embargo, el abuso de estos efectos pueden producir vídeos deslumbrantes pero insustanciales, cual fuegos de artificios. Debemos buscar la claridad y sencillez en los videos y no el deslumbramiento.

El acceso a nuevos modos de construir propuestas audiovisuales invita al manejo creciente y cada vez más generalizado de formulaciones formales inéditas o recién logradas. Es evidente que las consecuencias visuales provocadas al pulsar los mandos de los mezcladores de imagen o de los generadores de efectos especiales pueden enriquecer el cuerpo total de los mensajes por favorecer la variedad de los modos de mostrar. Pero también ha de admitirse que las diversificaciones formales pueden terminar en sí mismas de manera más estéril que positiva, cuando no revolve contra las pretensiones de aportar mayor atractivo, gratificación o eficacia al acto comunicativo.

La distinción fundamental entre el video moderno y las primeras imágenes grabadas o las imágenes cinematográficas viene determinada, en el ámbito de la expresión, por la gran versatilidad de las formulaciones y efectos visuales que pueden lograrse desde la coexistencia y simbiosis de imágenes procedentes de diversos orígenes, hasta la generación del producto de manera totalmente autónoma y programada por ordenador ó computadora, sin recurso a referentes extremos previos.

Aunque todas las cámaras disponen de una función de fundido y algunos de los modelos más avanzados cuentan ahora con efectos digitales, la mayor parte de los efectos especiales como fundidos o cortinillas, se crean en la fase de edición con equipos especiales.

La forma más natural de enlazar dos escenas, es decir, el fundido encadenado, en el que una imagen desaparece gradualmente mientras aparece la otra, también gradualmente, es imposible de hacer para el aficionado que cuente con un presupuesto limitado. Para hacerlo bien, hay que mezclar dos señales de video. Las señales de audio son fáciles de mezclar pero no las de video. Para crear un fundido encadenado se tiene que usar una mezcladora digital o genlock. El genlock sincroniza la velocidad de exploración de las dos señales de video mientras que la mezcladora de video cuenta con un almacén de encuadres en el que se conserva el último de ellos, de forma que puede enlazarse con él otra señal que se reciba.

Como su nombre lo indica, las transiciones son aquellas que aparecen en imagen. Estas transiciones se pueden lograr a través de los diversos efectos ópticos que es posible producir en video. La posibilidad expresiva de la transición no reside en su uso indiscriminado, sino como respuesta a la creación de una mecánica narrativa o dramática además de las necesidades del desarrollo temporal de la acción.

Enseguida mencionamos la clasificación de éstos efectos o elementos de transición que son parte crucial de la edición y en consecuencia del lenguaje del video:

CORTE DIRECTO

El elemento más sencillo y más utilizado es el corte directo. Es decir, aquel que se produce al unir dos trozos de imagen sin que medie entre ellos ningún elemento. Esto produce en pantalla o en el monitor que una imagen sea sustituida abruptamente por otra. Este recurso se utiliza generalmente para unir las tomas de una misma escena o secuencia.

El corte se utiliza cuando no se quiere crear una pausa en el relato. Al no detenerse la acción hay una continuidad en el tiempo ya sea dentro de la misma escena o entre escenas diferentes. Nos permite cambiar rápidamente de punto de vista para seguir el desarrollo de la acción. Puede ser: por aumento y por reducción. Es recomendable utilizar el corte entre planos o campos diferentes o con diferente angulación, para evitar confusión al espectador.

YUXTAPOSICIONES

Algo muy utilizado en el video son las superposiciones, que son yuxtaposiciones sobre una única pantalla de dos o más imágenes provenientes de distintas fuentes. La imagen resultante es una mezcla un tanto confusa en la que las imágenes integrantes de la superposición se enturbian entre sí y pierden su nitidez original.

FADE O FUNDIDO EN NEGRO

La palabra fade es su idioma original (inglés) significa decolorar. En términos en video consiste en desvanecer una imagen en un fondo negro o hacerla emerger de dicho fondo. En el primer caso se denomina fade out, en el segundo fade in. El fade in se utiliza en forma general para iniciar una historia o secuencia, el fade out para concluirla.

Las secuencias separadas por fades son similares a los capítulos de un libro o a los actos de una obra teatral. Los fades entre secuencias que ocurren en un mismo sitio, indican un paso de tiempo, por ejemplo al día siguiente o semanas o meses después. También puede utilizarse para indicar un cambio a otro sitio.

Es utilizado para separar la información audiovisual por bloques. El ennegrecimiento de la pantalla hace que el espectador asimile la información con cierta unidad visual y a veces con un sentido autónomo. (p.ej. las entradas y salidas de los programas).

DISOLVENCIA

La disolvencia consiste en la fusión de dos imágenes de tal forma que al momento que una empieza a desaparecer, la otra empieza a surgir. Generalmente las disolvencias son utilizadas para indicar transiciones temporales o espaciales.

El paso de una toma a la otra no se da de golpe sino progresivamente: al tiempo que desaparece la primera toma empieza a aparecer la segunda. La disolvencia hace que el espectador relacione entre sí las imágenes presentadas en esta transición. La disolvencia se utiliza cuando se quiere poner de manifiesto el transcurso del tiempo o se desea hacer aparecer la imagen al espectador como “visión” imprimiendo un ritmo especial dentro de la presentación de la imagen.

De hecho la disolvencia es utilizada también como elemento rítmico: imprime un ritmo lento o con sensación de tranquilidad a las tomas ligadas con este tipo de transición. Es importante tener presente la amplitud de planos y campos para evitar hacer disolvencias entre planos del mismo tamaño, especialmente si son muy abiertos.

CORTINILLA

Las cortinillas son una herencia directa del telón teatral. Consisten en movimientos en los que una imagen parece empujar a otra. Este movimiento puede ser vertical, horizontal o angular. En video su realización es sumamente sencilla a través de los equipos generadores de caracteres los cuales son identificados como wipes. Este recurso puede utilizarse para indicar cambios de tiempo o lugar, en forma similar a los fades o a las disolvencias. También se pueden utilizar para separar la información por bloques, pero su principal atractivo es el dinamismo que imprimen a las transiciones.

INSERTO

Uno de los efectos más fáciles de conseguir y también de los más efectivos es incluir insertos en los que se vean detalles menores de la acción. Aunque sea un concepto cinematográfico totalmente artificial, paradójicamente los insertos dan realismo.

Recordemos que los insertos puede ser alguna toma de algún punto de vista de los actores o participantes o bien una toma de primer plano a alguna parte del cuerpo humano o algún detalle de algún objeto, esto se va intercalando entre las secuencias.

FUERA DE FOCO

Este elemento se utiliza para ligar secuencias o escenas y consiste en desenfocar la última toma hasta que la pantalla queda totalmente borrosa. La primera toma de la siguiente escena o secuencia se inicia en la misma forma, es decir, totalmente fuera de foco y poco a poco se adquiere nitidez. Este recurso puede funcionar como una disolvencia, es decir, para indicar transiciones temporales o espaciales.

BARRIDOS

Este recurso consiste en intercalar entre dos escenas o secuencias un trozo de imagen totalmente movida. Esta se puede lograr moviendo la cámara en panning velozmente de tal forma que no se distinga lo que se capte. La utilidad de este elemento es eficaz para indicar un cambio en las condiciones emocionales, mentales, dramáticas, temporales o espaciales entre las escenas.

TITULOS

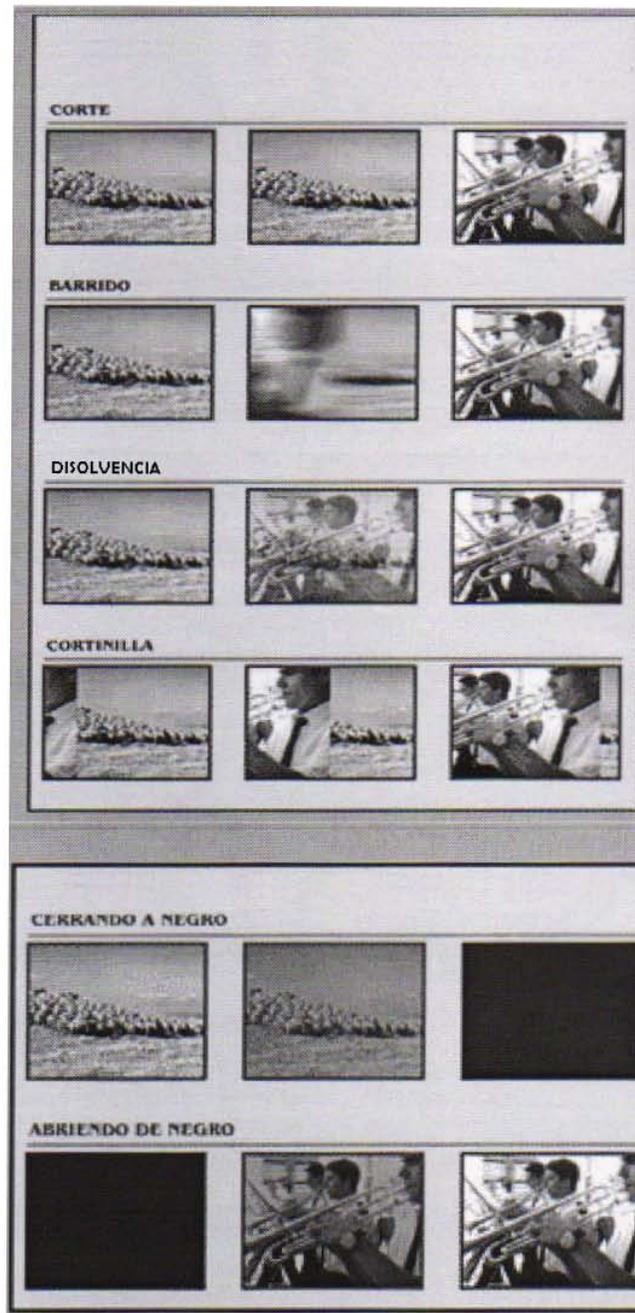
El método más simple para lograr transiciones iconográficas es empleando títulos que señalen el lugar y el tiempo.

TRANSICIONES SONORAS

Los recursos sonoros también nos permiten enlazar secuencias perfectamente. La narración puede cubrir un cambio de lugar o explicar un cambio en el tiempo. Los efectos sonoros, solos o mezclados con música y /o diálogo, ofrecen una variedad de posibilidades para lograr transiciones sonoras imaginativas.

EFFECTOS DE COMPUTADORA

Estos pueden darse gracias a la utilización de un switcher (cromas y otros efectos) o con computadoras de tipo digitales que pueden hacer varios tipos de transiciones. También en este caso (especialmente por los costos de este tipo de postproducción) es importante utilizar la transición con un sentido sintáctico. Puede utilizarse para división de ciertos bloques dentro de un programa o con alguna intención específica.



4.5.5 APLICACIÓN DE COLLAGES ELECTRÓNICOS COMO APORTE DEL LENGUAJE DEL VIDEO

Hay algunas técnicas en el manejo de la imagen que son específicas del video. Como mencionamos en el inciso anterior la utilización de estos efectos visuales refuerzan la información transmitida al espectador, sin embargo su abuso puede causar confusión y un aumento en los costos de producción.

Las necesidades actuales de la producción de video exigen la incorporación de efectos especiales en los programas que añadan expresividad al simple ordenamiento secuencial de las imágenes. La incrustación de rótulos, la mezcla de imágenes y sonidos, la generación de efectos ópticos, etc. Se han convertido en habituales en la producción de programas.

La consecución de estos efectos ha sido posible por el espectacular desarrollo en los últimos años de la informática, de los microprocesadores y de las técnicas digitales.

La mayoría de los generadores de efectos especiales trabajan con señal digitalizada. Ello implica la transformación de la señal convencional de video en señal digital. La digitalización de la señal multiplica las posibilidades de manipulación de la misma permitiendo la realización de numerosos efectos ópticos y electrónicos.

Las incrustaciones más usadas son aquellas que adquieren perfiles caprichosos, regulares o irregulares y se movilizan individualizada o conjuntamente dentro de la imagen que permanece como fondo, o aquellas otras que se interfieren de manera múltiple dando lugar a lo que podemos calificar como collages electrónicos. El problema fundamental que acarrea este tipo de recursos es el de la armonización de formas y de colores en el conjunto, diremos que lo complicado es conseguir una combinación visual, más allá de la simple mezcla. A no ser que la pretensión del creador sea a la de resaltar precisamente tal mezcla inármonica de elementos.

Con los generadores de efectos puede alterarse el tamaño, la geometría y la perspectiva de las imágenes. Es posible realizar efectos de rotación de la imagen y efectos zoom o aumento hasta diez veces de la imagen sometida a manipulación. Los generadores de efectos hace uso de discos de memoria con los que es posible el almacenamiento de los datos precisos para reproducir en el momento en que se desee, los efectos conseguidos.

Una utilización muy importante de estos efectos electrónicos es la producción de IMAGENES SIMULTANEAS. Esto es que el espacio de la pantalla es compartido por dos o más imágenes: de esta manera la pantalla no representa necesariamente un espacio y/o tiempo. Podemos ver en un mismo tiempo lo que acontece en dos lugares diferentes o ver lo que aconteció en el mismo lugar en dos tiempos diferentes, etc. Esta producción de imágenes simultáneas (utilizada también en el cine y en audiovisuales, es característica específica del vídeo) es realmente de bastante fácil acceso con cualquier tipo de producción de televisión y proporciona posibilidades expresivas ilimitadas.

Los principales efectos electrónicos propios del video son:

Croma

Wipes y Recuadros

Generador de caracteres

Efectos electrónicos digitales o analógicos

Freeze (congelamiento de la imagen) y alternancias en la velocidad de reproducción de la imagen.

CROMA.

El Croma Key es un recurso muy usado con múltiples posibilidades de utilización en cuanto a lenguaje y a significados. En este proceso se mezclan dos imágenes que pueden ser recortadas por medio de la codificación de un color. La imagen que va al frente se le llama “foreground” y la que va atrás se le denomina “background”.

Cualquier imagen al frente que contenga cierto color viene perforada por el croma en donde se encuentra el color key y en su lugar aparece la imagen seleccionada como background. Este efecto es muy utilizado para trasladar a los locutores a los lugares más diversos del mundo, para reducir las relaciones de tamaño entre dos objetos, para crear efectos e inclusive transiciones.

FEED BACK

Es uno de los primeros efectos visuales que se incorporaron en los videos experimentales, su obtención es muy sencilla y se consigue enfocando la cámara la pantalla del monitor al que está conectada. Esto provoca una difuminación y multiplicación hasta el infinito de su propia imagen, creándose una especie de túnel sin fin hacia el interior del monitor. Según la relación que se establezca entre cámara y monitor es decir en función de la inclinación del ángulo de incidencia del eje óptico de la cámara o las variaciones que se puedan hacer con el zoom o con el contraste de la imagen, se originan una serie ilimitada de configuraciones visuales.

WIPES Y RECUADROS

Con estos efectos se puede enmarcar una imagen dentro de otra, dividir la pantalla en dos partes, hacer transiciones, etc. Esto gracias al switcher que determina los efectos obtenibles a partir de sus posibilidades técnicas.

TITULAJE

Las palabras que se leen en la pantalla representan otra forma de comunicar significados. La creación de títulos ha llegado a convertirse en una habilidad artística donde la originalidad, la imaginación, el gusto y el movimiento se reúnen para integrarse al vídeo como uno de sus elementos expresivos.

Al hablar de los indicios gráficos nos referimos a todos los géneros de escritura que están presentes en un film. Los títulos son aquellos indicios gráficos presentes al principio y al final del vídeo y que contienen bien informaciones sobre la producción (créditos), bien instrucciones para la utilización del video (ejemplo: fin de la primera parte).

Generalmente los títulos en televisión y en video se realizan con equipos especiales, en los cuales se les pueden imprimir, inclusive, ciertos efectos que entren girando, que cambien de color, etc. Asimismo ofrecen una gran variedad e tipos de letras en diversos tamaños. Sin embargo, estos equipos son costosos y difíciles de adquirir por alguien que se inicia en la producción de video.

GENERADORES DE CARACTERES Y DE TITULAJE

El generador de caracteres es un auxiliar de la producción que tiene gran importancia ya que permite señalar, ampliar la información, añadir a la información visual otro tipo de información sin interrumpir el relato original. Este tipo de información complementaria puede darse en tres maneras diferentes:

CRAWL. En este modo el texto aparece en la pantalla como un renglón entrando horizontalmente de derecha a izquierda. Es utilizado para mensajes relativamente cortos y distrae un poco la atención de la imagen que aparece en la pantalla.

ROLL. En esta manera el texto aparece verticalmente de abajo hacia arriba. Este tipo de visualización de texto es muy utilizado al principio y al final de los programas y muy pocas veces en el transcurso . Un ejemplo típico es el roll de créditos (finales o iniciales) de los programas.

SUPER. En este modo el texto aparece sin movimiento, en la pantalla. Es la manera más indicada para informar sobre los lugares, las personas, las fechas, de las imágenes que vemos en la pantalla. Es también utilizado para dar entrada a los títulos de un programa. Además de estos modos de operación son posibles otras aplicaciones visuales dependiendo del equipo utilizado. Algunos tipos de animaciones ya sean de textos o dibujos, logotipos y emblemas, llegan a ser posibles. De hecho el flash (aparecer y desaparecer de un texto en la pantalla) puede considerarse un tipo de animación.

EL FREEZE.

Se obtiene con ciertos equipos de reproducción que detienen la imagen en un cuadro y la reproducen, por lo tanto, como si fuera una fotografía. Este recurso también puede utilizarse como transición. Las alteraciones de velocidad permiten reproducir una acción a velocidad ya sea más acelerada o más lenta de como ocurrió en la realidad. En el caso de movimientos ralentados, pueden utilizarse como efecto dramático para enfatizar una acción. Hay que contemplar que no todos los equipos de videotape pueden realizar estos efectos. Algunas máquinas actuales permiten inclusive la reproducción con marcha invertida de la cinta de video.

SUPERPOSICIONES

Son yuxtaposiciones sobre una única pantalla de dos o más imágenes provenientes de distintas fuentes. La imagen resultante es una mezcla confusa en la que las imágenes integrantes de la superposición se enturbian entre sí perdiendo su nitidez original.

INCRUSTRACIONES

Permiten incorporar sobre una imagen base parte de otra. No es una mezcla, sino una superposición inquieta, recortada con precisión sobre la imagen base de la que oculta o viene a sustituir la parte que ella ocupa. Para con seguir una correcta delimitación de los contornos de la incrustación es preciso controlar las variaciones cromáticas y lumínicas que pueden provocar los movimientos. Este recurso evoca sueño, fantasía, ilusión. Es bastante fácil de obtener con un switcher de estudio.

EFFECTOS ELECTRÓNICOS O DE COMPUTADORA. En este punto se puede contemplar la utilización de aquellos efectos como son descomposición de las imágenes, desplazamiento y comprensión de las imágenes en la pantalla y todo tipo de movimiento. Esto gracias a computadoras antes analógicas y ahora digitales que procesan la imagen. Es debido a este tipo de efectos que el vídeo ha desarrollado la parte mas importante de su lenguaje, en donde la imagen puede desprenderse de la realidad e incursionar en los terrenos de la fantasía.

Este tipo de imágenes no son directamente representativas ni suelen desempeñar funciones descriptivas o narrativas, se limitarán a reproducir formas o movimientos que produzcan determinar las sensaciones visuales. Dichas imágenes se generan por computadora o sintetizador electrónico al margen de las señales de la cámara. No obstante para el buen funcionamiento de un sintetizador es necesario disponer de un estudio en el que exista un mezclador, un magnetoscopio y unas cámaras. Los trabajos realizados con este tipo de imágenes se basan en la abstracción, en la utilización de figuras geométricas, deformaciones, orientadas fundamentalmente a conseguir un ritmo visual.

El lenguaje de ordenador o de la computadora genera nuevas formas y nuevos gustos y cambios en la percepción de la realidad. De las imágenes analógicas como sustitución de la realidad se pasa a la simulación de la realidad mediante imágenes y sonidos producidos según los referentes imaginarios del autor, pero mientras no se produzca un cambio hacia un uso creativo se seguirá sin contar con una producción de calidad e imaginativa. Aunque todas las cámaras disponen de una función del fundido y algunos de los modelos más avanzados cuentan ahora con mayores efectos y funciones:

a) Fundido encadenado

La forma más natural de enlazar dos escenas, es el fundido encadenado, que éstos consiste en que una imagen desaparece gradualmente mientras aparece la otra.

b) Desplazamiento de títulos

Los títulos pasan por la pantalla hacia arriba o hacia abajo.

c) Cortinillas digitales

Igual que las mezcladoras digitales se pueden hacer cortinillas siguiendo una variada gama de pautas y formas.

d) Píxelación

La imagen se dividen cuadros.

e) movimiento o cámara lenta

Aunque muchas cámaras y magnetoscopios ofrecen la función de reproducción lenta, la imagen resultante puede ser inestable y poco natural.

f) Solarización

La imagen aparece compuesta por bloques de colores.

g) Efecto estroboscópico

Se eliminan partes para la impresión de avance a saltos.

ANIMACIÓN

La animación es una de las técnicas más complejas que existen en la producción audiovisual. Su realización se puede hacer con dibujos, fotografías, objetos, barro, plastilina, etc. Para ello, se requiere planear la continuidad de los movimientos, calcular la duración de cada toma y la cantidad de tomas necesarias. Esto implica contar con dibujantes, modelistas, fotógrafos especializados, para que este tipo de trabajo sea de buena calidad. O bien, contar con un equipo de computación con programas de animación. El inconveniente de la animación son sus altos costos de producción los cuales la dejan fuera prácticamente del ámbito industrial pese a que puede ser de gran utilidad.

4.5.6 EL ESTILO

El videasta tiene un mensaje que desea exteriorizar. Pero este contenido no surge deliberadamente, sino que está determinado por el marco de referencia y las experiencias previas del realizador. De ahí que cuando éste comunica dicho contenido, imprime ciertas características propias a las que llamaremos estilísticas.

El estilo es la manera peculiar en que cualquier artista se expresa y que por ende, lo distingue de los demás.

La consolidación de un estilo de lenguaje para el video o la televisión va a ser impuesta por el criterio de la audiencia que expresa indirectamente su reacción ante las alternativas de estilo (formas y figuras expresivas, imágenes, contenidos, etc.) con la aceptación o rechazo del producto ofrecido. Sin que debamos olvidar que con excesiva frecuencia el espectador es privado de esta libertad, imponiéndosele, inevitablemente, determinados discursos sin opción alternativa.

Para que un videasta alcance un estilo propio y auténtico, es preciso que posea ciertas cualidades como la originalidad y el dominio de las técnicas. La originalidad consiste en imprimir un toque particular e innovador al discurso del video y depende algunas veces del tema, pero sobre todo del manejo o tratamiento que se le da a éste. Por otro lado, el conocer y emplear adecuadamente el color, el espacio, el montaje y los demás elementos expresivos permitirá comunicar plenamente lo que se pretenda. La imagen creo yo nunca deberá caer en un barroquismo, sino que es conveniente mostrarla con naturalidad. Todo abuso de recursos técnicos y retóricos sin justificación alguna será visto como afectación y artificio y difícilmente logrará la finalidad deseada.

Un artista recrea su contexto tanto físico, cultural, semántico o interno y buscará una expresión más allá de su razón, pero también utilizará el lenguaje, para ser decodificado por el espectador o lector, de lo contrario se quedará en un nivel incomprensible, nadie lo entendería.

"La incorporación del sistema video o a la televisión no supuso una ruptura del lenguaje, pero sí una auténtica convulsión del estilo." ⁴⁵

La conformación de unos estilos u otros de expresión audiovisual ha sido consecuencia de factores difícilmente categorizables, por cuanto el predominio de uno u otro ha variado con los tiempos y los hábitos de consumo, de lo que no poca culpa ha tenido la televisión masiva instituyendo gustos y tendencias, imponiendo modelos y creando necesidad de consumo.

La evolución de la tecnología audiovisual, la incidencia de las innovaciones estéticas y las corrientes plásticas multimedia conformadas en el gusto popular a través de los medios de comunicación de masas y la enorme influencia de modelos norteamericanos, no sólo han modificado a lo largo de los años los gustos y los hábitos del público, sino que además han sentado en las bases del estética audiovisual y de los modos expresión de lenguaje.

Inevitablemente el estilo del lenguaje video es el conjunto de formas y figuras elegidas por el autor para expresarse de acuerdo con su criterio personal, (criterios de elaboración narrativa, tratamiento del tiempo y del espacio, puesto en escena, edición de las imágenes, elaboración de la banda sonora).

La consolidación de un estilo de lenguaje para el video va a ser impuesta también por el criterio del audiencia que expresa indirectamente su reacción ante las alternativas de estilo con la aceptación o rechazo del producto ofrecido. Sin que debamos olvidar que con excesiva frecuencia el espectador es privado de ésta libertad imponiéndosele inevitablemente determinados discursos sin opción alternativa.

Básicamente, los modelos conformadores de este estilo han sido:

El lenguaje sintético del spot publicitario, es decir predominio de la elipsis máxima, alta frecuencia del cambio de plano, protagonismo de la imagen, etc.

Fórmula del clip musical, es decir eficacia de las historias basadas en la fantasía, la banalidad y la fascinación.

La manipulación electrónica (habitualmente presentes en las cabeceras de los programas de televisión) ofrecen una gran condensación conceptual, enorme ritmo de cambio visual y una gran novedad y originalidad consecuencia de los procesos de manipulación, distorsión y cromatización de las imágenes mediante el ordenador o computadora.

El estilo no está solo en el ritmo del video, esta desde qué actores escoges, el trabajo de los colores, de las texturas. Cualquier secuencia obedece a una propuesta de como se va a mover la cámara, cómo estoy llevando sentimentalmente la secuencia, cómo transcurre el ritmo, la selección del encuadre, del punto de vista, del color, etc.

⁴⁵ Barroso Jaime, Lenguaje y realización en la televisión y en el video, Revista Telos No. 9, p.84 FUNDESCO, enero-febrero 1987, Madrid, España

El manejo de los colores por ejemplo, conforma un nivel de lectura y producción en el plano de las sensaciones. En realidad las mejores películas, los mejores videos son los que tiene historias muy simples, lo más importante es contar una historia que emocione y con atmósferas provocar sensaciones de nostalgia, melancolía y ternura.

En México hay ciertos complejos que en el momento en que haces algo raro no es porque quisiste sino porque eres un idiota. Pero tampoco se trata de romper el lenguaje por romperlo sino tener una mirada sin prejuicio sobre las cosas. Esto es precisamente ejercer el lenguaje y saber que tanto lo manejo.

4.6 PARTICULARIDADES DEL USO DE LA COMPUTADORA

Tanto para transiciones como para efectos en video, se han desarrollado computadoras capaces de realizar los más diversos tipos de efectos. Estas computadoras pueden dividirse en dos grandes ramas: las analógicas y las digitales.

A nivel técnico podemos decir que se diferencian en el manejo de la información que compone la imagen: las computadoras analógicas producen sus efectos procesando la señal internamente con una escala gradual progresiva, mientras que las digitales procesan la imagen, con base en la presencia o ausencia de la señal.

Efectos típicos de computadora digital:

- transiciones digitales
- rotación de imagen
- rotación de perspectiva
- compresión
- seguimiento de croma sus
- multiplicación de la imagen
- posicionamiento de la imagen
- división de la pantalla

Efectos típicos de computadoras analógicas:

- animación
- rotación de perspectiva
- en-desplazamiento sobre los ejes x, y z

Aunque es un invento que responde a necesidades provenientes de la modernización industrial y de control sobre la sociedad, estas máquinas permiten tener cada vez más cantidades enormes de datos almacenados y comparables entre sí. Desde su invención mucha gente ha utilizado a la computadora para expresarse en los más diversos campos de las manifestaciones artísticas, no sólo en las artes visuales, sino en la música, en la poesía, en la arquitectura, en la gráfica.

Sin embargo hasta hace quince años, era muy difícil tener acceso a una computadora y más si era utilizada para jugar explorando sus posibilidades más allá de las que se usan normalmente en el quehacer diario. En la exploración del medio, en el juego con él, cuando se descubren sus posibilidades, se recrea y se desarrolla un lenguaje específico.

Las posibilidades en los diversos campos expresivos son muy variadas: sofisticadísimos sistemas gráficos que permiten la construcción de un objeto, generar movimiento en el espacio, sistemas de dibujo, de captura y manipulación de las imágenes y en el campo de la música, la posibilidades de intercomunicación de datos entre computadoras e instrumentos mediante los sistemas MIDI, tomar muestras de sonidos, reconstruirlos, modificarlos, etc. Posibilidades que se extienden día a día con la comercialización de software para las más diversas aplicaciones, provenientes de la modernización de los mismo sistemas en áreas estratégicas.

En el campo de la gráfica existen muchos aditamentos y software para la manipulación de imágenes. Estos se han desarrollado principalmente para fines estratégicos, para simulación de operaciones de máquinas bélicas, para la NASA, para la reconstrucción y manipulación de imágenes de satélites, etc. Con el mejoramiento tanto de los programas como de las máquinas, las más obsoletas, después de cierto periodo de seguridad, son comercializadas primero en el mercado industrial y posteriormente se le busca alguna aplicación para el mercado doméstico, que es cuando caen en nuestras manos.

Muy importante es la incisión de las computadoras en el campo de las artes visuales, por la innovación en el lenguaje y en procedimientos utilizados. Podríamos dividir las imágenes producidas por computadoras en dos tipos: las fijas y las que tienen un movimiento. Así también el producto final puede ser un video, una imagen generada en la pantalla o una impresión en papel o acetato, una fotografía etc.

La computadora, para poder funcionar gráficamente necesita recibir cierta información y esta puede ingresar a la máquina de diversas maneras: dibujada sobre una paleta o con el famoso "mouse", generada matemáticamente o digitalizada a través de scanner o de alguna cámara de video.

Estos constituyen el punto de partida del trabajo gráfico de la máquina que en sí, como dicen los franceses, es un ordenador. Los elementos de la imagen son fácilmente colocables en diversas posiciones y modificables: parece ser un proceso muy cercano al collage en donde se toman varios elementos y se combinan entre sí, jugando con las diversas posibilidades.

Resulta muy interesante la combinación del video con las computadoras, ya que son medios que se integran muy bien por la similitud del soporte luminoso (es decir la pantalla de video-monitor) y desencadenan múltiples posibilidades: por un lado el video, utilizado en combinación con la computadora, va más allá de ser un medio para capturar el espacio-tiempo y se convierte en un medio que puede mostrar una realidad transformada.

Por otro lado la computadora nos permite reflejar en la pantalla un espacio fantástico, un mundo visual como de sueños, que también puede tomar la forma, el color y la dimensión de cosas sólo posibles en la mente, en la imaginación y que no tengan relación formal con la realidad.

Estas imágenes se pueden mezclar al video o existir por sí solas. Otra posibilidad es la de manipular al video para cambiarle no sólo los colores y dimensiones, sino simetrías, causar una fragmentación de la imagen como caleidoscopio, en fin, un sinnúmero de posibilidades que sólo hemos visto en una muy reducida parte en algunos comerciales de televisión o en algunos videos muy bien postproducidos.

Estos recursos con imágenes en movimiento, en realidad, no han sido explorados ni aplicados todavía a fondo, pero estoy segura que poco a poco veremos más manifestaciones con este medio expresivo contemporáneo.

En los últimos años con la evolución tecnológica de la computación, los procesos de realización de imágenes de síntesis se han ido mejorando: a mayor capacidad de almacenamiento y más velocidad en el manejo de los programas informáticos, la computadora se acercará más a la inmediatez para una creación dinámica en tiempo real y de una alteración pesadamente compleja y lenta en su fabricación a una enorme libertad y unas posibilidades infinitas para las alteraciones o manipulaciones de la imagen virtual en toda su complejidad.

“Las imágenes electrónicas no son directamente representativas ni suelen desempeñar funciones descriptivas o narrativas, se limitan a reproducir formas o movimientos que produzcan determinadas sensaciones visuales. Dichas imágenes se generan por ordenador o sintetizador electrónico al margen de las señales de cámara. No obstante para el buen funcionamiento de un sintetizador, es necesario disponer de un estudio en el que exista un mezclador, un magnetoscopio y unas cámaras. Los trabajos realizados con este tipo de imágenes se basan en la abstracción, en la utilización de figuras geométricas, movimientos, deformaciones, orientadas fundamentalmente a conseguir un ritmo visual:

CROMÁTICA. Alterando su color en todas las gamas posibles.

MORFOLOGICA. Cambiando sus formas sin limitaciones en un proceso analógico de pasar de una forma originaria a otra totalmente opuesta.

DIMENSIONAL. Moviéndola en perspectivas imposibles en rotaciones y espacios como se desee.

LUMINOSA. Iluminándola en diferentes puntos desde dentro de la computadora”.⁴⁶

Ahora bien, el término virtual de las imágenes de síntesis no es una simple referencia que designe algún equipamiento de una nueva tecnología de información, sino que es el proceso creativo para la elaboración de las nuevas imágenes; hasta ahora lo visual venía después de lo real, lo visual era un fenómeno, un signo, una imagen ligada a una realidad preexistente.

⁴⁶ Ávila Jiménez Emilio, et. al. El video en México, CETE, 1995, pp.46-47

Habrá que considerar que si la teoría básica de la imagen generada por computadora es conocer o crear su esencia informatizada, toda transformación en ella es posible y serán posibles entonces, imágenes imposibles: imágenes sin más límite que la imaginación y la técnica. Pero por otra parte, mientras la imagen sintética no salte al holograma se verá obligada a situarse en un lenguaje tradicional. Quizá a la computadora le toque ser ahora el medio para plasmar y atrapar las imágenes de la mente, las imposibles, más cercanas a la realidad.

“Debe quedar claro que las imágenes de síntesis interesarán sobre todo a los responsables de la simulación visual, de la realidad virtual dedicados a la estrategia militar, a la arquitectura o aeronáutica. Se asegura que dentro de poco será posible hacer un largometraje sin salir de un solo cuarto”.⁴⁷

La dinamización de transiciones, el aumento de posibilidad de la coexistencia de formas de distinto origen en el mismo cuadro y la movilidad de una o más figuras en collage cambiante son factores que con independencia de las aportaciones diversas que hacen a las propuestas visuales, según hemos ido señalando intervienen de manera definitiva en el establecimiento de su ritmo.

“El inconveniente ajeno a esta posible ventaja global del uso de los efectos es doble. Por un lado, aparece el vértigo del efecto acumulado cuando tal acumulación se convierte en objetivo o recurso dominante dentro de la creación. Por otro, surge un incremento de la redundancia visual que se deriva de mantener ante nuestros ojos, en evolución estéril, imágenes que ya hemos percibido sobradamente”.⁴⁸

Por todo lo anterior y por lo que a la representación atañe, encontramos la posibilidad de crear con toda exactitud las imágenes que deseemos, contemplándose desde donde gustemos, seccionándolas a nuestro gusto, haciéndolas girar ante nosotros, completas o en parte, al tiempo que nuestro punto de vista puede desplazarse de fuera a dentro de los objetos, al otro lado de ellos y en su derredor, con la velocidad elegida, en movimientos imposibles de ejecutar en una observación física real.

La animación y la metamorfosis de figuras adquieren por esta vía insospechadas posibilidades, limitadas tan solo por la creatividad del diseñador. Es aquí donde cabe toda una gama de sorpresas encerradas en imágenes inéditas o imposibles.

⁴⁷ Ávila Jiménez Emilio, et. al. *Op. Cit.*, p. 47

⁴⁸ M. Alonso Erausquin, *Efectos de los efectos*, Revista Telos, pp.92-95

5. LOS GÉNEROS DEL VIDEO

**“EL VIDEO ES UNA FORMA DE EXPRESIÓN QUE VA
DIRECTAMENTE RELACIONADA AL SENTIMIENTO”....
POLA WEISS**

Todos los videos poseen ciertas particularidades en su construcción artística y narrativa, lo que hace posible clasificarlas dentro del algún género. Además de los imperativos técnico formales de este medio, hablaremos en éste capítulo de la categorización y formalización icónica que está constituida básicamente por los géneros.

Los géneros constituyen tradiciones temáticas consolidadas, la formalización de los géneros no afecta sólo los temas y figuras representadas, sino también los modos de presentar tales temas.

Todo género además de ser una institución cultural, se constituye en un subsistema simbólico de la producción icónica, con su normativa propia, que contiene implícitamente un inventario de posibilidades icónicas. Es decir la normativa de género establece los temas y su tratamiento formal a la vez que decreta o censura sus imposibilidades.

Los géneros del video no son normativos en sentido estricto, porque si bien presentan algunas restricciones, también proporcionan cierta libertad a los realizadores. La clasificación de géneros en el vídeo es una tarea difícil ante las propuestas innovadoras y la compleja diversidad de la producción.

Aunque existen otras clasificaciones con criterios diferentes, para efectos de este análisis se establecieron los siguientes géneros: documental, ficción, videoarte o experimental, videoclip, video científico, video infantil, video educativo, video político, institucionales y publicitarios. La anterior clasificación se hizo conforme a las características narrativas, el tema y los objetivos de la obra.

El video es distinto al cine, donde los géneros son mas definidos. En video, en cambio se da la mezcla de géneros porque hay condiciones para ello. En la producción en video hay una tendencia a dejar de encajonar y de pronto se producen documentales con situaciones que son de ficción o con una propuesta experimental. “Los jóvenes sobre todo, ni siquiera piensan en la división de género, sino en mezclar y combinar el lenguaje”.¹

Tal vez sea muy atrevido intentar establecer categorías del video . Incluso, implicaría limitarlo y por tanto no reconocer su carácter libre y variado. No obstante para los fines de esta investigación es necesario aproximarse a las modalidades más comunes.

¹ Acosta Nieto Anasella, La Jornada, Sección Cultura, lunes 24 de junio de 2002, p.19

No se pretende exponer una teoría de los géneros del video, pero si unas bases y una sistematización de la diversidad de campos por los que se expande el video como tendencia de futuro. Tampoco se trata de establecer criterios encorsetados, sino más bien puntos de orientación, líneas de desarrollo por las prácticas consolidadas que ya se aprecian. Se prefiere hablar de campos delimitados por su contenido o el tema que abordan y dentro de ellos destacar las diversas configuraciones, tratamientos y estilos.

Los realizadores de video han abordado todas las temáticas imaginables, sin embargo, destaca el tratamiento de temas generales de corte social, por ejemplo la cultura de los pueblos indígenas, las tradiciones y problemáticas urbanas, el deterioro ecológico, los movimientos sociales, etc. que son vistos a través de la lente desde perspectivas y posturas críticas en la mayoría de los casos y expresadas a manera de registro o recreación.

El interés por los temas sociales aunados a los de carácter existencial o psicológico, el cuestionamiento de la vida o la muerte, la incomunicación, así como los de índole artístico son los temas que predominan en el video y revelan el potencial alternativo del video como medio de expresión de la sociedad civil.

La temática de carácter didáctico y científico tienen gran importancia. Hay aquí materiales audiovisuales que aluden a las ciencias exactas como las matemáticas, la astronomía y la física o a otras ramas del conocimiento. “Existe menor interés por parte de los realizadores independientes, en temas de corte publicitario, probablemente porque no permite exponer puntos de vista personales, no así el video publicitario de corte privado, cuyas masivas producciones generan altísimas ganancias a las televisoras”.²

En un mundo dominado por la técnica, los artistas deben utilizar en sus procesos creativos las herramientas tecnológicas actuales como extensión de los sentidos y de la imaginación. Evidentemente en un país con falta de cultura visual y con telenovelas en barata, el videoarte, el video experimental, serán poco demandados.

Con todas sus limitaciones, es importante destacar la acción del video independiente dentro de la intención de darle al cine otro sentido: otra distribución, escuelas, hospitales, colonias, fábricas y otra receptividad. Además de plantearse como un video militante, contra informativo, propagandizador, florecía en los setentas la intención de crear un medio popular y que reflejara las condiciones de las mayorías, pero que también incidiera en la transformación de éstas. Intención comprometida desde la política y no desde el arte o la estética, en la desestructuración de la función monolítica y dominante de la producción en televisión o el cine en el capitalismo, de su carácter de espectáculo para el entretenimiento, encerrado en el circuito comercial.

² Ávila Jiménez Emilio, et.al. El video en México, México, 1995, p.14

Cuando el video surgió su única o por lo menos su principal función era la de hacer arte, no lo concebían como un medio de comunicación sino como una de expresión artística. Posteriormente con su evolución natural, los videoartistas pasaron a un plano de video comunicadores, sus trabajos empezaron a integrarse de cuestiones sociales, problemas de pequeñas comunidades, retrataban la realidad y a sus problemas en una forma crítica.

“En México el video ya llegó diversificado, pero al igual en Estados Unidos se trabajó básicamente con el documental. Ya para 1980 los videoastas comenzaron a usar al video de forma más libre, con más confianza, los géneros se fueron creando por las características y la información de los videoastas, así cada uno plasma por medio del vídeo temas aspectos de su interés y conocimiento”.³

La división de géneros debe implicar cuestiones técnicas y narrativas. Ya sea video ficción o video publicitario, no importa si se trata de una historia o es una crítica política, lo que interesa es que se forme a partir de un guión.

El video en su evolución siempre ha querido apartarse de la estrechez cultural, moral y política del cine y la televisión industrial, el video experimenta, postula irreverencias y provocaciones y apuesta siempre por esa ardua producción de sentido que exige la participación del otro.

Por eso el ejercicio crítico y creativo del video adopta caminos distintos pero semejantes: la veloz observación, el tiempo y el espacio transformados, el deslizamiento de la realidad en ficción o de la ficción en realidad, por ello es que los mejores videoastas aspiran a integrar en un solo y proteico mensaje, actual y renovador, subjetivo y concreto, sumergido y visible, abierto y seductor.

El Género, es un modelo cultural rígido, basado en fórmulas estandarizadas y repetitivas, sobre las que se tejen las variantes episódicas y formales que singularizan a cada producto concreto.

"Stephen Neale describe por su parte a los géneros diciendo que institucionalizan, garantizan coherencia institucionalizando convenciones, creando conjuntos de expectativas con respecto al proceso narrativo y a la conclusión narrativa, que pueden estar sujetos a variaciones, pero que nunca son sobrepasados o violados".⁴

Los géneros serían en consecuencia modelos sistemáticos del que derivan numerosos textos individuales. Por ello el género se constituye como un modelo de modelos. Cada género tiende a institucionalizar, efectivamente, sus propios estilemas, relativos a la planificación, la iluminación, los movimientos de cámara, etcétera.

³ Catálogo de la Segunda Bienal de Vídeo, 1992, p.17

⁴ Gubern Román, La mirada Opulenta, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1987, p.231

La identificación del género por otra parte tiene su más evidente elemento de anclaje en su repertorio de significantes visuales recurrentes, diferente para el videoclip que para el video ficción.

El código iconográfico, es el que hace posible que un espectador que observa un video, pueda reconocer inmediatamente sin más datos, a que género pertenece dicho video. Los códigos narrativos, así como las tipologías de intrigas o de argumentos, resultan secundarios en comparación con la inmediatez informativa del código iconográfico de los géneros, integrado por categorías icónicas de paisajes, de objetos, vestuario, de maquillajes. Los géneros constituyen por lo tanto, polos de referencia para el espectador, que orienta sus expectativas a la hora de observar un video.

Inmediatamente después de utilizar el género, el paso final es el estilo que cada autor imprime a su obra. Los autores utilizan las convenciones propias de cada género para vehicular sus propias preocupaciones, su visión del mundo, su poética y su estilo. La tentación legítima del autor, naturalmente, radica en transgredir los estereotipos del género transformando a algo rígido e hipercodificado en algo original y personalizado.

Si bien en las convocatorias de Bienales y encuentros de video los criterios de agrupación son por duración y tema, la producción de video en México se desarrolla básicamente en tres géneros: documental, ficción y experimental. Cada uno a su vez con otras subdivisiones y diferentes matices según el tipo de producción. Pero es el género experimental-expresivo el que se caracteriza por una búsqueda de un lenguaje propio del video.

Pero si en algún momento definimos al video como libertino, como el arte de lo posible, tenemos que plantear nuevamente que una vez conociendo la técnica y la gramática, el video puede romper los géneros, no es como el cine donde claramente un documental es un documental, un musical es un musical. El video no es documental exacto, es docudrama, ni musical exacto, ni político exacto, pero sí tiene que haber una división clara para procesos de producción y entendimiento. Volvemos a lo mismo, no podemos hacer productos arbitrarios que no comuniquen nada.

Al momento de producir en video habría que volver al tema del estilo, y hacer observaciones sobre la uniformidad formal impuesta por cada estilo hegemónico en un momento dado, pues todo estilo no es más que una sistematización de procedimientos formales, que se convierten en estables, recurrentes, reconocibles y predecibles. Aunque la uniformidad impuesta por la codificación de los géneros y por las pautas de los estilos dominantes no excluye, por cierto, que quede espacio creativo para la expresión artística original.

5.1 VIDEO FICCIÓN

CONCEPTO

Al video ficción se le puede definir, en términos generales, como una narración en la que se describen hechos y situaciones plausibles de realizarse, pero sustentadas en acontecimientos y personajes irreales.

En el material de ficción se desarrolla una historia a través de una narración. Pueden ser temas originales (de autor), adaptaciones (de algún cuento, novela, historia) o estar basado en hechos reales adaptados a la pantalla.

CARACTERÍSTICAS

Las características fundamentales del video ficción se encuentran sustentadas en la tradición del cine que parte de dos factores elementales: una historia y un argumento.

La historia es una sucesión, cronológica de acontecimientos, mientras que el argumento define el tratamiento específico que habrá de darse a dicha historia, tratamiento que puede manifestarse en una alteración de los tiempos o modos del relato. El argumento constituye un esquema en el que se entrelazan circunstancias y caracteres para dar forma a los acontecimientos, los cuales deben presentar una coherencia dramática, misma que incluye un antecedente o presentación de los personajes y su circunstancia que nos ayudarán al dilucidar las causas del conflicto, un climax en el que presenciamos el choque de dos fuerzas antagónicas que pueden presentarse mediante personajes, caracteres, situaciones o preceptos y un final o desenlace en el que se da solución al conflicto.

El video ficción por sus características es uno de los géneros más llamativos, tanto para productores como para espectadores. El contar historias es una tradición que ha sobrevivido por siglos, lo que brinda importantes expectativas a este género, el cual resulta especialmente atractivo por la temática que trata, aunque ésta es generalmente poco aceptada en los canales de televisión abierta.

Desde hace años el video ha dado el salto a contar historias, narraciones y no sólo como planteamiento plástico-abstracto, propio todavía de la línea inicial del video artístico, sino con el intento de buscar una narrativa diferente. El video pasa a formar parte de las narrativas audiovisuales del cine y televisión en unos casos con el objetivo de la búsqueda de una expresión propia y en otros como puro entreguismo a la narrativa audiovisual convencional. Parte del estilo de los cortometrajes cinematográficos para experimentar otras formas. Se trata de narraciones breves con argumentos e historias de ficción.

TEMAS

Lo mismo que en el cine, la temática por abordar en el video ficción es tan amplia y variada como la imaginación de sus creadores. La tendencia sin embargo, se enfoca a una búsqueda por explicar el entorno partiendo de situaciones particulares y relaciones personales. De este modo, el amor, el sida, la drogadicción, el suicidio e incluso lo tenebroso, constituyen tópicos a los que los realizadores de este género recurren con frecuencia.

TÉCNICA NARRATIVA

En los videos de ficción, las secuencias están conformadas por escenas que giran alrededor de un tema. Si partimos del hecho de que el video ficción se fundamenta básicamente en técnicas literarias como lo son la narración y descripción de acontecimientos, que deben quedar plasmados en imágenes, un primer elemento que debe cubrir es la realización de un guión que le permita conseguir coherencia entre ambos elementos.

Un creador de video ficción debe ser muy cuidadoso con la conjugación de tiempos dramáticos, a fin de lograr una historia coherente en un determinado tiempo de proyección, sin tratar de sustituir el contenido con un despliegue de efectos que en muchos casos, resultan visualmente mediocres o de escasa trascendencia social.

“Christian Metz en relación al lenguaje del film de ficción habla de varios grandes tipos sintácticos.

A) EL SINTAGMA ALTERNO (lo que se llama edición en paralelo) no se basa en la unidad de la cosa narrada sino en la narración en sí, que mantiene cercanas las diferentes ramificaciones de la acción.

B) EL SINTAGMA FRECUENTATIVO ejemplo: un largo paseo con una serie de vistas parciales conectadas con una sucesión de disolvencias pone bajo nuestros ojos un proceso completo que agrupa un número infinito de acciones particulares, que sería imposible abarcar con una sola mirada.

C) EL SINTAGMA DESCRIPTIVO se opone a los cuatro tipos anteriores, en cuanto a que el desarrollo de las imágenes no tiene necesariamente una relación temporal con el desarrollo de la acción. La relación entre las imágenes es de coexistencia espacial”, es el único sintagma en el cual la disposición temporal del signifiante no corresponde a la disposición temporal del significado, sino solamente a disposiciones espaciales de este significado.

D) EL PLANO AUTONOMO no se reduce solamente al famoso plano secuencia sino que abarca los así llamados insertos además de diversos casos intermedios.”⁵

Las ideas básicas del video ficción no tienen por qué ser complicada. Es mucho mejor limitarse a algo simple, a una trama que requiera un mínimo de locaciones y tenga sólo uno o dos personajes, aunque sea difícil decidir entre grabar en interiores o en exteriores. La grabación del material necesario para hacer un video ficción puede requerir días enteros.

Así pues si se opta por hacerlo en exteriores se tendrá que considerar el problema de los cambios atmosféricos además de los frecuentes cambios de la calidad y de la intensidad de la luz, hay que recordar que la iluminación es el factor más importante y en el caso del video ficción es el que mas influye en el tono emocional y la atmósfera.

⁵ José Manuel Pintado, Andrea D Castro, Las imágenes de la palabra, UNAM-ENAP, 1993, p.23

Un tópico muy usado en relación con la iluminación es que el tono dramático es directamente proporcional al contraste. Por el contrario, la luz plana de escaso contraste, es interpretada inconscientemente por el público como indicativa de un enfoque abierto y práctico (es decir es de lo contrario de dramático) de un tema: el tono que esperamos encontrar en las entrevistas y documentales teniendo esta cuenta, podemos optar por este último tipo de iluminación en una ficción dramática para indicar que ésta contiene un elemento de verdad.

OBJETIVOS

El objetivo de todo realizador es plasmar en un video sus inquietudes, sus valores y sueños y conseguir comunicar los aún interlocutor que sea capaz de compartirlos, manteniendo abierto este canal de expresión.

ORÍGENES

Los antecedentes inmediatos del video ficción son los trabajos realizados en este género por el cine independiente y la industria del video home. Sin embargo, es hasta principios de la década de los 80 cuando puede hablarse de producciones independientes de videogramas más que cuentan historias ficticias. Los provienen de la industria cinematográfica y de las generaciones de estudiantes de escuelas de cine como el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos y el Centro de Capacitación Cinematográfica. La crisis económica del país en la década referida provocó que el cine aumentara enormemente sus costos de producción, esto impidió que muchos cineastas continuaran laborando en este medio y que los egresados de las escuelas de cine pudieran iniciar su labor fílmica permitiendo con ello que el vídeo surgiera como una alternativa menos costosa.

EMPRESAS Y REALIZADORES

El video de ficción cuya característica es su alto costo de producción, es financiado principalmente por organismos privados. Este género es de los más abordados porque permite al realizador recrear situaciones y personajes producto de su imaginación o basados en hechos reales.

Para los videastas independientes la producción de video de ficción tiene dificultades por los costos que devienen del pago a actores, así como de la escenografía, la iluminación, la edición y la postproducción.

Entre los primeros videastas que hacen ficción sobresalen Rafael Corkidi, Sarah Minter y Gregorio Rocha. En la videografía de Corkidi figuran obras como: "figuras de la pasión" 1982, "Las lupitas" 1985, "Relatos" 1986, "Querida Benita" 1989, "Murmulllos" 1990, "Rulfo Aeternum" 1991.

Por estar estrechamente relacionados a los temas, objetivos y técnicas narrativas, podemos hablar dentro del género del video ficción, de dos subgéneros que son la ficción documentada y el video home.

5.1.1 VIDEO FICCIÓN DOCUMENTADA O DOCUDRAMA

En este caso hablamos de la ficción documentada, en la que un hecho real se manipula de tal forma que adquiere una coherencia dramática. Los personajes son, en ocasiones, los mismos protagonistas de la realidad, pero no podemos hablar de un registro de la realidad como correspondería a un documental porque no es el hecho en sí lo que se está representando.

El documental en ocasiones no puede crear por sí mismo sensaciones sobre la realidad. Es por eso que se usa la ficción, la plástica, la estética. A través de ella se pueden generar sensaciones, emociones y reflexiones sobre lo presentado. Es decir, la realidad registrada debe ser manipulada, alterada. Incluso el rescatar o añadir lo lúdico en una situación o personaje que puede crear una impresión más fuerte, una reflexión más profunda, que si se recurriera a escenas dramáticas.

El video tiene incidencia en la vida de los participantes de la ficción. El hecho de actuar algo relacionado con su cotidianidad y de poder verlo en la grabación, hace que se modifiquen sus percepciones, su actuación e incluso su realidad. De repente parte de la ficción tiene que ver con lo que iba a pasar después con ellos.

Las obras videográficas en ficción de Sarah Minter y Gregorio Rocha se inscriben dentro de subgéneros denominado ficción documentada. De la primera son vídeo representativos: "Nadie es inocente" 1986, "Alma punk" 1991 y "El aire de Clara" 1994 y del segundo: "Sábado de mierda" 1985, "Congelado" y "Ecos".

Tenemos también otros ejemplos como: "Memoria de olvido 1985" de Ignacio Betancourt, en donde se relatan las experiencias de lucha de los damnificados luego de los terremotos de 1985; "Tornell 1991" de Eliseo Morales; "Escuela por escuela 1989" del Colectivo Redes Cine Video en el que se registra el testimonio de las luchas magisteriales; "Submetropolitanos 1989" de los Colectivos Punks de la Ciudad de México, en el cual los protagonistas son los propios realizadores.

Los anteriores son ejemplos de lo que también se denomina video popular o video ficción -documentada. Su característica esencial es recoger imágenes de la realidad, ya sea como testimonio, entrevista o por medio de la reconstrucción de los hechos, luego se apoyan en la narración o crónica de color. Esto constituye una nueva narrativa visual de los hechos sociales.

Una de las escuelas que influyó mayormente en la conformación del video de ficción es la corriente cinematográfica llamada neorrealismo italiano, la cual trata a la realidad con sencillez y con una actitud crítica que muestra a la vida y al ser humano tal como son. Incluso los protagonistas son personas comunes, no estrictamente actores.

5.1.2 VIDEO HOME

Son películas filmadas generalmente en 16 milímetros y luego el negativo es transferido y postproducido en video, para posteriormente venderlo a las compañías distribuidoras. Las que a su vez ofrecen este producto a los videoclubs, con este se reducen los costos de producción y posproducción.

La temática abordada en los videohomes se centra básicamente en: la comedia picaresca y de corte pornográfico, la acción y el suspenso. En todos ellos se alude por su carácter altamente rentable, el narcotráfico y a la problemática fronteriza del norte del país.

“El éxito del videohome que en los ochenta tuvo se vino abajo por falta de calidad del producto, debido al afán de los productores de obtener mayores ganancias: de cada diez películas realizadas solo tres cumplían con los estándares de calidad del cine. A partir de 1990 la situación de la industria del video home se torna difícil, el mercado se encuentra saturado y no existe demanda. Actualmente se producen entre cuarenta y cincuenta videohomes al año”.⁶

Aunque ahora la industria del videohome enfrenta una seria crisis de producción, se convirtió en una expresión de la cultura popular, especialmente en la provincia y en la frontera con Estados Unidos, donde los actores fueron elevados al nivel de personajes de culto, como lo fueron los hermanos Mario y Fernando Almada. Este tipo de cine mantuvo activas a varias figuras, pero cayó en el error de darle oportunidad a gente improvisada, poco preparada que comenzó a filmar películas en sólo una semana. También se reclutaron personas para que en una semana escribieran un guión o bien lo dirigieran.

A esto hay que sumarle el hecho de que actualmente se hacen cintas con cámaras digitales caseras y ahora las fronteras entre el cine independiente industrial y del videohome ya casi no existen, el video digital ha venido a cerrar todo esto.

“La industria del videohome llegó a ser de las más rentables, pero durante el 2004 con dificultad se filmaron 100 historias, las pocas que venden en la Unión Americana se cotizan cuanto mucho en 5 mil dólares, alrededor de 56 mil 500 pesos, cifra cuatro veces inferior a la alcanzada años atrás. Aunque no hay un top de venta registrado en alguna asociación de las películas más vendidas, los productores coinciden en que se llegaron a vender en los ochenta, hasta 15 0 20 mil copias, entre las que destacan La Combi Asesina, la Blazer blindada, La Texana, Cien X, Prostitución y Sida y La Banda de los Panchitos”.⁷

Con el video home hubo falta de imaginación en los temas. Se sigue produciendo pero en cantidades muy pequeñas, al final creo que desaparecerán los que sigan haciendo porquerías y quedarán los que se esmeren en hacer un producto decente, aunque sea con escasos recursos.

⁶ Ávila Jiménez Emilio, et. al. *El Video en México*, 1995, pp.80-82

⁷ Huerta César, Reforma, *La industria del video home*, Sección Gente, , enero de 2005, p.25

5.2 VIDEOCLIP

CONCEPTO

El videoclip es un campo en el que confluyen dos formas expresivas: la música en su diversidad de géneros y manifestaciones y el video como nueva expresión para la presentación. Tiene una fuerte dependencia de la industria discográfica tanto en la organización industrial como en los contenidos. Su peculiaridad radica en los tratamientos.

"El videoclip es un género audiovisual producto de la conjunción y recreación literal o abstracta de una idea musical".⁸

CARACTERÍSTICAS

Los videos musicales representan un desarrollo electrónico del arte del cine y del video y los convierten en el centro de una nueva estética: collage electrónico, imágenes movidas de objetos movidos en varias capas espaciales, división, simultaneidad, fragmentación de la narración, niveles de planos y significados, espacio inmaterial no cartesiano, tiempo no lineal, manipulación digital de todos los colores y formas, transformaciones geométricas y nuevos efectos gráficos.

Velocidad, movimiento, movilidad, estos valores máximos de la juventud se representan en los videos musicales deforma también extrema. Los videos musicales son imágenes de la aceleración y de la ralentización.

TEMAS

Es una videocinta estructurada alrededor de conciertos o de historias que emanan en su mayoría de la letra de las canciones. La variedad de temas es infinita pero predomina el amor, el romanticismo, la soledad, la infidelidad, que van de acuerdo al tema de las canciones, abundan también los videos festivos, de conciertos, de una anécdota, una profesión, muchas veces se trata de copiar a una película. Algunos actores quieren ser pilotos, otros conquistadores, en fin, la temática es amplísima.

TÉCNICA NARRATIVA

Hay quienes retratan una canción, es decir, cuentan con una imagen lo que dice la letra y hay quienes prefieren jugar más con los tiempos y las imágenes y así las narraciones son más abstractas, lo cual nos brinda la posibilidad de llegarle emotivamente a la gente.

Un aspecto frecuente de la subordinación de la imagen con respecto al sonido, es la manera de pura ilustración visual; donde el contenido sonoro se convierte muchas veces en cliché.

⁸ Mejía Barquera Fernando, El videoclip en México, CONACULTA, Unidad de Producciones Audiovisuales, 1994.

En lo personal creo que no se trata de retratar una canción, es decir contar con una imagen lo que dice la letra, de lo que se trata es de jugar más con los tiempos y las imágenes y así las narraciones serán mas atractivas y nos brindarán la posibilidad de llegarle emotivamente a la gente.

De acuerdo con Mariano Cebrián Herreros, “el videoclip conforma narraciones estructuradas según el ritmo musical, de corta duración aproximadamente de entre 3.5 y cinco minutos con imágenes y planos cortos, relacionadas directamente o sólo asociadas imaginativamente al contenido de la canción”.⁹

Normalmente, cuando se pasa de un escena a otra, se intenta que la transición tenga una justificación y sea lo más natural e imperceptible posible. Se puede recurrir a ediciones de planos muy cortos para crear efectos. Se tiene que buscar los contrastes, lo que capta la atención del público, las sorpresas y otros elementos similares. Y para ello se puede infringir algunas normas, el zoom por ejemplo, se recomienda sólo como un efecto especial, porque no corresponde a la visión normal. De la misma forma, las panorámicas pueden llevarse más allá de sus límites expresivos dándoles un ritmo vertiginoso.

La parte más difícil de un video musical, con gran diferencia, es incluirse en él, imágenes variadas e interesantes del grupo, o del cantante, con insertos, primeros planos y ángulos de cámara poco frecuentes, al tiempo que se mantiene la sincronización con la banda sonora. Otro elemento adicional de la grabación consiste en concentrarse en los primeros planos y los detalles. Además de mostrar al público más datos sobre los miembros del grupo, se convertirá en una agradable pausa visual.

Una de las características del videoclip y de los comerciales es que hacen uso constante del corte y las escenas duran segundos para que el ritmo sea muy rápido. Hay escenas de medio segundo, escenas que son imperceptibles, hay escenas de 10 cuadros que son un tercio de segundo. Esto sucede también en los comerciales hay cortes y escenas pequeñas que son de segundos y son imperceptibles. Ahora bien, cuando se graben escenas muy dinámicas y enérgicas, también será difícil mantener encuadres aceptables en primer plano demasiado tiempo, por la sencilla razón de que los personajes se mueven con rapidez de un lado a otro.

Cómo características narrativas esenciales del videoclip podemos mencionar:

- Elipsis espacio-temporales.
- Cambio de planos por medio de barridos.
- Efecto de cortinillas.
- Fragmentación de distintas capas icónicas.
- Fundidos deliberados.
- Deformación exageración gestual, del gran angular.
- Influencia de la planificación televisiva.

⁹ Cebrián Herreros Mariano, Géneros Informativos Audiovisuales, Radio, T.V. Periodismo gráfico y Video, Madrid, 1993, p.437

En el caso del videoclip, el tipo de edición utilizada es la edición conceptual. Se trata de una estructura liberada de las circunstancias de tiempo y lugar. Las sucesivas tomas y escenas no pretenden desarrollar una estructura lógica de los hechos, sino de los conceptos. Las imágenes más dispares van orquestando una sucesión que conforma una totalidad coherente (psicológica e ideológica) en el espectador.

OBJETIVOS

Este género consiste básicamente en poner imágenes a una canción, estas pueden ser sugeridas por la letra, los integrantes del grupo o cantante o bien puede ser un guión con imágenes libres.

"Cuando la mayoría de los ojos degustan hipnotizados las imágenes de los videos musicales, ello se debe, a que en los videos, la morfología del deseo privado se vuelve idéntica a las figuras técnicas públicas. Los videos musicales son el siguiente compás en la sincronización de las máquinas del deseo ".¹⁰

ORÍGENES

Género que es impulsado originalmente en Gran Bretaña y los Estados Unidos a partir de la crisis de la industria discográfica mundial a finales de los sesenta. Las bajas ventas de los discos propiciaron que las empresas buscaran su promoción por otros medios, pues la radio resultaba insuficiente. Ante este panorama los productores discográficos apoyaron la idea de vender no sólo música, sino imágenes de sus estrellas. El proceso de producción y posproducción utiliza técnicas sofisticadas, muchas de ellas provenientes del cine y la computación.

"Sin duda alguna, el primer trabajo concebido como videoclip fue la interpretación de la canción "Rapsodia Bohemia" por parte del grupo Queen, el cual ayudó a que se mantuviera dicha melodía por 13 semanas consecutivas en los primeros lugares en las listas de popularidad".¹¹

Posteriormente los videos comenzaron a ser pequeñas películas, la tendencia era crear una historia, olvidando un poco la ya desgastada fórmula de los conciertos, un ejemplo de esto es el material del grupo A-AH con su canción "Take on me" que en 1984 causó gran revuelo, se dice que fueron de los primeros en utilizar una animación computarizada, cuestión que para tales años era impresionante.

Respecto a México los inicios de éste movimiento vienen desde los setenta y aunque no era precisamente un videoclip, ni en el formato al actual ni como lo conceptualizamos ahora, uno de los primeros registros fue en Avándaro.

¹⁰ Weibel Peter, Videos Musicales, Revista Telos, No. 11, p.35

¹¹ Weibel Peter, Op. Cit p.27

“En nuestro país uno de los impulsores del videoclip fue Raúl Velasco a través de los programas de televisión México, Magia y Encuentro y Siempre en Domingo, a principios de la década de los sesenta. Otro productor de televisión que introdujo el videoclip en nuestro país es Luis de Llano Macedo, con la promoción y realización de videorocks por medio de la empresa Comrock a mediados de los ochenta. Entre los grupos que más impulsó figuran: Ritmo peligroso, Los clips, Luzbel y Kenny y los eléctricos”¹²

EMPRESAS Y REALIZADORES

Hace casi veinte años el videoclip hizo su aparición en la televisión comercial mexicana y cumple desde entonces la función de promover la venta de productos discográficos. Los canales de televisión incluyen durante todo su horario de transmisión o bien en forma espaciada la difusión de videoclips en inglés y en español.

El videoclip continúa siendo producido principalmente por organismos privados como apoyo promocional de la industria disquera, aunque en años recientes algunos videoastas independientes han adoptado este género para recrear sus propuestas artísticas.

En el videoclip han encontrado las disqueras el medio para vender mejor, que hace que a menudo se vendan canciones o artistas mediocres. Son muchas las piezas o melodías de baja calidad que necesitan del gancho de lo visual.

La televisión comercial encargada de darle difusión, promoción impulsó al videoclip en México. Entre 1982 y 1994, por canales abiertos y en señales restringidas por cable se han realizado programas como: Vídeo cosmos, Estudio 54, Vídeo Rock, Alta frecuencia, Estrellas de los ochenta, y Vídeo éxitos entre otros hasta llegar a tener canales exclusivos para la promoción de videoclip en inglés y en español como Ritmo son y Telehit.

A pesar de ser un género que se ha puesto al servicio de la industria discográfica y de tener un origen mercantil, el videoclip no se ha limitado a ello sino que también es atractivo para los realizadores independientes como Ximena Cuevas, ganadora del Tatú de Oro en Brasil y Eduardo Vélez, ganador del premio Videorock se otorga el INBA, entre otros.

Dedicarse de tiempo completo a grabar videoclips no es factible para ningún director mexicano porque la industria del disco está en depresión, pero el vídeo musical es campo fértil para la experimentación y ello le está dando reconocimiento a toda una generación de videoastas.

Las disqueras ya no tienen posibilidad de erogar fortunas en estos materiales (a nivel internacional la excepción es Britney Spears quien se gastó un millón de dólares en uno de sus videos recientes).

¹² Ávila Jiménez Emilio, et. al. El vídeo en México, 1995, p.83

La crisis financiera de la industria musical es evidente, pero eso no significa que la música este enferma y por eso siguen lanzándose canciones que provocan deseo de traducirlas en imágenes. Es entonces que entran al juego los pocos canales de televisión de paga especializados.

“El video sigue siendo importante porque es una tarjeta de presentación. Si algún día las disqueras no quieren hacerlo, el artista lo hará porque la radio vende discos y la tele conciertos. Ciertos artistas no están tan preocupados por hacer buenos videos y para otros es una prioridad. Por ejemplo con “La incondicional”, Luis Miguel si quiso hacer algo importante pero “Eres” de Café Tacuba que fue hecho en pocos días y sin tanto glamour va a ser igual de histórico”.¹³

El videoclip como expresión de la cultura de nuestro tiempo, con sus raíces en evolución del cine, de la música, con sus parentescos con las vanguardias artísticas, conforma una estética y constituye una poderosa industria.

El género del videoclip se presta para experimentar con la imaginación. Esta libertad de jugar con la imagen , de no tener que estar aferrado a la narración de una historia en particular y a un estilo de contar una historia, ofrece la oportunidad de jugar con la música y de poder hacer imágenes no tan apegadas a la realidad. Esta libertad me parece muy buena, aunque también exige la necesidad de investigar y de estar al día sobre lo que se puede hacer con una cámara, considerando todos los elementos que el cine proporciona para crear imágenes nuevas, que sorprendan y de saber cómo resumir algo que se necesita contar en un mínimo de tiempo.

Los videoclips muestran claramente aquello que la mayoría quiere ver. Lo que se nos muestra es aquello que nuestros deseos piden ver, aquello que deseamos ver. Pero ¿quién produce ese deseo?, ¿sólo nosotros?, o con una ayuda de los fabricantes de productos como el estilista, el maquillistas, el director de arte, el realizador, los escenógrafos, los directores de ventas.

Cuando se produce una sincronización óptima entre el clip, el producto la promoción, el sonido, la imagen, como por ejemplo en Thriller de Michael Jackson y Landis, tintinean la evocación, el consumo y el éxito total.

Para finalizar diremos que el videoclip sigue siendo un medio puesto al servicio de otra obra, en este caso la melodía. No es que no podamos referirnos al clip como una obra en si misma, de hecho es en este campo donde se ha desarrollado de manera más profunda el lenguaje del video, pero es la música la que se beneficia del uso de esa herramienta.

¹³ Castillo Torres Alberto, El video vital para el artista, El Universal, Sección Espectáculos, Jueves 16 de diciembre de 2004. p. 8

5.3 VIDEOARTE

CONCEPTO

El videoarte permite al realizador la posibilidad de experimentar nuevas formas de creación artística, conjuntando artes y técnicas como la música, la danza, el diseño gráfico y la pintura, a la vez que suele utilizar efectos digitales.

El explicar las cosas con el mismo nombre, se dice que es hasta cierto punto erróneo, pero en este caso evitando toda regla definitoria, se diría que el videoarte es: toda aquella propuesta artística por medio del video.

El investigador Ramón Pérez Ornia explica: "es muy interesante recordar que, de acuerdo con la etimología de video, el videoarte sería la forma más pura o natural del video, en la medida que implica una percepción subjetiva del espacio-tiempo, a través de una tecnología nueva que es la imagen electrónica".¹⁴

"El video no es una ventana al mundo, si es una puerta a la mente del hombre, es tornar esa visión inteligente en una complacencia estética".¹⁵

CARACTERÍSTICAS

El videoarte es una manifestación elocuente de las posibilidades del video, su compromiso principal de este es de carácter introspectivo y poético, busca formas nada ortodoxas que permitan la liberación de un sentido visual, imaginario, absoluto satisfactorio y diferente del que nos emite la televisión, el cine y todo lo convencional.

El videoarte se ha caracterizado desde su origen 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 propios de los modelos comunicativos institucionalizados por el cine y la televisión, hasta la ruptura de la unicidad de la norma, sobre todo con la utilización de máquinas generadoras de efectos especiales o editoras que recrean una realidad o bien presentan otra de tipo abstracto.

Es una categoría que experimenta, inventa y juega con las imágenes, creando un pseudolenguaje televisivo violento, es decir, pone de manifiesto imágenes tubulares que se contraponen al esquema televisivo. Éste convoca a otros medios, filtrándose de manera espontánea en mundos que no le corresponden, como la computación. Muchos realizadores de este trabajan propuestas con la digitalización, la plástica y toda técnica moderna y caótica como el graffiti.

¹⁴ Pérez Ornia Ramón, El Arte del Video. Introducción a la historia del video experimental, RTVE-SERBAL, Barcelona, 1990, p.13

¹⁵ Ávila Jiménez Emilio, et.al. El video en México, SEP-CETE, Ed. Interlínea México, 1995, p.191

Es innegable la influencia ejercida por el cine underground o experimental (se entiende por experimental al arte que investiga y ensaya en busca de nuevas formas y de efectos expresivos inéditos) de artistas como Andy Warhol y Stan Brakhage.

“El videoarte nace y se desarrolla con gran cantidad de influencias relacionadas directamente con las vanguardias, el constructivismo, el futurismo y la Bauhaus, son algunos de los antecedentes más claros que es forzoso relacionar con la estética del video”.¹⁶

Las corrientes de la plástica como el dadaísmo, el surrealismo, el impresionismo, el cubismo, entre otras, se han incrustado de manera evidente en las diferentes obras de los videoartistas.

Las imágenes aparecen como estímulos visuales que intentan expresar sensaciones, percepciones o discursos muy personales. Los elementos formales de la imagen se articulan según estructuras temporales en lugar de espaciales. La fragmentación interna y la superposición de distintos puntos de vista hacen desaparecer la concepción de unidad espacio temporal.

TEMAS

El videoarte expresa estados de ánimo, alucinaciones, sueños, conceptos y sentimientos que provocan al espectador. Maneja estados emocionales: enojos, alegrías, frustraciones, relaciones familiares, amorosas, etc.

La espontaneidad, lo lúdico, lo casual e informal de este medio ha contribuido a la riqueza expresiva y experimental. Las sensaciones, deseos, reflexiones y fantasías forman un caleidoscopio de imágenes y sonidos en movimiento.

TÉCNICA NARRATIVA

“El videoarte abandona la narratividad potenciando el mundo de las sensaciones”.¹⁷ Se potencia el mundo de las sensaciones, generalmente visuales en las que se intenta sumergir al espectador. Los videos suelen ser eminentemente e abstractos y en ellos el efecto electrónico juega un importante papel.

Las relaciones espacio-temporales adquieren una nueva dimensión. El tiempo se considera el elemento básico del lenguaje y prácticamente todo el aspecto creativo va a configurar sea alrededor de este parámetro.

Su técnica es una lógica de la liberación, de señales luminosas, de la vastedad de una dinámica regida por el placer de la visión.

Octavio Lasane considera: “que el videoarte es la ruptura de la televisión, altera su sintaxis, anula su mensaje y rompe con la lógica narrativa del inicio, nudo y desenlace.

¹⁶ Hernández Dante, Pola Weiss, pionera del videoarte en México, p.7

¹⁷ Huertas Fernando, Impacto e Integración del video, Revista Telos, No. 9 p.45

Esta basado en la experimentación y la calidez. Es cálido, no sólo porque involucra al espectador proxémicamente como en el caso de las videoinstalaciones, sino porque exige niveles más altos de abstracción y una actitud perceptiva diferente de la que puede tener mientras se mira la televisión”.¹⁸

La narrativa del videoarte se base en el uso de efectos de computadora, distorsiones provocadas intencionalmente, del uso del chroma key, del wipe (cortinillas de transición generadas por la editora) y las saturaciones de color e iluminación son características predominantes del género que se repiten una y otra vez, como una forma del lenguaje personal utilizado para expresar emociones e ideas.

La interacción de las imágenes se produce a nivel espacial en los collages y a nivel temporal en montajes rápidos y entrecortados, produciendo bruscas rupturas en la continuidad. Las imágenes tienen una gran fuerza visual y muestran los acontecimientos desde diferentes puntos y ángulos, en un intento de provocar una serie de sensaciones y sumergir al espectador en una experiencia multidimensional y multisensorial.

El movimiento del videoarte presenta una gran diversidad de obras en las que el autor ha dejado fuertemente impregnada su personalidad y se hace muy evidente su formación en otras artes y corrientes, pues ésta trasciende a cualquier actividad videográfica llevada a cabo. Es por ello un campo muy heterogéneo donde el único denominador es la utilización del vídeo en su más amplia acepción.

Las primeras imágenes fueron abstractas conseguidas mediante perturbaciones provocadas en el interior del mismo televisor y eso fue lo que más adelante se denominó videoarte, ¿cómo se consiguieron éstas imágenes? Perturbando los electrones en el interior del tubo catódico, desplazando circuitos e invirtiendo diodos.

OBJETIVOS

Este género no sólo busca imágenes y sensaciones habituales, sino que juega con ellas, creando una intención expresiva meramente subjetiva, es decir abusa de la sensación. En realidad el público del videoarte es elitista porque hasta la fecha el videoarte no se transmitido en forma masiva.

Su fin: el proceso de proyección-identificación psicológica del espectador con los personajes de la ficción representada. Lo interesante es que estos sentimientos disparen recuerdos y sensaciones anecdóticas de cada uno de los espectadores, porque se corre el riesgo de que el espectador ante un trabajo como estos sin tener un antecedente o contexto de lo quiere, no entienda toda esta serie de sensaciones y sentimientos que puedan ser complicados de entender. Lo interesante es que un video provoque recuerdos al espectador, no sólo que provoque un desahogo del video artista, porque entonces no serían producto comunicacional, sería una especie de terapia psicológica.

¹⁸ Lasane Octavio; Polá Weiss: primera dama del video independiente, Revista Visión Múltiple No. 1, México, agosto de 1994, p7

El videoarte representa la propuesta artística más interesante de la estética contemporánea ya que ha enriquecido a la experiencia simbólica visual. mediante generadores de efectos u ordenadores de diseño gráfico de imágenes abstractas, sin ninguna referencia a la realidad, imágenes que resultan especialmente inquietantes para unos espectadores acostumbrados a referenciar siempre sus experiencias visuales.

ORÍGENES

Las alucinaciones en colores a causa de las drogas, en los años sesenta encontró su proliferación técnica en las alucinaciones en colores del video. La posibilidad de la manipulación electrónica no sólo de la superficie de color, sino de cada uno de los puntos del campo de color de la pantalla, es una de las mayores conquistas estéticas de la cultura del video digital.

“El videoarte surgió a inicios de los sesenta con el coreano Nam June Paik, en los Estados Unidos quien se interesó por concebir imágenes caóticas y a la vez simples, emanadas de su realidad citadina, como lo hizo en 1965, cuando consiguió el primer porta pack de Sony y grabó un recorrido en taxi por la ciudad de Nueva York”.¹⁹

En México los primeros brotes de videoarte se dieron de manera aislada en los setenta, con gente como Pola Weiss, pero hasta la próxima década se puede hablar de este género conmutar, muy apegado a las artes plásticas, teatro vanguardista y performance. Pola siente la necesidad de gritar su sentimientos y emociones pero las palabras no son suficientes para describir las ideas que se agolpan en su mente. Las imágenes son su nueva forma de pensar y de sentir, forma que encuentran en el video el medio idóneo de hacerse visible.

Así, empieza a desarrollar una estilo más autobiográfico y anecdótico que narrativo, porque concibe su trabajo como el espejo en el que se mira, y se autorealiza y es precisamente flor cósmica el primer testimonio del retrato que logra ejecutar. Lo que Pola expresa en sus videos es su propia integridad, sus propias inquietudes. Son retratos visuales de su propia imagen, sus videos son como autorretratos.

En este apartado sobre el videoarte debemos detenernos en dos fenómenos también característicos de este modo de producción: el videografismo y la videoelectroacústica. En 1968 la saturación del color, los efectos de la psicodelia y las figuras que se mueven en la pantalla al ritmo de la música, hacen del videoarte un estilo cercano al videografismo, crear de manera electrónica formas colorizadas abstractas o geométricas. Se utilizó principalmente para música y formas relacionadas con lo oriental. Pero por su característica repetitiva se le vio como un medio limitado.

¹⁹ Hernández Dante, Pola Weiss, pionera del videoarte en México, p.6

Un reproche muy común que se hace a este tipo de obras es él es decir que cuando se ha visto unas cuantas, ya las has visto todas, ella tiene su parte de verdad, pero no deje de ser una valoración muy superficial. Lo que sucede es que en la dimensión temporaria del video, formas, colores y variaciones electrónicas se nos muestran en un repertorio aparentemente limitado, artificial y uniforme.

La videoelectroacústica es un evento en donde los músicos están acostumbrados a crear y a manipular el sonido directamente en la computadora y por ello se sienten atraídos hacia las nuevas técnicas informáticas de transformación de imágenes, así como a la creación de objetos visuales de carácter virtual, el resultado es interesante pero muchas veces barroco.

A pesar de que estas experiencias se han cargado casi siempre de un alto grado de subjetividad, a veces los resultados pueden ser excepcionales.

EMPRESAS Y REALIZADORES

En México todo el tiempo hay producción de videoarte, pero como no hay más posibilidad de circulación y distribución que aquella que se da entre agrupaciones, organizaciones comunitarias y culturales, no hay manera de que se amplifique lo que ahí se hace.

En la actualidad el videoarte no se limita a la producción, sino que incluye también otras muy diversas formas expresivas como videogalerías, videoexposiciones, videoperformances y videoinstalaciones.

El videasta Fernando Magnino habla del trabajo de Pola Weiss:

“Pola tenía mucha influencia de Nam June Paik, sobre todo en los videos del principio en donde usaba mucho el feedback de imágenes, es decir, el generar imágenes tomadas de un monitor conectado directo a la cámara que generaba una serie de efectos como sombrillas de colores girando, etc. Este tipo de imágenes hay en la obra de Paik y creo que era la influencia más fuerte de Pola”.²⁰

La personalidad de Pola Weiss giraba en torno a sus emociones y sentimientos, Pola no era mujer de muchos conceptos, era más bien a partir de los sentimientos, de las vísceras, de las sensaciones que percibía.

Pola se dio la oportunidad de experimentar, se dio la libertad de crear y recrear, aunque el resultado no siempre fuese óptimo cuando uno ve sus videos, tiene la sensación de estar viendo escenas muy íntimas, muy privadas, muy del corazón de Pola. Ella como que quiere abrirnos su corazón pero luego se arrepiente y entonces ensucia la imagen con figuras geométricas, nostálgicamente sicodélicas heredadas de los sesenta.

Pero porqué es importante la obra de Pola, porque la artista innova con movimientos de cámara que no eran comunes en televisión, en comerciales o en trabajos de video, porque eran considerados faltos de técnica o absurdos.

²⁰ Hernández Dante, *Op. Cit.*, p.21

Pola Weiss en 1987 habla para las cámaras de TV UNAM acerca de su trabajo: “creo que el trabajo que yo realizo es un trabajo de investigación visual, es un trabajo bien profundo, tiene que ver con la sociología, tiene que ver con la política, tiene que ver con la literatura, tiene que ver con el hombre, la psicología, en fin son muchas cosas y a través de toda esta investigación visual que recabo, pues llego a esta síntesis de mis trabajos que duran cuando mucho 10 minutos.”²¹ En esta cita habla de la eterna búsqueda por encontrar nuevas posibilidades y rubros para el arte que desarrolla, a lo que llama “investigación visual.

Para el videasta español Manuel Valdivia hablar de videoarte es hoy por hoy una provocación, explica que encuentra en esto un lenguaje muerto.

“La experiencia que se puede tener en España se dio sobre todo en los años ochenta, hubo gran incursión de los llamados videoartistas siempre con la etiqueta de la experimentación, de la creación, de buscar nuevos lenguajes, pero en realidad, insisto, esta es una pequeña provocación, porque esa experimentación es en 90 por ciento de los casos nula, no son sino pequeños juegos con los medios tecnológicos sin mayor profesionalidad. Lo único que esconden es la falsedad, ahora desde el punto de vista del guión, simplemente no lo hay, he llegado a ver en el festival de San Sebastián, videos de media hora cuya gran aportación expresiva era que estaba más blanco el diafragma, estaba quemada la imagen, en cuanto al guión no había ninguna estructura, ningún dramatismo”.²²

En general los autores de este tipo de manifestaciones son una extraña mezcla de artistas e ingenieros con una capacidad artesanal muy grande ya que en numerosas ocasiones son ellos mismos los que fabrican sus artilugios. El movimiento del videoarte presenta una gran diversidad de obras en las que generalmente el autor ha dejado fuertemente impregnada su personalidad formación, ha condicionado sensiblemente el campo creativo y la especulación videográfica llevada a cabo.

Para concluir pensemos en el circuito clásico de la comunicación en donde el mensaje tiene que ser recibido por alguien, donde alguien tiene que sentir algo, porque es el objetivo de mi comunicación con el mundo, pero en el caso concreto del videoarte y del ejercicio de la mayoría de los videoartistas, no se respetan las reglas, simplemente se crea para la satisfacción, no se produce para comunicar o provocar un sentimiento. Puede ser una obra artística hecha para mi gozo, pero no para efectos de la comunicación como bien debería ser el video. Ahora bien, con esto no quiero decir que la efectividad de un mensaje se logra con grandes audiencias, o que todo debe ser pensado para producir un espectáculo, podemos tener excelentes videos de creación o videoartes, pero siempre deben de tener una lógica y ser comprendidos perfectamente, causar un efecto.

²¹ Ibidem, p.76

²² Ponencia de Manuel Valdivia en la Segunda Bienal de Vídeo, México, 1998, en el Museo Nacional de Antropología e Historia.

5.4 VIDEO DOCUMENTAL

CONCEPTO

Documental es la historia cotidiana porque relata cómo viven las personas, lo que quieren y como tratan de alcanzarlo. El video documental es el género que más abunda en México. La definición clásica del cine es la que explica mejor el género documental, que es un tratamiento creativo de la actualidad, de la historia cotidiana, una información al servicio público.

CARACTERÍSTICAS

El documental presenta los hechos y las situaciones de una manera más profunda, abordando la realidad no en su aspecto externo, sino a partir de lo que la gente siente, piensa y vive, un enfoque tal implica que una relación de confianza y de simpatía se establece entre el equipo de rodaje y aquellos que se convierten en los personajes del documental.

El documental no tiene la pretensión de ser objetivo; es más con frecuencia presenta las situaciones desde un punto de vista asumido por el realizador y por el equipo de grabación. A veces varios puntos de vista divergentes se oponen y se contradicen en el mismo documental, de suerte que el espectador es puesto en la situación de formarse su propia opinión.

El video es el medio idóneo para el documental, ofrece mucha movilidad y una gran rapidez, permite acceder es lugares y situaciones de los que no se podría llegar con un equipo más voluminoso. Es un medio inmediato, muy adecuado para que la gente se exprese, su acercamiento a la realidad es múltiple, va desde la persona a la que interesa grabar un evento social y político los que a fin de cuentas se pueden convertir en documentos históricos.

TEMAS

El documental es un intento de interpretar la realidad y de presentar un hecho desde el punto de vista del realizador. En éste género caben una gran diversidad de temas como el político, el ecológico, el histórico, el educativo y el tema indígena. El documental en un sentido te da oportunidad de tratar diversos asuntos de actualidad.

El video documental no sólo se dedica a retratar problemas sociales y a criticar abusos políticos, también se preocupa y ópera sobre eventos culturales que buscan rescatar nuestras tradiciones.

En el documental los videoastas encuentran lo insólito en las historias familiares y desconocidas, desde las fiestas populares de Oaxaca y las calles de las grandes urbes norteamericanas, hasta los traumas de los conflictos civiles o el travestismo de Tehuantepec.

TÉCNICA NARRATIVA

En un video documental, la posición de la cámara es usualmente independiente del acontecimiento del rodaje. No es raro que el realizador y el camarógrafo no tengan ni tiempo ni posibilidad de prever exactamente el desarrollo de la acción. Esto no significa que la cámara se ubique al azar, sino más bien que ellos escriben el guión mentalmente. Ruedan en función de la edición, es decir, con miras a recoger en el terreno de rodaje suficientes planos variados y reveladores de los sucesos, lo importante y no lo superfluo para estar en condiciones de reconstruir de manera comprensible lo esencial de lo acontecido.

Ruedan imprimiendo un sentido de continuidad, es decir, dando la impresión que el tiempo transcurre ininterrumpidamente, a pesar que durante el rodaje el acontecimiento haya sido cortado en fragmentos que no cubren la duración total del mismo. Esta impresión de continuidad será obtenida si los lapsos entre las acciones parecen normales.

Para hacer un documental hay que evitar entornos atiborrados de objetos e intentar no introducir nada que pueda restar claridad a la historia. Un tópico muy usado en relación con la iluminación es que el tono dramático es directamente proporcional al contraste. Por el contrario, la luz plana de escaso contraste, es interpretada inconscientemente por el público como indicativa de un enfoque abierto y práctico(es decir es de lo contrario de dramático) de un tema: el tono que esperamos encontrar en las entrevistas y documentales teniendo esta cuenta, podemos optar por este último tipo de iluminación en una ficción dramática para indicar que ésta contiene un elemento de verdad.

OBJETIVOS

Este género es el más importante desde el punto de vista social, funciona como un testigo fiel de acontecimientos, ya sean mítines, movimientos obreros, revueltas estudiantiles, grupos marginados, etnias indígenas y urbanas.

En el documental tienes que escoger un tema, realizar una investigación, conocer personajes, conocer el lugar. A partir de allí tienes que saber que vas a decir con tu trabajo. No es para registrar solamente una realidad, hay que involucrarse con ésta y saber que es lo que quieres contar. Si no tienes ese punto de vista, ese involucramiento, si no tienes una opinión de lo que sucede filmarás cosas que no aporten mucho.

ORÍGENES

Surgió durante los primeros años de desarrollo del video como recurso de denuncia y protesta en línea similar a la de otros medios alternativos o de contra información. En algún momento se le llegó a denominar video activismo empleado como contracultura libre de prejuicios estilísticos, en el que el contenido se imponía a toda exigencia formalista en contraposición a la información televisiva del momento. Estaba orientado a un uso minoritario pero activo: militantes de todo tipo, etnias, estudiantes radicales, grupos feministas, artistas de vanguardia etc.

Ante la escasa oferta televisiva en México y la constante manipulación editorial de las imágenes, producto de intereses económicos y comerciales, surge en enero de 1989 un medio alternativo, testimonial, con la idea de contar los hechos históricos que han movido a la sociedad en los últimos 10 años, con un periodismo ejemplo de lucha permanente contra un sistema que se negaba a la democracia y a la libertad de expresión: Canal 6 de julio.

Esta empresa enfrenta la lucha por una apertura de la televisión a imágenes inéditas, veraces, crudas, semiclandestinas, a las que el televidente no tiene acceso.

Destacan videos como "Crónica de un fraude" 1988, que refiere a las más importante contienda electoral vivida en México desde 1910. Con un comentario de Carlos Monsiváis, es un detallado relato visual de la polémica elección que llevó al poder a Carlos Salinas de Gortari, entre la vigorosa protesta de cientos de miles de seguidores de Cuauhtémoc Cárdenas Solórzano.

Una experiencia que en lo particular me tocó vivir, el éxito sin precedentes que tuvo el vídeo "La guerra de Chiapas" hecha por canal 6 de Julio y que provocó una cola gigantesca para entrar a la sala donde se exhibió como en las mejores películas de Spielberg. La razón del éxito fue que se trataba de un material que la gente estaba ávida de ver porque necesitaba tener información sobre lo que estaba pasando en Chiapas, información fidedigna y creíble.

EMPRESAS Y REALIZADORES

La tendencia actual se orienta a un uso testimonial de costumbres populares, a los colectivos de grupos sociales, de memoria más que de instrumento beligerante.

"En México, muchos de los pioneros del video, empezaron y continúan su labor con el documental, debido a que es una herramienta de conocimiento y comunicación, de grandes efectos en la sociedad, así lo afirma Francis García, que en 1982 creó un centro llamado Redes Cine Vídeo en donde los diferentes grupos sociales mostraban sus trabajos de eventos y testimonios de interés colectivo".²³

El videoasta Carlos Mendoza comenta de los riesgos de hacer esta clase de videos: "Con Salinas tuvimos muchos momentos en los que cerrábamos los ojos y decíamos. A ver qué pasa. Era un tipo rencoroso y sabíamos que algunos de nuestros materiales los había visto. Por lo menos vio "Crónica de un fraude". Así que como comprenderás nos teníamos simpatía mutua. Era muy incómodo encontrárselo en los actos oficiales. De la producción de Canal 6 de julio, yo soy de los pocos que no recibe ni un peso de la empresa. Sigo viviendo del trabajo que eventualmente se hace de encargo y sobre todo de mi sueldo como profesor de documental del CUEC. Pero en Canal 6 de julio la pasamos bien. Creo que tenemos un margen de libertad de trabajo y de expresión enorme. Jamás se ha solicitado algún apoyo oficial, creo que yo podría tener por lo menos la aspiración de solicitar una beca del sistema de creadores y no lo he hecho. Y no es un desplante, simplemente es una posición encontrada con el sistema y la cultura oficial, a lo mejor algún día le entramos.

²³ Revista Memoria de Papel, No. 4, 1992, p.2

Hemos dejado de participar en muchos certámenes en que hay premios en efectivo porque no nos gusta cómo están planeados, particularmente lo que ha hecho el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes con el video: es un desastre. Además porque nos parece que eso era una manera formal de legitimar una política que lo que está haciendo es minimizar y meter al video en un ghetto y no darle la difusión que a nuestro juicio merece”.²⁴

Canal 6 de julio está convertida a pesar de los molinos de viento que soplan en contra, en un medio de empleo e ingreso pero, sobre todo, en una empresa de contra información. En realidad los elementos más importantes que caracterizan al video popular, no están dados en el equipamiento o formato tecnológico con que se trabaja. Lo distintivo del video popular viene dado por aspectos de su contenido, por los temas o asuntos que aborda, la gente o sectores poblacionales que refleja, la intención que subyace en el contenido del producto audiovisual y la forma en que se realiza el mensaje donde se advierte una marcada preferencia por lo documental, así como un cierto nivel de informalidad y condicionamiento estético-conceptual que lo separa de las tradicionales formas de expresión.

Por estar estrechamente relacionados a los temas, objetivos y técnicas narrativas, podemos hablar dentro del género del video documental, de varios subgéneros.

5.4.1 VIDEO INDÍGENA

Los centros de video indígena tienen como objetivo principal promover el uso y aprovechamiento de los medios de comunicación entre las organizaciones y comunidades indígenas, para posibilitar el ejercicio de su derecho a la información. El programa se originó en 1990 cuando el Instituto Nacional Indigenista impulsó un proyecto de transferencia de medios audiovisuales a comunidades y organizaciones indígenas que derivó en los Centros de Vídeo Indígena cuyas metas son:

- Difundir el trabajo creativo de los indígenas mediante productos de divulgación.
- Fomentar la creación y reproducción de formas propias de expresión que respondan a sus necesidades y visiones actuales.
- Funciona como punto de encuentro, promoción y difusión del video indígena.

El funcionamiento de los centros, que contempla desde la capacitación hasta la difusión, ha propiciado la producción de más de un centenar de programas de vídeo indígena entre los pueblos zapoteco, nahua, chol, tzeltal, tzotzil, maya, yaqui, mixteco, otomí, mazahua, además de innumerables horas de registro sobre temas que las comunidades consideran importantes.

²⁴ Domingo Herrera Tello, La Jornada, Sección Espectáculos, sábado 5 de septiembre de 1998, p.24

En los centros de video se investigan las posibilidades de nuevas herramientas en la construcción de un lenguaje propio que responda a los códigos culturales de cada pueblo. Gran parte de los materiales se emplea como registros históricos de los acontecimientos comunitarios. En otros casos el conocimiento del lenguaje audiovisual permite decodificar mensajes e informaciones que llegan de otras culturas, ya sea para producir videos que adecuen la información al contexto comunitario, como para generar mensajes que partiendo de cultura, puedan impactar a la sociedad en general. La posibilidad de que los pueblos indígenas desarrollen sus propios espacios y modelos de comunicación a través del video es notable, sin embargo, en el video documental la posición de la cámara es usualmente independiente del acontecimiento de la grabación.

5. 4.2 VIDEO POLITICO.

Hace referencia sólo a uno de los múltiples aspectos del poder del video: su incidencia en los procesos políticos y con ello una radical transformación de cómo ser políticos y de cómo gestionar la política. Actualmente mucha gente opina sobre todo en función de cómo la televisión induce a opinar.

Con el video la autoridad es la visión en si misma, no importa que la imagen pueda engañar aún más que las palabras, lo esencial es que el ojo cree lo que ve, lo que se ve parece real.

Jorge Saldaña, comentarista y comunicador ha puesto énfasis desde hace una década, que la pantalla chica nacional es en realidad una “televicracia”. Sin duda la televisión ahora esta gobernando y nadie la puede sacar de su papel. La televisión hizo a la política mexicana utilizable como línea argumental del raiting que le faltaba.

Es increíble como retrata Jorge Saldaña el poder de las imágenes “que el presidente Vicente Fox propició al promover la política como propaganda que ya no guarda las formas. La televicracia es el recurso que tienen los regímenes de endeble monarquía o la democracia débil para hacer lo que Mario Varas Llosa llamó la dictadura perfecta. Eso sucedió, la televisión era una fuerza unida al poder, pero con la llegada del neoliberalismo y los empresarios al poder, el rumbo cambió. La televicracia ha telenovelizado al país y sirve también para destruir al enemigo, por ejemplo a Andrés Manuel López Obrador”.²⁵

También por otra parte hay gente a la que le interesa el video desde el punto de vista político, como un recurso de agitación y propaganda en comunidades campesinas, obreras y urbanas en lucha.

²⁵ Columba Vértiz, La televisión nos gobierna”, entrevista efectuada a Jorge Saldaña, Revista PROCESO, No. 10024, México, marzo de 2004

Sin embargo, la primera experiencia abierta de video político corresponde a Carlos Mendoza con la "Fuerza de la razón" 1988 en donde se registran las movilizaciones, asambleas, mítines que durante 1987 realizó el CEU. Posteriormente Mendoza registra los principales sucesos derivados de la contienda electoral en un vídeo, en el cual se realiza una analogía entre el movimiento revolucionario de 1910 y el movimiento de 1988 y da a conocer "CRONICA DE UN FRAUDE" de 1988, mismo que recibió mención honorífica en la Primera Bienal de Vídeo en 1990. El canal 6 de Julio debe su nombre a la fecha en que sus creadores consideran se cometió un fraude electoral con la caída del sistema en 1988.

Más allá del relativo valor probatorio de los videos o del grave síntoma de descomposición de la vida pública que estos denotan, para mí es importante abordar el tema de los llamados videoescándalos, que evidentemente no se ocupa de tener unos excelentes recursos audiovisuales o una estructurada gramática del lenguaje, pero que conforma y sitúa a la sociedad mexicana ante un nuevo episodio de abusos en la utilización de los medios de comunicación.

Con el video "Telecomplot", Canal Seis de Julio vuelve a adentrarse en el análisis crítico de la televisión mexicana que inició con el documental Teledictadura (2000), y que ofrece las revelaciones exclusivas de René Bejarano, donde reflexiona en torno al inconmensurable poder que ha convertido a la televisión en una suerte de magno titiritero político y Supremo Tribunal de Justicia electrónico de la Nación.

Los videos de la corrupción, detectada en el Gobierno del Distrito Federal y en el PRD, se exhibieron en la televisión, no ante las autoridades respectivas. También en la televisión se desahogaron pruebas, se tomaron declaraciones, se confrontaron los implicados, y en la televisión se denunció la "teoría de la conspiración".

Queda claro, luego de casi dos semanas de espectáculo mediático, que el escándalo de corrupción en el que fueron exhibidos colaboradores cercanos a Andrés Manuel López Obrador y militantes reputados del PRD, más que una denuncia de "corrupción", más que una "conspiración" contra el Gobierno del Distrito Federal, es una guerra política entre grupos interesados en el poder presidencial que estará en juego en el 2006.

¿Porque el escándalo de los videos no es un asunto de las instituciones del Estado, sino del poder mediático, del poder de la televisión?

"Y es que nos guste o no, el escándalo de los videos es el mejor ejemplo de que en México el poder mediático, y en especial el poder de la televisión, ya es un poder que está por encima de las instituciones, un poder que le ha arrebatado a las instituciones su capacidad reguladora y sancionadora de los desórdenes y desviaciones sociales, y que se ha instaurado como el verdadero poder en México, como la "videocracia", antes siquiera de que se alcance a plenitud la democracia".²⁶

Y a ese poder se han plegado las partes en el conflicto de los videos, acaso como un reconocimiento de que para llegar al 2006 no hay mejor aliado que el poder mediático, y no hay mayor legitimidad que la popularidad que dimana de la imagen.

²⁶ Ricardo Alemán, El Universal, "AMLO, la telecracia y los vídeos", domingo 14 de marzo de 2004

Pero a Bejarano la Cámara de Diputados no lo desafió por culpa de los medios. La televisión no inventó las tristemente memorables escenas de ese personaje recogiendo los dólares de procedencia dudosa que le entregaba Carlos Ahumada. Los medios no condujeron a Bejarano hasta el despacho de ese empresario. Ningún productor televisivo acomodó las sillas, facilitó las ligas ni imaginó la avaricia del ex secretario particular de Andrés Manuel López Obrador para embolsarse los billetes, éste sin duda fue un video testimonial, pero de objetivos muy bajos al igual que la política.

5.4.3 VIDEO ECOLÓGICO

En México hay preocupación por hacer video ecológico y así lo demuestran los diversos materiales producidos que evidencian también una posición ideológica. El video ecológico debe ser una propuesta de construcción de la nueva sociedad, su objetivo debe estar más cercano a lo educativo, definiendo claramente cuáles son los principales problemas ecológicos, cuáles son sus causas, cuáles son sus repercusiones sociales y económicas, además debe brindar posibles soluciones o propuestas, pero sobre todo debe documentar.

Este tipo de video tiene sus orígenes en la actual década, creado por la preocupación con respecto al medio ambiente y todo lo que esto implica, la contaminación, la depredación, o una, flora y demás aspectos. El realizador de este género lo que trata demostrar es una realidad y buscar mostrar lo bello de una situación difícil, no sólo grabar por grabar sino buscar una solución ante el caos por ejemplo de la contaminación, que sería en gran parte es la autorreflexión por medio del video. El género es joven y por consecuencia no muy perfeccionado, tiene que tomar su propia tónica y forma de producción para que no se confunda con el documental y se pueda hablar de un verdadero video o ecológico y no de una derivación del documental.

5.4.4 VIDEO FEMINISTA.

La realización de documentales feministas constituyó un fuerte movimiento dentro del cine de mujeres. Los primeros de ellos trataban temas como la salud, el aborto, la violación y otros tipos de violencia contra la mujer: problemas laborales, el peligro sexual, la soledad, el envejecimiento, se ocuparon también de relatar el papel de las mujeres en acontecimientos históricos y culturales.

Las necesidades eran obvias: defender de la violencia al propio cuerpo, enfrentar el atropello, reclamar derechos civiles y laborales, socializar experiencias penosas y difíciles. Para lograrlo se recurría al cine realista, al testimonio directo a la cámara, entrevistas y voz en off.

“Las representaciones culturales de la mujer y del mundo son, desde hace tiempo, objeto de reflexión de las mujeres que se preguntan sobre la construcción cultural del deseo, del placer de la sexualidad, de las representaciones icónicas, del lenguaje. En el análisis de la imagen debemos tomar en cuenta al objeto del deseo de la mirada femenina. Si un hombre y una mujer observan una pintura de una mujer desnuda, la mirada masculina estará cautivada por la pintura mientras que la mujer desviara la mirada”.²⁷

Los llamados estudios de género exploran la construcción cultural de la diferencia sexual en todos sus ámbitos: político económico, subjetivo y simbólico.

El estudio de sexo-género es el conjunto de dispositivos a través de los cuales una sociedad determinada transforma la sexualidad biológica en productos de la actividad humana, es decir en comportamientos culturales.

“El cine considerado como sistema de representación avanzado, plantea preguntas sobre como el inconsciente estructura sobre formas de ver y formas de placer al mirar. La mirada predominante hasta hoy es la masculina, dejando en oscuridad y en silencio a la mirada y deseo femeninos. La mirada determinante es la masculina, la cual proyecta su fantasía sobre la imagen de la mujer”.²⁸

Se trata de una subjetividad constituida no solamente por la diferencia sexual sino mas bien por el problemático entrecruzamiento de lenguajes y representaciones culturales.

Hay que admitir que la peculiar manera de ver, que es la femenina, puede ser compartida por algunos realizadores varones y a la inversa, que algún video a pesar de estar hecho para mujeres, tiene que ver con una visión del mundo que difícilmente podría ser definida como femenina.

Los videos de mujeres están interesados en hablar de la mujer y del mundo desde la mujer, en elaborar y mostrar una visión o mirada femenina, donde interviene no solo el tema, sino la construcción de la imagen, las prioridades espacio-temporales que determinan una visión del mundo, de las cosas, de los sentimientos y las relaciones.

“El Modelo de Representación Institucional denota el carácter mercantil de la obra cinematográfica o bien del video, pero, sobre todo, sus características formales; es decir una serie de convenciones que producen la representación y que se repiten, creando significados, es un concepto generalizador que permite analizar tendencias culturales dominantes, la relación entre sus contenidos y sus formas”.²⁹

²⁷ Millán Margara, Derivas de un cine en femenino, UNAM-PUEG, México, 1991, p.36

²⁸ Millán Margara, Op. Cit. p.49-50

²⁹ Ibidem, p.38

El video feminista y mucho del video hecho por mujeres, así como el de otros movimientos como el video gay, lésbico, negro, chicano, comparten con el video de vanguardia y con el video contractual, experimental o de arte, el hecho de transgredir las formas habituales de la representación audiovisual, en busca de representar lo diverso; interesados en mostrar personajes más cercanos a la experiencia propia en contraparte de los estereotipos.

5.4.5 VIDEO SNUFF

Evidentemente aquí no vamos a encontrar formas narrativas o una gramática específica, sería absurdo en un tema tan terrorífico, pero quisimos abordarlo, por ser un fenómeno característico de nuestra época y que también se produce en video. Además si bien en nuestra investigación se habla de la percepción y captación de ciertas imágenes, resulta interesante descubrir en ciertos estudios e investigaciones que las imágenes más capaces de retener la atención del espectador errático con el control son las de desnudos y de asesinatos.

“Estos estudios, atribuidos a científicos como Erns Dichter establecen además una analogía entre la adicción televisiva y la drogodependencia, a la vez que se describen los fenómenos que acompañan a tal dependencia, como la disminución de la capacidad para la expresión verbal, la pérdida de interés por el mundo real en favor de una dependencia del mundo imaginario generado por la televisión, la pérdida de capacidad para el juego, y los desórdenes emocionales”.³⁰

La civilización audiovisual es una civilización frenética, en la que cada vez se sienten más apetencias, sensaciones nuevas, que se traducen en un deseo permanente de experimentar más.

Los videos snuff también conocidos como white heat o the real thing son aquellas donde se tortura, viola y asesina. Las sociedad desea nuevos procedimientos de violencia que satisfagan sus instintos.

Este tipo de videos se han transformado en un mito moderno, ya que todavía se sigue y se seguirá discutiendo sobre su existencia. Parecería ilógico pensar que en nuestra enferma sociedad, no haya algún individuo que se regocije intelectual o comercialmente con la producción y distribución de este tipo de material.

Muchas son las historias vinculadas a la producción y comercialización de estas películas. Se las relacionó con redes pedófilas, con los ritos satánicos e incluso con círculos millonarios.

³⁰ Erns Dichter, Las motivaciones del consumidor, Ed. Sudamericana, Buenos Aires, 1968, p.340

Los lugares donde se filmarían también dependen de quien cuente la historia: algunos sostienen que en alguna selva en Sudamérica, otros en la frontera entre México y Estados Unidos.

En Inglaterra The Times en el año 1990 había publicado una investigación donde se sostenía que la policía había descubierto evidencias de que inmigrantes mexicanos eran asesinados para filmar películas snuff. Se sabe también que el Shah de Irán tiene cintas de la savak (policía secreta iraní) torturando a gente hasta la muerte.

Más allá de su real existencia o no, este tipo de videos contiene algún elemento que provoca que el mito siga creciendo día a día. Las vinculaciones a determinados ritos satánicos a perversiones sexuales y al simple comercio nos hace pensar en cuan enfermos estamos como sociedad. Que alguien alcance el éxtasis sexual, religioso o monetario mediante la tortura, el ultraje, el asesinato, da una idea de cuántos problemas tenemos por resolver.

El video snuff inmortaliza la muerte, al retener su imagen sobre un soporte duradero, permitiendo a sus adictos renovar el placer de su contemplación. Su emergencia ha corrido paralela con las muertes reales que nos presentan con tanta frecuencia los telediaros en nuestros hogares (guerras, atentados, catástrofes y suicidios ante las cámaras, convertidos en un nuevo género narcisista-televisivo).

La violencia es un producto mediático, literario y audiovisual que vende bien, con la condición de que garantice las dosis de adrenalina que cada consumidor desea liberar. Por ello no es de extrañar que las películas snuff (verbo que en argot anglosajón significa morir, matar, trocear o descuartizar), haya alcanzado mas que un éxito en el público.

Resulta imposible reseñar aquí ejemplos de snuff por dos razones: la primera porque su distribución es tan marginal que localizar una es prácticamente fruto de la casualidad (y de saber moverse por ambientes realmente marginales) la segunda: es que al fin y al cabo la realización de vídeos snuff pertenece más al ámbito de la criminología que del lenguaje audiovisual. Porqué englobar este tipo de video dentro del documental, simplemente porque el snuff presenta un testimonio grabado en video de una muerte o asesinato.

5.5. VIDEO CIENTÍFICO

CONCEPTO

Video científico quiere decir “yo veo la ciencia”. Lo más importante del video en cualquiera de sus campos, es la posibilidad de hacer colectivas las experiencias particulares, porque para un científico es particular ver a través de un microscopio, pero si lo que se observa por ese microscopio se graba en video se vuelve un acto colectivo. Este proceso de hacer colectivo lo particular es un proceso que incrementa la cultura general, es decir, conocer lo que pasa en el entorno del hombre.

CARACTERÍSTICAS

En el ámbito científico la fotografía, el cine y el video, se han convertido en herramientas de gran utilidad, ya que hay fenómenos que en ocasiones no son evidentes a simple vista. Cuando el ritmo de los acontecimientos no permite registrar mentalmente los sucesos por estudiar, es indispensable un instrumento para tener una visión de esa realidad. Cuando el científico filma, graba o fotografía un experimento, este material lo emplea agregándole texto y lo utiliza como auxiliar didáctico o como medio de divulgación que permite dar a conocer la actividad científica en su práctica cotidiana.

TEMAS

El video científico tiene tres usos diferentes: el que se emplea en la investigación de las ciencias exactas y en las ciencias sociales, el que se emplea en la divulgación científica y el didáctico. En el video científico no basta con que diversas instituciones lo produzcan y que exista el vídeo submarino, el microscópico, el arqueológico, lo importante y necesario es que estos vídeos se vean y se utilicen.

TÉCNICA NARRATIVA

En un video científico se actúa la mayoría de las veces en función de un guión y se graba con miras a recoger suficientes planos variados y reveladores de los sucesos, lo importante y no lo superfluo para estar en condiciones de reconstruir de manera comprensible lo esencial de lo acontecido o de la investigación científica. Se graba imprimiendo un sentido de continuidad, es decir, dando la impresión que el tiempo transcurre ininterrumpidamente.

Para hacer un video científico hay que evitar entornos atiborrados de objetos e intentar no introducir nada que pueda restar claridad. En éste tipo de video es esencial el uso de las transiciones o efectos de tiempo, en el caso de que se retrate el paso del tiempo en un experimento o investigación. Si recordamos Video Cosmos es un excelente ejemplo del uso de efectos especiales para recrear atmósferas como el sistema solar o la era de los dinosaurios.

OBJETIVOS

En el área médica se utiliza con frecuencia, con el fin de mostrar, por ejemplo, el procedimiento de una operación de corazón.

En lo referente a la ciencia, es muy importante contemplar la utilización de medios audiovisuales en general, para dar al estudiante elementos reales de la información científica, que le permitan ubicarse en el transcurso del proceso educativo. Existen infinidad de casos en los que se podría ejemplificar lo anterior:

-“Sucesos ocurridos en el pasado

-Hechos difíciles de repetir

-Visualizar una serie completa de eventos referidos a una escala temporal o dimensiones físicas que no serían visibles de otra manera.

-Para poder traducir en imágenes observables todo aquello que sucede en longitudes de onda, en las cuales la visibilidad es nula”.³¹

³¹ Karen Toussaint, Eduardo Ducoing, Los medios audiovisuales en la ciencia, UAM-Iztapala, p.39

EMPRESAS Y REALIZADORES

El video científico se refieren su totalidad a cuestiones de ciencias, física, biología, procesos tecnológicos. En el país a pesar de que hay instituciones que lo apoyan como el CONACYT no es muy concurrido. Javier Arévalo exdirector del CONACYT comenta: " la difusión del video científico en México es casi inexistente, parece mentira pero el material que más se distribuye es el extranjero. Muchas veces sólo se ilustra un texto y se hacen programas muy aburridos, no se trata de ilustrar a qué demostrarlo que se está diciendo".³²

Es algo que se asume como una herramienta de trabajo para diversas prácticas y sobre todo para la difusión de las investigaciones. Es un video de éxito incluso comercial en las televisiones aunque está poco explotado. Con frecuencia sigue excesivamente restringido a las aulas universitarias, laboratorios de investigación y exhibición en congresos y festivales. El video científico exige la integración en un equipo del experto en la materia y del especialista en imagen. El incremento de la producción será cada vez mayor en los centros científicos y de investigación como herramienta de trabajo para la observación, análisis, captación de experiencias y difusión informativa, como hasta ahora lo han sido la revistas y libros, particularmente a partir de la incorporación de la infografía para la simulación la descripción animada de procesos científicos y técnicos.

5.6 VIDEO EDUCATIVO

CONCEPTO

El video educativo se emplea para la transmisión de información presentación de hechos y situaciones, adiestramiento de destrezas, adquisición, organización reestructuración del conocimiento, fomento y estímulo del desarrollo de imaginación, refuerzo o cambio de actitudes.

CARACTERÍSTICAS

La característica principal de un video educativo es que fortalece los conocimientos previos y favorece el aprendizaje, en tanto permite introducir, profundizar o ampliar una temática específica.

Un modelo de aprendizaje en el que se pueda trabajar con imágenes facilitaría el proceso de inducción del conocimiento.

TEMAS

Existen infinidad de casos y temas en los que se podría utilizar el video educativo:

- Sucesos ocurridos en el pasado
- Hechos difíciles de repetir
- Visualizar una serie completa de eventos referidos a una escala temporal o dimensiones físicas que no serían visibles de otra manera
- Para poder traducir en imágenes observables todo aquello que sucede en longitudes de onda, en las cuales la visibilidad es nula.

³² Revista Memoria de Papel, No. 4, 1992, p.2

TÉCNICA NARRATIVA

Tiene una tendencia didáctica pero también documental. La exploración de los temas está basado en la investigación, en los testimonios casi siempre explicativos, más que narrativos, en el registro de las técnicas, costumbres, modos de vida, ambientes y prácticas.

Se esta en un proceso de experimentación para aprovechar las características del medio. Todavía hay una inclinación muy marcada por utilizar los mismos recursos de la televisión: reportaje, entrevista, locutor en off o a cuadro, sondeos, actuación de situaciones tomadas de la realidad, repetición de conceptos, pasos y explicaciones y el uso del material gráfico.

OBJETIVOS

Presentación propedéutica o a manera de introducción de un número de interrogantes y problemas que llegan a tornarse en tema de varias lecciones analíticas para el profesorado, dichas introducciones audiovisuales pueden tener un gran importancia psicológica para atraer la atención del estudiante ante una cuestión inadvertida o ante alguna que resultó problemática o bien ante alguna que haya parecido ser aburrida o difícil de esclarecer mediante el uso exclusivo de palabras. Asimismo se puede utilizar para la transmisión de información, en especial la referida a la repetición de cursos durante la ausencia del profesor.

Cumple con múltiples funciones didácticas:

- Como instrumento de producción y creatividad de los propios alumnos y profesores
- Como instrumento de registro y análisis de la realidad circundante de los usuarios
- Como recurso para la investigación, experimentación y seguimiento de procesos en los laboratorios y demás trabajos de tipo empírico.
- Como auto observación en los actos didácticos en las aulas
- Como difusión de información sobre experiencias didácticas, congresos, reuniones, mediante el videorevistas
- Como soporte de almacenamiento o banco de producciones audiovisuales
- Como recurso para el análisis crítico de producciones audiovisuales ajenas y de circulación de la información.

EMPRESAS Y REALIZADORES

En éste ámbito educativo, la mayoría de los trabajos son de carácter institucional. Universidades, instancias culturales, escuelas y dependencias gubernamentales cuentan con los recursos económicos, técnicos y humanos para hacerlos. Un intento en este sentido es el que llevaron a cabo María Victoria Llamas y Asociados. Y sin duda una labor destacable es la Unidad de Televisión Educativa de la Secretaría de Educación Pública que precisamente se encarga de realzar videos para primarias, secundarias y telesecundarias. Además de tener un centro de capacitación para la elaboración de estos productos comunicativos. Asimismo el ILCE, Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa que tiene un bagaje de producción y archivo de videos de consulta para todas las disciplinas.

5.7 VIDEO EMPRESARIAL E INSTITUCIONAL

Dentro de este campo existe profusión de ramificaciones y especializaciones:

- Aspectos relacionados con las actividades industriales en empresas e instituciones
- Actividades agrícolas y ganaderas, financieras, turísticas, de transporte, servicios públicos, seguros
- Métodos de producción y sistemas y procesos de fabricación
- Desarrollo producción y aplicación de nuevos productos materiales
- Investigación científica de nuevas tecnologías en las empresas e instituciones
- Formación ocupacional: industrial, empresarial profesional y comercial
- Métodos de gestión y mejora de la productividad, racionalización y automatización de la actividad industrial
- Aspectos humanos y sociales del mundo de la empresa y de las instituciones
- Creatividad, innovación y diseño industrial
- Fomento de nuevas vocaciones empresariales
- Relaciones culturales y sociales con el entorno de las empresas e instituciones

Aún no se ha desarrollado una técnica narrativa específica del video empresarial, pero tiene una tendencia documental. El video institucional es financiado básicamente por instituciones públicas, organismos privados e instituciones educativas cuyas realizaciones son de carácter educativo motivacional y de capacitación.

En los videos institucionales, las secuencias están conformadas por escenas que giran alrededor de un tema y que en la estructura temática están claramente diferenciadas con la identificación numérica de los apartados.

Muchas veces en los videos de imagen institucional o de capacitación se solicita que se incluya una secuencia histórica. Esta secuencia es recomendable que se incluya junto a otra donde se muestren los avances actuales.

Los videos de carácter institucional se desarrollan actualmente en empresas, universidades, instancias culturales y dependencias gubernamentales. Precisamente por el carácter del video institucional, su difusión se concreta la mayoría de las veces al interior de la dependencia u organismo creador, por lo que muchas empresas emplean el llamado circuito cerrado o canal interno. Casos relevantes en México son el circuito interno de Bancomer, de Teléfonos de México y la red satelital de educación del Tecnológico de Monterrey.

Las tendencias en las aplicaciones del video institucionales orientan además a cumplir otras funciones, como el seguimiento de información generada por los otros medios audiovisuales, especialmente la televisión, para analizar la imagen que dan de la entidad, del sector o campo económico en general, así como de la imagen que ofrecen de los dirigentes y trabajadores en dichos medios; aplicación a los procesos de producción; uso del video para la preparación y asimilación de argumentos para los debates públicos, negociaciones internas y en general para el aprendizaje del comportamiento y actitud en sus relaciones y presencias en los medios, así como a los procesos de difusión interna, externa y promoción de ventas.

El video empresarial puede ocupar el lugar de las publicaciones internas y convertirse en video informativo, es decir, un video empleado como soporte de difusión de diversas actividades de tipo cultural y patrimonial y en apoyo o sustitución de las publicaciones impresas. Esto representa el desarrollo de una comunicación local que se ha desarrollado con gran aceptación.

5.8 VIDEO DE CAPACITACIÓN

Los videos de capacitación tienen una tendencia didáctica, pero también documental. La exploración de los temas está basado en la investigación de testimonios, pero también es muy útil este recurso en el registro de técnicas, ambientes y prácticas. Hay una inclinación muy marcada por utilizar los mismos recursos de la televisión, reportajes, entrevista, locutor en off o a cuadro, sondeos, actuación de situaciones tomadas de la realidad, repetición de conceptos, pasos y explicaciones, así como el uso de material gráfico.

Los videos de capacitación para las empresas o instituciones son generalmente una buena inversión, lamentablemente son muchos los problemas que aquejan a las compañías productoras para la realización de este tipo de videos, el principal parece ser el costo del servicio, porque todavía no existe la sensibilidad para la compra de conceptos, aunque también puede destacarse, dentro de esta problemática, la irregularidad en los pagos y la discontinuidad en la administración pública que invalida contratos y concursos para producciones audiovisuales.

Sin embargo, la problemática no se limita a lo económico pues las diferencias también existen en los conceptos para la realización del video. Por ejemplo, es muy difícil convencer a los ejecutivos de que los protagonistas en el video sean los mismos empleados. Otros clientes insisten en que un sólo video sirva para cubrir todos sus requerimientos y no consideran que cada video tiene su objetivo, por lo que no puede funcionar para satisfacer todas las necesidades de comunicación al interior y exterior de una empresa.

Muchas empresas organizan cursos de formación para los miembros clave de su personal en los que se usa en técnicas de representación de papeles ante una cámara de video. Luego, todos los participantes en el curso ven las grabaciones y comentan lo que han hecho los demás lo que se convierte para los interesados en un importante aporte de información sobre la propia imagen.

En los videos de capacitación la manera de ver o el enfoque más utilizado es el objetivo, pero también es importante el punto de vista subjetivo, porque es necesario que el espectador perciba las escenas en un ángulo similar al de los operarios. En ocasiones tendremos que utilizar las tomas subjetivas, sobre todo en aquellas escenas riesgosas en donde es importante que el espectador observe la situación de la misma forma que el accidentado.

En el caso de los videos de capacitación, la duración de la mayoría de las tomas son, en promedio, de 1 a 5 segundos, para no agotar al espectador que se esta capacitando. Pese a la restricción temática y a su propósito objetivo didáctico es posible hacer algunos experimentos con planos secuencia con el único requisito de que sean claros y entendibles. Es muy frecuente utilizar en éstos videos el tipo de edición o montaje paralelo, para mostrar alternadamente los esfuerzos desplegados por los diversos departamentos para elaborar un producto final.

5.9 VIDEO PUBLICITARIO

En cuanto al video publicitario, sus principales productores son los organismos privados, los cuales lo utilizan para promover la comercialización de los productos que se anuncian, luego esta el sector educativo que de esta forma difunde su actividades culturales y artísticas.

El video publicitario proliferan diversidad de manifestaciones como el spot, el publirreportaje y la promoción de productos y servicios. El video publicitario se encamina a una mayor capacidad de síntesis para armonizar las realidades por muy extrañas y sorprendentes que parezcan, a una creatividad e imaginación perfectamente integradas y adaptadas a la promoción persuasiva del productos, a una mayor importancia del estética y del artístico y sobre todo, aún desarrollo de connotaciones con los mitos de cada grupo social al que se destine al productos: mundos exóticos cargados de erotismo, juegos de luces y sombras.

No obstante, se trata de unos videos que tienen que demostrar su eficacia comunicativa, persuasiva y no quedarse en una recreación estética. Es un campo sometido a multitud de restricciones por las normas publicitarias a las que le somete la televisión y por tanto, tiene que buscar formas elípticas para designar una realidad, argumentaciones en gran parte vagas, confusas, de doble sentido, cargadas de razonamientos no demasiado sólidos en la lógica discursiva. O condicionados también por los estudios de mercado, expectativas y gustos de los destinatarios.

Una de las características del videoclip y de los comerciales es que hacen uso constante del corte y las escenas duran segundos para que el ritmo sea muy rápido. Hay escenas de medio segundo, escenas que son imperceptibles, hay escenas de 10 cuadros que son un tercio de segundo. Esto sucede también en los comerciales hay cortes y escenas pequeñas que son de segundos y son imperceptibles.

6. MEDIACIÓN Y PERSPECTIVA VISUAL DEL VIDEO

**“HAY COSAS CONOCIDAS Y DESCONOCIDAS
Y EN EL MEDIO ESTÁN LAS PUERTAS”.....
JIM MORRISON**

6.1 EL PROCESO DE MEDIACIÓN EN EL VIDEO.

Los medios como instrumentos técnicos transforman la realidad y la presentan en forma diferente de como es. La técnica por muy objetiva que sea o se le quiera considerar, siempre proyecta la subjetividad de cada realizador, en la que se capta, registra y reproduce la realidad.

El proceso de edición o selección de tomas no es una limitación propiamente del medio, se otorga ideología al medio.

Es por esto, que los objetos, los animales y todo aquello que como seres humanos captamos de nuestro entorno y pueda ser percibido por la vista, al ser registrado por la cámara, pierde su individualidad y su contexto real, para incorporarse a una nueva relación que es construida por el autor. No obstante, la imagen sea fija o en movimiento, remite a la realidad y ésta constituye su referente.

La lente de la cámara mira sólo un pedazo de la realidad. En esto radica simultáneamente una limitación y un poder. Sin este fraccionamiento y este poder de substracción, el video no existiría como hoy día lo entendemos. El guionista, director, el camarógrafo y editor se confabulan en esta forma específica de entregar la realidad estilizada.

Hay un común acuerdo artesanal y obviamente un común conocimiento de las reglas del juego.

La intervención del realizador tiene lugar en este medio desde cuatro instancias:

1. Durante la grabación, mediante su selección intencional de espacios ópticos sea (de tomas y de detalles), gracias a la selectividad del encuadre y su selección intencional de los momentos o fases que juzga pertinentes para ser registrados sobre el material de vídeo.
2. Durante la edición, mediante los descartes, combinaciones y yuxtaposiciones intencionales de fragmentos del vídeo, que construyen el sentido del discurso icónico. Con los mismos planos pueden estructurarse dos discurso radicalmente opuestos gracias a la edición.
3. Al confeccionar la banda sonora, mediante el comentario de una voz en off, que es muy utilizada en los documentales y que interpreta las imágenes para orientar su lectura.
4. Mediante la música presente en la grabación que connota a las imágenes y que impide al espectador tener conciencia de su intervención manipuladora.

“En el video hecho por mujeres debemos de tomar en cuenta que la representación del mundo, el análisis y creación de películas ocurrirán desde una perspectiva particular, en éste caso la mirada de una mujer. Los llamados estudios de género exploran la construcción cultural de la diferencia sexual en todos sus ámbitos: político económico, subjetivo y simbólico. Se trata de una subjetividad constituida no solamente por la diferencia sexual sino mas bien por el problemático entrecruzamiento de lenguajes y representaciones culturales”.¹

Pero si esta hablando de la percepción, de la mirada de las mujeres, también hay que hablar de la mirada de los hombres, el de los niños, del de los gays.

Los niños tienen una mirada diferente, un punto de vista distinto, el como piensan y reflexionan es diferente. Es interesante ver el cómo ven el mundo y específicamente los de esta generación que se han enfrentado a que se les caigan bastantes esquemas, que han vivido o con la mamá o con el papá, en familias desintegradas y no tradicionales, donde se quiebran todos los patrones.

Hay que aprender a escoger en la ilimitada cantidad de material que ofrece la observación del mundo que nos rodea, aquellas formas y aquellos movimientos que expresen lo mas claramente y de la manera más persuasiva posible la entera complejidad del pensamiento del creador.

En México es incipiente la presencia de una imagen fiel a sus propias raíces en las transmisiones masivas de televisión. La avidez comercial de las redes privadas, aunada a la falta de continuidad y a la pésima disciplina política de las redes estatales, llenan la pantalla de programas extranjeros, sin relación alguna con la vida diaria de 80 millones de habitantes, que son bombardeados minuto a minuto por un mundo que no les pertenece, que difícilmente les pertenecerá alguna vez. Se vive una despreocupada esquizofrenia entre lo que se observa fuera y dentro de las pantallas.

“No se trata desde luego de buscar el reflejo exacto entre ambos mundos. Se trata de dar opción a lo que el antropólogo Bonfil Batalla nombró con exactitud el México Profundo prácticamente desconocido para la mayoría de los mexicanos de empezar a relevarse en las pantallas”.²

A lo largo del capítulo cuatro expuse que para redactar audiovisualmente, para captar la realidad es necesario mediatizarla. Y no porque sea una cuestión de fuerza, sino que es algo inminente hacerla pasar por el tamiz de los medios tecnológicos de los cuales disponemos en la actualidad.

¹ Margara Millán, Derivas de un cine en femenino, UNAM, México, 1991, p.38

² José Manuel Pintado y Andrea Di Castro, et.al. Las imágenes de la palabra, Cuadernos de la UNAM-ENAP, 1993, p.82

Para el hombre de la cultura digital ya no existe una realidad que se sostenga, para él cualquier conjunto de cosas puede ser manipulada y mezclada a su gusto, de miles de formas.

El video puede mentir y falsear la verdad, exactamente igual que cualquier otro instrumento de comunicación. La diferencia es que la fuerza de la veracidad inherente a la imagen hace la mentira más eficaz y por tanto más peligrosa.

Una fotografía miente si es el resultado de un fotomontaje y los noticieros de la televisión mienten cuando llegan al espectador porque todo es producto de la edición.

En general, y genéricamente, el video es siempre un poco falso, en el sentido de que descontextualiza, pues se basa en planos que están fuera del contexto real. La cámara tiene la particularidad de agrandar o empequeñecer los acontecimientos convirtiendo al video en un total ejemplo de mediación.

La imagen figurativa occidental se define en la práctica, con la idea de campo visual, con la convención de encuadre, concebido al modo de un marco de ventana a través del que se ve una porción de realidad diferenciada de su entorno. Acotar voluntariamente una imagen en un encuadre expresa que tal porción de espacio está investida de una significación relevante para quien la delimita, es decir, que le confiere importancia.

El marco rectangular de la pintura occidental, que heredarán luego fotografía, el cine y el video vulnera de un modo flagrante las características de la visión natural, a pesar de lo cual no nos extraña ni perturba, porque es una convención cultural sólidamente arraigada en nuestro contexto y con la que nos familiarizamos desde nuestra infancia.

La adopción de la convención geométrica del encuadre no es una decisión cultural neutra, sino que implica una enérgica presión de su contenido y con un poco, obliga a una operación selectiva de inclusión y de exclusión, es decir censura de signos. El encuadre acota un espacio que es todo él, sin excepción, soporte de significación. Encuadrar algo, significa hacer que aquello que se representa cobre existencia, confiriendo la relevancia y eternizándolo en un soporte.

En el acto de encuadrar, el realizador no puede renunciar a una muy específica producción de sentido, producto de una investidura emocional o crítica, que se corresponde precisamente con su punto de vista psicológico o moral sobre el sujeto u objeto encuadrado.

Como ya se dijo lo propio del video es la grabación y no la transmisión en directo como la televisión, pero “Ni siquiera la información en directo es comparable a la percepción directa del acontecimiento, ni está exenta de manipulación distorsionadora, a pesar de su sujeción al flujo del tiempo real”.³

³ Gaye Tuchman, La producción de la noticia, estudio sobre la construcción de la realidad, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1983, p.24

La rotación a diferentes cámaras en diferentes emplazamientos y en diferentes momentos, los cambios de objetivos y encuadres, el comentario y otros factores construyen intencionalmente, de modo no inocente, la representación pública de tal acontecimiento.

“No sabemos todavía, en qué medida la disociación entre la experimentación directa del mundo físico y la experimentación mediada por abstracciones y símbolos puede contribuir a desrealizar la percepción del mundo o alentar concepciones esquizoides en torno a él. En resumen, la densa y omnipresente iconosfera contemporánea tiende a reemplazar nuestra experiencia directa de la realidad por una experiencia indirecta de la misma, intensamente mediada y por lo tanto interpretada, en forma de mensajes manufacturados por expertos de la industria cultural, aunque oculten celosamente su condición filtrada, manipulada o tergiversada. Es decir, la imagen sustituye la experiencia sensorial directa de la realidad por la información fabricada que nos presentan de la realidad”.⁴

Para acabar con nuestra reflexión acerca de la imagen habría que recordar de nuevo que desde el punto de vista comunicacional, no existe, en rigor, una realidad visible sino diferentes puntos de vista sobre la realidad visible. Las imágenes no son por lo tanto inocentes, neutras, sino símbolos investidos de sentido por su productor y portadoras de una estela de connotaciones.

Hay que aprender a escoger, en la ilimitada cantidad de material que ofrece la observación del mundo que nos rodea, aquellas formas de aquellos movimientos que expresen lo más claramente y de la manera más persuasiva posible la entera complejidad del pensamiento del autor.

Por otro lado, si consideramos que detectamos un papel mediático en los medios de comunicación, cuando se empiezan a detectar ideologías, valores y formas de ver la vida que se transmiten a través de los programas, entonces el video por responder a una mirada particular, independiente, experimental, transmitirá un mayor número de valores y formas de ver la vida.

Las mediaciones son ideas, sentimientos, creencias, costumbres, prejuicios, ideales, etcétera, que cada individuo tiene en su interior y que son fruto de su educación, y de los diversos aprendizajes que ha tenido en su vida. Por eso cada persona tiene sus propias mediaciones individuales, que lo ayudan a aceptar o a rechazar los mensajes.

Existen mediaciones que se comparten con la familia y los grupos sociales donde se mueven las personas, e incluso el tipo de tecnología a través de la cual se transmite el mensaje y que implica una mediación que influye en la recepción de la información.

⁴ Gubern Roman, La mirada Opulenta, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1987, p. 405

Conocer el lenguaje audiovisual es una mediación que trae consigo el beneficio de ayudarnos a leer las imágenes que nos presentan los medios de comunicación: cuanto mejor conozcamos los elementos y características de las imágenes, más aptos seremos para comprender qué mensajes me están enviando. Los géneros como mediadores de la realidad, pueden ser empleados en relatos de ficción o en hechos reales. Se trabaja respecto de lo que se percibe o interpreta de esa realidad.

Lo objetivo, decía algún maestro de comunicación, es la fecha, la hora y el lugar, lo demás entra en mayor o menor medida en el terreno de la subjetividad. Sinceramente creemos que la pretensión de mostrar los temas sujetos a un equilibrio informativo perfecto, (neutral, objetivo), en ocasiones aproxima peligrosamente a la mentira total. Mal que bien al espectador de nuestro trabajo se le enfrenta explícitamente a una verdad, no a la falsa pretensión de la verdad.

La producción de un documental, en video, obliga a una larga serie de decisiones subjetivas desde el momento mismo de emplazar la cámara. Se trata de un proceso inevitablemente manipulado de principio a fin, (aquí el verbo manipular empleado en su acepción literal: operar con las manos). Además de la muy subjetiva carga contenida dentro de un encuadre, hay que añadir el polisignificante resultado que arroja la combinación de tomas en infinidad de cortes que se practican durante el proceso de edición. Si esto pasa en un documental, es por demás hablar del videoclip y video ficción que son altamente manipulables.

La gente construye en sociedad sus nociones sobre lo real, pero desde una perspectiva mediática, las definiciones de la realidad se originan en la trama social y se difunden por distintos caminos, entre ellos los medios de comunicación, aunque desde luego éstos no son los únicos definidores de la realidad, ya que también lo son otros actores sociales y los individuos en sus relaciones no mediatizadas. Esta experiencia colectiva de construcción de la realidad, de devenir social, en la que participan distintos medios y distintos públicos, da razón de un rasgo sociocultural básico, la reflexión de los sujetos sobre sí mismos y sobre el mundo en que viven, y que construyen mientras viven.

“El proceso social de producción de comunicación se realiza, para intercalar un repertorio de datos entre el cambio del entorno y la conciencia del cambio. Este esfuerzo tiene una justificación institucional: la comunidad trata de conseguir con el recurso mediación comunicativa, un cierto consenso de las representaciones del mundo que elaboran los distintos miembros del grupo. La razón por la cual todas las sociedades necesitan sujetos (como el chamán) o instituciones (como las empresas informativas) especializados en la producción y reproducción de representaciones colectivas es el siguiente: las leyes que rigen la transformación histórica de la realidad circundante (leyes físicas, económicas, sociológicas, entre otras) no tienen su replica mecánica en las leyes que rigen la transformación de sus respectivas representaciones (leyes perceptivas, afectivas, motivacionales, cognitivas, entre otras”).⁵

⁵ Manuel Martín Serrano, La teoría de la Comunicación, Madrid, 1984, p.67

Los medios de comunicación masiva desempeñan un papel de primer orden, pues los grupos humanos organizados que necesitan legitimar su organización no sólo con la eficiencia práctica de sus instituciones, sino con la convicción de que sus prácticas son eficientes, difundiendo las normas, los valores, los cuerpos de tradiciones, etc.

En síntesis podemos decir que los mensajes no son - como se creyó alguna vez - estímulos unívocos de efectos previsibles, sino entidades que funcionan "si y sólo si" son contextualizados en marcos a propósito (lenguajes, universos discursivos y simbólicos, prácticas comunicativas y coyunturas de recepción dadas); y cuyo espectro de efectos varía en función de causales diversas.

La verdad es que nuestra manera de ver, es siempre editando, reproduce nuestra manera normal de ver, porque en la vida cotidiana esta actividad se lleva a cabo siempre. Cuando algún suceso nos llama la atención nuestra vista recorre velozmente el escenario para detenerse en los puntos de interés. En nuestra experiencia cotidiana al ver un suceso casi no nos movemos de nuestro lugar, es decir, vemos el evento desde un solo punto de observación. En el video estos puntos de observación están cambiando constantemente.

Todo video transmite en primer término determinado discurso ideológico cargado de la concepción del mundo y de la vida de su creador. Cada artista creador de un discurso en video posee una realidad específica y hace surgir la forma natural de un video, con la autonomía de elegir sólo lo que desea que el espectador conozca, pero además da la posibilidad de que la imaginación construya lo que permanece fuera del cuadro: por lo tanto el video es una ventana en la cual miramos parte física y tiempo: es entonces una fábrica de sueños.

Grabar un objeto quiere decir también destacarlo de su contexto, recortarlo del continuum del que forma parte, con la consecuencia por un lado, de mostrar sólo una parte de la realidad y por otro de obligar al mismo tiempo a suponer la existencia del resto.

El ejercicio de una función comunicativa esta estrechamente relacionada con la asunción de un punto de vista, quien muestra de hecho, lo hace a partir de una perspectiva bien definida (por lo que puedo ver o bien por lo que sé que te digo) y paralelamente quien recibe debe, si no situarse en el mismo punto de observación que el destinador, por lo menos tener en cuenta esta parcialidad de su mirada.

Intuitivamente, en el video, el punto de vista es el punto en el que se coloca la cámara y por ello el punto desde el que se capta concretamente la realidad presentada en la pantalla. En este sentido, el punto de vista coincide con el ojo de la cámara, que en el escenario encuadra las cosas desde una cierta posición, gracias a un cierto objetivo, con una cierta amplitud visual, etc.

“El punto de vista puede ser contemplado ante todo como elemento que caracteriza la mirada total del video, sus medidas y sus perspectivas y todo ello tanto imagen por imagen como en un sentido global”.⁶

Ante todo, el punto de vista es la marca del nacimiento de la imagen: señala el paso de un mundo simplemente grabable a un mundo tal como ha sido grabado, de un conjunto de posibilidades a una elección precisa. De hecho, una imagen es como es porque existe un lugar y sólo uno, desde el que ha sido captada y construida: esto significa que la imagen se hace cuando existe un punto de vista que la determina.

“Al grabar en video se conjuga el valor óptico, por lo que veo, el valor cognitivo por lo que sé y la epistemica, por mis intereses, creencias y mis intenciones”.⁷

A través de la cámara se identifica una porción de la realidad y no otra, se accede a ciertas informaciones y no a otras, se nos sitúa en una perspectiva y no en otra. Esta selección permite, sin embargo poner de relieve todo cuanto se ha escogido: cuando nos concentramos sobre algo y excluimos el resto, automáticamente lo ponemos en evidencia, le concedemos un estatuto particular, lo privilegiamos.

El aspecto más esencial que se requiere conocer del lenguaje audiovisual son los elementos del encuadre. Hay que recordar una situación específica de este lenguaje: la imagen se percibe y se transmite a través de un rectángulo. Es decir que la realidad compleja y vasta, se tiene que reducir a una serie de recortes rectangulares los cuales tienen que, a pesar de sus limitaciones, proporcionarnos una visión del todo.

En el mundo natural hay acciones y reacciones, en el mundo humano hay un tercer elemento, la mediación. En la experiencia directa se hace evidente la totalidad de la cosa, pero en la experiencia mediada sólo se capta el ser parcial.

Lo reitero, cada día hacemos una película o un video con lo que percibimos y vivimos, nuestra mirada se encarga de seleccionar aquellas cosas que nos interesan, cortamos otras, preferimos enfocar y desechar otras, nuestra mirada esta llena de tomas.

“En cierta forma, cuando se registra un acontecimiento, la cámara se convierte en los ojos del espectador y el micro en sus oídos. Es usted el que elige a cada instante lo que éste va a mirar y lo que va a oír. Rodará y ensamblará posteriormente sonidos e imágenes que volverán a crear el acontecimiento tal como se presenció”.⁸

No existe realidad no mediada por lo simbólico para el ser y el conocer humanos.

⁶ Francesco Casetti y Federico Di Chio, Cómo analizar un film, Ed. Paidós 1991, pp. 232-235
Barcelona, 1991, p.237

⁷ Francesco Casetti y Federico Di Chio, Op. Cit., p.239

⁸ Diplomado de Producción de Televisión Educativa, SEP-CETE. Modulo VI, p.11

6.2 VIDEOS Y VIDEOASTAS

Los videastas eran en un inicio individuos que no tenían mucho que ver con prácticas audiovisuales, sino que más bien se encontraban vinculados con otras artes, pintura, escultura, música, teatro, arte conceptual, happenings. Así el video independiente rompió radicalmente con lo representativo-narrativo, dominante en los terrenos ideológicos y económicos.

El video independiente ha sido, sin embargo, ampliamente utilizado pero muy poco aclarado muchos productores independientes (es decir independientes de las grandes productoras de televisión) se convierten en pequeños productores, luego constituyen una pequeña empresa, que también llega a producir para la televisión, en fin, en poco tiempo se olvida la experimentación y la investigación, y la relación con el medio video, generalmente se vuelve menos espontánea. El producir en forma independiente se reflejan el material de video por el hecho de que tanto la temática, la forma, el lenguaje, las historias, el tratamiento son muy libres. Al no tener un cliente definido no existe ningún tipo de censura de hacer un vídeo se convierten un trabajo libre, en un proceso mucho más creativo en donde se es uno mismo, como realizador.

Algunos comentarios de los videoastas en torno al medio que trabajan son:

Ximena Cuevas opina por ejemplo que una de las grandes riquezas del video es que hay gente que procede varias disciplinas y está en constante búsqueda de un lenguaje que no está establecido”.

María del Carmen de Lara explica que hay muchas cosas que distinguen a lenguaje del video con relación al del cine. El uso del cuadro, por ejemplo, es una de ellas, y es muy importante: no es lo mismo pensar en que se va a hacer un programa de televisión que tiene una sola salida, con una bocina y un formato específico y en donde además, el espectador está expuesto a múltiples distractores, a pensar en algo que se va proyectar en una sala, con oscuridad, con todo el público callado y atento. Por otro lado está la óptica. En video no se tiene la misma perspectiva que en cine, pero eso mismo permite, en el caso del video, jugar con efectos tienen cine sólo se podrían conseguirse con una infraestructura de Hollywood de óptica tipo Spielberg, situación que nuestros países parece casi imposible de lograr. Esas peculiaridades y posibilidades del vídeo son los que generan un lenguaje, un tipo de ideas, lo que pensar estructurar programas utilizando esas ventajas del formato.

Daniel Gruener destaca por ejemplo que el género del videoclip se presta para experimentar con la imaginación, pues exige una capacidad de síntesis con la imagen, esta libertad de jugar con la imagen, de no tener que estar aferrado a la narración de una historia en particular, sino la libertad de jugar con la música y poder hacer imágenes notan apegadas a la realidad. Esta libertad exige la necesidad de investigar y de estar al día sobre lo que se puede hacer con una cámara, con todos los elementos de lenguaje audiovisual para crear imágenes nuevas, que sorprendan y de cómo resumir algo que se necesita contar en un mínimo de tiempo.

Sarah Minter explica que “en el caso del video ficción mucha gente está tratando de encontrar un historia a la manera del cine, en muchos casos del cine convencional, pero otros están buscando una nueva forma de acercarse a la narración. También estamos en una época de rompimiento de la narración lineal y a este rompimiento están contribuyendo todos los nuevos aparatos digitales, la nueva manera de guardar la información y de obtener la información guardada. Se está acabando la línealidad y está surgiendo otra manera de ver las cosas, otra forma de archivar las cosas, otra manera de contar las historias y otra manera de leer las historias”.⁹

José Manuel Pintado señala que “gran parte del video que se hace esta muy influido por un ritmo comercial de montaje, por un ritmo noticioso, pero cuando uno ve los videos realizados por grupos indígenas se da cuenta de que existe un ritmo totalmente distinto. Yo creo que si empezamos a entender eso, a darle cabida a nivel de bienales y concursos, podría surgir una gran alternativa de expresión”.¹⁰

Fernando Llanos, videasta, dibujante y músico frustrado como el mismo lo define, lleva diez años de trabajo y más de 180 videos. Considera que gracias a la cámara de vídeo se está creando la memoria de la humanidad. De los videoescándalos el que más le importa y que no ha visto es el documental de Dolores Creel en la Unidad de Proyectos Especiales de CONACULTA.

Considera que la temporalidad e inmaterialidad del video no restan su carácter artístico. Considera que las fronteras entre cine, televisión y video son cada vez más tenues. Las etiquetas existen para reconocer intenciones, pero no se puede pensar en términos de riqueza de esa manera. Sería limitante.

“En el video los discursos son más introspectivos, más personales. Permite la inmediatez de grabar un hecho y en ese momento transmitirlo, compartirlo es más flexible de lo que estaba logrando el cine por el formato sencillo”.¹¹

Dolores Creel cuando estaba al frente de la Unidad de Proyectos Especiales del CNCA pretendía el reto de abrir las puertas a los videastas para que con plena libertad creativa, experimentaran con las nuevas tecnologías digitales: “porque se quiere mostrar que hay otra forma de entender al video: más como un medio artístico de expresión personal que como un medio de comunicación masiva, la puesta es por una televisión de sensaciones, en lugar de la tradicional televisión de mensajes. Se trata de una aventura metodológica: un laboratorio experimental de imágenes en movimiento que propicie un cruce de caminos entre el video, el cine y la televisión, mediante el uso de herramientas técnicas de vanguardia. En aquel momento Dolores Creel decía estar preparada para recibir las críticas que provendrían de las personas acostumbradas a una televisión normal”.¹²

⁹ Ávila Jiménez Emilio et. al. *El vídeo en México*, SEP-CETE, Ed. Interlínea, México p. 173

¹⁰ Ávila Jiménez Emilio et. al. *Op. Cit.* p.179

¹¹ Vergara Erandy, *Arte en vídeo, antes, ahora y después*, La Revista, Suplemento de El Universal, pp. 39-42

¹² Vega Patricia, *La Jornada*, Sección Cultura, enero de 2001, p.26

En relación con Dolores Creel, su carrera como directora y productora de materiales en video en realidad se inicio cuando ella comenzó a ejercer su cargo de coordinadora de la Unidad de Proyectos Especiales del CNCA. De acuerdo con cineastas y videastas profesionales consultados un vídeo (igual que un filme) de la magnitud del emprendido por la funcionaria Dolores Creel, que pretendía hacer un relato sobre Octavio Paz en la India, no puede llevarse a cabo sin un presupuesto de producción. Otro aspecto primordial del cual no informó Dolores Creel es el que se refiere al guión del proyecto. Sin guión, no se puede presupuestar de manera realista el proyecto, lo cual evidencia una gran corrupción y desvió de recursos en el Gobierno de Vicente Fox.

Bill Viola afirmó durante su participación en el Festival de Video y Artes Electrónicas que “el video es un medio íntimo, intenso y personal que encierra una vasta gama de posibilidades expresivas”. El conjunto de su trabajo representa quizá la tendencia más lírica del videoarte, en él se manifiesta una profunda exploración del ser físico y espiritual, así como la preocupación del artista por la memoria, la pérdida, el misticismo.

Bill Viola describe sus videos como poemas visuales en los cuales aborda, por un lado, cuestiones relacionadas íntimamente con su experiencia y por otro, los temas de la identidad y la significación espiritual en el mundo moderno. Viola coloca el sonido y el juego de luz y sombra en el centro mismo de su arte, a través del color, la fragmentación de imágenes y la prolongada reiteración de tomas, lleva a cabo una profunda exploración del estado de ánimo.

Alberto Robles comenta: “el video en México se hace con pocos recursos y mucha imaginación”.

En conclusión puede definirse a un videoasta como un artista que a través del video se manifiesta con diversos sentidos, realiza un material que contiene imágenes representativas de un movimiento que tiene como principal cualidad no registrar la convencionalidad que emite la televisión, tomando en cuenta que debe cuidarse su calidad.

Sarah Minter beca Rockefeller, premiada con sus videos nacional e internacionalmente, afirma que “en el vídeo todo esta por suceder, el como realizarlo y como difundirlo....es el medio de expresión más contemporáneo”.

Gregorio Rocha apunta que “a pesar de la enorme producción de imágenes fotográficas, electrónicas, etc. que caracteriza a esta época, la gente busca ahora, más que nunca el poder de ver la otra realidad, la historia no oficial, la que no le ofrecen los llamados medios de comunicación”.

Manuel Martínez dice: “el video es mucho mas cercano, como lenguaje al cine que a la televisión.. Técnicamente quizá la televisión y el video usan el mismo soporte, que es una banda magnética pero en la forma de hacerlo , de manipularlo, éste ultimo se aproxima mas al cine. En cuanto a la divulgación de la ciencia y la tecnología, el video tiene posibilidades infinitas”.

Eduardo Sepúlveda, miembro del CONACULTA, dice que el video no sólo es un medio de registro y expresión de imágenes en su sentido más amplio, sino que es un instrumento en el que convergen otros medios. Por ejemplo la computación, que abre enormes posibilidades para la difusión de imágenes más allá de las pantallas cinematográficas o de televisión..

Jaime Humberto Hermosillo realiza en 1989 “El aprendiz de pornógrafo” es una suma de los recursos del video, ya con el nombre de “La tarea” este video antes de convertirse en una de las películas más exitosas de Hermosillo, fue premiada en la primera Bienal de Video.

“Entrevistado por Bertha Cuevas en la revista examen, Hermosillo comentó que en su guión nunca se preocupó por crear imágenes bellas. Y apunta que en su guión nunca pensó que iba a mostrar en determinado momento solo los tacones de María Rojo o cortarles las cabezas a los personajes, sino que ello surgió como una toma obligada porque la cámara iba a estar fija en el piso. Gracias a esto me di la libertad de encuadrar de una manera totalmente distinta”.¹³

Pablo Gaytán añade que “depende de los videastas crear un público ése es el gran reto, el demostrar que son capaces de comunicarse con el público”.

Es muy importante decir que muchos grupos de indígenas, obreros, que antes no tenían los medios para contar su propia historia, ahora lo están haciendo con el video. Ese fenómeno va a traer nuevos puntos de vista no sólo a nivel político y social, sino también a nivel formal, la manera de ver es diferente y eso constituye todo un lenguaje.

6.3 PERSPECTIVAS DEL VIDEO

Por lo que observamos en el principio de este siglo, se puede afirmar que el video crecerá y se hará una estructura sólida de él, pero desgraciadamente a nivel de creación, es muy difícil que sobrepase o éste a la par de la televisión, debido a que en una comunidad donde el lenguaje audiovisual ha sido dominado por más de 40 años por la televisión, al otro sólo le queda la vía colateral y minoritaria, sólo se le reduciría hacer un elemento técnico o de programación del gran sistema de la televisión. Pero también debemos tomar en cuenta que la creatividad de la televisión pasa por una severa crisis, todo esto se anota con el fin de que se entienda que las opciones que permiten una reconquista en el lenguaje están en el video. Un ejemplo de lo anterior es el canal 22 de que gran parte de su programación está plagada de programas en video y lo más importante es que se trabaja con la mayoría de los géneros.

¹³ Catálogo de la Segunda Bienal de Video, p. 43

En el aspecto tecnológico, el video digital ya esta disponible y no sólo en casa, los coches o el celular porque hasta en las camisetas puedes llevar imágenes en vivo de programas o películas, como se vio durante la exposición más importante de la industria del cine, televisión, vídeo y multimedia: la NAB 2005.

Cámaras robots controladas por software, DVD conectados en red y el lanzamiento de soluciones de alta definición de empresas como Apple, Adobe, HP, Microsoft y Sony entre muchas más, abren por completo el camino hacia la nueva era del video.

¿Qué tienen en común el Episodio III, Robert Rodríguez y Nicotina? Que no usan el rollo de película tradicional, sino video de alta definición para hacer cine.

Los mundos del cine y el video siguen en total convergencia y las diferencias que solían tener como el nivel de resolución y la calidad de la imagen entre uno y otro, ya han quedado atrás gracias a la tecnología.

“Ahora el video de alta definición ya también se utiliza para hacer cine y proyectar películas como demostró el fabricante de origen japonés Sony durante la exposición NAB 2005. Desde el 2001 se liberaron las primeras soluciones de Cine Alta Video y George Lucas fue uno de los primeros en apostar por él para trabajar en sus películas. De acuerdo a datos de Sony, hoy en día ya se está trabajando el video con Hollywood no sólo para la producción, sino para incluirlo tanto en la distribución electrónica como del film. A pesar del avance en terrenos de producción, hasta hace poco tiempo, el video que entrara a las salas de proyección era algo lejano, sobre todo porque los cinematógrafos todavía cuestionaban la capacidad de iluminación e imagen de los cañones de video, explicó Sony”.¹⁴

Cambiar las películas de cine al uso de video de alta definición traería grandes ahorros para la industria y no solo desde la producción, donde a diferencia del cine, se puede revisar, editar y manejar el material original en tiempo real y sin riesgo de daños, sino también en la parte de distribución porque además de ser ciclos más rápidos costaría menos su distribución.

El duplicar películas cuesta de 2 mil a 3 mil 500 dólares en promedio por cada copia que se distribuye en las salas, además de que su vida útil está por los 30 años, mientras que en video es mucho más barato y seguro distribuir los contenidos.

Además de la proyección en exposiciones como la NAB, Sony firmó ya un convenio con la cadena de cines Landmark de Estados Unidos para empezar este mismo año la proyección de películas con el proyector SRXR10 en 6 salas y luego extenderlo al resto de la cadena.

¹⁴ Guillermo López Villegas, Reforma, Sección Interfase, lunes 25 de abril de 2005, pp.1-3

En el 2005 todas las nuevas cámaras profesionales de Sony tienen capacidad para grabar a 24 cuadros por segundo, igual que las del cine.

En México, Televisa, Televisión Azteca y algunas productoras están integrando video de alta definición y Cine Alta, lo que significa cambios en la forma de trabajo, porque la resolución es tal, que detalles antes imperceptibles en la producción de televisión (pintura, acabados, iluminación) ahora saltan a la vista.

Con el tiempo encima debido a la medida que obliga para el 2006 en los Estados Unidos toda la oferta de medios electrónicos integre la tecnología de alta definición, lo que en otros años se veía como una tendencia hoy es una realidad urgente, dejando de ser visto como un lujo para convertirse en una necesidad.

En la actualidad estamos pasando a una edad multimedia, en la cual como su nombre lo indica, los medios de comunicación son numerosos y la televisión ha dejado de ser la reina de esta multimedialidad. El nuevo soberano es ahora el ordenador o computadora, porque con este medio tenemos la digitalización de todos los medios, no sólo unifica la palabra, el sonido y las imágenes sino que además introduce realidades simuladas, realidades virtuales.

"Hace escasamente un par de décadas el video emergía como medio autónomo. Ahora su desarrollo le lleva a la diversificación tecnológica: del mono canal al pluricanal, del monitor único al videowll informatizado, del exhibición unidireccional a la interactividad, de la videocinta al videodisco, del uso hogareño al comunitario y de este a las redes y en suma a la multiplicación en cadena de campos con sus correspondientes ramificaciones y especializaciones temáticas: el vídeo artístico se extiende a videoinstalaciones y performances".¹⁵

"Utilizado de una forma cada vez más popular en todos los países industrializados, el concepto de Nuevas Tecnologías de Información se identifica clara y netamente con la irrupción de la comunicación computacional o informática, de la comunicación vía satélite o cable y de los nuevos medios audiovisuales, como son el teletexto, el videodisco interactivo, el video o la televisión de alta definición, las imágenes de síntesis, la realidad virtual, la videofonía, la radio digital, la radiomensajería, etc".¹⁶

Las nuevas tecnologías de información en el contexto de la sociedad informatizada con una gran abundancia comunicativa de integración y complementariedad de medios y lenguajes visuales, sonoros, textuales o computarizados; con una mejor segmentación de las audiencias y especialización de los mensajes y con diversos grados de interactividad entre el emisor y receptor han abierto en el campo de las imágenes audiovisuales un verdadero arte del tiempo y del espacio, ligado más a la lógica musical o a la narrativa y dramaturgia, que al de las propias artes visuales.

En todo esto es muy seguro que frente a estos progresos hay una regresión fundamental: el empobrecimiento de la capacidad de entender.

¹⁵ Mariano Cebrián Herreros, El vídeo en expansión, Revista El horizonte de los medios, p.147

¹⁶ Emilio Ávila Jiménez, et. al. El vídeo en México, SEP-CETE, 1995, p.37

Además a esta complejidad expresiva habría que añadirle la tendencia a la aceleración en la rapidez de los cambios de las tomas o planos, el incremento en el manejo de los saltos o la supresión del tiempo en las continuas elipsis espacio-temporales, la permanente búsqueda expresiva por la narración o escenificación dramática y sobre todo, por los contrastes y asociaciones simbólicas, incluso en aquellos productos audiovisuales sin relato, como ocurre a veces con los spots publicitarios y los videoclips.

“Si bien en México no sólo hay oferta de soluciones digitales de alta definición sino también usuarios de tecnologías como XDCAM, Cine Alta y flujos de trabajo en red para contenidos digitales de vídeo, la generalización de su uso será lenta explicó Eduardo Aguilar, gerente de la división de Broadcast Profesional Group de Sony México quien además señaló que ya existe un plan de adopción de video de alta definición acordado por empresas, televisoras y gobierno con seis etapas, cada una prevista de 3 años para lograr una cobertura general del país bajo alta definición. Si bien ya hay prisa en Estados Unidos por el cambio a alta definición, la consecuencia sólo se verá en la frontera donde ciudades como Tijuana, Mexicali, Ciudad Juárez, Laredo y Reynosa que junto con México, Monterrey y Guadalajara tendrán las primeras transmisiones HD en el 2006”.¹⁷

La evolución de las técnicas de creación y reproducción de las imágenes testimonia una búsqueda constante y casi obsesiva de registrar y representar perfectamente la realidad humana. Es necesario entonces conocer primero todas las características físicas e imaginarias, formales y de contenido de las imágenes que se van a crear para procesarlas en información como modelos matemáticos calculados; una vez almacenados por medio de programas especiales y paletas electrónicas en códigos numéricos dentro de la memoria de una computadora, se procede a un manejo de toda esa información a alta velocidad para lograr su fabricación y finalmente su visualización en imágenes.

No podemos negar que el acelerado desarrollo de las llamadas nuevas tecnologías sin dejar de entenderlas claramente como extensión de lo transnacional, ha generado dialécticamente prácticas y usos sociales diferentes, alternativos a la lógica de producción industrial, que vienen incidiendo y transformando las relaciones políticas, económicas y culturales, al tiempo que redefinen significativamente los mecanismos de percepción y mediación social.

¹⁷ Guillermo López Villegas, Reforma, Sección Interfase, lunes 25 de abril de 2005, pp.1-3

CONCLUSIONES

Vivimos la liberación de los sentidos. La imagen anda suelta buscando a sus poetas. El video es un intérprete de los sueños individuales y de las necesidades colectivas y por tanto un generador de formas inéditas de creación e información. El video debe reflexionar acerca de los límites y posibilidades de su propio discurso, acerca de las condiciones de la escritura audiovisual tal y como la concebimos actualmente.

A lo largo de toda la investigación quedó asentado que todo medio de comunicación se basa en un lenguaje para darse a entender. No basta tener un alto contenido artístico, sino conocer una gramática formal del video, pues de lo contrario se volvería algo incomprendible, por ello el equilibrio de la forma y el contenido son esenciales para lograr atrapar a cualquier espectador, sin que éste sea un especialista. A partir de este punto debemos pensar entonces en la realización de un producto totalmente creativo, de acuerdo al género, temática y objetivo deseado, pensando en que el video surgió precisamente como un medio para la transmisión de ideas.

Estructurar el contenido de un video, rodar una escena, editar planos, son operaciones encuadradas por un conjunto de leyes, códigos y convenciones que deben ser percibidos como guías más que como limitaciones a la imaginación y a la creatividad y en aras de una intención y significado comunicativo.

De este modo, para interpretar la nueva sintaxis, hay que conocer el sistema de signos de la realidad y del signo audiovisual, es decir la combinación de imagen y sonido en todo el sistema que percibimos, pero esta reunión se da en el trabajo audiovisual y en cada mensaje de manera diferente.

Tenemos que alejarnos de la generación espontánea, gente indefinible de intenciones, cuya fin es satisfacer su ego plasmando imágenes innecesarias, forzosamente narcisistas, formando gremios que tal vez lo único que buscan es la empatía, contrario a lo que nosotros buscamos que es finalmente la comunicación.

Aunque esta investigación está dedicada al video, las convenciones del lenguaje audiovisual se asentaron básicamente en la experiencia cinematográfica, la cual le antecede por mucho tiempo. Lo que si supuso fue una auténtica convulsión del estilo y una radical reconsideración de los estilos expresivos de la realización: posibilidad de grabar cortos fragmentos e incluso trasladar el momento de la elaboración narrativa a una fase posterior a la grabación, posibilidad de alterar la estructura narrativa durante la división o montaje, de incorporar un amplio repertorio, herrería creciente de efectos visuales y sonoros y desde luego, la grabación de la imagen y el sonido y la edición posterior, previa a la emisión, que permitió a la articulación de los modos temporales en la narración en toda su riqueza de opciones.

El video es, más que narrar historias, expresa estados de ánimo, alucinaciones, sueños, conceptos y sentimientos que provocan al espectador. El lenguaje del video se da en una lógica de liberación y con la imaginación como facultad de deformar las imágenes.

En pleno siglo veintiuno, nos preguntamos sobre las expectativas del desenlace que tendrá el video. Porque en este medio uno puede ser individualista o colectivo, creador o destructor, casero o callejero, escéptico u optimista; finalmente como forma parte de la lúdica cotidiana y nuestra tecnologizada forma de vivir, lo mismo puede ser diversión de las masas que un simple medio en el que podemos disfrutar de las visiones de la cámara de video.

No hay límite para el video, nadie sabe a dónde va a llegar, con la tecnología y la necesidad de comercializar se están dando cambios radicales, los japoneses son los nuevos fenicios de la comunicación porque todo lo cambian. Se han cambiado los formatos, las computadoras están abriendo espacios amplísimos, se ha perfeccionado la comprensión de los videos, existen nuevos caminos en el sistema de tercera dimensión y en las transmisiones vía satélite.

En México apenas estamos empezando a entender cómo se puede utilizar el video dentro de los sistemas interactivos, que sin duda tendrá una gran utilidad, especialmente para el aprendizaje y para cuestiones didácticas. Existe un campo ilimitado y muy poco explorado aún.

Sin embargo, hay un filón, que es el filón político, en el que tal vez se pueda conciliar la libertad en la forma de expresarse que proporciona el video con la rentabilidad. El éxito sin precedentes que ha tenido el video La guerra de Chiapas, hecho por canal 6 de julio, es un ejemplo de esto; su estreno en enero de 1994 provocó una cola gigantesca para entrar a la sala donde se exhibió. La razón del éxito fue que se trataba de un material que sólo ahí se podía observar y que la gente estaba ávida de tener información sobre lo que estaba pasando en Chiapas: información fidedigna, creíble.

Todo lo que es documental, reportaje, información, especialmente sobre cuestiones políticas, es un filón que el video puede explotar perfectamente, porque eso es lo que se no se encuentra en la televisión. Si en una sala se proyecta un video de ficción es muy probable que no vaya la gente, porque eso es lo que tiene la televisión. Pero un video con un contenido político que la gente sabe que no va a poder ver en ningún canal, sí atrae al público, yo le veo por ello más futuro al video político que al de ficción o al de expresión artística que va dirigido a determinado sector.

De cara al futuro se analiza la viabilidad de exhibición del video por televisión. Pero en gran parte las producciones videográficas no están preparadas y son rechazadas o asumidas con reparos, excepto evidentemente el video publicitario por estar orientado a públicos muy reducidos. Se aceptan algunas modalidades para cubrir funciones secundarias: los videos musicales para reajustes de programación y algunos videos artísticos para obras de baja audiencia o audiencias especializadas en televisión.

Un aspecto básico por el cual surge el video y se concretan un movimiento es por la crisis y las recesiones económicas y todo lo que trae a cuentas como el desempleo y más en países latinoamericanos. La falta de dinero para producir en otro medio de hacer cine o televisión orillan realizador a trabajar en video.

Es muy importante que el video se difunda, que lo vayan a ver y que la historia le llegue a un público, sin importar si se trata de un trabajo encargado por instituciones o si es independiente. Lo imprescindible es que el trabajo este bien hecho que tenga adecuada iluminación, continuidad, composición y que pueda comunicar algo con todos esos elementos. El video es el presente y es el futuro, es una tecnología diferente que comienza a ser accesible para más personas.

El video es una puerta a la mente del hombre, es tornar esa visión inteligente en una complacencia estética es el grado de lo inesperado y sorpresivo de la obra artística en su proyección. Con éste trabajo nos quedó claro que debemos movilizar los centros perceptivos que rompan con la crisis frente a la automatizada y alineada visión del hombre actual.

El video está en pleno proceso evolutivo, ensaya caminos, abre espacios, promete transformaciones en la iconósfera mundial. Por tanto, lo que se afirma acerca del video posee elementos de una historia reciente y sujeta a muy variadas interpretaciones, de un presente complejo y de un porvenir indisociable de los grandes procesos socioeconómicos, políticos y culturales.

¿Qué ha pasado con el video durante todos estos años? Se han realizado festivales diversos, hay un grupo identificado de creadores de video que producen a traspiés, a veces con recursos propios y otros con apoyos estatales, algunos museos tienen pequeñas colecciones y se publican cosas sobre el tema con mayor frecuencia y conocimiento de causa.

En este sentido el trabajo que falta por hacer es abrumador, apenas algunos investigadores han empezado a incursionar en estos temas, a veces, desgraciadamente se han saltado el video para entrar en el ámbito de las artes digitales. La evolución del lenguaje y técnica del video tiene que ir acompañada de la memoria escrita de quienes se interesan por dejar testimonio para las futuras generaciones.

En el caso del video en México, no se ha tenido la preocupación suficiente por crear documentos bajo las plumas de quienes han visto, incluso participado en el florecimiento de este joven arte. Hay que hacer algo y es precisamente éste trabajo el que pretende dar la pauta para la investigación y no sólo producción en video.

Finalmente para concluir éste trabajo, debe quedar claro que si no creamos emociones, si no comunicamos nada, si no damos nada al público, no sirve de nada nuestra creación, en sentido específico, el video, que fue el objeto de estudio de esta investigación.

BIBLIOGRAFÍA

Ávila Jiménez Emilio, et.al. EL VIDEO EN MÉXICO, Ed. Interlínea, UTE-SEP, México 1995, 196 pp.

Arnheim Rudolph, ARTE Y PERCEPCIÓN VISUAL, PSICOLOGÍA DE LA VISIÓN CREADORA, Alianza Editorial, Madrid 1979, 512 pp.

Arnheim Rudolph, EL PENSAMIENTO VISUAL, Ed. Universitaria, Buenos Aires 1971, 190 pp.

Bajtín, M. M. ESTÉTICA DE LA CREACIÓN VERBAL, Ed. Siglo Veintiuno, México 1982, 396 pp.

Balazs Bela, EL FILM : EVOLUCIÓN Y ESENCIA DE UN ARTE NUEVO, Ed. Gustavo Gili, México, Barcelona 1978, 270 pp.

Beauvais Daniel et. al. LENGUAJE AUDIOVISUAL, Diplomado de producción de Tv Educativa, SEP-CETE, México 1999, 151 pp.

Bergson Henri, LA EVOLUCIÓN CREADORA, Ed. Espasa Calpe, Madrid 1973, 196 pp.

Caleb Categno, HACIA UNA CULTURA VISUAL, Nueva York 1969, 196 pp.

Casetti Francesco y Federico Di Chio, COMO ANALIZAR UN FILM, Ed. Paidós Ibérica, Barcelona 1991, 278 pp.

Cebrián Herreros Mariano, GÉNEROS INFORMATIVOS AUDIOVISUALES, RADIO, T.V. PERIODISMO GRÁFICO, CINE Y VIDEO, Madrid 1992, 457 pp.

Cebrián Herreros Mariano, INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE DE LA TELEVISIÓN, Barcelona, 1993, 319 pp.

DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO QUILLET Tomo V, Tomo VII, Ed. Argentina Cumbre Quillet, 7ª. México 1977.

DIPLOMADO DE PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN EDUCATIVA, SEP, CETE, Unidad de Televisión Educativa, Modulo VI, México 1999, 151 pp.

Dichter Erns, LAS MOTIVACIONES DEL CONSUMIDOR, Ed. Sudamericana, Buenos Aires 1968, 340 pp.

Dols Joaquín, HISTORIA DEL AUDIOVISUAL MAGNÉTICO TELEVISIVO: TELEVISIÓN-VIDEO, Ed. Gustavo Gili, 1980, 180 pp.

Dondis D. A., LA SINTAXIS DE LA IMAGEN, Ed. Gustavo Gili, México 1995, 11ª. ed, 210 pp.

Eco Umberto, TRATADO DE SEMIÓTICA GENERAL, Lumen, Barcelona 1991, 461 pp.

Eco Umberto, LA ESTRUCTURA AUSENTE: Introducción a la semiótica, Lumen, Barcelona 1989, 446 pp.

ENCICLOPEDIA INTERNACIONAL DE LAS CIENCIAS SOCIALES, Tomo VIII, Tomo X, Ed. Aguilar, 2ª ed. Madrid 1979.

Ferrés Joan, et. al. EL VIDEO, ENSEÑAR CON EL VIDEO, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1991, 280 pp.

Figueroa Daza Jaime y Velia Sandra Hernández, EL VIDEO EN EL DISTRITO FEDERAL, tesis licenciatura UNAM, 1992, 245 pp.

Giacomantonio Marcello, LA ENSEÑANZA AUDIOVISUAL: Metodología didáctica, Ed. Gustavo Gili, 3ª. México 1985, 213 pp.

Gibson James J. LA PERCEPCIÓN DEL MUNDO VISUAL, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1974, 235 pp.

Gubern Román, LA MIRADA OPULENTA, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1987, 426 pp.

Gumper John J. y Adrian Bennet, LENGUAJE Y CULTURA, Editorial Anagrama, Barcelona 1981, 305 pp.

Gutiérrez Mario, VIDEO, TECNOLOGÍA Y COMUNICACIÓN POPULAR, Ed. Isamar, México 1978

Hedgecoe John, GUIA COMPLETA DE VIDEO, Ed. CEAC, Barcelona 1992, 256 pp.

Hernández Dante, POLA WEISS, Pionera del videoarte en México, Ed. Comunidad Morelos, México 2000, 138 pp.

Hernández Reyes Rafael, EL CANAL 6 DE JULIO, Tesis licenciatura, UNAM ENEP-Acatlán, México 1995, 126 pp.

Konrad Lorenz, CONSIDERACIONES SOBRE LA CONDUCTA ANIMAL Y HUMANA, Ed. Plaza & Janes, Barcelona 1974, 414 pp.

May Renato, EL LENGUAJE DEL FILM, CUEC, México 1988, 220 pp.

Martín Serrano Manuel, LA TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN, 2ª. ed Alianza Editorial, Madrid 1993, 331 pp.

Martínez Abadía José, INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL, Paidós, Buenos Aires 1988, 63 pp.

Merleau Ponty Maurice, FENOMENOLOGIA DE LA PERCEPCIÓN, Ed. Península, Barcelona 1975, 473 pp.

Millán Mágina, DERIVAS DE UN CINE EN FEMENINO, Programa Universitario de Estudios de Género, Ed. UNAM-Porrúa, México 1991, 236 pp.

Mitry Jean, ESTÉTICA Y PSICOLOGÍA DEL CINE, Ed. Siglo Veintiuno, México 1978.

Moles Abraham, L'IMAGE COMMUNICATION FONCTIONNELLE, Ed. Casterman, París 1981, 455 pp.

Piaget Jean, LA FORMACIÓN DEL SÍMBOLO EN EL NIÑO, Fondo de Cultura Económica México 1977, 345 pp.

Pintado José Manuel y Andrea Di Castro, LAS IMÁGENES DE LA PALABRA, Ed. UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México 1993, 100 pp.

Pirrenne Henri, ÓPTICA, PERSPECTIVA, VISIÓN EN LA ARQUITECTURA Y FOTOGRAFÍA, Ed. Lerusa, Buenos Aires 1974, 320 pp.

Postman Neil, DIVERTIRSE HASTA MORIR, Ed. de la Tempestad, Barcelona 1991, 191 pp.
Sabido Miguel, EL USO SOCIAL DE LA TELEVISIÓN COMERCIAL, Estudio elaborado para Televisa, S.A. México 1995, 158 pp.

Sánchez Rafael C., EL MONTAJE CINEMATOGRAFICO Ed. Pomaire, Chile 1976, 347 pp.

Sartori Giovanni, HOMO VIDENS, La sociedad teledirigida, Ed. Taurus, Madrid 1998, 159 pp.

Schuller Fanny, LA IMPORTANCIA DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LA INFANCIA, Tesis de Maestría, UNAM-Academia de San Carlos, México 1991, 190 pp.

Sergei Eisenstein, EL SENTIDO DEL CINE, Ed. Siglo XXI, 8ª. ed, México 1999, 204 pp.

Sergei Eisenstein, LA FORMA DEL CINE, Ed. Siglo XXI, 5ª ed, México 1999, 242 pp.

Smith C., EL CEREBRO, Alianza Editorial, Madrid 1972, 386 pp.

Tajonar Héctor, et.al. VIDARTE, Festival de video y artes electrónicas, CONACULTA, México 1999, 159 pp.

Tuchman Gaye, LA PRODUCCIÓN DE LA NOTICIA, ESTUDIO SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DE LA REALIDAD, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1983, 291 pp.

Warren H.C. DICCIONARIO DE PSICOLOGÍA, 376 pp.

HEMEROGRAFIA

Acosta Nieto Anasella, EL VIDEO, La Jornada, Cultura, lunes 24 de junio de 2002, p.19

Aguirre, J.M. APUNTES SOBRE COMUNICACIÓN ALTERNATIVA, en Comunicación Alternativa y Cambio Social, p.24

Alemán Ricardo, El Universal, "AMLO, LA TELECRACIA Y LOS VIDEOS", domingo 14 de marzo de 2004

Barroso Jaime, LENGUAJE Y REALIZACIÓN EN LA TELEVISIÓN Y EN EL VIDEO, Revista Telos No. 9, p.84, FUNDESCO, enero-febrero 1987, Madrid, España

Castillo Torres Alberto, EL VIDEO VITAL PARA EL ARTISTA, El Universal, Espectáculos, jueves 16 de diciembre de 2004. p. 8

CATÁLOGOS DE LA PRIMERA, SEGUNDA Y TERCERA BIENAL DE VIDEO, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, CNCA, México, 1992

Cebrián Herreros Mariano, EL VIDEO EN EXPANSIÓN, Revista Telos, pp.147-149

Columba Vértiz, LA TELEVISIÓN NOS GOBIERNA, entrevista efectuada a Jorge Saldaña, Revista PROCESO, No. 10024, México, marzo de 2004

Ducoing Chahó Edmundo, EL HORIZONTE DE LOS MEDIOS, En Revista Telos, Madrid o Memoria Papel, México, 1990, p.149

Duguet Anne Marie, EL SONIDO DEL VIDEO, Revista Telos, pp.80-82

Erausquin M. Alonso, EFFECTOS DE LOS EFFECTOS, Revista Telos, No. 9 p.90, FUNDESCO, enero-febrero 1987, Madrid, España

Erausquin M. Alonso, EFFECTOS DE LOS EFFECTOS, Revista Telos, No, 9, pp.92-95

García Morillo Juan, LA CREATIVIDAD MUSICAL A TRAVÉS DEL ORDENADOR, Revista Telos, No. 6 FUNDESCO, junio-agosto, 1986, Madrid, España

Gaytán Pablo, NOTAS INÉDITAS SOBRE EL VIDEO, Revista Argos Popular, noviembre de 1993, p.17

Gwiazda James E. et. al. EL DESARROLLO DE LA VISIÓN DEL NIÑO, En Mundo Científico No.11, febrero 1982, pp.122,123; Irvin Rock "La Percepción", De Labor Barcelona 1985, p.143

Herrera Tello Domingo, EL VIDEO EN LA CULTURA, La Jornada, Espectáculos, sábado 5 de septiembre de 1998, p.24

Huerta, Reforma César, LA INDUSTRIA DEL VIDEO HOME, Sección Gente, Periódico Reforma, enero de 2005, p.25

Huertas Fernando, IMPACTO E INTEGRACIÓN DEL VIDEO, Revista Telos, No. 9 p.45

Huertas Fernando, IMPACTO E INTEGRACIÓN DEL VIDEO, Revista Telos, No.5 p.39, FUNDESCO, Madrid, España

Huertas Fernando, IMPACTO E INTEGRACIÓN DEL VIDEO, Revista Telos, No.5 p.44

Jacobson H., THE INFORMATIONAL CAPACITY OF THE HUMAN SCIENCE, No.113, 16 de marzo de 1951, pp. 292,293

La Jornada, FESTIVAL DE VIDEO Y ARTES ELECTRÓNICAS, Sección Cultura, 16 de julio de 2002, p.18

Lasane Octavio: POLA WEISS: PRIMERA DAMA DEL VIDEO INDEPENDIENTE, Revista Visión Múltiple, No. 1, México, agosto de 1994, p. 7

López Villegas Guillermo, EL VIDEO HOME, Reforma, Interfase, lunes 25 de abril de 2005, pp.1-3

Mejía Barquera Fernando, EL VIDEO EN MÉXICO, CONACULTA, Unidad de Producciones Audiovisuales, México 1994, pp. 2-7

Millares Juan, EL NUEVO ESPACIO DE LA FICCIÓN, Revista Telos, No. 9 p.64, FUNDESCO, enero-febrero 1987, Madrid, España

Pérez Ornia Ramón, EL ARTE DEL VIDEO, INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL VIDEO EXPERIMENTAL, RTVE-SERBAL, Barcelona, 1990, p.13

Quintero Enrique, ENSAYO DE LOS POSTMODERNOS Y NEOVIDEOASTAS, mayo de 1993, Revista Memoria de Papel, No. 2, 1992, p.5

REVISTA MEMORIA DE PAPEL, EL VIDEO, No. 2, No. 4, 1992

Revista Intermedios, ESTUDIO SOBRE EL VIDEO, No.3 1992, p.40

Robles Alberto, EL VIDEO Y OTRAS CUESTIONES SOBRE EL MEDIO, Revista Telos, p.59

Robles Alberto, EL VIDEO Y OTRAS CUESTIONES SOBRE EL MEDIO, En Revista Telos, p.48

Taibo Paco Ignacio, HABLAR SOBRE EL VIDEO, El Universal, Cultura, lunes 11 de agosto de 2003, p.1

Toussaint Karen, Eduardo Ducoing, LOS MEDIOS AUDIOVISUALES EN LA CENCIA, UAM-Iztapala, p.39

Vega Patricia, EL VIDEO, La Jornada, Sección Cultura, enero de 2001, p.26

Vergara Erandy, ARTE EN VIDEO, ANTES, AHORA Y DESPUÉS, La Revista, Suplemento de El Universal, pp. 39-42

Weibel Peter, VIDEOS MUSICALES, Revista Telos, No. 11, p.35

ENTREVISTAS

Manuel Valdivia, videasta y productor de Televisión Española, en la Segunda Bienal de Video, México, 1998, en el Museo Nacional de Antropología e Historia.

Alberto Valdez, postproductor de Televisa del Centro Qually, México 1994

Ricardo Nivolayesky, director del Festival Vidarte 2002, dentro del Festival, México, octubre 2002

Nelson Carro, analista de cine, México, agosto de 2000

Alejandro Cosío Cervantes, productor y directivo de Video Omega, Centro de postproducción de vídeo y televisión, México, 1995

DOMINIOS ELECTRÓNICOS

www.comsoc.udg.mx/gaceta/paginas

www.razonypalabra.org.mx

www.omega.ilce.edu.mx

www.sepiensa.org.mx/contenidos/

www.iteso.com.mx/gabyt/dimensionesedu_medios.doc

www.geocities.com/mx/emiliolvera/audiovisual/html

www.contraelsilencio.org.mx

www.fllanos.com/vidarte/conaculta

www.imagia.com.mx/textos/tv.html

www.ull.es/departamentos/didinv/tecnologiaeducativa/

www.interzona.org/baigorri/textos/

www.quesabesde.com.mx

www.canalseisdejulio.com/index.php

www.cnca.gob.mx/nuevo/2001/cavideo

www.mexicanadecomunicacion.com.mx

www.lajornada.unam.mx

