

IMAGINARIOS SOCIALES URBANOS EN EL AUDIOVISUAL EXPERIMENTAL

“El lenguaje del discurso experimental en el audiovisual como proceso interpretativo de imaginarios sociales urbanos en Medellín, durante la última década.”

Por

Santiago Gómez Salazar

Andrea Montoya Vásquez

TRABAJO DE GRADO

Asesor metodológico

Mauricio Andrés Álvarez Moreno

Asesor temático

Alejandro Alzate

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

UNIVERSIDAD DE MEDELLÍN

2018

CONTENIDO

PRESENTACIÓN	6
RESUMEN	7
JUSTIFICACIÓN	8
PLANTEAMIENTO	10
-Tema	10
-Problema	10
-Preguntas guía	10
OBJETIVOS	13
- Objetivo General	13
- Objetivos Específicos	13
MARCO TEÓRICO	14
1. Una mirada desde la psicología	14
2. Una mirada desde la lingüística	19
3. Las vanguardias en el experimental	26
4. El lenguaje en el audiovisual experimental	28
5. Sobre la percepción	30

	3
6. Sobre la narratología	32
7. Sobre los creadores o enunciadore de mensajes	33
8. Una mirada desde la antropología	35
MARCO CONCEPTUAL	37
1. Lenguaje	37
2. Discurso experimental	37
3. Metáfora	38
4. Estética	39
5. Vanguardia	40
6. Videoarte	41
7. Found Footage	42
8. Producción audiovisual	44
9. Montaje	45
10. Interpretación	45
11. Imaginarios sociales	46
12. Imaginarios sociales urbanos	49
13. Estereotipo	49

	4
14. Identidad	50
15. Hipervisualidad	52
16. Transiciones y los nuevos términos: Cultura Mediática e Industrias Creativas	53
MUESTRA	56
- Descripción	56
- Productos audiovisuales seleccionados (ver carpeta: prod. audiovisuales estudiados)	
METODOLOGÍA	62
- Proceso y construcción de ficha de investigación	
- Terminología/definiciones requeridas	
- Aplicación de fichas de investigación (ver doc. word: fichas investigación aplicadas)	1-30
- Descripción de resultados y gráficas	69
CONCLUSIONES	90
ANÁLISIS FINAL	92
REFERENCIAS	100
-Bibliográficas	100
-Web	100

ANEXOS

Entrevista al artista experimental y experto Antoni Pinent (escuchar)

Otros productos audiovisuales estudiados (ver: doc.excel productos estudiados pero descartados)

PRESENTACIÓN

Esta investigación es llevada a cabo por el interés de sus autores en un tema recurrente, visible en todos los escenarios sociales: el de la recreación de imaginarios, en detalle: imaginaciones colectivas sobre lo que nos rodea.

Los productos audiovisuales son en su esencia productos culturales, en los que se aprecia una plausible abundancia de significaciones imaginarias (valores, normas, creencias), con una temporalidad, pues estas significaciones pueden permanecer cierto tiempo pero luego están destinadas a mutar, porque cambian las sociedades y sus individuos.

Los artistas audiovisuales y específicamente en nuestro caso, los que muestran su preferencia por el experimental, son seres insertos en la cultura que al estar en contacto, adquieren experiencias, reflexionan, excavan y crean estos productos, generando un proceso de recreación y retransmisión de imaginarios a través de las herramientas del lenguaje expresivo del arte, con sus múltiples posibilidades y sentidos.

La riqueza de este discurso y su lenguaje, como vehículo de esos imaginarios sociales, merecen ser estudiados por el propósito que como comunicadores y más relevante aún, como seres sociales tenemos: el de buscar comprender cómo influyen en nuestra identidad personal y cómo determinan la identidad colectiva... pues, somos ahora, seres en este momento histórico concreto con su realidad y sus lecturas.

RESUMEN

Esta investigación, hace un recorrido por dos robustos temas que buscamos conectar, el del discurso experimental, y el de los imaginarios sociales, en el contexto de Medellín durante la última década. A través de la construcción de un instrumento unificado, y el estudio de una muestra de productos audiovisuales que cumplen dichos requisitos obtenemos resultados, y la asimilación de dichos resultados desemboca en un análisis que permite reflexionar y comprender el poder comunicativo del audiovisual experimental y el cómo este discurso es intervención social.

ABSTRACT

This research takes us through two robust topics that we seek to connect: the experimental discourse, and the social imaginaries, in the context of Medellín during the last decade. Through the construction of a unified instrument, and the study of a sample of audiovisual products that meet these requirements, we obtain results, and the assimilation of these results leads to an analysis that allows us to think, and allow us to understand the communicative power of the audiovisual experimental discourse and how it is a social intervention.

Palabras Clave: Discurso experimental, productos audiovisuales, proceso interpretativo, imaginarios sociales urbanos.

JUSTIFICACIÓN

La línea de investigación seleccionada es la de Cultura Audiovisual y la vertiente temática Narrativas Audiovisuales (Nuevas y tradicionales) debido a que cuestionan al relato audiovisual en aspectos estéticos y narrativos, estudiando los medios audiovisuales en relación a la cultura y a la sociedad y buscando dar respuesta a temas como la identidad, las representaciones, los imaginarios.

La vertiente analítica por su parte incluye semiótica, narratología; el énfasis, en el estudio de impacto social, alcance y fundamentalmente análisis de contenido y percepción.

Una vez aclarado el contexto, las sensaciones humanas son el procesamiento que deviene de la recepción de estímulos mediante los órganos sensoriales y que luego serán percibidos o interpretados, es decir, reordenados para que les sea asignado un significado.

Este circuito fisiológico que da cuenta de nuestro contacto/relación con el mundo material es aplicable a un ámbito socio-cultural en el que experimentamos el mismo modelo operacional para la interiorización y comprensión de los fenómenos que como “seres al mundo” (concepto original de Maurice Merleau Ponty) vivenciamos constantemente.

La edificación de sentidos, tradicionalmente heredados o instituidos a través de la cultura se enfrenta y funde con los instituyentes y se convierte posteriormente en identidad colectiva que no

olvida nunca el carácter singular e individual, que promueve lo pluricultural en una primera instancia y en menor escala.

Esta visión en conjunto que otorga protagonismo al espíritu humano , que encuentra en el vientre del lenguaje audiovisual el lugar para gestarse, desemboca en un nuestra inquietud por la reflexión intimista de la fuerza expresiva del lenguaje, como ente personificador del pensamiento y por tanto en la reflexión de la narrativa de este lenguaje por su no-linealidad, por su carácter omnisciente, autorreferencial, por su metalenguaje coherente con la compleja dupla sensación-percepción y por el reto que implica su enrevesada lectura.

PLANTEAMIENTO

TEMA:

El lenguaje del discurso experimental en el audiovisual como proceso interpretativo de imaginarios sociales urbanos en Medellín, durante la última década.

PROBLEMA:

¿Cómo el discurso experimental puede ser una representación audiovisual de imaginarios sociales urbanos?

PREGUNTAS GUÍA:

- ¿Cuál es el aporte temático y social que los géneros audiovisuales que atropellan la narrativa lineal clásica del cine, otorgan al estudio de las narrativas audiovisuales?
- ¿Por qué es fundamental un estudio del fenómeno interpretativo para llegar a una lectura más certera sobre la intencionalidad del discurso experimental?
- ¿Cómo pueden la percepción y las sensaciones representarse de forma fiel en un medio audiovisual?
- ¿Por qué las sensaciones están directamente emparentadas con el imaginario social?
- ¿Para qué es útil reflexionar sobre la carga semántica tan pesada que ostenta el imaginario social?
- ¿Es el video experimental una traducción o una adaptación de las sensaciones humanas al lenguaje audiovisual?

- ¿Por qué es fundamental comprender el concepto del fenómeno de la percepción para estudiar el imaginario social?
- ¿Qué utilidad tiene comprender la forma en la que se origina y se experimenta la percepción?
- ¿Cuál es la incidencia del imaginario social en los géneros audiovisuales más alternativos?
- ¿Qué tan prolífico resulta para las disciplinas sociales el estudio del lenguaje del discurso experimental como respuesta a la pregunta por la percepción y por el imaginario en la definición de nuestro momento histórico-cultural ?
- ¿Por qué no corresponde la oferta audiovisual del discurso experimental con la demanda del público espectador, en términos de consumo?
- ¿Cómo puede el lenguaje experimental trascender en su expresión individual o en su mirada de autor para comunicar una idea más global sobre las preguntas colectivas de la sociedad alrededor de los fenómenos, de la existencia en sí y de su significado?
- ¿Puede la intencional no estructura del video experimental evidenciar conceptos más nítidos como el del imaginario social o sólo es posible realizar una aproximación a la mirada del artista que aborda temas complejos, desde un intrincado sistema de signos confusos?
- ¿Por qué el grado de rechazo hacia el discurso experimental entendido como inaprensible por su trastocamiento espacio-temporal y de sentidos, y la inversa preferencia por las narrativas audiovisuales menos densas y narradas bajo el formato del clasicismo cinematográfico?, ¿que dice eso de nosotros como espectadores/consumidores y como co-creadores de contenidos?

- Si las definiciones tradicionales del audiovisual se han ido reconfigurando, ¿qué entendemos por discurso experimental en el contexto actual de producción y difusión de contenidos?
- ¿Desde que otras disciplinas de las ciencias sociales se puede abordar y nutrir un estudio del discurso experimental como manifestación de lo intersubjetivo?
- ¿Cómo no extraviarse en el esclarecimiento de lo subjetivo y de lo intersubjetivo, en la búsqueda de reflejar el imaginario?
- ¿Radica la incognoscibilidad del lenguaje del discurso experimental en el imaginario que comunica, en las herramientas expresivas y técnicas propias, en la capacidad emisora del artista o autor, o responde a una combinación de estos factores?
- ¿Cómo podría contribuir el discurso experimental con mas firmeza y visibilidad a las problemáticas sociales reales y actuales desde ese acuerdo de intersubjetividad pero por medio de la aprehensión guiada?
- ¿Qué otras corrientes o movimientos artísticos pueden complementar y enriquecer el estudio del lenguaje del discurso experimental?

OBJETIVO GENERAL

Entender el lenguaje del discurso experimental en el audiovisual en relación con los imaginarios sociales urbanos en Medellín durante la última década.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1- Compilar una muestra de piezas audiovisuales producidas en la última década en Medellín que se enmarcan dentro del discurso experimental.
- 2- Caracterizar, clasificar y estudiar las piezas compiladas, por medio de instrumentos que evalúen distintos aspectos determinantes, en el tema del experimental y de los imaginarios.
- 3- Analizar la intencionalidad comunicativa de las piezas, su incidencia como herramienta de reflexión alrededor de la existencia e intervención social en el contexto en el que fueron generadas.

MARCO TEÓRICO

El ser humano ha necesitado desde antiquísimos momentos, vías de expresión que con el tiempo se fueron multiplicando y perfeccionando en la medida en que le permitieron migrar del objetivo elemental de comunicarse con exclusivos fines de supervivencia a reflexionar y enunciar alrededor de la existencia en sí como proceso individual y como proceso social siempre histórico. La mirada en el tiempo es fundamental entonces para nosotros, como en toda investigación al ser una línea cronológica caracterizada por la simultaneidad de conocimiento y aportes interdisciplinarios alrededor de los conceptos específicos transversales a nuestro objeto de estudio como son: el discurso experimental, el proceso interpretativo y los imaginarios sociales.

Estos conceptos que han sido ampliamente abordados y debatidos por la comunidad intelectual de las ciencias sociales- siendo mayor el interés en algunas de ellas- y que han generado gran revuelo por su impacto social y por la multiplicación en proporciones industriales, que representó el paso al mundo digital y la democratización del acceso al consumo y producción de material audiovisual; orientan nuestra investigación por el camino que permite descubrirnos y entendernos como individuos como y seres sociales suministradores de sentido, descifradores de códigos, lectores en nuestro contexto actual: lugar y momento en el tiempo.

1. UNA MIRADA DESDE LA PSICOLOGÍA

La psicología, al ser por definición una ciencia que estudia procesos mentales como el pensamiento y el recuerdo, las sensaciones, las percepciones, el comportamiento en general del

ser humano y este en relación con su entorno físico y social; ha sido una de las más interesadas en nuestro objeto de estudio. Rudolf Arnheim, psicólogo y filósofo alemán, estableció su postura (influida por la psicología Gestalt y la hermenéutica) en su libro *“Hacia una Psicología del Arte y Entropía”* libro de enormes contribuciones no solo para la psicología sino también para el arte, y de las que se nutre cuantiosamente esta investigación.

Arnheim (1980), para comenzar, afirma que *“se ha aceptado el arte como instrumento esencial para la formación y expresión de la personalidad humana”* (p.27) y simultáneamente asegura que no ve otra forma de adentrarse en el arte sin confiar en el criterio intuitivo propio (Arnheim, 1980).

Para Arnheim (1980) la motivación artística ha sido explicada desde una vía unilateral que ha llegado al absurdo al afirmar que la obra de arte expresa y transmite emociones, pues: *“(...) la emoción no es más que la tensión que acompaña a prácticamente todos los procesos psíquicos (...) la emoción no puede ser el contenido de una obra de arte, sino tan solo un efecto secundario de este contenido”* (p.30) para él, la motivación artística solo puede ser explicada con coherencia y vigor desde la teoría psicoanalítica, que a pesar de ser fuertemente objetada también por su unilateralidad es la única teoría alternativa que ha sido capaz de sostener el proceso dialéctico de “ataque y contraataque” (Arnheim, 1980).

La motivación artística conlleva a la expresión que es otro concepto origen en esta investigación pues es el desencadenante de la percepción; dentro de la expresión: Arnheim (1980): *“con el empleo contradictorio de los términos “concreto” y “abstracto” (...) se quiere ilustrar su*

ambigüedad. (...) se aplica el término “abstracción” a cualquier representación simplificada de una configuración estimular concreta” (p.36).

Arnheim (1980) añade que: suele afirmarse la abstracción como *“proceso intelectual que elabora preceptos mecánicamente registrados, mientras que el proceso artístico no tiene nada que ver con el pensamiento: se basa en la percepción, la intuición, el sentimiento, etc.” (p.35).*

En este sentido la abstracción artística remolca una paradoja enigmática, en la medida en que al considerarse la abstracción, una elaboración intelectual de la materia prima perceptual, hablamos de una operación que solo puede ser desarrollada con un nivel de evolución mental avanzado (Arnheim, 1980).

Arnheim distingue entre arte “Ideoplástico” que define como el arte basado en el conocimiento o el pensamiento y el arte “Fisioplástico”, como copia mecánica de la proyección retiniana (Arnheim, 1980), y aduce que esta idea genera una dicotomía postiza entre el arte abstracto y el concreto *“(...) diferentes tanto en sus principios de representación como en los procesos psicológicos de los que derivan” (pp.44- 45).*

La representación, que es en esencia, una forma de materialización de la expresión, consiste según Arnheim (1980) en: *“(...) crear, valiéndose de un medio en concreto, el equivalente de un concepto perceptual” (p.42);* y claro está, como consecuencia: Arnheim (1980) *“los conceptos representacionales dependen del medio para el cual exploran la realidad” (p.43).*

Al hacer referencia a una “configuración estimular concreta” y a la interdependencia entre concepto representacional y medio de representación, aparece la percepción.

En términos generales para la psicología, la percepción propicia al organismo, la recepción, procesamiento e interpretación de la información que obtiene desde el exterior a través de los sentidos corporales, ahora bien, como primer proceso cognoscitivo y afines a las consideraciones de Arnheim (1980) : “(...) *en tanto se considere que la percepción es un registro “fotográfico” puramente pasivo de la imagen retiniana, las desviaciones notables de esa imagen solo puede explicarlas la intervención de procesos mentales superiores, tales como la conceptualización intelectual*” (p.37).

La percepción consistiría entonces, en la aplicación al material estimular de lo que Arnheim (1980) nombró “(...) *“categorías perceptuales” tales como la redondez, la rojez, la pequeñez, la simetría, la verticalidad, etcétera, que son evocadas por la estructura de la configuración dada*” (p.39).

Como si se tratara de una construcción a base de hipótesis, el proceso llevado a cabo es inferencial, Arnheim (1980) señala al respecto:

“Lo que en la percepción tiene lugar es algo similar a lo que en un nivel psicológico superior se designa como comprensión o penetración. Percibir es abstraer en el sentido de que se representan los casos individuales mediante configuraciones de categorías generales”. (p.40).

El proceso inferencial que se torna complejo para lecturas o interpretaciones cotidianas, adquiere múltiples matices cuando se aplica a: Arnheim (1980) esquemas de arte “no objetivo” que él define como extremadamente abstractos pues: “(...) *reducen la representación de la realidad a un equivalente visual de las fuerzas físicas y psicológicas universales que están en la base de la naturaleza y la vida, y de su interacción*” (p.45).

Como se mencionó en primeras instancias, los objetivos de la emisión de mensajes o los procesos comunicativos fueron mudando y refinándose y el arte -que en otro momento tuvo la misión de representar visualmente el significado y valor de instituciones de gran incidencia social- fue fundamental en esta metamorfosis. Es en el periodo postrenacentista donde, en palabras de Arnheim (1980) se requirió un estilo más realista debido a que: “(...) *comenzó a representar, para un estrato social cada vez más amplio, sucesos individuales y transitorios de la vida*” (p.49).

Arnheim (1980) señala que “(...) *La preferencia por la forma “buena” bien organizada, es una característica básica del proceso perceptual*” (p.50), y en mayor o menor medida lo será. Es fundamental comprender esta regla de funcionamiento en el estudio específico del discurso experimental debido a que, como ya lo afirmó Arnheim (1980): “(...) *en algunos casos un alto grado de abstracción puede expresar distanciamiento de la realidad, (...) tal distanciamiento (...) tiende (...), a destruir la función del artista en la comunidad y a reducir su labor al terreno de lo meramente “estético”*” (p.52), y es irrefutable que “(...) *muchas personas se ven innecesariamente privadas de la capacidad de representar lo que ven en una forma organizada o de gozar auténticamente de lo que se ofrece en museos, salas de concierto, etcétera*” (p.43).

La Teoría Gestaltista de la Expresión también fue desarrollada por el autor en este libro. Aquí, Arnheim (1980) explica que las distintas experiencias que suele agruparse bajo la etiqueta de “percepción de la expresión”: *”obedecen a cierto número de procesos psicológicos (...)”* (p.56), basándose algunos de manera total o parcial en la experiencia, es decir, en los conocimientos empíricos (Arnheim, 1980).

Según María Rosa Elosúa (1994), los estereotipos, son en su definición, una imagen mental muy simplificada en general, de alguna categoría de personas o institución que es compartida, en sus características esenciales, por un gran número de personas (p.22).

Desde los estereotipos, es desde donde según Arnheim (1980), se valora la expresión, *“(...) la interpretación no depende ni de una intuición espontánea del observador, ni de la observación repetida de las cosas que acontecen conjuntamente, sino de una serie de convenciones que el observador toma ya elaboradas del grupo social al que pertenece”* (p.60). En el propósito de relacionar todo lo abordado con el concepto de imaginarios sociales que tomara relevancia adelante, los estereotipos son cruciales.

2. UNA MIRADA DESDE LA LINGÜÍSTICA

Desde otra perspectiva, las Ciencias de la Comunicación que analizan y estudian los fenómenos sociales alrededor de la información y la comunicación entre emisores y receptores y a través de canales como los medios masivos o las industrias culturales; hace un gran aporte desde la lingüística y sus diversos niveles de indagación.

José Antonio Pérez Bowie, catedrático de Teoría Literaria y Literatura Comparada de la Universidad de Salamanca, revisa las categorías teórico-literarias en función de su aporte- el de la teoría literaria- a la comprensión del hecho cinematográfico- y que puede extenderse en determinados puntos a otros discursos del audiovisual- en su libro *“Leer el Cine”*, del que se extraen importantes cuestiones.

“(...) La mayoría de los estudios relevantes en el campo de la cinematografía presuponen esa misma relación analógica entre cine y lenguaje pues abordan el cine desde el punto de vista de disciplinas que, como la teoría de la información y de la comunicación, la retórica, la gramática generativa, el análisis del discurso o la narratología tienen patentes vínculos con la lingüística”.
(Pérez, 2008, p.21)

Pérez (2008) incorpora también la premisa de que: *“(...) esa dimensión narrativa universal facilitará la transferencia terminológica entre el metalenguaje lingüístico y el metalenguaje cinematográfico”* (p.21).

Es claro, para comenzar, sin embargo, en la indicación de diferencias en tres esferas:

Sobre las diferencias semánticas puntualmente, Pérez (2008) advierte que: *“La significación en el cine siempre esta más o menos motivada, que nunca es del todo arbitraria, como se supone la de la lengua natural”* (p.18), también que: *“(...) la decodificación de las imágenes basadas en esa relación de analogía es fácil y rápidamente aprendida por receptores inexpertos, como prueban algunas experiencias antropológicas”* (p.18) y en tercer lugar que: *“(...) el lenguaje*

filmico es multidimensional o plurisemiótico, es decir, que está integrado por una mayor diversidad de códigos que la lengua verbal; tales códigos son de índole verbal y también no verbal, visual y acústica, e incluyen elementos convencionales cuyo empleo hallamos en otros dominios semióticos”. (Pérez, 2008, p.19)

Sobre las diferencias sintácticas, son varias sus conjeturas a tener en cuenta: *“cualquier unidad de significante filmico (...) posee necesariamente un significado previo a su inclusión en el film”* (p.19), *“ (...) en realidad fotogramas y planos se asemejan más bien a una sentencia o proposición que a una palabra”* (p.19), *“ la evidente naturaleza “logomórfica” del cine sería la propia de un lenguaje (artificial) y no la de una lengua (natural)”* (p.19), esto último haciendo referencia a que hay una facultad semiótica en el cine que propicia la creación de mensajes pero : *“ (...) no un código subyacente como el que da cuenta a las distintas lenguas naturales, pues el lenguaje del cine no posee las tres notas definitorias de los hechos estrictamente codificados: la signicidad, la sistematicidad y la intercomunicatividad”* , ello acarrea la obligación de entender el cine como *“(...) un paradójico “lenguaje sin lengua” (...) traducido de antemano a todas las lenguas”* (Pérez, 2008, p.19).

No obstante Pérez (2008) advierte que: *“(...) el lenguaje del cine(...) si posee en cambio capacidad para gramaticalizar ciertos elementos visuales recurrentes y elaborar con ellos estructuras de significación y de comunicación estables dentro de un determinado filme o de un género cinematográfico”* (p.20).

Con respecto a las diferencias pragmáticas, finalmente: *“el lenguaje cinematográfico (...) no permite al espectador dar una respuesta inmediata en el mismo código: su comunicatividad es unilateral y asimétrica (...) pues en él no existe retroalimentación y además se desarrolla en una situación tal de aislamiento que Metz llegó a denominar el proceso de recepción del cine como voyeurismo”*. (Pérez, 2008, p.20). El término en castellano proviene de la palabra francesa voyeur, que etimológicamente deriva del verbo *voir* (ver) mas el sufijo de agente -eur, y significa «el que ve», en traducción literal: “mirón” u “observador”- también podría establecerse la interacción en un primer y aparente grado de pasividad-. Un gran ejemplo es la película “Rear Window” del aclamado director Hitchcock.

De igual modo, alude a la asimilación en cierto grado del cine y la comunicación mágica, la cual se cimienta según Pérez (2008) en *“(...) la anulación de la distancia entre el significante, el significado y el referente, hasta llegar a su completa confusión través de la fe en los poderosos del “pensamiento operativo”* (p.20).

Como ocurre con todas las experiencias estéticas, el aspecto poético del lenguaje del cine emana, en buena medida de la neutralización de la distancia receptor-filme durante el espectáculo (Pérez, 2008).

Dentro de lo que se denomina poeticidad del lenguaje cinematográfico, establece que son los intelectuales y los artistas vanguardistas quienes hacen la atadura entre la dimensión artística del cine y la autonomía de elementos formales que desemboca en el abandono de la dependencia argumental (Pérez, 2008).

Al respecto Pérez (2008) detalla: “ *Resulta significativo que alguno de ellos como Salvador Dalí, utilicen al adjetivo artístico para referirse el cine de “argumento” que rechazan y califiquen frente a él, sus propias propuestas de cine “antiartístico”: solamente- argumentaba Dalí- renunciando el cine a sus presunciones narrativas y a su base literaria puede desplegarse en plenitud la capacidad de fantasía e imaginación del creador, exonerada de toda sujeción a reglas”* (p.21).

La exigencia de verosimilitud de la diégesis característica de la Época Clásica de Hollywood, en donde “(...) como señala Bordwell el argumento de la mayoría de los filmes clásicos responde al modelo canónico del relato elemental, el cual parte de una situación estable inicial que se altera y debe ser restaurado al final” (Arnheim, 1980, p.33), y que se enmarca en la década de 1940- 1950, traía consigo la absoluta transparencia de la instancia enunciativa, que borraba toda huella de un sujeto responsable en la construcción ficcional mostrada en pantalla; y las propuestas de los cineastas vanguardistas por su parte, con sus filmes abstractos (Eggelin, Ruttmann), con filmes que buscan efectos rítmicos obtenidos de la sucesión, el contraste o la repetición de imágenes (Ritcher, René Clair, Léger), o que se basan en la asociación libre y sorprendente de las mismas (Buñuel, Artaud, Man Ray) - vistos en detalle más adelante- “(...) constituyen las primeras manifestaciones de “cine puro” y evidencian el ideal de acercar el arte cinematográfico al modelo de la lengua poética con su capacidad de superar o (anular) los nexos lógicos entre los significantes de la lengua para hacer aflorar los significados “ irracionales” u “ocultos””. (Pérez, 2008, p.23)

Introduciendo la etiqueta de “cine poético” existe una pretensión: *“agrupar las diversas manifestaciones cinematográficas que suponen una opción divergente de los patrones sobre los que se fundamentó desde fechas muy tempranas la evolución del séptimo arte en su intento de satisfacer la demanda de los públicos masivos”*; “cine poético”, en contra de *“la opción mimética, que proponía los simulacros de la pantalla como un asunto del mundo real, y la opción narrativa, que atrapaba al espectador en el flujo de una historia perfectamente articulada (...), sin duda, las opciones principales que permitieron la transformación del cine en un espectáculo universal y multitudinario”*. (Pérez, 2008, p.51)

Este nuevo arte lírico o poético, es según el autor y en cambio: *“(...) un arte capaz de crear nuevas realidades en vez de limitarse a la reproducción fiel del mundo en torno; de romper con la lógica de la narración literaria y de sus servidumbres verbales para apelar a su poder de sugestión.”* Este nuevo arte se alimenta entonces de un objetivo: *“(...) privilegiar la faceta desdeñada de la esencial ambivalencia de la imagen cinematográfica insistiendo en su condición irrealista y evanescente en detrimento de su capacidad analógica que era la que había garantizado su implantación masiva entre los públicos de todo el mundo, y consiguientemente su conversión en una poderosa industria”* (Pérez, 2008, p.52).

La etiqueta puede resultar imprecisa, para calificar las múltiples y diversas estrategias que lo caracterizan, entre ellas: la antinarratividad, la reflexividad o la transgresión de los patrones miméticos habituales para manifestar la actitud artística de resistencia (Pérez, 2008); señala Pérez (2008): *“(...) son muchas las etiquetas de las que se ha echado mano para describirla*

(cine antinarrativo, antirrealista, antinaturalista, poético, artístico, autoconsciente, paramétrico(...))” (p.52).

Ahora bien, esta etiqueta responde a su naturaleza y debe su nombre a que *“la poesía implica la subversión o transgresión de los modelos de comunicación habituales, de experimento permanente con el lenguaje y de intento de abrir nuevas vías que permitieran el acceso a niveles de la realidad inaccesibles mediante el ejercicio racional del conocimiento”* (Pérez, 2008, p.52), simultáneamente, a que otorga reconocimiento a los pioneros de la rebelión contra el cine industrial o de consumo masivo y denomina el tipo de cine que aspiraban (Pérez, 2008).

Este lenguaje empleó ciertas vías, entre ellas figuran *“la supeditación de la historia al discurso, el relieve de los elementos rítmicos y de la dispositio como alternativa a los códigos narrativos clásicos, la apelación de lo irracional y subjetivo con el propósito de hacer visible la realidad interior y el universo de los sueños”* (Pérez, 2008, p.52) cuya pretensión fue: Pérez (2008) *“hacer del nuevo medio un arte independiente y evitar que se convirtiera en epígono(...)”* (p.52).

Los artistas transgresores coinciden en la trascendencia de la potencialidad artística del cine mas allá de la vertiente narrativa, expone el autor: Eikhenbaum, puntualmente: *“comenta la antinarratividad del gran primer plano en su capacidad de abstraer la imagen del decurso temporal cumpliendo una función semejante a la desempeñada por la fermata (pausa silenciosa) en el lenguaje musical”*. (Pérez, 2008, p.54), Shklovsky por su parte, *“distingue entre: cine de “prosa” y cine “de poesía” caracterizando al segundo por el predominio de los rasgos formales sobre los semánticos”* (Pérez, 2008, p.54). Tynianov con su definición de “cine poético” como

“*aquel en el que (...), predomina el argumento sobre la trama*”, ofrece su postura (Pérez, 2008, p.54); y Kasansky lo hace al sugerir el concepto “desrealización”, que define como condición experimentada por el objeto fotografiado, que al ser extraído de su contexto habitual “*adquiere una precisión, un acabado y un grado de autonomía de las que está desprovisto cuando forma parte del complejo indiferenciado de la naturaleza*” (Pérez, 2008, p.54)- de allí sus afirmaciones acerca de que la fotografía en el cine deviene cada más en una “ficción”- (Pérez, 2008).

3. LAS VANGUARDIAS EN EL EXPERIMENTAL

Las vanguardias europeas emprenden su lucha intelectual desde este punto: la rebelión contra la estructura argumental del film, y la sustitución por “una lógica asociativa basada en el ejercicio libre de la imaginación” que desencadena en el abandono a la mimesis tradicional (Pérez, 2008).

El primer núcleo de vanguardistas transgresores tiene lugar con las experiencias llevadas a cabo en Alemania por *Viking Eggelin: Rythmus 21, Rythmus 22, Rythmus 23 (1921-1923)*; *Walter Ruttmann: Opus 21 (1923)* y *Hans Richter: Berlin, Symphonie einer Grosstadt (1927)*; basados los dos primeros, primordialmente, en el juego de ejercicios rítmicos con formas abstractas y de relaciones contrastivas, y el último, en una potente cadencia rítmica en la que prevalece la descripción de sensaciones (Pérez, 2008).

Un segundo núcleo esta conformado por: “*Otra línea del cine experimental de signo muy distinto, vinculada al movimiento surrealista, (...) la de un cine caracterizado por su*

antirracionalismo, por la desconexión lógica entre las imágenes sucesivas, la recurrencia al absurdo y a las nuevas formas de la metáfora poética sin asignarles un contenido simbólico.” (Pérez, 2008, p.55). Sus producciones artísticas son emblemáticas y se hallan entre ellas: *Un chien andalou* (1929) de Luis Buñuel, *La coquille et le Clergyman* (1927) de Artaud, *L’Etoile de mer* de Man Ray, *La sang d’ un poete* (1930) de Cocteau (Pérez, 2008).

El tercer y último núcleo del desarrollo del cine experimentalista, esta conformado por dos movimientos: el movimiento ruso F.E.K.S (Fabrica del Actor Excéntrico), heredero del futurismo y el expresionismo que “*propone la radicalidad de la presencia artística como experiencia transformadora*”, con sus labradores: *Trauberg, Yutkevitch, Goerasimov, Kozinzev* (Pérez, 2008). Estos artistas, indica Pérez (2008): “*parten de la exageración del espectáculo y basándose en los recursos de los espectáculos de feria, del circo y del cabaret, someten a una violencia inusitada la interpretación y la puesta en escena*” (p.55).

Y el movimiento ruso Kino-Pravda o cine-verdad, fundado por *Dziga Vertov* que “*se caracteriza por la renuncia absoluta a cualquier escenificación, a los actores y a todo tipo de artificio para buscar un registro objetivo de la realidad, basado en la fotografía minuciosa del desarrollo físico de los acontecimientos “en su mágica precariedad, en su absoluta transparencia de significados”*”. (Pérez, 2008, p.55)

David Bordwell- de manera profunda- agrupa los sistemas formales no narrativos en dos subcategorías: “*sistemas formales abstractos*” y “*sistemas formales asociativos*” , esta clasificación permite sistematizar las prácticas vanguardistas y establecer principios para su posterior análisis y comprensión. (Pérez, 2008).

Pérez explica que esos intentos por aprehender el carácter artístico específico del cine surgen en la década de los sesenta con la conclusión de la etapa clásica (Pérez, 2008), y- en sus palabras-: *“(...) convergen de modo unánime en valorar frente a la transparencia de la instancia enunciativa la ostensión de su presencia a través de un estilo individual o una escritura personal”* (p.23).

4. EL LENGUAJE EN EL AUDIOVISUAL EXPERIMENTAL

Es Andre Bazin, quien al aplicar el concepto de “escritura” al lenguaje cinematográfico, pone definitivamente en circulación un estricto paralelismo entre la creaciones literarias y filmicas; en su explicación: *“(...)concibe la historia del cine como el proceso de evolución hacia su autonomía y su especificidad frente a las otras artes; en dicho proceso el cine adquiere “ conciencia” de sus posibilidades estéticas, lo que se traduce en un alejamiento progresivo del espectáculo y en su aproximación a la escritura”*. (Pérez, 2008, p.24)

Así, los códigos de analogía (organizaciones estables fuertemente coherentes e integradas de evolución lenta e inconsciente) aseguran la primera comprensión de los datos audiovisuales (Pérez, 2008); mientras por el contrario, afirma Pérez (2008): las escrituras cinematográficas *“son la obra consciente de una pequeña cantidad de cineastas y aportan al filme una segunda capa de sentido” a la vez “ una marca de cinematograficidad”, caracterizando por “ su rápida evolución unida a las innovaciones conscientes”*” (p. 25).

En esta misma dirección, la contribución de Marie- Claire Ropairs (teórica de literatura, cine y estética), sobre la noción de escritura defiende según Pérez (2008): *“(...) la escritura esta íntimamente ligada a la reflexión sobre el lugar que ocupa el montaje en el lenguaje cinematográfico y a la voluntad de producir más allá de toda concepción naturalista del lenguaje artístico, otra representación de la literatura”* (p. 26).

La “supericonicidad” formal del cine, se subrayaría durante el montaje: el proceso de construcción de un discurso visual “cohesionado” que es doblegado frente a una “gramática” (Pérez, 2008).

Los estudios sobre investigación en cinematografía se estructuran esencialmente en teoría de la literatura, con lo cual, se relega la espinosa cuestión de la de lo visual y, junto a ella, la de la poética de la imagen. (Pérez, 2008).

Pérez (2008) aduce, partiendo de la antropología cultural que:

“(...) no ha existido ninguna cultura en la que no se dé la presencia de artefactos visuales cargados de valor estético o destinados a una manipulación estética, a pesar de que no sepamos precisar en que consiste la estética visual en sí misma” (p.27).

La imagen fílmica (fotograma) era considerada por Eisenstein, según Pérez, como equivalente a la palabra, pero percibía más agudamente sus combinaciones en el montaje como semejantes a las frases/sentencias de la lengua natural, al punto de sugerir que imágenes cinematográficas muy

densas, podrían equipararse a una escritura no léxica, sino ideográfica- funcional recordar aquí el concepto Arnheimiano de Arte Ideoplástico-, densamente conceptual y narrativa, de forma análoga a las orientales (Pérez, 2008).

Explicar la imagen a través de la palabra detrae y mutila sus posibilidades expresivas, al caer en lo incierto de la simplificación descuidada o en la incapacidad de la traducción.

Es tal la obviedad del asunto que impera la necesidad de reconocer el “valor institucional” predominante de los discursos literario o filosófico frente al del discurso cinematográfico: “(...) *por ser su vehículo la imagen , objeto de reiterado menosprecio teórico, el cine dispone de menos legitimidad cultural que la literatura y (...) se lo suele considerar menos fiable, en términos cognoscitivos que la filosofía*”. (Pérez, 2008, p.27)

5. SOBRE LA PERCEPCIÓN

El lenguaje abstracto y el recurso, por ejemplo, de la metáfora- figura retórica de pensamiento- tan empleado en el audiovisual experimental obligan a reflexionar en torno a lo que Arnheim (1980) requirió una distinción substancial y básica imposible de desatender: “*la distinción entre una experiencia y su representación en un medio artístico*”, y además el que “*no existe transformación directa de la experiencia en forma, sino búsqueda de equivalentes*” (p.246).

Afirma Arnheim que *“la ambigüedad nace de la igual potencia del todo y las partes, y de la ambigüedad surge la vacilación”* (Arnheim, 1980, p.220). Aun así afirma también: *“ el individuo creador no desea salir de lo normal y lo ordinario, solo por ser diferente. No trata de abandonar el objeto, sino de penetrarlo según su propio criterio de lo que le parece verdadero. En el transcurso de esta penetración abandona muchas veces sin darse cuenta, las concepciones normales”*. (Arnheim, 1980, p.275)

Su consideración de que las palabras, que son el material que constituye el lenguaje, designan atributos generales sin indicar los objetos a los que son propios dichos atributos, o individuos o grupos de cosas no especificadas (Arnheim, 1980), permite traer otra, Arnheim (1980) señala:

“la percepción lleva a cabo la hazaña que el intelecto no logra explicar, pues percepción significa interacción. Los estímulos que el cerebro recibe proceden de las parcelas aisladas de materia coloreada o de sonido que constituyen los cuadros o la música en tanto que objetos físicos. Pero, en el campo cerebral, estos estímulos dan lugar a esquemas de fuerza que actúan como componentes de procesos globales integrados. Los procesos de campo resultantes recogen el impacto ejercido por todas las cosas sobre todas las cosas, y el cuadro o la música que se percibe es el resultado de esta interacción infinita e incalculable”. (p.215)

Tanto para la elaboración como la comprensión del lenguaje audiovisual experimental estas dos aportaciones, también Anheimianas disipan en algo la oscuridad al proponer respectivas rutas de acceso. Afirma Arnheim (1980):

“Indudablemente la contemplación concienzuda del objeto que se va a representar o interpretar, lo mismo que de la obra misma en todas sus etapas, es requisito indispensable de toda creación, aunque a veces lo pasen por alto los principiantes, aficionados y profesionales de inferior calidad”; “obligada a contemplar el objeto por mas tiempo del que espontáneamente desearía, la mente ejercita su curiosidad y su facultad de descubrir e inventar esquemas nuevos”. (p.273)

Expone Pérez (2008): *“ en el lenguaje sin signos del cine habría que ver, por tanto, una particularización concreta, relativa, libre e incesantemente diversificada de las capacidades comunicativas generales del ser humano”* (p.17). Retoma de Passolini la idea de que el cine, como una práctica significativa más, se ejecuta particularmente, sobre un material de índole audiovisual en el que se ahorma un: *“lenguaje” cinematográfico espacio temporal, figurativo y viviente.*” (Pérez, 2008, p.17); y de Luri Lotman, el avance en su reflexión sobre el cine como lenguaje artístico y su característica funcional mas destacada: *“(…) la tensión que produce entre impresión de realidad y la conciencia de ilusión que (...), induce en su espectador (...)*” (Pérez, 2008, p.17).

6. SOBRE LA NARRATOLOGÍA

Al hablar de ese escenario del lenguaje cinematográfico- y con el objetivo de trastocarlo para reflexionar sobre audiovisual experimental- resulta prudente introducir la narratología, como disciplina enfocada en el estudio estructural de los relatos.

Es fundamental considerar de Pérez los elementos integrantes de una historia, que son en la terminología Genette: acciones, personajes y espacio. En sincronía con el hecho de que en el relato filmico, el espacio está casi constantemente presente, y representado (Pérez, 2008).

Afirma Pérez (2008):

“(...) Los nexos que ligan a los planos que la pantalla muestra sucesivamente; distinguen, así, entre relaciones de identidad (...) y de alteridad (...) ese otro espacio puede ser contiguo al precedente o separado de él y dentro de la disyunción cabe distinguir también entre la proximidad o la lejanía del espacio no contiguo”. (p.35)

Los estudiosos que abordan el tema de la narración filmica, recurren como este autor, a la diferenciación establecida por Benveniste entre discurso: mensajes que llevan la marca del enunciador, e historia: mensajes que parecen decirse a si mismos por no llevar marca personalizada del hablante (Pérez, 2008).

7. SOBRE LOS CREADORES (O ENUNCIADORES DE MENSAJES)

Casetti y De Chio, según Pérez, clasifican las actitudes comunicativas, basados en las distintas manifestaciones del punto de vista: la objetiva (neutralidad del destinador), la objetiva irreal (realidad de modo anómalo o injustificado, sobrepasa la simple representación y encierra un saber metadiscursivo), la interpelación (implicación del espectador que hace explicitas las

instrucciones respecto al proyecto comunicativo del filme) y la mirada subjetiva (apariciones en pantalla que coinciden con la visión de un personaje) (Pérez, 2008).

Hablando sobre cada director: “ (...) ; ese idiolecto (o “estilo”) , es como en el caso del escritor, el resultado de un proceso de elaboración de un código propio a través de la selección o recombinación de elementos ajenos depositados en el archivo de la tradición” (Pérez, 2008, p.29).

Los creadores cinematográficos, son en términos de Pérez (2008):

“(...) sujetos situados en parte al margen de la realidad construida y de las esferas de la economía y la política, (...) pero, al mismo tiempo dependen enteramente de estas para llevar a cabo sus creaciones, que necesitan una financiación, una distribución, una publicidad y finalmente una acogida que solo esa misma realidad constituida puede ofrecerles”. (p.29)

El tema del punto de vista, e incluso el estilo de cada director, orienta en gran medida la lectura del espectador y nos permite movilizarnos al conocimiento de otros terrenos que conviene tener en cuenta.

David Bordwell, afirma: *“la percepción tiende a ser “anticipatoria , estructurando expectativas más o menos probables respecto a lo que hay en el exterior”* (Pérez, 2008, p.42). Añade que por lo tanto, la visualización de una película es un proceso psicológico dinámico en el que

intervienen diversos factores: las capacidades perceptivas del espectador, su conocimiento y experiencia previos y el material y estructura del film en sí (Pérez, 2008).

8. UNA MIRADA DESDE LA ANTROPOLOGÍA

Finalmente, las ultimas consideraciones enunciadas de Pérez, permiten conectar con las ideas que desde la ciencia de la antropología- cardinal para entender las manifestaciones sociales y la diversidad- , han surgido alrededor de nuestro tema de estudio.

Néstor García Canclini, uno de los pocos antropólogos, investigadores especializados en consumo cultural, audiencias y recepción en América Latina, define el primero: el consumo cultural como: “(...) *el conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica(...)*” (Duarte, 2002, p.36). Canclini instrumenta seis modelos teórico-metodológicos para explicar aspectos de consumo, aclarando, sin embargo, la incapacidad de autosuficiencia de los mismos y la falta de principios guía para una interconexión (Duarte, 2002).

No obstante, el modelo seis, denominado el consumo proceso ritual y planteando el postulado teórico de Mary Douglas, resulta útil en nuestro caso al proponer que: “*ninguna sociedad puede soportar demasiado tiempo la incertidumbre de los significados, de ahí que se creen los rituales y la necesidad de su estudio*” (Duarte, 2002, p.38). Canclini retoma también en el mismo

sentido, que los rituales: *“sirven para contener el curso de los significados y hacer explícitas las definiciones públicas, de lo que el consenso general juzgue valioso”* (Duarte, 2002, p.38).

MARCO CONCEPTUAL

1. LENGUAJE:

Para comenzar, el lenguaje en primera y fundamental instancia, y atendiendo a la definición de Piaget explicada por Cárdenas Páez, se caracteriza por un enfrentamiento entre las dos nociones que refieren a su definición: la lingüística y la semiótica. Por un lado resalta el signo y su capacidad de representación conceptual correlativa de la concepción de lengua y, por otro, una visión semiótica de mayor cobertura que, además de los signos verbales, cubriría factores típicos de orden indicial, simbólico e imaginario, pertenecientes a la acción cuyo marco es la función simbólica. Tanto los signos verbales como los dispositivos semióticos contribuyen a la construcción de la realidad y al intercambio comunicativo, de esta manera se hace posible asimilar que el ser humano se encuentra en un mundo cultural doblemente marcado por la interobjetividad y por la intersubjetividad (Cárdenas, 2011).

2. DISCURSO EXPERIMENTAL:

Ahora bien, para explicar el término discurso experimental, se debe desglosar; en primer lugar, un discurso es una acción comunicativa que expone o transmite un tipo de información y que usualmente pretende persuadir (Diccionario definición. De); en segundo, se emplea a su lado el término “experimental” para designar:

“ese campo hasta entonces excluido del audiovisual. (...) lo “experimental” solo puede ser conceptualizado por su exclusión, por aquello que él tiene de atípico de no-patrón, por aquello, en fin, que no se define ni como documental, ni como

ficción, situándose fuera de los modelos, formatos y géneros protocolares del audiovisual” Torres y Garavelli (2014, p.1).

Desde la Teoría Estética de Adorno, el gesto experimental es el: *“nombre dado a las formas de proceder artísticas en las que lo nuevo es vinculante”*. Torres y Garavelli (2014, p.7). Consecuentemente, lo experimental sería aquello que es: *“parte de una dinámica de reformulaciones al interior del propio campo del arte, o aquello que permite negar la misma idea de arte, (...)”* Torres y Garavelli (2014, p.7).

3. METÁFORA:

Dentro del lenguaje, y especialmente dentro del discurso experimental debe entenderse la frecuentemente empleada figura retórica de la metáfora. *“El sustantivo ‘metáfora’ procede del latino metaphōra, y este del verbogriego “μεταφρω” que significa llevar a otra parte, transportar, trasladar, transferir, cambiar, mudar, trocar, confundir, enredar...”* (Sal, 2009, p.3). Entonces, metáfora significa en traducción textual: traslación o transferencia e indica, etimológicamente, la posición de una cosa en lugar de otra. En el mundo de la literatura y del lenguaje poético son ineludibles (Sal, 2009).

La metáfora: *“se basa en correspondencias analógicas que pueden establecerse entre dos objetos o componentes. Es “el traspaso del sentido recto a otro figurado en una comparación no expresa o, dicho de otro modo, el proceso por el cual un significante acepta otro significado ajeno al suyo por medio de una comparación tácita”*. (Sal, 2009, p.4)

Para Ullman, representante de la escuela semántica, es una figura retórica con una estructura muy simple, compuesta por dos términos: *“la cosa de la que estamos hablando y aquella con quien la comparamos. En la terminología del Dr. Richards, el primero es el tenor (tenor); el segundo, el vehículo (vehicle); mientras que el rasgo o los rasgos que tienen en común constituyen su fundamento (ground)”*. (Sal, 2009, p.4)

4. ESTÉTICA:

El proceso de indagación sobre el lenguaje del discurso experimental hace obligatoria asimismo, la definición del concepto estética como marco para la comprensión de sus propiedades expresivas.

La estética, no tiene por objeto prescribir normas para la creación. Su misión inicia una vez que se ha terminado la obra y aparece como una reflexión posterior que intenta descubrir las leyes que rigen el fenómeno estético (Ramos, 1938). El arte es una actividad que presenta manifestaciones multiformes a lo largo de la historia, y por eso, la tarea de la estética es: *“(…) buscar lo permanente en medio de los cambios del arte, con los tiempos y los lugares, hasta encontrar su esencia intemporal, debe perseguir el elemento ahistórico en medio de la fluencia histórica del arte”* (Ramos, 1938, p.1). Así, el rol de la estética- en términos de orientación y ayuda- no es vital en el ejercicio estético (Ramos, 1938).

Actualmente la estética es considerada: *“(…) una disciplina axiológica cuyo material de estilo constituye los valores artísticos”* (Ramos, 1938, p.2).

El objetivo de la estética es intentar definir las normas del arte para reconstruir el proceso del arte, no imponerse al artista; y satisfacer de este modo una auténtica necesidad de conocimiento.

Se puede establecer entonces que el método de la estética debe ser una combinación entre la deducción a priori y la observación directa de los fenómenos del arte (Ramos, 1938).

Sin estos supuestos no sería posible una interpretación filosófica del arte y adicionalmente, los resultados de la deducción si carecen de confrontación con la experiencia estética, pueden ser muy acertados para la lógica pero completamente discordantes con la realidad del arte (Ramos, 1938).

5. VANGUARDIA:

El experimental nace como vanguardia; el significado de la palabra vanguardia remite a la idea de lucha, de grupos minoritarios que se destacan dentro de un conjunto mayor, situándose por delante. Es a principios del siglo XX que el término comenzó a tener implicancias de relieve en el arte (Sabeckis, 2015).

Los movimientos de vanguardia buscaron: *“acercar el arte a la vida, a la sociedad, promoviendo un nuevo espectador más activo, que no solo contemple si no que pueda reconstruir las obras mentalmente”* (Sabeckis, 2015). En todas estas corrientes se pone de manifiesto una crisis entre el arte vigente y la sociedad. Los movimientos de vanguardia propusieron también *“Revolución Artística”*, ruptura con lo establecido, y la creación de

manifiestos en los que se establecían sus ideas y las acciones a ejecutar en su lucha contra sistemas culturales y artísticos dominantes (Sabeckis, 2015).

6. VIDEOARTE:

La distinción entre video arte y video experimental, que tiende a ser dudosa y de orden nominal, pues se permean, se funden, se abastecen de forma deliberada y/o no deliberada o inconsciente, conlleva a elegir y a preferir el estudio del concepto Video Arte, y por lo tanto se atiende a esta definición: movimiento artístico que surge a comienzos de 1960, con un grupo de autores que se valieron de la imagen electrónica y la cámara de video para expresarse de forma artística. Tuvo lugar fundamentalmente en Europa y Estados Unidos, y se nutrió de diversas disciplinas como el arte conceptual, las artes plásticas, la música, el teatro, etc. (...) (Sabeckis, 2015).

Según la autora: *“el video arte surge emparentado con las experiencias artísticas de vanguardia, buscando diferenciarse de la TV y el cine que intentaban asemejarse a la realidad”* (Sabeckis, 2015).

Los video artistas indagaron en la manipulación de las imágenes renunciando a la narratividad, buscaron alejarse de contar historias y experimentaron con la iluminación y el color, con el montaje al servicio de la forma expresiva mediante la yuxtaposición, la incrustación, la superposición de textos, con el juego en la duración de los tiempos (Sabeckis, 2015).

“La innovación, la experimentación con el material, la transgresión de las reglas establecidas, el activismo, la creación de nuevos lenguajes, son características

que pueden considerarse pertinentes a las vanguardias históricas que tuvieron asimismo su representación en el cine, y que fueron retomadas por los video artistas en los años 60 y 70 conformándose de esta forma un fenómeno artístico (...)” (Sabeckis, 2015).

Durante la década del 2000 en Europa, se planteó la sustitución del vocablo “videoarte” por la perífrasis “video creación”, abriendo supuestamente de este modo el campo de incidencia y acción de este tipo de producciones a otras áreas de creación audiovisual. Torres y Garavelli (2014, p.14).

7. FOUND FOOTAGE:

El experimental como discurso recurre a una reconocida herramienta para el arte denominada “*found footage*” que parte de material audiovisual encontrado,

“El Found Footage es una técnica basada en el uso de fragmentos de metraje ajeno con el fin de crear nuevos archivos audiovisuales. Pese a tratarse de una práctica casi tan antigua como el cinematógrafo, con el surgimiento de las Nuevas Tecnologías, el Found Footage ha adquirido nuevos rasgos y peculiaridades que lo convierten en un buen ejemplo del paradigma de la postproducción defendida por Bourriaud: un arte basado en la yuxtaposición del recorte y el montaje sin solución de continuidad. Con la llegada de Internet no sólo se ha democratizado la edición de nuevas obras Found Footage; ésta

también ha permitido que el usuario abandone su rol pasivo convirtiéndose en un nuevo creador: el postprosumidor” . (Serrano, 2013, p.15)

Afirma Serrano (2013), que según E. Bonet: *“en el ámbito artístico, el apropiacionismo no se debe entender como plagio del material ajeno, sino más bien como un proceso de reciclaje donde se retoman imágenes ajenas para otro propósito y sin pretender plagio comercial.”* (p.18)

El Found Footage ha optado por materializar el medio cinematográfico, por visibilizar su capacidad de generación de significados, valores e incluso identidades. La técnica retoma dentro de sus referentes al collage cubista; Serrano (2013) señala también que: *“el Found Footage no teme mostrar al espectador que lo que está viendo es simple y llanamente una construcción cinematográfica (con todas las connotaciones ideológicas que esto pueda comportar)”* (p.19).

El término “détournement”, resulta esencial para definir al Found Footage como concepto. En esta técnica son básicas todas las etapas del proceso creativo: *“extraer las imágenes de una unidad de sentido ya existente, descontextualizarlas y neutralizarlas con respecto a su significación inicial”* (Serrano, 2013, pp.18-19). No obstante, el momento determinante en el proceso llega con la denominada: *“recontextualización de estas imágenes en un nuevo conjunto”* (Serrano, 2013, p.19). En este punto surge una transformación de las ideas que representan y transmiten, y la imagen se convierte en fragmento de una nueva totalidad y de una nueva identidad, afirma Serrano.

Como consecuencia:

“Esta capacidad de resignificación convierte al Found Footage en un gran medio para el juego con las imágenes, pudiendo despertar en el espectador la sorpresa o la indignación (entre otras cosas). El Found Footage se convierte, por lo tanto, en un modo destacable de ironizar sobre la imagen o sobre la sociedad. Un medio para realizar crítica o activismo sociopolítico, para generar piezas humorísticas o, simplemente, para facilitar la libre narración de acontecimientos. Se trata, pues, de un método polivalente y de carácter muy actual pues, como indicaba Bourriaud en su obra Post Producción: “El recorte aparece como la figura principal de la cultura contemporánea: incrustaciones de la iconografía popular en el sistema del gran arte, descontextualización del objeto hecho en serie, desplazamiento de las obras de repertorio canónico hacia contextos triviales... El arte del siglo XX es un arte del montaje (la sucesión de imágenes enes) y del recorte (la superposición de imágenes)”. (Serrano, 2013, pp.18-19)

8. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL:

La producción audiovisual es el escenario de nuestro objeto de estudio. A través del lenguaje audiovisual se elaboran una serie de mensajes contenidos en los productos audiovisuales entendidos en su más amplio sentido, a saber: productos cinematográficos en cualquier formato, los productos videográficos (relacionados con la cinematografía, generados directamente en formato vídeo o vídeos de producción propia), la televisión y la publicidad (Mariano, 2009).

9. MONTAJE:

En la última etapa de la producción conocida como postproducción, el gran propósito es el montaje. Según Galindo Cardona, el experto Pedro del Rey del Val, define la terminología montaje- que proviene del francés *“montage”*- como organizar o armar todo y dentro del proceso de realización cinematográfica: *“es la ordenación, enlace, articulación y ajuste de unas imágenes con otras, en tiempo, movimiento y duración, para el logro de una composición homogénea, que refleje la escena descrita por el guionista, e impresa por la cámara, desde diferentes ángulos y tamaños de cuadro, según las directrices marcadas por el director”*. (Galindo, 2013, p.5)

10. INTERPRETACIÓN:

Otro concepto de esencial comprensión es el de interpretación. Desde la psicología del razonamiento, la interpretación constituye una inferencia e inferir es lo mismo que razonar o argumentar y consiste, elementalmente en extraer conclusiones a partir de unas premisas (Diez, 2016).

Sin embargo, aunque ambos términos designen lo mismo, cada uno tiene matices propios. Con el término Razonamiento se alude más a una construcción compleja, un encadenamiento de proposiciones, y en con el término Inferencia, a una mayor inmediatez (Diez, 2016).

Específicamente en el campo audiovisual, *“Las partes constituyentes de la cultura visual no están definidas por el medio, sino por la interacción entre el espectador y lo que mira u observa, que puede definirse como acontecimiento visual”*. *“En*

las proyecciones de cine experimental se da una relación especial entre el proyector y la pantalla y, a su vez, entre los espectadores y lo que ven. En este sentido, acordamos con Mirzoeff en que se produce un “acontecimiento visual”. En el “aquí y ahora” de la proyección única, irreplicable, “aurática”, el espectador reconstruye fragmentos y completa la experiencia sonora, plástica y poética. En el ejercicio de ver y mirar, de estar atentos a los intersticios entre fotogramas, los espectadores desarrollan una nueva percepción visual” Torres y Garavelli (2014, p.4).

11. IMAGINARIOS SOCIALES:

Por su parte, los imaginarios sociales son el concepto motor de esta investigación, Cornelius Castoriadis los define como: “(...) un magma de significación que produce una relación simbiótica pero también de tensión entre lo instituido y lo instituyente” (García, 2012, p.8).

Responde a un complejo proceso de construcción, no tratándose de una imposición unilateral del poder; y las condiciones materiales y económicas aunque desempeñan un papel relevante no son determinantes o constitutivas en ellos. En la conformación de imaginarios la “potencia creativa” de las sociedad si es esencial (García, 2012).

El imaginario social, tiene tres niveles, pero este orden que se plantea para el proceso de producción no es el que permite su comprensión, debido a que “los imaginarios sociales toda vez que crean e instituyen un orden social, son a la vez creados e instituidos por ese mismo

orden, generando a un tiempo simbiosis y tensión entre lo instituido y lo instituyente” (García, 2012, p.8).

El orden planteado es: creativo instituyente, en primer lugar, legitimador que da lugar a las instituciones, en segundo lugar y el disenso o la resistencia que garantiza un potencial cambio social o de statu quo en el tercero (García, 2012).

“Es cierto que una vez instituidos los imaginarios, estos dan lugar a las instituciones y estas mantendrán y justificarán un orden social y harán circular la ideología que mostrará pero también ocultará una realidad social, de modo que todo aparato ideológico instituido hará visibles y privilegiará unos regímenes de verdad consensuados y ocultará otros que generalmente son minoritarios” (García, 2012, p.8).

Así, todo lo que inicialmente funciona como la institución y sirve a la sociedad, se transforma, tras instituirse y legitimarse, en la sociedad al servicio de la institución. (García, 2012).

Un aparato ideológico siempre estará potencialmente amenazado, y la respuesta de las instituciones a esa amenaza será generalmente violencia. Para comprenderlo hay que centrarse en la alteridad, en el otro, en lo diferente, en lo que al romper la norma se convierte en anormal (García, 2012).

Lo anormal o anómalo, al interrogar y cuestionar, vuelve endeble sus cimientos y así atenta contra el orden y amenaza con destruirlo, Stuart Hall dice puntualmente al respecto:

“las fronteras simbólicas son centrales a toda cultura. Marcar la “diferencia” nos conduce, simbólicamente, a cerrar rangos, apoyar la cultura y estigmatizar y a expulsar cualquier cosa que se defina como impura, anormal. Sin embargo, paradójicamente, también hace poderosa la “diferencia” y extrañamente atractiva precisamente porque es prohibida, tabú, amenazante para el orden cultural” (García, 2012, p.11).

Hannah Arendt, aclara que es imposible un sistema de poder enteramente sostenido por la fuerza pues:

“Se requiere de la aquiescencia del oprimido para que el poder se sostenga. Por esto la efectividad de los dispositivos de poder dependen de la versatilidad de su implementación, es decir se extienden e implementan de manera versátil: en el discurso, en los sistemas de producción simbólica, en las imágenes, en los modos de representación, etc.” (García, 2012, p.12).

Hay una necesidad imponente por lo tanto, de entender de qué manera se tejen las tramas simbólicas que configuran los imaginarios y conceden sentidos a las sociedades (García, 2012).

12. IMAGINARIOS SOCIALES URBANOS:

Los imaginarios sociales son urbanos, cuando aluden a la imaginaciones sobre ciudad; Armando Silva, el experto con los estudios más profundos en Latinoamérica, expone en su libro “Imaginarios Urbanos”- dedicado a este imaginario concreto- esta definición de imaginarios: *'aquellas representaciones colectivas que rigen los sistemas de identificación social y que hacen visible la invisibilidad social'* (Silva, 2006, p.104).

No es posible acceder forma directa y se accede a través de una ambigüedad constitutiva, no es posible tampoco la interpretación a través de una lógica de racionalidad específica, porque *"tiene que ver, más bien con las visiones del mundo, con los metarelatos, con las mitologías y las cosmologías; pero no se configura como arquetipo fundante, sino como una forma transitoria de expresión, como mecanismo indirecto de producción social, como sustancia cultural histórica"* (Silva, 2006, p.104).

13. ESTEREOTIPO:

La definición de estereotipo también concierne, en función de hablar de lo imaginario:

“Primero, un estereotipo es una representación repetida frecuentemente que convierte algo complejo en algo simple. Es un proceso reduccionista que suele causar, a menudo, distorsión porque depende de su selección, categorización y generalización, haciendo énfasis en algunos atributos en detrimento de otros. Segundo, los estereotipos son conceptos de un grupo, lo que un grupo piensa de

otro. Son algo que comparte un grupo existiendo consenso acerca de su contenido. Dado que el estereotipo es una manera de categorizar y describir a un grupo, cualquier estereotipo es predominantemente evaluativo. La función del estereotipo es justificar la conducta del grupo que cree en él con relación al grupo que se valora. Esto explica la "naturalidad" de los estereotipos: parecen naturales y obvios porque casi todo el mundo comparte el conocimiento de su existencia.

Tercero, los estereotipos, a través de la simplificación y la generalización, nos permiten organizar información sobre el mundo. Sirven para establecer marcos de referencia y maneras de orientar nuestras percepciones. El estereotipo funciona a modo de sistema cognitivo selectivo para organizar nuestro pensamiento.

Cuarto, los estereotipos son a la vez ciertos y falsos. Las características que se seleccionan para categorizar a un grupo social no se inventan sino que se escogen de una lista enorme de posibilidades. La selección en sí se basa en una serie de prejuicios sobre el grupo. La veracidad del estereotipo yace en la selección de las características; su falsedad yace en la distorsión que resulta al seleccionar determinados rasgos característicos que se aceptan como rasgos representativos del grupo." (Roggau, 2006, pp. 3-4).

14. IDENTIDAD:

La adquisición de la identidad como fenómeno subjetivo, es producto de la interacción de individuos y por ello sostiene un estrecho parentesco con los imaginarios y los estereotipos. Por

definición: dicho desarrollo no se produce en un lapso de tiempo constante, sino mediante tres estadios sucesivos de forma invariable, y los cuales conforman un ciclo reincidente a lo largo de la vida (Obeso, 1998, p.1).

La primera etapa se denomina “*Crisis*” y se define como el momento en el que el individuo percibe una gran cantidad de información nueva y suceden cambios tan rápidos que la persona tiene dificultades para reconocerse a si misma (Obeso, 1998, pp. 1-2).

La etapa siguiente es la “*Asimilación*”, y se presenta cuando la persona se detiene a elaborar y digerir la nueva información y los cambios producidos, porque necesita fijarla en sus esquemas, “aprehenderla” y aprenderla, para extraer conclusiones, poder diseccionar lo importante de lo superfluo, lo útil de lo desdeñable, y, por último, archivar los conocimientos nuevos en la “biblioteca” de la experiencia (Obeso, 1998, p.2).

La tercera etapa se denomina “*Estabilización*”, es cuando el individuo descansa, y los conocimientos adquiridos generan en él un novedoso estado de seguridad del que en ocasiones se ufana. Aquí se coloca en práctica el nuevo bagaje, lo adquirido en la etapa de crisis (Obeso, 1998, p.2).

El modelo funciona de modo similar en el desarrollo de la identidad de los pueblos, las tres mismas fases “*Crisis*”, “*Asimilación*”, “*Estabilización*”.

“La concatenación de múltiples acontecimientos, y la incidencia de múltiples influencias, van siendo asimiladas por el grupo siguiendo aproximadamente la misma cadencia descrita para las personas” (Obeso, 1998, p.2).

15. HIPERVISUALIDAD:

El contexto actual se define en el próximo concepto a desarrollar: hipervisualidad (o el dominio de la imagen). Con el término se hace alusión a un contexto desarrollado en medio de: *““La promiscuidad y la ubicuidad de las imágenes, la contaminación viral de las cosas por las imágenes como características de nuestra cultura” Esta contaminación, capacidad incontrolada de producir imágenes que soportan propósitos, lecturas y significados de diversa índole, ponen en cuestión su uso, su función de comunicación y su especificidad como lenguaje”*. Rodríguez y Espínola (2016, p.14).

Los objetos son con frecuencia la referencia más reiterativa en el transcurrir de nuestras vidas, pues los empleamos para que nos definan y emitan señales de quienes somos o no somos. Rodríguez y Espínola (2016, p.12).

Son tres los momentos históricos nucleares en la transformación de las visualidades sociales: el surgimiento de la imprenta, el surgimiento de la fotografía y de los medios de comunicación de masas y el surgimiento de Internet (Rodríguez y Espínola, 2016).

Cada cambio ha traído una nueva dimensión de visualidad. *“En este sentido, la o las narrativas que se construyen mediante la comunicación gráfica, están en el centro de la producción*

cultural y de los intercambios comunicativos que, con el desarrollo de las TIC, se han potencializado para construir “...una multiplicación de esferas iconográficas de diferentes informantes visuales...” Rodríguez y Espínola (2016, p.13).

16. TRANSICIONES Y LOS NUEVOS TÉRMINOS: CULTURA MEDIÁTICA E INDUSTRIAS CREATIVAS:

Como consecuencia de todo lo anteriormente expuesto y relacionado, resulta imperante la inclusión de las siguientes transiciones:

La transición del concepto de Cultura de Masas al de Cultura Mediática y, en ella: *“(...) la movilización del sujeto de la comunicación de un estadio completo de abstracción a uno de rehabilitación del mismo través de la recepción crítica, la producción de sentido desde el consumo y la potenciación de su rol como emirec”* (Giraldo, 2004, p.3).

En este proceso las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), son protagonistas, con una vocación interactiva: *“es un imperativo la respuesta; sólo con la respuesta se inicia un proceso interactivo”* (Giraldo, 2004, p.3).

Esta vocación interactiva exige usuarios- sujetos que se movilizan en las redes de comunicación- de los medios. Un usuario obligado a la acción, que dejó de ser un espectador a la manera clásica del cine, la radio o la televisión y para quien la acción exige cierta competencia tecnológica que le de acceso al reconocimiento de los códigos básicos, propios del medio puestos de manifiesto en su *“naturaleza técnica y su naturaleza expresiva”* (Giraldo, 2004).

“La mediatización de la sociedad –la cultura mediática– nos plantea la necesidad de reconocer que es el proceso colectivo de producción de significados a través del cual un orden social se comprende, se comunica, se reproduce y se transforma, el que se ha rediseñado a partir de la existencia de las tecnologías y medios de producción y transmisión de información y la necesidad de reconocer que esa transformación no es uniforme”.

“La cultura mediática es la cultura de la rehabilitación del sujeto y de la rehabilitación del suceso: esto es, la cultura del intercambio simbólico con mediación tecnológica, la cultura de las relaciones escenificadas, que pone el énfasis, como lo anuncia Alejandro Piscitelli, en la construcción tecnológica de la cotidianidad(...); es, en suma, la cultura donde emerge un nuevo tipo de sociabilidad que convive, no sin resistencias, contradicciones y reservas, con otras formas históricas de sociabilidad”. (Giraldo, 2004, p.15)

Igualmente, la transición de las Industrias Culturales a las Industrias Creativas. La UNESCO define como Industrias Culturales a aquellas que: *“combinan la creación, producción y comercialización de contenidos que son inmateriales y culturales en su naturaleza. Estos contenidos suelen ser protegidas por el derecho de autor y pueden tomar la forma de bienes o servicios. Esta doble naturaleza –cultural y económica– construye el perfil distintivo de las industrias culturales”.* Szpilbarg y Saferstein (2014, p.8).

La gradual transición entre el concepto de Industrias Culturales hacia el de las Industrias Creativas comenzó en 1990 en Gran Bretaña, Australia y Nueva Zelanda, y luego se expandió por el resto de mundo (Szpilbarg y Saferstein, 2014).

Las actuales y vigentes “Industrias Creativas”, según la UNESCO: *“suponen e implican un conjunto más amplio de actividades en las que el producto o servicio contiene un elemento artístico o creativo sustancial (...) ya sean espectáculos o bienes producidos individualmente y tienen un potencial para la creación de riqueza y trabajo a través de la generación y explotación de la propiedad intelectual”* Szpilbarg y Saferstein (2014).

Con esta transición presenciamos un nuevo panorama donde la creatividad va más ligada a la economía de los bienes culturales (Szpilbarg y Saferstein, 2014).

MUESTRA

DESCRIPCIÓN:

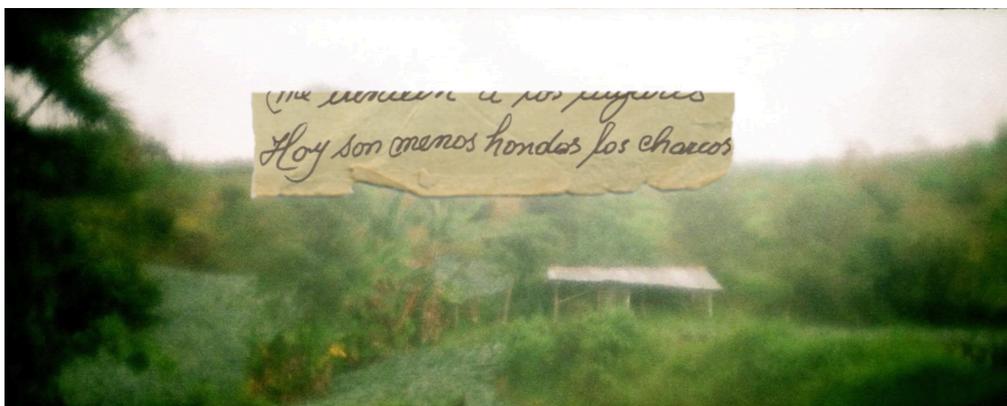
Para la realización de esta investigación fueron estudiados 16 productos, a continuación los 10 productos seleccionados para la muestra, los cuales se ajustan plenamente a los criterios requeridos.

La siguiente es una identificación gráfica de dichos productos audiovisuales, la identificación detallada se encuentra en el instrumento estandarizado que fue aplicada a cada uno.

Los productos pertenecen a diversas muestras recientes del Festival de Experimental Vartex (que este año celebró su sexta edición), al Festival de Cine de Jardín en la categoría de concurso Experimental y a recopilaciones de material audiovisual, realizadas por el teórico y crítico de cine con énfasis en experimental, Oswaldo Osorio, director del primero, cofundador del segundo y quien provee los videos con fines académicos.



NO AIR (Edna Julieth Sierra)



PAISAJES DE ISOLDA (Gloria Isabel Gómez)



ARTIFICIOS I Y II (Jonathan Marín)



LA MEMORIA GUARDA COMO QUIERE (Daniela Giraldo)



ESTUDIANTES INERTES (Diego Ruiz)



OFF CABLES (Andrés Montoya)



RASCACIELO (Cristian Torres)



RUIDISMO (Juan Carlos Aguirre)



VERDE COMPLEMENTARIO (Luis Alfonso López)



VERSIÓN LIBRE (Carolina Calle)

METODOLOGÍA

Esta es una investigación descriptiva, pues se busca detallar las características fundamentales de un conjunto homogéneo (productos audiovisuales extraídos de Festivales de Cine en las categorías video experimental y otros escenarios de difusión académica), empleando criterios sistemáticos (fichas investigativas construidas y aplicadas de forma estandarizada), con el objetivo de evidenciar la estructura y comportamiento del fenómeno que nos convoca (la representación de imaginarios sociales urbanos en el discurso audiovisual experimental) y poder analizar y llegar a caracterizar esa realidad (la de nuestro contexto de creación e interpretación).

El método investigativo seleccionado es el de razonamiento inductivo, debido a que permite alcanzar conocimientos generales partiendo del estudio de casos particulares y trabaja con hipótesis para llegar a demostraciones. Concretamente la inducción incompleta (pues la cantidad de productos audiovisuales existente no puede ser enumerada con certeza), en la que recurrimos a una muestra representativa, que nos autoriza para emitir generalizaciones sobre lo planteado.

De igual manera es conveniente mencionar la asistencia del método dialéctico, en la medida en que por definición, es un método que considera los fenómenos sociales e históricos en constante movimiento, donde lo real no es inmutable, donde hay contradicción y evolución, y donde nada está aislado, al inverso, todo se halla en interconexión y como consecuencia todo debe ser estudiado y evaluado en relación con otro/algo más; porque como afirma reincidentemente D'Agostino A, en su artículo (avance de doctorado en psicología): *“Imaginarios Sociales: Algunas reflexiones para su indagación”*, el imaginario social no esta compuesto como un

conjunto de representaciones estáticas ni cristalizadas, sino como conjunto de representaciones que se transforman activa y colectivamente.

Dado que nuestra investigación busca la intersección y la fusión dos temas con alto grado de subjetividad (el de la producción audiovisual experimental y el de los imaginarios sociales urbanos), la construcción del instrumento de investigación, se hizo de forma unificada (identificando con claridad ambos temas).

Para la primera parte de la ficha, destinada al estudio de lo experimental, se redactó una contextualización general que funciona como encabezado, luego identificación de los productos, enunciación de temas, conceptos o descripción, y luego la revisión de “aplica” o “no aplica” para las categorías, procedimientos, indicadores de lenguaje y recursos en cada caso particular, y que a continuación se definen para su correcta comprensión:

CATEGORIAS DEL EXPERIMENTAL:

FORMALISTA: Definida por el juego de la forma por la forma y en la que la abstracción es la configuración más común.

NARRATIVA: Cuando la obra claramente cuenta una historia, pero los recursos que usa son más los del experimental que los de la ficción convencional.

DOCUMENTAL: Funciona igual que con la narrativa pero a partir de la lógica del documental.

EFFECTISTA: A la que pertenecen aquellas obras en las que la base de su concepto y sus recursos son los efectos visuales y el componente tecnológico del video (la denominación parece peyorativa, pero es que este tipo de videos ciertamente carga con la sospecha del determinismo – por no decir facilismo- tecnológico).

FOUND FOOTAGE: Cuando se usan imágenes de archivo y se les da un orden y un sentido diferentes para lo que originalmente fueron hechas.

METÁFORICA: Definida por sus procedimientos, los cuales determinan el concepto del video y el desarrollo de su discurso.

ARTEMEDIA: Cuya práctica corresponde al concepto de metalenguaje.

LÚDICA: Definida por el juego y el divertimento con las técnicas, discursos y sentidos.

CONTEMPLACIÓN.

PROCEDIMIENTOS DEL EXPERIMENTAL:

RUPTURA: Es la vocación primigenia del experimental, esto es, ir a contracorriente de las reglas y convenciones (principalmente) de la ficción.

EXPERIMENTACIÓN: Como es lógico, la Experimentación, que es la que

extiende los límites y propiedades de esta forma audiovisual en sus recursos técnicos y en su discurso como lenguaje.

METÁFORA: Es muy común y uno de los procedimientos de más fácil lectura.

METALENGUAJE: Con este debería comenzar la enumeración, si se hiciera en orden cronológico, pues la televisión como objeto y como discurso fueron los primeros temas abordados por el trabajo de los pioneros Nam June Paik y Wolf Vostell, y desde entonces el experimental ha estado citando, parodiando y criticando a todo el universo audiovisual.

CONTEMPLACIÓN: Puede darse de dos maneras: la primera, cuando la imagen obliga al espectador a observar un objeto o un espacio durante el tiempo suficiente para que estos adquieran otros sentidos, y la segunda, cuando el autor hace la contemplación previamente, descubriendo la “otra esencia” de una imagen y la plasma en el video.

Existen así mismo procedimientos menores , que por su frecuente uso y su sencillez, se explican por si solos, como es el caso de la Expresión, el Juego y la Variación.

RECURSOS DEL EXPERIMENTAL:

RUIDO Y DISTORSIÓN: Son habituales recursos de la “escritura” del experimental (tanto en audio como en imagen).

STOP MOTION: (animación cuadro a cuadro) y su hermano el Still motion (sucesión de imágenes cuadro a cuadro que no necesariamente están relacionadas entre sí ni crean animación).

LOOP: Consiste en la repetición sistemática de un fragmento (visual y/o sonoro) que puede ir desde un cuadro hasta una escena completa.

TEXTO: En el experimental se puede convertir en objeto o imagen que adquiere nuevas propiedades, como color, movimiento o personalidad.

CONGELACIÓN: Imita el efecto de realización de fotografía. Es un trucaje que consiste en multiplicar una imagen aislada dentro de un plano en movimiento, de manera a dar la impresión de que la imagen se fija.

RALENTI: Técnica que hace que los movimientos sean más lentos en la pantalla que en la realidad.

ACELERACIÓN: Técnica que hace que los movimientos sean más rápidos en la pantalla que en la realidad.

REVERSIBILIDAD.

Al final de la ficha, una nota explicativa, sobre el texto académico que sirve de apoyo epistemológico para su creación.

Para la segunda parte de la ficha, destinada al estudio de los imaginarios, se formularon unas categorías y variables de estudio basadas en la lectura y extracción de material metodológico para el acercamiento a los imaginarios. De esta extracción hay que resaltar que, para la indagación de este tema de tan cuantiosa abstracción, la estrategia de acceso más funcional se compone de: aplicación del principio de complementariedad, el cual se sostiene en la no pertinencia de apoyarse en un solo método para la comprensión de realidades sociales por su naturaleza compleja. Y un sub-proceso de tres momentos metodológicos:

El primero, la pre-configuración, que se define como aproximación a la realidad sociocultural para focalizar el problema y/o el sentido de la investigación (esclarecimiento de lo que pretendíamos encontrar a través de las fichas), un segundo momento denominado configuración, en el que se realiza un profundo trabajo de campo (numerosas visualizaciones de los videos para ahondar en detalles y posibles significaciones entre líneas) y un tercer momento llamado reconfiguración, en el que se efectúa una relación de elementos teóricos, datos e interpretaciones del investigador/es y que conlleva a la redimensión o relativización de la estructura sociocultural (en nuestra investigación tiene lugar en las conclusiones arrojadas más adelante y en el análisis final).

Definitiva y extremadamente importante resulta la aportación en términos metodológicos y para la constitución de la ficha, del filósofo y semiólogo colombiano Armando Silva Téllez.

En la quinta edición de su libro *Imaginarios Urbanos*, sus investigación con enfoques parcialmente similares orientados a la percepción de ciudad, nos brindan herramientas para la búsqueda al interior de los productos audiovisuales.

Esta parte de la ficha , queda compuesta entonces por identificación, que incluye contexto espacio-temporal, y una nota explicativa, sobre el libro que sirve de apoyo epistemológico para su creación.

Luego marcación según el imaginario/s recreados en los productos, a continuación dos categorías abiertas: Evocación y Uso, para respuesta de “aplica” y “nombrar” si es el caso, para Uso, se habilitó también “calificación + ó -“, si era posible esclarecerla; con posibilidad de anexar observaciones específicas relevantes de ser necesario y una última dedicada a la identificación de personajes protagónicos de los productos por medio de marcación también.

Al final de la ficha, otra nota explicativa, sobre el libro y los textos que sirven de apoyo epistemológico para su creación.

DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

Sobre el estudio orientado a la revisión del material denominado experimental se observa que:

En lo que concierne a las “**categorías**”, predominan las **metafórica**, caracterizando a 8 de los 10 videos que componen la muestra; y la **efectista** a 6 de los 10 videos. Le sigue la categoría **lúdica** con 4, la **narrativa documental** con 3 y la **formalista** con 2. No se encuentran en la muestra: narrativa ficción, arte-media, found footage ni contemplación.



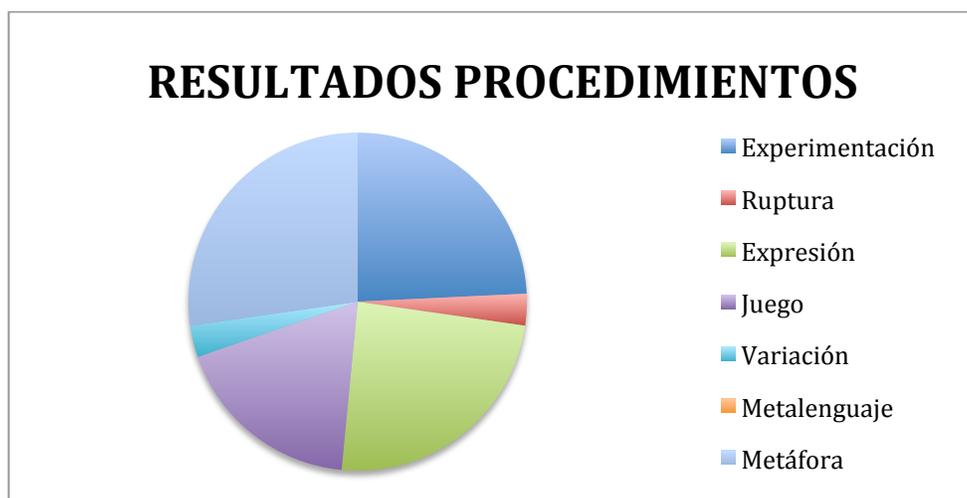
En la variable de clasificación denominada “**tema, concepto o descripción**”, los temas identificados son los siguientes, y se enlistan por producto audiovisual:

- 1) “NO AIR”: Conflicto, violencia, desarraigo, pérdida.
- 2) “PAISAJES DE ISOLDA”: Memoria, personaje histórico, cartas, viaje, muerte.
- 3) “ARTIFICIOS I Y II”: Naturaleza transformada, naturaleza convertida en artefacto

- 4) “LA MEMORIA”: Reflexión sobre la memoria desde de la modificación de palabras.
- 5) “ESTUDIANTES INERTES”: Objetos que cobran vida, educación e ideología.
- 6) “OFF CABLES”: Autorretrato de un joven ciudadano.
- 7) “RASCACIELO”: Verticalidad, la ciudad, las construcciones, diversidad de espacios y paisajes.
- 8) “RUIDISMO”: Sinfonía sonora de ciudad y musicalidad.
- 9) “VERDE COMPLEMENTARIO”: Poesía, filosofía, travestismo, funciones orgánicas, el lenguaje.
- 10) “VERSIÓN LIBRE”: Metáfora sobre el fútbol y el conflicto colombiano.

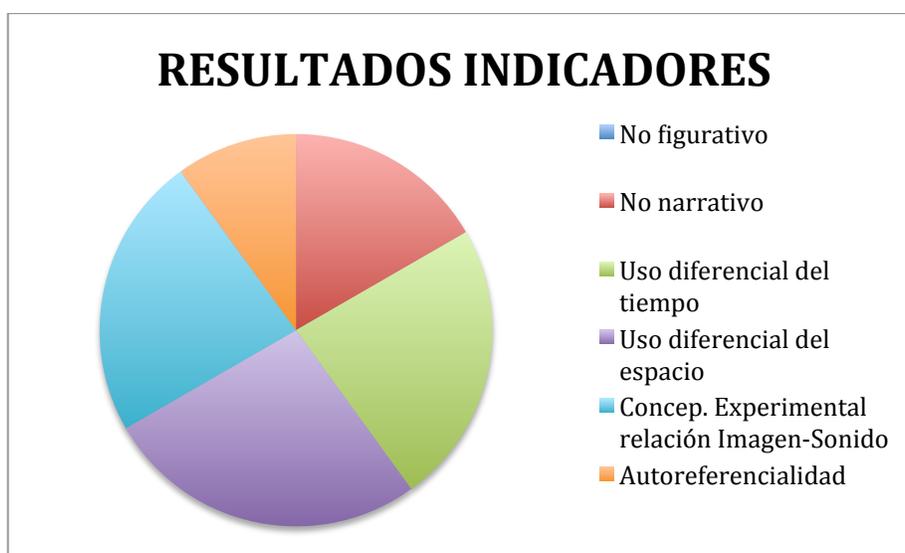
En el caso de los “**procedimientos**”, se observa que:

El procedimiento más frecuente es la **metáfora** presente en 9 de los 10 videos; le siguen muy de cerca la **experimentación** y la **expresión** con presencia en 8, luego el **juego** con presencia en 6, y con una diferencia considerable: **ruptura** y **variación** presentes ambos solo en 1 video. Los procedimientos de **metalenguaje** y **contemplación**, por su parte, no se identifican en la muestra.



Sobre los resultados de la medición de “**indicadores de lenguaje**” se observa que:

El indicador de lenguaje más común es el de **uso diferencial del espacio**, presente en 8 de los 10 videos, muy próximos están: **uso diferencial del tiempo** y **conceptualización experimental de la relación imagen-sonido**, presentes en 7 videos. El indicador **no narrativo** aparece en 5, el indicador **autoreferencialidad** en 3. El indicador **no figurativo**, no está presente en la muestra.



En el caso de los “**recursos**” se observa que:

Los recursos más frecuentes son el de **aceleración** y **puesta en escena**, apreciables en 5 de los videos del total de la muestra. Luego **texto**, **ruido** y **collage/superposición**, presentes todos en 4 videos, **loop** presente en 3; **ralenti**, **still**, **stop motion** y **distorsión**, presentes todos en 2 videos y por último: **congelado**, **reversa** y **found footage**, presentes todos tan solo en 1 video.



Ahora bien, sobre el estudio orientado a los imaginarios sociales urbanos, en ese material experimental, se observa que:

Los 10 videos seleccionados, cumplen los criterios de “**ubicación en contexto específico**”: procedencia: Medellín y período de elaboración: Última década (2008-2018).

En el caso del “**reconocimiento del escenario de experimentación**”, los resultados son: **colectivo e individual**, los más frecuentes, al estar presentes ambos en 6 de los 10 videos, luego el escenario **urbano** con presencia en 5, y por último el escenario **rural** con presencia en 3 videos.



En la identificación de los “**imaginarios**” dentro de los videos, los resultados arrojan:

Las **transformaciones** como el imaginario más frecuente con presencia en 7 de los 10 vídeos, luego **identidad**, presente en 6 videos; **política** y **ambiental** son los siguientes, con presencia en 4 videos; **visión de mundo**, **clasismo** y **seguridad** están presentes en 3 videos; **trabajo/empleo** presente solo en 1 vídeo y finalmente el imaginario **religión**, que no se identifica en la muestra.



En la categoría abierta “**Evocación**” los resultados son:

Para evidente “**tonalidad dominante**”: si aplica en 8 de los 10 vídeos.

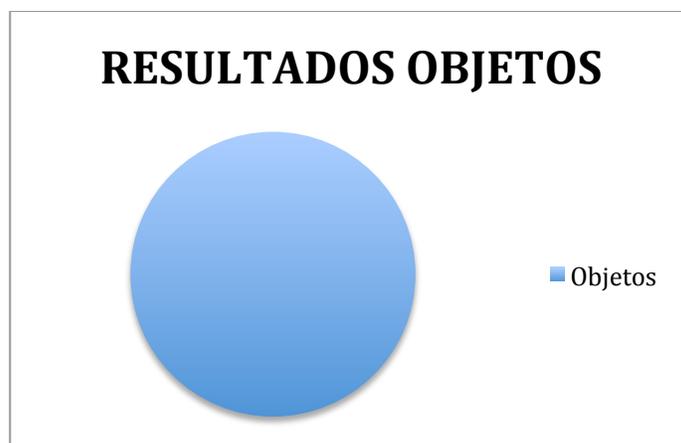
En detalle, de la siguiente manera: **cálida 4, alto contraste 1, blanco y negro 1, fría 2.**



No se identifican “**recreaciones sinestésicas**”, dentro de la muestra.

En el caso de los “**objetos**”: si aplica en 10 de los 10 vídeos.

Se enlistan los hallados: maletas, tierra, flor, recortes de papel, semáforos, árboles, edificios, libreta, lápiz, borrador, pelos, sillas de colegio, cartas, botellas, cigarrillos, afiche “che”, reloj, escalera, guitarra, código de barras, edificios, montañas, postes, edificaciones, paisajes, máquina excavación, vehículos de transporte, asfalto, orejas, televisión, camisetas con mensajes políticos, corazón artificial.



En el caso de “**imágenes que se identifican con zonas**”: si aplica en 7 de los 10 vídeos.

Se enlistan las halladas: campo (2), ciudad, centro ciudad, colegio, calles comunes, escenario neutro.



En el caso de “**recuerdos y acontecimientos dramáticos en la vida de la ciudad**”: si aplica en 4 de los 10 vídeos.

Se enlistan los hallados: conflicto armado, vida de Isolda Echavarría, reemplazo progresivo de la naturaleza por urbanización, víctimas del conflicto armado.



En la categoría abierta “**Uso**” los resultados son:

En el caso de “**espacios recurrentes**”: si aplica en 5 de los 10 vídeos.

Se enlistan los hallados: sitios colegio, cuarto/habitación, calles, sin fin.



En el caso de “**espacios públicos y privados**”: si aplica en 10 de los 10 vídeos.



En detalle, de la siguiente manera: públicos 4, privados 3, públicos y privados 3.



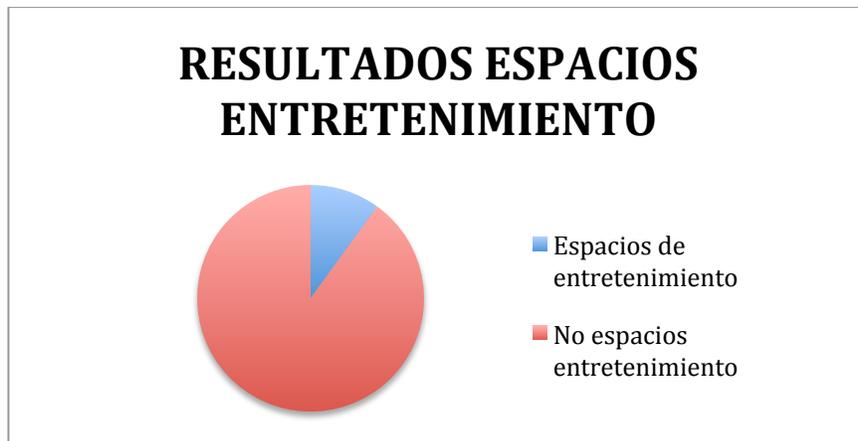
Es posible la identificación de la calificación (+ ó -) en algunos vídeos para estos espacios:

En detalle, de la siguiente manera: positiva 1, negativa 3.



En el caso de “**espacios de entretenimiento**”: si aplica en 1 de los 10 vídeos.

En detalle: zona recreo 1.



En el caso de “**espacios emblemáticos**”: si aplica en 1 de los 10 vídeos.



En el caso de “**instituciones**”: si aplica en 2 de los 10 vídeos.

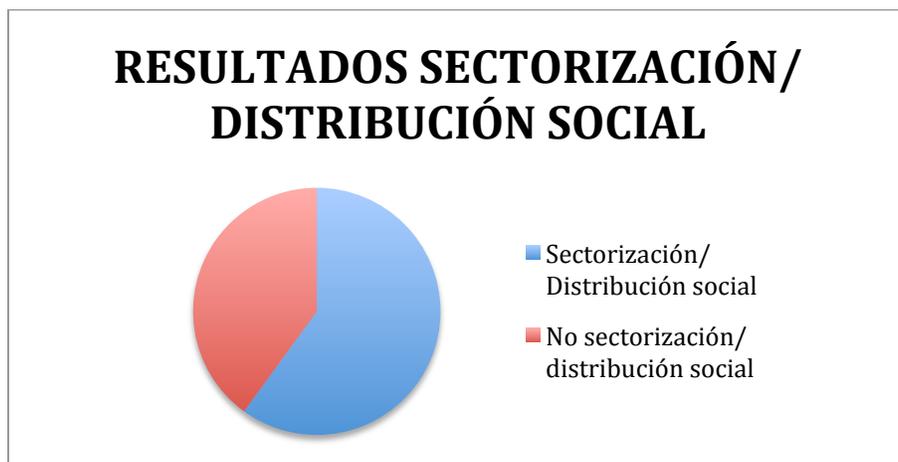


Es posible la identificación de la calificación (+ ó -) en algunos vídeos para estas instituciones:

En detalle: negativa 2.



En el caso de “**sectorización/distribución social**”: si aplica en 6 de los 10 vídeos.



Es posible la identificación de la calificación (+ ó -) en algunos vídeos para la sectorización/distribución social:

En detalle: negativa 4.



En el caso de “**actividad de los medios de comunicación**”: si aplica en 2 de los 10 vídeos.

Se enlista la forma hallada: mediatización.



Es posible la identificación de la calificación (+ ó -) en algunos vídeos para los medios de comunicación:

En detalle: negativa 2.



En el caso de “**palabras**”: si aplica en 7 de los 10 vídeos.

Se enlistan las halladas: sobrevivientes, viaje, regreso, memoria, discurso ideológico comunista-antiimperialista, vacío bajo presión, I believe this nation..., obscenidades*, estupidez, violencia, no confiar, narraciones sobre el conflicto armado*.

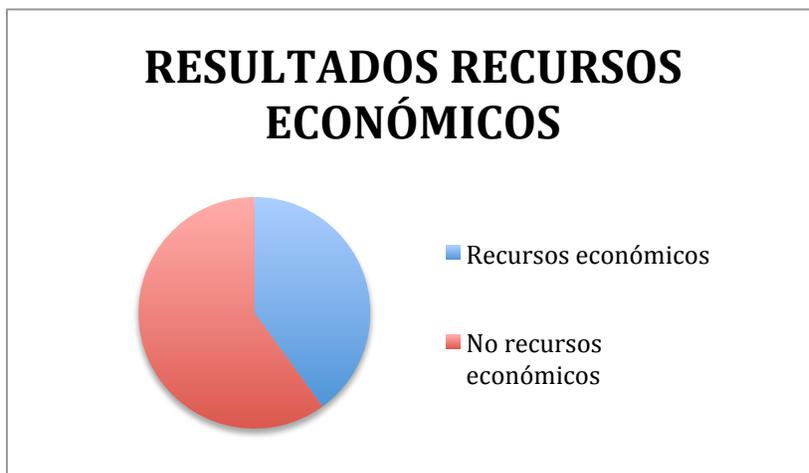


Es posible la identificación de la calificación (+ ó -) en algunos vídeos para las palabras:

En detalle: negativa 3.



En el caso de “**recursos económicos**”: si aplica en 4 de los 10 vídeos.



Es posible la identificación de la calificación (+ ó -) en algunos vídeos para los recursos económicos.

En detalle: negativa 3.



En el caso de “**recursos naturales**”: si aplica en 3 de los 10 vídeos.



Es posible la identificación de la calificación (+ ó -) en algunos vídeos para los recursos naturales.

En detalle: negativa 2.



En el caso de “aseo”: si aplica en 1 de los 10 vídeos.



Es posible la identificación de la calificación (+ ó -) en algunos vídeos para aseo.

En detalle: negativa 1.



En el caso de “**ruido**”: si aplica en 2 de los 10 vídeos.



Es posible la identificación de la calificación (+ ó -) en algunos vídeos para ruido.

En detalle: negativa 1.



En el caso de “tráfico”: si aplica en 1 de los 10 vídeos.



Es posible la identificación de la calificación (+ ó -) en algunos vídeos para tráfico.

En detalle: negativa 1.



Finalmente, en el caso de “**personajes identificados**” dentro de los videos, los resultados arrojan:

El personaje más frecuente y por mucha diferencia, es el **individuo común**, identificado en 9 de los 10 videos de la muestra, muy lejos se encuentran los **personajes históricos**, identificados en 3 videos, le siguen los **personajes políticos** y los **enajenados mentales** con 2 videos; los **personajes delincuentes** y los de **farándula** con 1 video. No se identifican en la muestra ni **personajes eclesiásticos** ni **deportistas**.



CONCLUSIONES

-La percepción de la expresión tiende a ser anticipatoria, porque al ser interacción, en ella influye total o parcialmente la experiencia, la relación empírica (con objetos, espacios, individuos, instituciones) y los estereotipos que son convenciones retomadas por el individuo son en este escenario, el punto de partida para la interpretación. En este orden de ideas, tanto los artistas(emisores), como los espectadores(receptores) estamos supeditados a algo previo, y los primeros operan finalmente como retransmisores de imaginarios sociales.

-La referencia a la correspondencia entre imagen filmica y frases de la lengua natal, enunciada por Eisenstein como la de una escritura ideográfica, conceptual y compleja es un ejemplo importante para hablar de las evidentes conexiones originarias entre ambos temas estudiados, pero sobre todo para destacar la poeticidad, como ruptura en la lógica de la narración y explotación de las capacidades sugestivas; como irrealismo como anti-narratividad que comunica. Así mismo es útil para justificar la naturaleza de sus recursos, como la abstracción de la metáfora, tan recurrentemente hallada en nuestro estudio, tan innegablemente poderosa por las relaciones que lejos de la textualidad nos obliga a fabricar, y porque sin decir nada, manifiestan mucho.

-Los creadores son sujetos que se acercan y se alejan de la realidad intentado observarla con un enfoque más claro, pero en el fondo están enteramente insertos en y dependientes de esa realidad, envueltos y condicionados en las dinámicas y esferas de producción de sentido.

Los productos compilados y analizados tienen una cercanía en sus propósitos con el núcleo de los vanguardistas que se vinculó preferencialmente a la exploración desde la libre asociación de ideas, desde el absurdo, desde la metáfora, y es claro también, desde la defensa al idiolecto del artista. La forma particular de difundir los imaginarios sociales, urbanos o de cualquier otra índole, es sin duda, porque permite que sean mejor dibujados y comunicados, esta vertiente del video arte/video experimental.

-El lenguaje del experimental es plurisemiótico, y en los productos audiovisuales la significación está motivada. La mirada que se emprende desde las diferentes áreas dentro de esta investigación y el adentramiento lo demuestran, y nos permiten concluir a su vez que resultados dicentes como: la predominancia de los escenarios colectivo e individual, el marcado interés en las transformaciones y la identidad, el individuo común como protagonista, lo figurativo, la metáfora, la recreación de puesta en escena, la calificación cualitativa mayoritariamente negativa, son elucidaciones, de-construcción de lo que somos pero sobre todo compromiso, intromisión, participación, o como lo nombramos en primera instancia: intervención en nuestro contexto.

ANÁLISIS FINAL

En un comienzo introducíamos la premisa de que los seres humanos son los únicos seres vivos capacitados para el ejercicio reflexivo de su marco circunstancial, los únicos seres vivos que fabrican productos artísticos, para disfrutar o sufrir el placer propio de lo estético y con el objetivo de lograr la inmortalización del sentir individual y cultural en cada momento concreto del registro histórico.

El arte, en esta dirección, desarrolla y cumple una tarea irremplazable en lo que se conoce como construcción de cultura y en la educación progresiva de sus poblaciones.

Como bien argumentaba el asesor de esta investigación, colocar en evidencia obviedades cuya importancia pasa desapercibida en la cotidianeidad, y propiciar la reflexión sobre las causas y consecuencias de los comportamientos humanos, es el aliciente de toda investigación en el área de las ciencias sociales y de la comunicación, y por supuesto, en una matriz de la dimensión que tiene el arte.

Ese alto grado de subjetividad, declarada ya congénita, obligará siempre a encontrar formas de estudio (metodologías mixtas) suficientemente receptivas y flexibles, cuando el propósito sea el abordaje de las complejas realidades sociales.

Así en el caso de esta investigación, nos anclamos como investigadores, comunicadores audiovisuales, a esas metodologías; como seres sociales a nuestra curiosidad natal, y realizamos

una inmersión, buscando taladrar lo subterráneo, para encontrar y develar las intenciones comunicativas de nuestros homólogos: los artistas, quienes siendo seres sociales también, en respuesta a su agudo nivel de sensibilidad y en la aplicación de un ejercicio intelectual y pragmático por drenar la fuerza expresiva de sus consideraciones alrededor del mundo y de la sociedad en la que fueron fortuitamente insertos, inyectan en sus productos, después de los procesos, generando una retransmisión de concepciones, de imaginarios.

Los imaginarios- dentro de los cuales nos focalizamos en los urbanos- como su misma denominación lo indica, provienen etimológicamente de la imaginación, que es por definición, una facultad humana. Su destino es textualmente vital: otorgar sentido existencial, al ser fuente de conexiones experienciales de los individuos que viven un mismo marco sociocultural. Luis Arribas corresponde a la magnitud de esta definición al designarlos, el paradigma del conocimiento sociológico.

Los imaginarios sociales, por ser un tema compuesto de una densa masa de abstracciones son y serán siempre un tema en constante movimiento y fluctuación; los artistas inconsciente/ conscientemente, en su afán creativo, encuentran en el arte una vía libre, versátil hacia su exploración, y logran atraparlos. Para nosotros, comunicadores audiovisuales, es la oportunidad- aunque con reveses- de llegar a lo tangible, que desemboca en su visibilización y se traduce en la probabilidad de interpretar.

Los artistas- y queremos continuar hablando concretamente de los audiovisuales- son esos sujetos que se detienen, un instante o largas horas, para capturar el escurridizo y oscilante flujo

de sentido, sedimentar lo que piensan y sienten, y condensarlo luego, en algo que otros puedan apreciar; los artistas son lectores temporales y atemporales, lectores que leen con todos sus sentidos, lectores que reciclan de sus lecturas previas para construir posteriores discursos. Lectores que muchas veces se descubren a sí mismos leyendo en modo automático, y aun así están enseñando a leer... Esas lecturas que releemos, están construidas con fundamento en códigos de valores interiorizados, en normas que nos reglamentan, en idealizaciones de los círculos de los que formamos parte, en pocas palabras, están basadas en imaginaciones sociales.

Necesario penetrar entonces ese contexto, razón por la cual, hay que hacer un cortísimo viaje remoto en el tiempo, antes de volver a Medellín durante la última década; esto con el objetivo de comprender lo que significa y alcanza el discurso del audiovisual experimental/videoarte, para un tema como los imaginarios.

Es estructural recordar que el videoarte surge en el contexto posterior a la Segunda Guerra Mundial- de allí que resulte apenas lógico pensar en esta rebeldía como un arma de denuncia y de contienda limpia-o sucia en el orden de lo conductualmente transgresor-, y así mismo, que los primeros movimientos de vanguardia, surgen a causa de la fuerte conmoción intelectual experimentada por la Francia y Alemania de aquel entonces.

Oportuno nombrar en este punto, esas vanguardias predecesoras a las que tanto les adeuda el videoarte: Impresionismo, Cubismo, Surrealismo, Futurismo, Dadaísmo; estas vanguardias, es

bien sabido, instauraron una ruptura con el arte tradicional y son una propuesta contundente a la compleja desesperanza de aquella sociedad devastada.

No es de extrañar que solo circunstancias de intenso dolor e incomprensión, sean el vientre que ha gestado grandes cambios y de su mano, admirables y memorables creaciones artísticas.

De regreso a nuestro espacio/tiempo en la investigación, las condiciones y detonantes de los procesos creativos continúan estando alimentadas por conflictos endógenos y exógenos, el individuo continua reflexionando sobre temas transversales y emparentados: sobre su existencia, sobre la sociedad (núcleo familiar, gobierno y demás núcleos en los que se encuentra inmerso), sobre las problemáticas que enfrentamos (corrupción, ignorancia, conflicto armado, violación de derechos humanos, desigualdad de recursos económicos y minoración escandalosa de recursos naturales); continúa rondando sus temores, cuestionando, indignándose y denunciando.

Es así porque el individuo es el primer eslabón constitutivo de lo colectivo, y los procesos de identidad se edifican de igual forma en el individuo y en la sociedad, argumento por el cual también es relevante pensar que el personaje identificado como protagónico en los videos estudiados dentro de esta investigación, sea el individuo común; la individualidad es el principio y el fin de lo colectivo, porque lo colectivo esta formado de individualidades; más que adentrarnos en una discusión filosófica, precisamos este argumento en función de evidenciar como el experimental se desempeña tajantemente en esta línea.

Los productos examinados abordan temas coyunturales de la actualidad y del pasado.

Tal vez se trata de una búsqueda de reconciliación espiritual con la realidad, de una apuesta por la preservación de la memoria histórica o de una reparación simbólica de la sociedad que enfrenta problemáticas preocupantes sino es que desgarradoras; tal vez se trata de una herramienta para la generación de conciencia social o tal vez estamos sencillamente de cara a un artilugio del lenguaje que actúa como flotador en el océano de conflictos internos que es nuestra vida cuando la pensamos y buscando encontrar nada, nos sentimos a través de los ejercicios creativos, iluminados e ilustrados sobre los grandes e ineludibles dilemas existenciales.

Haciendo referencia a la clase de luz y de aprendizaje que emana desde las limitaciones de lo relativo a la percepción, y en lo detallado de la sensibilidad posible de cada ser espectador.

Probablemente la misión del experimental sea la supervivencia de nuestros “otros ojos”, los “otros ojos” de los creadores y del público. “Otros ojos” que se traducen en: la desestructuración que aleja de la ignorancia peligrosa propia de la adaptación y nos acerca a al engendramiento de nuevos pensamientos y lecturas mentales.

El experimental es definible como un discurso abierto, ecléctico, circulatorio, de la misma naturaleza del objeto de estudio de esta investigación, es decir, como los imaginarios sociales. Las imágenes recreadas en estos productos son de carácter social y poseen un sentido social y ello desemboca en formas visibles de hacer política y brindar perspectivas del pensar y sentir colectivos.

Es innegable, que el experimental tiene una funcionalidad estética y no informativa, como la que posee prioritariamente la televisión, hablaríamos entonces, de una distinción sustancial en términos de fines/finalidades.

Pero el video experimental en sí, se inventa- parafraseando a Omar Rincón en sus referencias al video- explotando formatos y reelaborando desde otras prácticas de expresión e imaginación.

Omar Rincón señala que el video, se alimenta de imágenes, no necesariamente ligadas al mercado o al entretenimiento, ello refuerza nuestra proposición inicial sobre el discurso experimental como herramienta de intervención social: de señalamiento, de pronunciamiento, y de valoración o calificación.

La subjetividad e imprecisión propias del experimental, se deben a que su manual/código de realización se nutre de múltiples propuestas artísticas (como el performance, la instalación...). Los estudios sobre el video lo encasillan mayoritariamente en el ámbito de lo tecnológico más que de lo artístico, y es irrefutable la prevaleciente inclinación del videoarte a ubicar la “forma” por encima del “contenido”, sin embargo, los resultados de esta investigación demuestran un favoritismo por lo figurativo, una alusión a la realidad política, económica, ambiental, social, observada a través del trastocamiento.

El empleo desmesurado de elementos figurativos y objetos, porque la claridad y definición de las formas nos acerca a lo objetivo, manifiesta una intencionalidad y es contribuir a un acercamiento estandarizado a los productos audiovisuales, no asegura totalmente la homogeneidad en la

interpretación pero si permite defender objetivos comunicativos e identificar posturas “frente a” (situaciones, sucesos, personajes, estados, problemáticas).

La hipervisualidad, la explosión de la visualidad, que es el contexto de producción audiovisual vigente, y se caracteriza por una mixtura de narrativas inexacta, confusa al punto de lo irreconocible, hace imposible desconocer la cada vez más marcada democratización e hibridación de los lenguajes, y adicionalmente el desdibujamiento gradual de los límites o fronteras entre creadores y público consumidor- devenimos co-creadores y consumidores de manera simultánea-.

Las propiedades de los soportes y dispositivos que permiten la elaboración y reproducción del audiovisual experimental, ofrecen su amplia gama de posibilidades expresivas, destruyendo con ello el uso reduccionista, o el de la simple reproducción idéntica de la realidad y enriqueciendo como consecuencia, el universo inmaterial- el de las ideas- de los espectadores.

Nuestro estudio se centró en los imaginarios sociales y nos adentramos en los urbanos, porque estamos determinados por nuestro entorno, en nuestro caso Medellín. Cuando observamos lo urbano identificamos una representación inmaterial, imaginaria, simbólica, de lo que ella es, no hablamos de lo real, hablamos de la realidad que es construida por sus ciudadanos, los cuales son los sujetos que la perciben e interactúan con ella- al igual que con el arte- los que la habitan y por ello, en suma la entretejen.

Este acercamiento al tema de cuidado, lo efectuamos desde la acepción en la que es entendida entonces, desde lo constructivista, como creación social y con ello atendemos a un fenómeno de intersubjetividad o interacción de subjetividades diferentes. La libertad del video experimental, es la puerta gigante por la que cabe el enmarañado ente, que resulta ser la lectura de nuestra construcción social.

El discurso audiovisual experimental es herramienta del individuo para intervenir socialmente, y esta es la respuesta sintetizada del cómo: los artistas interpretan, y posteriormente colocan en evidencia, señalan con valoraciones, e invitan a la reflexión, provocan escudriñamiento; despiertan con esos “otros ojos”, “otros ojos” que son los ojos despiertos, pseudónimo de conciencia.

La consecuencia viene, a corto/mediano o a largo plazo, a pequeña/mediana o gran escala, depende del grado de difusión alcanzado y el impacto propinado en los espectadores tal vez no enterados en su totalidad, ni suficientemente sensibilizados frente a estos “otros ojos” que son el lenguaje del discurso experimental en el audiovisual; viene y es potencial... evolución, despliegue, transformación, como dice Universo Centro: *“cualquier cosa, menos quietos”*, por ahora, nosotros comunicadores y creadores también, nos deleitamos al menos con la inquietud.

LISTA DE REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnheim, R. U. D. O. L. F. (1980). *Hacia una Psicología del Arte. Arte y Entropía*. (Ed. cast.) Madrid, España: Alianza Editorial.
- Duarte, L. E. Ó. N. (2002). Teorías e Investigación de la Comunicación en América Latina. Situación Actual. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 7-8, 19-47.
- Elosúa, M. A. R. Í. A. R. O. S. A. (1994). *Interculturalidad y Cambio Educativo*. Madrid, España: Narcea.
- Pérez Bowie, J. O. S. E. A. N. T. O. N. I. O. (2008). *Leer el cine. La Teoría Literaria en la Teoría Cinematográfica*. (1ª ed.). Salamanca, España: Ediciones Universidad Salamanca.
- Rincón, Ó. M. A. R. (2008). No más audiencias, todos devenimos productores.. *Comunicar. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, XV (30), 93-98.

LISTA DE REFERENCIAS WEB

- D'Agostino, Agustina M. E. (2014, julio8). Imaginarios Sociales, Algunas reflexiones para su indagación. *Redalyc. Org*. <http://www.redalyc.org/html/3691/369139994011/>
- Diez, A. (2016). Más sobre la interpretación (I). Razonamiento y verdad. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 36(130). Recuperado de: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352016000200005

Galindo, Y. (2013). Des-montando una imagen del cortometraje Agarrando Pueblo (1978) a partir del documental Chircales-1971. *Historia y Espacio*, (41), 1-25. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4727010>

García, S. (2012). De la imagen al imaginario en el cine colombiano. *Razón y Palabra*, (79), 1-25. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/1995/199524411045.pdf>

Giraldo, M.E. (2004). De la cultura de masas a la cultura mediática un análisis de los media desde la comunicación. *Anagramas: Rumbos y sentidos de la comunicación*, 3(5), 91-114. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5234364>

L'Association des Rencontres des Cinémas d'Amérique Latine de Toulouse. El Lenguaje Audiovisual de la Película. *Postales de Leningrado*. <http://www.cndp.fr/crdp-toulouse/IMG/pdf/lenguageaudioes-2>

Mariano, F.J. (2009). La comunicación de los sentimientos a través del lenguaje audiovisual. (Tesis Doctoral Inédita). *Universidad de Sevilla*. Recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/70869>

Obeso, J.S. (1998). Identidad del individuo e identidad de grupo, Identidad Lanzaroteña. *Cuadernos del Guincho*, (4), 70-74. Recuperado de: <http://www.linea-e.com/cuadernos/pdfs/numero04/identidaddelindividuo.pdf>

Ramos Chagoya Ena. (2008, julio1). Métodos y técnicas de investigación. *Gestiopolis*. <https://www.gestiopolis.com/metodos-y-tecnicas-de-investigacion/>

Ramos, S. (1938). ¿Qué es la estética?. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, (2), 1-5.
Recuperado de: <http://www.analesiie.unam.mx/index.php/analesiie/article/view/42/29>

Rodríguez, L., Espínola, D. (2016). Diseño y comunicación, formación profesional en la época de la hipervisualidad. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (Extra 12), 444-459.
Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5852314>

Roggau, Z. (2006). Los bibliotecarios, el estereotipo y la comunidad. *INFORMACION, CULTURA Y SOCIEDAD*, (15), 13-34. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.ar/pdf/ics/n15/n15a02.pdf>

Sabeckis, C. (2015). El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (52) Recuperado de:
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232015000200004

Sal, J.C. (2009). Acerca de la metáfora como recurso de creación léxica en el contexto digital. Algunas reflexiones. *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, (18), 1-33.
Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3212388>

Serrano, A. (2013). Apropiacionismo, remezcla y postproducción: el Found Footage en el siglo XXI. *Estéticas del Media Art*, 15-36. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4339270>

Silva, A. (2006). *Imaginarios Urbanos*. 5ta edición corregida y ampliada. <https://imaginariosyrepresentaciones.files.wordpress.com/2015/05/silva-armando-imaginarios-urbanos.pdf>

Szpilbarg, D., Saferstein, E.A., (2014). De la industria cultural a las industrias creativas. *Un análisis de la transformación del término y sus usos contemporáneos*. *Estudios de Filosofía Práctica e Historia de las Ideas*, 16(2), 99-112. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5718866>

Szpilbarg, D. Saferstein, E.A. (2014). El concepto de industria cultural como problema. Una mirada desde Adorno, Horkheimer y Benjamin. *Calle 14: Revista de investigación en el campo del arte*, 9(14), 44-57. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5226025>

Torres, A., Garavelli, C. (2014). ¿Qué es lo experimental del cine y video experimental argentino?. *Imagofagia: revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, (9),1-29. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4747075>

Vega, J. (2015). Subjetividad. *Efímera Revista*, 6(7), 1-8. Recuperado de: <http://www.efimerarevista.es/efimerarevista/index.php/efimera/article/view/19/66>

PRODUCTO # 1

INSTRUMENTO #1 (lenguaje experimental)

Los productos audiovisuales/ videos, seleccionados para este estudio, pertenecen a diversas muestras recientes del Festival de Experimental Vartex, al Festival de Cine de Jardín, categoría Experimental y a recopilaciones de material, realizadas por el teórico y crítico de cine con énfasis en experimental, Oswaldo Osorio, director del primero, cofundador del segundo y quien provee los videos para esta investigación académica.

IDENTIFICACIÓN:	CATEGORÍA:	
VIDEO #: 1	FORMALISTA	X
AÑO DE ELABORACIÓN: 2013	NARRATIVA:	DOCUMENTAL
DURACIÓN: 3:30	EFFECTISTA	
CIUDAD: Medellín	LÚDICO	
TÍTULO: No air	ARTE-MEDIA	
AUTOR: Edna Julieth Sierra	FOUND FOOTAGE	X
	METAFÓRICO	X
	CONTEMPLACIÓN	
		FICCIÓN

TEMAS , CONCEPTOS O DESCRIPCION:	PROCEDIMIENTOS:	APLICA	INDICADORES DE LENGUAJE:	APLICA	OBSERVACIONES	RECURSOS:	APLIC A	
El conflicto, la violencia, los sobrevivientes, el desarraigo, la pérdida	Experimentación		No figurativo			Aceleración		
	Ruptura		No narrativo		X	Ralenti		
	Expresión	X	Uso diferencial del tiempo		X	Congelado		
	Juego		Uso diferencial del espacio		X	Reversa		
	Variación		Concep. Experimental relación Imagen-Sonido		X	Still	X	
	Metalenguaje		Autoreferencialidad		X	Stop Motion		
	Metáfora	X				(con el formato cinemat)	Loop	X
	Contemplación						Texto	X
							Ruido	
							Distorsión	
						Puesta en escena	X	
						Found Footage	X	
						Collage /Superposición		

* basado en el artículo "El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación" de Oswaldo Osorio

INSTRUMENTO #2 (imaginarios sociales urbanos)

IDENTIFICACIÓN:

UBICACIÓN EN CONTEXTO ESPECÍFICO:

Medellín	X
Última década (2008-2018)	X

RECONOCIMIENTO DEL ESCENARIO DE EXPERIMENTACIÓN:

Urbano	
Rural	X
Colectivo	
Individual	X

**basado en el artículo metodológico "Imaginarios sociales, algunas reflexiones para su indagación"*

IMAGINARIOS:

Religión	
Visión de mundo o cosmología	
Política	X
Ambiental	
Clasismo	X
Identidad	
Seguridad	X
Trabajo/Empleo	
Transformaciones	

CATEGORÍAS ABIERTAS						
EVOCACIÓN (<i>alude a las asociaciones metafóricas</i>)	SI APLICA	NOMBRAR	USO (<i>alude a calificaciones y saberes basados en experiencias empíricas</i>)	SI APLICA	NOMBRAR	CALIFICACIÓN (+ ó -)
Tonalidad dominante	X	cálida	Espacios recurrentes			
Recreaciones sinestésicas			Espacios públicos y privados	X	públicos y privados	negativa
Objetos	X	maletas, tierra, flor	Espacios de entretenimiento			
Imágenes que se identifican con zonas	X	campo	Espacios emblemáticos			
Recuerdos y acontecimientos dramáticos en la vida de la ciudad	X	conflicto	Instituciones			
*observaciones específicas:			Sectorización/ Distribución social	X		negativa
			Actividad de los medios de comunicación			
			Palabras	X	sobrevivientes	negativa
			Recursos económicos	X		negativa
			Recursos naturales			
			Aseo			
			Ruido			
			*observaciones específicas:			
PERSONAJES IDENTIFICADOS						
Individuo común	X					
Personajes políticos						
Personajes históricos						
Personajes eclesiásticos						
Personajes enajenados mentales						
Personajes deportistas						
Personajes delincuentes						
Personajes de la farándula						
<i>*basado en la 5ta edición del libro "Imaginaris Urbanos" de Armando Silva</i>						

PRODUCTO #2**INSTRUMENTO #1 (lenguaje experimental)**

Los productos audiovisuales/ videos, seleccionados para este estudio, pertenecen a diversas muestras recientes del Festival de Experimental Vartex, al Festival de Cine de Jardín, categoría Experimental y a recopilaciones de material, realizadas por el teórico y crítico de cine con énfasis en experimental, Oswaldo Osorio, director del primero, cofundador del segundo y quien provee los videos para esta investigación académica.

IDENTIFICACIÓN:

VIDEO #: 2

AÑO DE ELABORACIÓN:

DURACIÓN: 1:54

CIUDAD: Medellín

TITULO: Paisajes de Isolda

AUTOR: Gloria Isabel Gómez

CATEGORÍA:

FORMALISTA

NARRATIVA:

X

DOCUMENTAL

X

FICCIÓN

EFECTISTA

LÚDICO

ARTE-MEDIA

FOUND FOOTAGE

METAFÓRICO

X

CONTEMPLACIÓN

TEMAS , CONCEPTOS O DESCRIPCION:

La memoria

personaje histórico

cartas

el viaje

la muerte

PROCEDIMIENTOS:**APLICA****INDICADORES DE LENGUAJE:****APLICA****RECURSOS:****APLICA**

Experimentación

X

No figurativo

Ruptura

No narrativo

Expresión

X

Uso diferencial del tiempo

X

Congelado

Juego

Uso diferencial del espacio

X

Reversa

Variación

Concep. Experimental relación Imagen-Sonido

Still

X

Metalenguaje

Autoreferencialidad

Stop Motion

Metáfora

X

Loop

Contemplación

Texto

X

Ruido

Distorsión

Puesta en escena

Found Footage

Collage /Superposición

* basado en el artículo "El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación" de Oswaldo Osorio

INSTRUMENTO #2 (imaginarios sociales urbanos)

IDENTIFICACIÓN:

UBICACIÓN EN CONTEXTO ESPECÍFICO:

Medellín X
Última década (2008-2018) X

RECONOCIMIENTO DEL ESCENARIO DE EXPERIMENTACIÓN:

Urbano X
Rural X
Colectivo
Individual X

**basado en el artículo metodológico "Imaginarios sociales, algunas reflexiones para su indagación"*

IMAGINARIOS:

Religión
Visión de mundo o cosmología
Política
Ambiental X
Clasismo
Identidad X
Seguridad
Trabajo/Empleo
Transformaciones X

CATEGORÍAS ABIERTAS						
EVOCACIÓN <i>(alude a las asociaciones metafóricas)</i>	SI APLICA	NOMBRAR	USO <i>(alude a calificaciones y saberes basados en experiencias empíricas)</i>	SI APLICA	NOMBRAR	CALIFICACIÓN (+ ó -)
Tonalidad dominante	X	fría	Espacios recurrentes			
Recreaciones sinestésicas			Espacios públicos y privados	X	públicos y privados	
Objetos	X	recortes papel	Espacios de entretenimiento			
Imágenes que se identifican con zonas	X	edificios, montañas	Espacios emblemáticos	X		
Recuerdos y acontecimientos dramáticos en la vida de la ciudad	X	Isolda	Instituciones			
*observaciones específicas:			Sectorización/ Distribución social	X		
la añoranza			Actividad de los medios de comunicación			
			Palabras	X	Múltiples, viaje, regreso	
			Recursos económicos			
			Recursos naturales	X		negativa
			Aseo			
			Ruido			
			*observaciones específicas:			
PERSONAJES IDENTIFICADOS						
Individuo común	X					
Personajes políticos						
Personajes históricos	X					
Personajes eclesiásticos						
Personajes enajenados mentales						
Personajes deportistas						
Personajes delincuentes						
Personajes de la farándula						
<i>*basado en la 5ta edición del libro "Imaginario Urbanos" de Armando Silva</i>						

PRODUCTO # 3**INSTRUMENTO #1 (lenguaje experimental)**

Los productos audiovisuales/ videos, seleccionados para este estudio, pertenecen a diversas muestras recientes del Festival de Experimental Vartex, Jardín al Festival de Cine de Antioquia, categoría Experimental y a recopilaciones de material, realizadas por el teórico y crítico de cine con énfasis en experimental, Oswaldo Osorio, director del primero, cofundador del segundo y quien provee los videos para esta investigación académica.

IDENTIFICACIÓN:	CATEGORÍA:
VIDEO #: 3	FORMALISTA
AÑO DE ELABORACIÓN: 2011	NARRATIVA: DOCUMENTAL FICCIÓN
DURACIÓN: 1:07 y 1:09	EFFECTISTA
CIUDAD: Medellín	LÚDICO
TÍTULO: Artificios I y II	ARTE-MEDIA
AUTOR: Jonatan Marín	FOUND FOOTAGE
	METAFÓRICO X
	CONTEMPLACIÓN

TEMAS , CONCEPTOS O DESCRIPCION:	PROCEDIMIENTOS:	APLICA	INDICADORES DE LENGUAJE:	APLICA	RECURSOS:	APLICA
Bosque de árboles se convierte en bosque de semáforos y follaje de arboles se convierte en follaje de semáforos	Experimentación	X	No figurativo		Aceleración	
Naturaleza transformada	Ruptura		No narrativo		Ralenti	
	Expresión	X	Uso diferencial del tiempo		Congelado	
	Juego	X	Uso diferencial del espacio	X	Reversa	
	Variación		Concep. Experimental relación Imagen-Sonido		Still	
	Metalinguaje		Autoreferencialidad		Stop Motion	
	Metáfora	X			Loop	
	Contemplación				Texto	
					Ruido	
					Distorsión	
					Puesta en escena	
					Found Footage	
					Collage /Superposición	X

* basado en el artículo "El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación" de Oswaldo Osorio

INSTRUMENTO #2 (imaginarios sociales urbanos)

IDENTIFICACIÓN:

UBICACIÓN EN CONTEXTO ESPECÍFICO:

Medellín X
Última década (2008-2018) X

RECONOCIMIENTO DEL ESCENARIO DE EXPERIMENTACIÓN:

Urbano X
Rural
Colectivo X
Individual

**basado en el artículo metodológico "Imaginarios sociales, algunas reflexiones para su indagación"*

IMAGINARIOS:

Religión
Visión de mundo o cosmología
Política
Ambiental X
Clasismo
Identidad
Seguridad
Trabajo/Empleo
Transformaciones X

CATEGORÍAS ABIERTAS						
EVOCACIÓN (<i>alude a las asociaciones metafóricas</i>)	SI APLICA	NOMBRAR	USO (<i>alude a calificaciones y saberes basados en experiencias empíricas</i>)	SI APLICA	NOMBRAR	CALIFICACIÓN (+ ó -)
Tonalidad dominante	X	cálida	Espacios recurrentes			
Recreaciones sinestésicas			Espacios públicos y privados	X	público	
Objetos	X	semáforos, árboles, edificios	Espacios de entretenimiento			
Imágenes que se identifican con zonas	X	campo y ciudad	Espacios emblemáticos			
Recuerdos y acontecimientos dramáticos en la vida de la ciudad	X	reemplazo de la naturaleza por la urbanización	Instituciones			
*observaciones específicas:			Sectorización/ Distribución social			
			Actividad de los medios de comunicación			
			Palabras			
			Recursos económicos			
			Recursos naturales	X		negativa
			Aseo			
			Ruido	X	naturaleza y efecto	
			Tráfico			
PERSONAJES IDENTIFICADOS						
Individuo común			*observaciones específicas:			
Personajes políticos						
Personajes históricos						
Personajes eclesiásticos						
Personajes enajenados mentales						
Personajes deportistas						
Personajes delincuentes						
Personajes de la farándula						
*basado en la 5ta edición del libro "Imaginario Urbanos" de Armando Silva						

PRODUCTO #4**INSTRUMENTO #1 (lenguaje experimental)**

Los productos audiovisuales/ videos, seleccionados para este estudio, pertenecen a diversas muestras recientes del Festival de Experimental Vartex, al Festival de Cine de Jardín, categoría Experimental y a recopilaciones de material, realizadas por el teórico y crítico de cine con énfasis en experimental, Oswaldo Osorio, director del primero, cofundador del segundo y quien provee los videos para esta investigación académica.

IDENTIFICACIÓN:**CATEGORÍA:**

VIDEO #: 4

FORMALISTA

AÑO DE ELABORACIÓN: 2014

NARRATIVA:

DOCUMENTAL

FICCIÓN

DURACIÓN: 1:24

EFECTISTA

CIUDAD: Medellín

LÚDICO

X

TÍTULO: La memoria guarda como quiere

ARTE-MEDIA

AUTOR: Daniela Giraldo

FOUND FOOTAGE

METAFÓRICO

X

CONTEMPLACIÓN

TEMAS , CONCEPTOS O DESCRIPCION:**PROCEDIMIENTOS:****APLICA****INDICADORES DE LENGUAJE:****APLICA****RECURSOS:****APLICA**

Reflexión sobre la memoria

Experimentación

X

No figurativo

Aceleración

a partir de la modificación del texto

Ruptura

No narrativo

X

Ralenti

Expresión

X

Uso diferencial del tiempo

X

Congelado

Juego

X

Uso diferencial del espacio

Reversa

Variación

Concep. Experimental relación Imagen-Sonido

X

Still

Metalenguaje

Autoreferencialidad

Stop Motion

X

Metáfora

X

Loop

Contemplación

Texto

X

Ruido

Distorsión

Puesta en escena

Found Footage

Collage /Superposición

* basado en el artículo "El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación" de Oswaldo Osorio

INSTRUMENTO #2 (imaginarios sociales urbanos)

IDENTIFICACIÓN:

UBICACIÓN EN CONTEXTO ESPECÍFICO:

Medellín	X
Última década (2008-2018)	X

RECONOCIMIENTO DEL ESCENARIO DE EXPERIMENTACIÓN:

Urbano	
Rural	
Colectivo	X
Individual	X

**basado en el artículo metodológico "Imaginarios sociales, algunas reflexiones para su indagación"*

IMAGINARIOS:

Religión	
Visión de mundo o cosmología	X
Política	
Ambiental	
Clasismo	
Identidad	X
Seguridad	
Trabajo/Empleo	
Transformaciones	X

CATEGORÍAS ABIERTAS						
EVOCACIÓN <i>(alude a las asociaciones metafóricas)</i>	SI APLICA	NOMBRAR	USO <i>(alude a calificaciones y saberes basados en experiencias empíricas)</i>	SI APLICA	NOMBRAR	CALIFICACIÓN (+ ó -)
Tonalidad dominante			Espacios recurrentes			
Recreaciones sinestésicas			Espacios públicos y privados	X	privado	
Objetos	X	libreta, lápiz, borrador	Espacios de entretenimiento			
Imágenes que se identifican con zonas			Espacios emblemáticos			
Recuerdos y acontecimientos dramáticos en la vida de la ciudad			Instituciones			
*observaciones específicas:			Sectorización/ Distribución social			
			Actividad de los medios de comunicación			
			Palabras	X	múltiples: memoria	
			Recursos económicos			
			Recursos naturales			
			Aseo			
			Ruido			
			Tráfico			
			*observaciones específicas:			
			memoria en medio de la cotidianidad			
PERSONAJES IDENTIFICADOS						
Individuo común	X					
Personajes políticos						
Personajes históricos						
Personajes eclesiásticos						
Personajes enajenados mentales						
Personajes deportistas						
Personajes delincuentes						
Personajes de la farándula						
<i>*basado en la 5ta edición del libro "Imaginario Urbanos" de Armando Silva</i>						

PRODUCTO # 5**INSTRUMENTO #1 (lenguaje experimental)**

Los productos audiovisuales/ videos, seleccionados para este estudio, pertenecen a diversas muestras recientes del Festival de Experimental Vartex, al Festival de Cine de Jardín, categoría Experimental y a recopilaciones de material, realizadas por el teórico y crítico de cine con énfasis en experimental, Oswaldo Osorio, director del primero, cofundador del segundo y quien provee los videos para esta investigación académica.

IDENTIFICACIÓN:**CATEGORÍA:**

VIDEO #: 5	FORMALISTA				
AÑO DE ELABORACIÓN: 2008	NARRATIVA:	X	DOCUMENTAL	X	FICCIÓN X
DURACIÓN:	EFFECTISTA	X			
CIUDAD: Medellín	LÚDICO	X			
TÍTULO: Estudiantes Inertes	ARTE-MEDIA				
AUTOR: Diego Ruiz	FOUND FOOTAGE				
	METAFÓRICO				
	CONTEMPLACIÓN				

TEMAS , CONCEPTOS O DESCRIPCION:**PROCEDIMIENTOS:****APLICA****INDICADORES DE LENGUAJE:****APLICA****RECURSOS:****APLICA**

Los objetos de una cafetería cobran vida mientras algunas imágenes, y la banda sonora hacen alusión a la educación	Experimentación	X	No figurativo		Aceleración	X
	Ruptura		No narrativo		Ralenti	
	Expresión		Uso diferencial del tiempo	X	Congelado	
	Juego	X	Uso diferencial del espacio	X	Reversa	
	Variación		Concep. Experimental relación Imagen-Sonido	X	Still	
	Metalinguaje		Autoreferencialidad		Stop Motion	X
	Metáfora				Loop	
	Contemplación				Texto	
					Ruido	X
				Distorsión		
				Puesta en escena	X	
				Found Footage		
				Collage /Superposición		

* basado en el artículo "El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación" de Oswaldo Osorio

INSTRUMENTO #2 (imaginarios sociales urbanos)

IDENTIFICACIÓN:

UBICACIÓN EN CONTEXTO ESPECÍFICO:

Medellín	X
Última década (2008-2018)	X

RECONOCIMIENTO DEL ESCENARIO DE EXPERIMENTACIÓN:

Urbano	
Rural	
Colectivo	X
Individual	X

**basado en el artículo metodológico "Imaginarios sociales, algunas reflexiones para su indagación"*

IMAGINARIOS:

Religión	
Visión de mundo o cosmología	
Política	X
Ambiental	
Clasismo	X
Identidad	X
Seguridad	
Trabajo/Empleo	
Transformaciones	

PRODUCTO #6**INSTRUMENTO #1 (lenguaje experimental)**

Los productos audiovisuales/ videos, seleccionados para este estudio, pertenecen a diversas muestras recientes del Festival de Experimental Vartex, al Festival de Cine de Jardín, categoría Experimental y a recopilaciones de material, realizadas por el teórico y crítico de cine con énfasis en experimental, Oswaldo Osorio, director del primero, cofundador del segundo y quien provee los videos para esta investigación académica.

IDENTIFICACIÓN:**CATEGORÍA:**

VIDEO #: 6	FORMALISTA			
AÑO DE ELABORACIÓN: 2007	NARRATIVA:		DOCUMENTAL	FICCIÓN
DURACIÓN: 3:45	EFFECTISTA	X		
CIUDAD: Medellín	LÚDICO			
TÍTULO: Off cables	ARTE-MEDIA			
AUTOR: Andrés Montoya	FOUND FOOTAGE			
	METAFÓRICO	X		
	CONTEMPLACIÓN			

TEMAS , CONCEPTOS O DESCRIPCION:**PROCEDIMIENTOS:****APLICA****INDICADORES DE LENGUAJE:****APLICA****RECURSOS:****APLICA**

Autoretrato de un joven ciudadano	Experimentación	X	No figurativo		Aceleración	X
	Ruptura	X	No narrativo	X	Ralenti	X
	Expresión	X	Uso diferencial del tiempo	X	Congelado	X
	Juego	X	Uso diferencial del espacio	X	Reversa	X
	Variación		Concep. Experimental relación Imagen-Sonido	X	Still	
	Metalinguaje		Autoreferencialidad	X	Stop Motion	
	Metáfora	X			Loop	X
	Contemplación				Texto	
					Ruido	X
					Distorsión	
					Puesta en escena	X
					Found Footage	
					Collage	
					/Superposición	X

* basado en el artículo "El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación" de Oswaldo Osorio

INSTRUMENTO #2 (imaginarios sociales urbanos)

IDENTIFICACIÓN:

UBICACIÓN EN CONTEXTO ESPECÍFICO:

Medellín	X
Última década (2008-2018)	X

RECONOCIMIENTO DEL ESCENARIO DE EXPERIMENTACIÓN:

Urbano	
Rural	
Colectivo	
Individual	X

**basado en el artículo metodológico "Imaginarios sociales, algunas reflexiones para su indagación"*

IMAGINARIOS:

Religión	
Visión de mundo o cosmología	X
Política	
Ambiental	
Clasismo	
Identidad	X
Seguridad	
Trabajo/Empleo	
Transformaciones	X

CATEGORÍAS ABIERTAS						
EVOCACIÓN (<i>alude a las asociaciones metafóricas</i>)	SI APLICA	NOMBRAR	USO (<i>alude a calificaciones y saberes basados en experiencias empíricas</i>)	SI APLICA	NOMBRAR	CALIFICACIÓN (+ ó -)
Tonalidad dominante	X	alto contraste	Espacios recurrentes	X		
Recreaciones sinestésicas			Espacios públicos y privados	X	público y privado	
Objetos	X	cables, televisores viejos, tapabocas, metro, reloj, escalera, guitarra, código de barras	Espacios de entretenimiento			
Imágenes que se identifican con zonas			Espacios emblemáticos			
Recuerdos y acontecimientos dramáticos en la vida de la ciudad			Instituciones			
*observaciones específicas:			Sectorización/ Distribución social			
			Actividad de los medios de comunicación			
			Palabras	X	vacío bajo presión, I believe this nation...	
			Recursos económicos			
			Recursos naturales			
			Aseo			
			Ruido			
			Tráfico			
PERSONAJES IDENTIFICADOS						
Individuo común	X		*observaciones específicas:			
Personajes políticos			insalubridad			
Personajes históricos						
Personajes eclesiásticos						
Personajes enajenados mentales	X					
Personajes deportistas						
Personajes delincuentes						
Personajes de la farándula						
<i>*basado en la 5ta edición del libro "Imaginaris Urbanos" de Armando Silva</i>						

PRODUCTO #7**INSTRUMENTO #1 (lenguaje experimental)**

Los productos audiovisuales/ videos, seleccionados para este estudio, pertenecen a diversas muestras recientes del Festival de Experimental Vortex, al Festival de Cine de Jardín, categoría Experimental y a recopilaciones de material, realizadas por el teórico y crítico de cine con énfasis en experimental, Oswaldo Osorio, director del primero, cofundador del segundo y quien provee los videos para esta investigación académica.

IDENTIFICACIÓN:**CATEGORÍA:**

VIDEO #: 7

FORMALISTA

X

AÑO DE ELABORACIÓN:

NARRATIVA:

DOCUMENTAL

FICCIÓN

DURACIÓN: 1:11

EFECTISTA

X

CIUDAD: Medellín

LÚDICO

X

TÍTULO: Rascacielo

ARTE-MEDIA

AUTOR: Cristian Torres

FOUND FOOTAGE

METAFÓRICO

X

CONTEMPLACIÓN

TEMAS , CONCEPTOS O DESCRIPCION:**PROCEDIMIENTOS:****APLICA****INDICADORES DE LENGUAJE:****APLICA****RECURSOS:****APLICA**

La verticalidad, la ciudad,
las construcciones, diversidad
de espacios y paisajes

Experimentación

X

Ruptura

Expresión

Juego

X

Variación

Metalenguaje

Metáfora

X

Contemplación

No figurativo

No narrativo

Uso diferencial del tiempo

Uso diferencial del espacio

X

Concep. Experimental relación Imagen-Sonido

Autoreferencialidad

Aceleración

Ralenti

Congelado

Reversa

Still

Stop Motion

Loop

Texto

Ruido

Distorsión

Puesta en escena

Found Footage

Collage /Superposición X

* basado en el artículo "El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación" de Oswaldo Osorio

INSTRUMENTO #2 (imaginarios sociales urbanos)

IDENTIFICACIÓN:

UBICACIÓN EN CONTEXTO ESPECÍFICO:

Medellín X

Última década (2008-2018) X

RECONOCIMIENTO DEL ESCENARIO DE EXPERIMENTACIÓN:

Urbano X

Rural

Colectivo X

Individual

**basado en el artículo metodológico "Imaginarios sociales, algunas reflexiones para su indagación"*

IMAGINARIOS:

Religión

Visión de mundo o cosmología

Política

Ambiental X

Clasismo

Identidad

Seguridad

Trabajo/Empleo

Transformaciones X

CATEGORÍAS ABIERTAS						
EVOCACIÓN (alude a las asociaciones metafóricas)	SI APLICA	NOMBRAR	USO (alude a calificaciones y saberes basados en experiencias empíricas)	SI APLICA	NOMBRAR	CALIFICACIÓN (+ ó -)
Tonalidad dominante	X		Espacios recurrentes			
Recreaciones sinestésicas			Espacios públicos y privados	X	público	
Objetos	X	postes, edificaciones, paisajes	Espacios de entretenimiento			
Imágenes que se identifican con zonas	X	calles comunes	Espacios emblemáticos			
Recuerdos y acontecimientos dramáticos en la vida de la ciudad			Instituciones			
*observaciones específicas:			Sectorización/ Distribución social			
			Actividad de los medios de comunicación			
			Palabras			
			Recursos económicos			
			Recursos naturales			
			Aseo			
			Ruido			
			Tráfico			
PERSONAJES IDENTIFICADOS						
Individuo común	X		*observaciones específicas:			
Personajes políticos			crecimiento de edificios			
Personajes históricos						
Personajes eclesiásticos						
Personajes enajenados mentales						
Personajes deportistas						
Personajes delincuentes						
Personajes de la farándula						
<i>*basado en la 5ta edición del libro "Imaginario Urbanos" de Armando Silva</i>						

PRODUCTO #8**INSTRUMENTO #1 (lenguaje experimental)**

Los productos audiovisuales/ videos, seleccionados para este estudio, pertenecen a diversas muestras recientes del Festival de Experimental Vartex, al Festival de Cine de Jardín Antioquia, categoría Experimental y a recopilaciones de material, realizadas por el teórico y crítico de cine con énfasis en experimental, Oswaldo Osorio, director del primero, cofundador del segundo y quien provee los videos para esta investigación académica.

IDENTIFICACIÓN:**CATEGORÍA:**

VIDEO #: 8

FORMALISTA

AÑO DE ELABORACIÓN: 2008

NARRATIVA:

DOCUMENTAL

FICCIÓN

DURACIÓN: 8:18

EFECTISTA

X

CIUDAD: Medellín

LÚDICO

X

TÍTULO: Ruidismo

ARTE-MEDIA

AUTOR: Juan Carlos Aguirre

FOUND FOOTAGE

METAFÓRICO

X

CONTEMPLACIÓN

TEMAS , CONCEPTOS O DESCRIPCION:**PROCEDIMIENTOS:****APLICA****INDICADORES DE LENGUAJE:****APLICA****RECURSOS:****APLICA**

Sinfonía sonora de ciudad y musicalidad

Experimentación

X

No figurativo

Aceleración

X

Ruptura

No narrativo

X

Ralentí

Expresión

X

Uso diferencial del tiempo

X

Congelado

Juego

X

Uso diferencial del espacio

Reversa

Variación

X

Concep. Experimental relación Imagen-Sonido

X

Still

Metalenguaje

Autoreferencialidad

Stop Motion

Metáfora

X

Loop

X

Contemplación

Texto

Ruido

Distorsión

Puesta en escena

Found Footage

Collage /Superposición

X

* basado en el artículo "El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación" de Oswaldo Osorio

INSTRUMENTO #2 (imaginarios sociales urbanos)		
IDENTIFICACIÓN:		
UBICACIÓN EN CONTEXTO ESPECÍFICO:		
Medellín		X
Última década (2008-2018)		X
RECONOCIMIENTO DEL ESCENARIO DE EXPERIMENTACIÓN:		
Urbano		X
Rural		
Colectivo		X
Individual		
<i>*basado en el artículo metodológico "Imaginarios sociales, algunas reflexiones para su indagación"</i>		
IMAGINARIOS:		
Religión		
Visión de mundo o cosmología		
Política		
Ambiental		X
Clasismo		
Identidad		
Seguridad		
Trabajo/Empleo		X
Transformaciones		X

CATEGORÍAS ABIERTAS						
EVOCACIÓN (<i>alude a las asociaciones metafóricas</i>)	SI APLICA	NOMBRAR	USO (<i>alude a calificaciones y saberes basados en experiencias empíricas</i>)	SI APLICA	NOMBRAR	CALIFICACIÓN (+ ó -)
Tonalidad dominante	X	cálida	Espacios recurrentes	X	calles	negativa
Recreaciones sinestésicas			Espacios públicos y privados	X	público	
Objetos	X	maquina excavación, vehículos transporte, asfalto, orejas	Espacios de entretenimiento			
Imágenes que se identifican con zonas	X	centro ciudad	Espacios emblemáticos			
Recuerdos y acontecimientos dramáticos en la vida de la ciudad			Instituciones			
*observaciones específicas:			Sectorización/ Distribución social	X		
			Actividad de los medios de comunicación			
			Palabras			
			Recursos económicos	X		
			Recursos naturales			
			Aseo	X		negativa
			Ruido	X		negativa
		Tráfico	X		negativa	
			*observaciones específicas: cotidianidad en la ciudad, movimiento y ruido estridor			
PERSONAJES IDENTIFICADOS						
Individuo común	X					
Personajes políticos						
Personajes históricos						
Personajes eclesiásticos						
Personajes enajenados mentales						
Personajes deportistas						
Personajes delincuentes						
Personajes de la farándula						
*basado en la 5ta edición del libro "Imaginario Urbanos" de Armando Silva						

PRODUCTO #9						
INSTRUMENTO #1 (lenguaje experimental)						
Los productos audiovisuales/ videos, seleccionados para este estudio, pertenecen a diversas muestras recientes del Festival de Experimental Vartex, al Festival de Cine de Jardín, categoría Experimental y a recopilaciones de material, realizadas por el teórico y crítico de cine con énfasis en experimental, Oswaldo Osorio, director del primero, cofundador del segundo y quien provee los videos para esta investigación académica.						
IDENTIFICACIÓN:		CATEGORÍA:				
VIDEO #: 9	FORMALISTA					
AÑO DE ELABORACIÓN: 2006	NARRATIVA:		DOCUMENTAL		FICCIÓN	
DURACIÓN: 7:25	EFFECTISTA	X				
CIUDAD: Medellín	LÚDICO					
TÍTULO: Verde complementario	ARTE-MEDIA					
AUTOR: Luis Alfonso López	FOUND FOOTAGE					
	METAFÓRICO	X				
	CONTEMPLACIÓN					
TEMAS , CONCEPTOS O DESCRIPCION:	PROCEDIMIENTOS:	APLICA	INDICADORES DE LENGUAJE:	APLICA	RECURSOS:	APLICA
Poesía, filosofía, travestismo, funciones orgánicas, el lenguaje	Experimentación	X	No figurativo		Aceleración	X
	Ruptura		No narrativo	X	Ralenti	
	Expresión	X	Uso diferencial del tiempo	X	Congelado	
	Juego		Uso diferencial del espacio	X	Reversa	
	Variación		Concep. Experimental relación Imagen-Sonido	X	Still	
	Metalenguaje		Autoreferencialidad		Stop Motion	
	Metáfora	X			Loop	
	Contemplación				Texto	X
					Ruido	X
				Distorsión	X	
				Puesta en escena	X	
				Found Footage		
				Collage /Superposición		
* basado en el artículo "El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación" de Oswaldo Osorio						

INSTRUMENTO #2 (imaginarios sociales urbanos)

IDENTIFICACIÓN:

UBICACIÓN EN CONTEXTO ESPECÍFICO:

Medellín	X
Última década (2008-2018)	X

RECONOCIMIENTO DEL ESCENARIO DE EXPERIMENTACIÓN:

Urbano	
Rural	
Colectivo	
Individual	X

**basado en el artículo metodológico "Imaginarios sociales, algunas reflexiones para su indagación"*

IMAGINARIOS:

Religión	
Visión de mundo o cosmología	X
Política	X
Ambiental	
Clasismo	
Identidad	X
Seguridad	X
Trabajo/Empleo	
Transformaciones	X

CATEGORÍAS ABIERTAS						
EVOCACIÓN (<i>alude a las asociaciones metafóricas</i>)	SI APLICA	NOMBRAR	USO (<i>alude a calificaciones y saberes basados en experiencias empíricas</i>)	SI APLICA	NOMBRAR	CALIFICACIÓN (+ ó -)
Tonalidad dominante	X	cálida	Espacios recurrentes			
Recreaciones sinestésicas			Espacios públicos y privados	X	privado	
Objetos	X	Corazón	Espacios de entretenimiento			
Imágenes que se identifican con zonas			Espacios emblemáticos			
Recuerdos y acontecimientos dramáticos en la vida de la ciudad			Instituciones			
			Sectorización/ Distribución social	X		negativa
*observaciones específicas:			Actividad de los medios de comunicación	X		negativa
			Palabras	X	*discurso, obscenidades, estupidez, violencia, velocidad, no confiar	negativa
			Recursos económicos			
			Recursos naturales			
			Aseo			
			Ruido			
			Tráfico			
			*observaciones específicas:			
			Reflexiones filosóficas sobre consideraciones de la sociedad, crítica			
PERSONAJES IDENTIFICADOS						
Individuo común	X					
Personajes políticos						
Personajes históricos						
Personajes eclesiásticos						
Personajes enajenados mentales	X					
Personajes deportistas						
Personajes delincuentes						
Personajes de la farándula						
<i>*basado en la 5ta edición del libro "Imaginaris Urbanos" de Armando Silva</i>						

PRODUCTO #10						
INSTRUMENTO #1 (lenguaje experimental)						
Los productos audiovisuales/ videos, seleccionados para este estudio, pertenecen a diversas muestras recientes del Festival de Experimental Vartex, al Festival de Cine de Jardín, categoría Experimental y a recopilaciones de material, realizadas por el teórico y crítico de cine con énfasis en experimental, Oswaldo Osorio, director del primero, cofundador del segundo y quien provee los videos para esta investigación académica.						
IDENTIFICACIÓN:	CATEGORÍA:					
VIDEO #: 10	FORMALISTA					
AÑO DE ELABORACIÓN: 2008	NARRATIVA:	X	DOCUMENTAL	X	FICCIÓN	
DURACIÓN: 5:00	EFFECTISTA	X				
CIUDAD: Medellín	LÚDICO					
TITULO: Versión Libre	ARTE-MEDIA					
AUTOR: Carolina Calle Vallejo	FOUND FOOTAGE					
	METAFÓRICO	X				
	CONTEMPLACIÓN					
TEMAS , CONCEPTOS O DESCRIPCION:	PROCEDIMIENTOS:	APLICA	INDICADORES DE LENGUAJE:	APLICA	RECURSOS:	APLICA
Metáfora sobre el futbol y el conflicto colombiano	Experimentación		No figurativo		Aceleración	X
	Ruptura		No narrativo		Ralenti	X
	Expresión	X	Uso diferencial del tiempo		Congelado	
	Juego		Uso diferencial del espacio	X	Reversa	
	Variación		Concep. Experimental relación Imagen-Sonido		Still	
	Metalinguaje		Autoreferencialidad	X	Stop Motion	
	Metáfora	X			Loop	
	Contemplación				Texto	
					Ruido	X
					Distorsión	X
				Puesta en escena	X	
				F. F		
				Collage /Superposición		
* basado en el artículo "El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación" de Oswaldo Osorio						

INSTRUMENTO #2 (imaginarios sociales urbanos)

IDENTIFICACIÓN:

UBICACIÓN EN CONTEXTO ESPECÍFICO:

Medellín X

Última década (2008-2018) X

RECONOCIMIENTO DEL ESCENARIO DE EXPERIMENTACIÓN:

Urbano X

Rural X

Colectivo X

Individual

**basado en el artículo metodológico "Imaginarios sociales, algunas reflexiones para su indagación"*

IMAGINARIOS:

Religión

Visión de mundo o cosmología

Política X

Ambiental

Clasismo X

Identidad X

Seguridad X

Trabajo/Empleo

Transformaciones

CATEGORÍAS ABIERTAS							
EVOCACIÓN (<i>alude a las asociaciones metafóricas</i>)	SI APLICA	NOMBRAR	USO (<i>alude a calificaciones y saberes basados en experiencias empíricas</i>)	SI APLICA	NOMBRAR	CALIFICACIÓN (+ ó -)	
Tonalidad dominante	X	blanco y negro	Espacios recurrentes	X	no espacio- fondo sin fin blanco		
Recreaciones sinestésicas			Espacios públicos y privados	X	privado		
Objetos	X	televisor, camisetas con msjes políticos	Espacios de entretenimiento				
Imágenes que se identifican con zonas	X	escenario neutro	Espacios emblemáticos				
Recuerdos y acontecimientos dramáticos en la vida de la ciudad	X	las víctimas del conflicto armado	Instituciones	X		negativa	
*observaciones específicas:			Sectorización/ Distribución social	X		negativa	
			Actividad de los medios de comunicación	X	mediatización narraciones sobre	negativa	
			Palabras	X	conflicto	negativa	
			Recursos económicos	X		negativa	
			Recursos naturales				
			Aseo				
			Ruido				
			Tráfico				
				*observaciones específicas:			
				Homenaje a las víctimas, que reconoce lo grotesco de escuchar narraciones violentas sobre sus seres queridos			
PERSONAJES IDENTIFICADOS							
Individuo común	X						
Personajes políticos	X						
Personajes históricos	X						
Personajes eclesiásticos							
Personajes enajenados mentales							
Personajes deportistas							
Personajes delincuentes	X						
Personajes de la farándula	X						
*basado en la 5ta edición del libro "Imaginario Urbanos" de Armando Silva							