



# EL FENÓMENO AUDIOVISUAL Y SUS IMPLICACIONES EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Ingrid Ruiz<sup>1,2</sup>

*“Los programas de tv/video funcionan como espejo de quienes los realizan y producen. Por esta razón, una institución educativa que hace tv/video educativa ladrillo o que no integra este medio a su proyecto educativo está demostrando su pobreza para comprender tanto las nuevas formas de comunicación como las problemáticas y sensibilidades de nuestra época. Toda universidad debería tener definido el lugar, la función y las posibilidades comunicativas que la tv/video debe cumplir dentro de su proyecto pedagógico”<sup>3</sup>. Omar Rincón*

---

1 \*Realizadora de Cine y Televisión - Universidad Nacional de Colombia. Docente Investigadora - Grupo en Comunicación, Medios y Mercadeo - Fundación Universitaria Panamericana.

2 Asistentes de Investigación: Marcela Calderón, Alexandra Cardozo, Paola Fernández, Alexis González, Fernando Lozano, Ernesto Méndez, Eduardo Ochoa, Andrés Suárez.

3 RINCÓN, Omar. Radio y Televisión en la Universidad – Caso de estudio: Universidad Javeriana -1 Ed, Bogotá: ICFES, 1995. P. 48

## Resumen

En el primer semestre de 2006 se constituyó un grupo de investigación interdisciplinario, constituido por estudiantes de Diseño Visual y Mercadeo y Publicidad, quienes trabajaron en pos de un proyecto cultural para las instituciones de educación superior, el proyecto de una videoteca, un lugar de archivo y acervo de las actividades que hacen parte de cualquier comunidad académica. Sin embargo, durante el camino y con la experimentación fueron apareciendo otros conceptos y finalmente la primera fase de esta investigación demuestra el poder de alcance de los medios audiovisuales dentro de la educación superior, el cual funciona en tres instancias: el video como paradigma comunicativo en la sociedad contemporánea, el video como espejo y herramienta de almacenamiento, siendo testigo de un momento determinado, y como material educativo y didáctico, durante todas las etapas de realización.

En este artículo se resumen los conceptos más relevantes encontrados durante esta búsqueda y se presenta la experiencia de construcción de un video educativo. Los resultados apuntan hacia la construcción de una cultura audiovisual dentro de instituciones de educación superior que incluya centros de recursos, bases de datos, centros de gestión y desarrollo de material didáctico soportados en la investigación y construidos a través de la interdisciplinariedad, en pos de la construcción de una educación abierta, dinámica y a tono con la coyuntura actual en comunicación.

## La Videoteca y el Patrimonio Audiovisual

Etimológicamente, videoteca viene de dos términos, “la palabra Video, proviene del verbo latino *Videre*, que significa, “Ver”<sup>4</sup> y “theke = caja”<sup>5</sup>, literalmente sería la caja o el lugar para ver. Parece ser un lugar sencillo, un depósito de videocasetes, una base de datos para disponer de ellos y una sala de proyecciones en donde se pueda visualizar este material. Pero más allá de el tecnicismo, la videoteca es un lugar de difusión cultural y un centro de documentación artística, definido como “*Un centro de documentación es el espacio donde se organiza, cataloga, protege y difunde material documental propio de un área del conocimiento, de la ciencia o el arte; en cualquier clase de soporte y cuyo fin principal es satisfacer las necesidades de información de un público determinado*”<sup>6</sup>.

Originalmente, este compendio de archivos audiovisuales hace parte de los servicios integrales de una biblioteca,

pero Carlos Triat afirma que debido al desinterés y desconfianza que generan estos medios (cds, dvd, cintas), en comparación al libro, “*son pocas las instituciones educativas o de servicios culturales que dispongan de una videoteca digna de tal nombre y ninguna admitiría que se comparasen los recursos destinados al audiovisual que al libro*”<sup>7</sup>

El material audiovisual de cualquier institución educativa comprende no sólo las colecciones educativas profesionales que se adquieren, sino también el material endógeno recolectado en actividades culturales, académicas, encuentros y momentos de esparcimiento, propios y tradicionales de un grupo de personas. *La UNESCO ha denominado a todo este archivo patrimonio cultural audiovisual*. El Ministerio de Cultura en Colombia define el patrimonio en los siguientes términos: “*Patrimonio es todo aquello que le pertenece porque lo ha heredado o lo ha construido y por eso está profundamente ligado con su vida. Los objetos o las ideas que integran su patrimonio hacen parte de su memoria, le traen recuerdos, son testigos de su historia personal y serán su legado para las personas que usted quiere. Tal vez algún día usted le regale a su hermana la mochila y, con esta, todas las historias y sentimientos de sus viajes*”<sup>8</sup>.

Salvaguardar este patrimonio es tarea fundamental de los gobiernos; las generaciones actuales tienen el deber moral de seguir construyendo el acervo de documentos que preserven el patrimonio para el futuro. La videoteca universitaria, como ente promotor de estas actividades de catalogación y preservación del material audiovisual que tiende a ser tan prolífico con las facilidades que ofrece cada vez más la tecnología, puede parecer una labor dispendiosa, laboriosa y nada comparable a la realización y trabajos de las grandes instituciones culturales a nivel gubernamental (como Patrimonio Fílmico Colombiano, como ejemplo), pero será el tiempo y la distancia, la que determinará si en algún momento esos registros audiovisuales de este presente, serán representativos y valiosos para las generaciones futuras y tal vez, hacer parte del patrimonio nacional.

Una videoteca ideal se clasificaría como un servicio educativo y cultural, sin ánimo de lucro, complemento a las actividades académicas; un espacio o aula pedagógica adicional, con la que a través de su colección de videocintas, cd roms, bancos de imágenes y equipos de video, contribuye al conocimiento de forma práctica y conceptual para complementar la formación integral de los estudiantes, además de fomentar la investigación en torno a las manifestaciones audiovisuales y la producción de videos educativos y culturales para la comunidad. El equipo humano está conformado por estudiantes, profesores y administrativos comprometidos con el buen servicio, con calidad humana y con intereses e inquietudes hacia las artes y especial las audiovisuales (cine, televisión y video). Es un servicio de, por y para la comunidad académica.

4 WIKIPEDIA. Video. Enciclopedia Libre Wikipedia. Edición en Español. [En; URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Video](http://es.wikipedia.org/wiki/Video)

5 WIKIPEDIA. Biblioteca. Enciclopedia Libre Wikipedia. Edición en Español. [En; URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Biblioteca](http://es.wikipedia.org/wiki/Biblioteca)

6 COLOMBIA. MINISTERIO DE CULTURA. Manual para la Organización de Centros de Documentación Artística. Santafé de Bogotá: Dirección de Artes Ministerio de Cultura, 2000. P. 8

7 *Ibíd.* Pág. 214

8 COLOMBIA. MINISTERIO DE CULTURA. Patrimonio Inmaterial Colombiano. Bogotá, 2006. [En; http://www.mincultura.gov.co/patrimonio/patrimonioInmaterial/secciones/que\\_es/palabra\\_patrimonio.htm](http://www.mincultura.gov.co/patrimonio/patrimonioInmaterial/secciones/que_es/palabra_patrimonio.htm)

## El Espejo Mágico

Desde el nacimiento de la representación pictórica el hombre ha sido capaz de reconocerse, ha intentado emular espejos de la realidad, inicialmente en la representación pictórica hiperrealista, herencia del Renacimiento, y más adelante con el nacimiento de la fotografía, el cine y la televisión. Aunque es real – la recreación más cercana a la realidad – es común escuchar que las personas no creen ser las mismas que aparecen en una fotografía o un video, se ven físicamente y en comportamiento diferentes.

Reconocerse genera siempre incertidumbre, pero en la medida que se hace cotidiano, se convierte también en necesario. El video se ha convertido en una especie de espejo mágico, aparecer en él a veces se convierte en un cuento de hadas y explica el fenómeno de los “15 minutos de fama” que auguraba el artista pop Andy Warhol, quien afirmó que en el siglo XXI, gracias a los medios masivos de comunicación, todos seríamos famosos por lo menos por 15 minutos. La fantasía de Warhol se hace realidad hoy en día gracias a los famosos portales de video de la red, populares a lo largo y ancho de todo el mundo, y dentro de los que se destacan Youtube.

El objetivo de recopilar, catalogar y conservar guarda en su interior la idea de la inmortalidad, de poder ver a distancia la evolución y los cambios. Al respecto Valenti Farrás apunta: *“Visto en conjunto histórico las generaciones de este siglo somos una secta minoritaria que puede ver y escuchar fragmentos del pasado. La posibilidad incluye algunas veces el pasado vivido como personal (la ciudad en la que nacimos, nuestra propia imagen, la universidad en la que estudiamos), casi siempre incluye ese pasado que nos resulta propio y colectivo (los acontecimientos sociales y políticos de nuestro país)”*<sup>9</sup>.

Acompañando a este acto se encuentra también una nostalgia del pasado, que acompaña a todas las generaciones en momentos de transición, el cambio de siglo, de década, cumplir 30 años, 40 años, 50 años... Este fenómeno se conoce en la actualidad como *vintage*, el cual nace de la nostalgia de revivir épocas pasadas y ha sido retomado por un grupo de artistas y diseñadores colombianos que han abierto una página con archivos de fotografía, audio y video de la historia de los medios en Colombia: Museo Vintage. El sitio permite que el visitante tenga experiencias emotivas durante la navegación, ya que brinda la oportunidad de revivir y recordar las series que acompañaron la infancia o la juventud, y compararlo con el hoy en día. Museo vintage se construye a partir de los aportes de los usuarios, e intenta no dejar caer en el olvido aquello que, de alguna manera, formó también el carácter. Una de sus motivaciones es: *“la posibilidad de perpetuar, cuanto menos, una herencia representativa de dicho material para hacerla accesible a quienes hoy entran a formar parte de las filas de los medios venideros”*<sup>10</sup>.

9 FARRAS, Op. Cit. [45 screens]

10 Ibid.

## La seducción de las imágenes en movimiento

El fenómeno de los medios audiovisuales (cine, televisión y video) es reciente, teniendo en cuenta que la fecha oficial de nacimiento del cine sonoro data de 1928<sup>11</sup>. Aún así, es un medio que se ha popularizado y familiarizado tanto con la cultura, que, por ejemplo, los publicistas y mercadólogos llaman a la televisión (un medio que hasta ahora llega a 50 años de existencia) un *medio tradicional* publicitario, en contraste con *nuevos medios alternativos*. *Ha calado en casi todas las culturas y ha generado nuevas formas de comunicación y nuevos lenguajes de creación y experimentación. Convive con todas las generaciones y es casi imposible dejar de vivir sin ellas.*

A este fenómeno se le ha denominado *videoesfera*<sup>12</sup>, una evolución de la comunicación escrita y de imágenes estáticas, conocida como *Logoesfera*. La *videoesfera* es definida por Ricardo Duque en tres aspectos fundamentales: La fragmentación, la simultaneidad y la modularidad.

La fragmentación dentro del audiovisual es inherente. Desde la invención de D.W. Griffith en la puesta en marcha de la división de la historia en diferentes tamaños de planos para hacer que el espectador mantuviera su atención permanente, hasta la velocidad extrema en la que aparecen sucesivamente diferentes historias cortas y fugaces durante una tanda de comerciales en medio de los programas, se ha puesto a prueba y ha ido educando la percepción de los seres humanos en torno a la narrativa fragmentada de los audiovisuales contemporáneos.

La simultaneidad es cada día más evidente; en la vida cotidiana se convive al mismo tiempo con la televisión, la información multimedial vía Internet, la música y en el peor de los casos, también con las labores de trabajo y estudio, obligando a una nueva forma de percepción y organización de la información. Existiendo la simultaneidad conceptual, la simultaneidad visual explícita en la pantalla y la simultaneidad de manifestaciones mediáticas en la cotidianidad.

La simultaneidad hace parte de las narraciones cinematográficas y televisivas hoy en día; ejemplos claros de este recurso técnico, conocido también como *pantalla dividida* o *acciones simultáneas* se ven en películas como las de Peter Greenaway, en especial en *“Escrito en el Cuerpo”* y en televisión en diferentes seriados que se han convertido ya en clásicos como *“24”* de Fox, donde varias escenas suceden al mismo tiempo, pero en diferente espacio o con diferente angulación de cámara.

11 GUBERN, Roman. Historia del cine. Barcelona: Baber S.A, 1983.

12 El término *Videoesfera* es acuñado por el teórico de los medios Gene Youngblood en su libro *“The Expanded Cinema”*, donde habla también de la *videoesfera* como el conjunto de engranajes que constituyen la gran maquinaria de lo audiovisual, y sus efectos sociales.

La modularidad en la contemporaneidad, es aludida por Duque como “*la sociedad del Lego*”<sup>13</sup>, un constante completar las fichas restantes dentro de una gran cadena de acontecimientos; es este un recurso también típico de la construcción de guiones, mencionado en el manual de Francis Vanote, “Guiones Modelo y Modelos de Guión”, donde el juego y específicamente el de *puzzle* o rompecabezas se convierte en inspiración para la historia. Historias que se entrecruzan, encuentros que parecen casuales, pero que se vuelve determinantes para la historia y coincidencias sorprendentes, suceden en la Trilogía de Colores: “Azul”, “Blanco” y “Rojo” de Krzysztof Kieslowski o en “Amores Perros”, “21 Gramos” y “Babel”, del –ahora muy reconocido- mejicano Alejandro González Iñárritu.

En el ámbito educativo se ha hecho toda una campaña primero de desprestigio en torno específicamente a los contenidos de la televisión. Pero para Joan Ferrés, estudioso de los medios y su impacto en el aula: “Varios son los efectos de la televisión (audiovisuales) sobre los seres humanos. En primer lugar, produce modificaciones sensitivas y cognitivas, cambios en los procesos de pensamiento, en los sistemas de organización mental y estructuración del trabajo, en las formas de asociación y de organización de los conocimientos”<sup>14</sup>.

Por otro lado para Omar Rincón: “Para que los medios audiovisuales sean educativos deben promover el aprendizaje, la formación y el desarrollo humano, pero siempre inscritos dentro de una cultura, unas políticas y unos sujetos sociales concretos (...), esto quiere decir, que en el sentido educativo de los medios en la universidad se encuentra determinado por la caracterización que la institución haga en su proyecto educativo de su inscripción cultural y política, y de los sujetos que componen su comunidad”<sup>15</sup>. Un proyecto de inclu-

sión de los medios audiovisuales en el aula debe generarse desde el interior de la comunidad educativa que lo requiere, debe poseer los elementos característicos y de identidad propia, pues traer elementos externos o comprar colecciones de editoriales especializadas no hace tan vivencial el trabajo como si lo logran el trabajo interdisciplinario y la construcción en equipo; el saber se hace en espiral, construyendo en torno al tema de investigación y al mismo tiempo en la producción de medios audiovisuales.

De igual manera, Rincón anota que los medios de comunicación, en cualquier instancia, se deben producir desde concepciones claras del sentido educativo y las narrativas propias de estos medios, fragmentadas, ágiles y modulares, dentro de un proyecto pedagógico institucional y social.

## Realización de Video Educativo

La idea de poner a prueba el video como herramienta educativa, se convirtió en el *McGuffin*<sup>16</sup> –por utilizar un término cinematográfico- ideal para explorar al interior del grupo de investigación otras ideas emergentes que fueron surgiendo con la realización y que desembocó en diseño y la producción de un video educativo de 15 minutos, llamado “DETRÁS DE CÁMARAS”, cuyo objetivo principal fue enseñar a través de un video argumental, con un melodrama como telón de fondo, las fases básicas de producción audiovisual y hacer que funcione como guía inicial para aquellos que deseen comenzar a explorar en el mundo de la videografía.

El video funciona como demostración de que las herramientas audiovisuales

estudio: Universidad Javeriana -1 Ed, Bogotá: ICFES, 1995. P. 46

16 Mc Guffin, término acuñado por Alfred Hitchcock al crear en sus guiones elementos que parecieran de capital importancia, pero que al final no tiene ninguna relevancia. En: TRUFFAUT, François. El cine según Hitchcock. 3 ed. Madrid: Alianza, 1974. P. 123

aplicadas a la educación superior ofrecen múltiples posibilidades a nivel de convivencia, de trabajo en grupo y de proyectos interdisciplinarios.

Dentro del mismo grupo se hizo la elección de los cargos o roles a desempeñar dentro de la producción, tanto en el trabajo técnico, como en el rol de actores. La experiencia misma se convirtió en un experimento en torno al aprender – haciendo, puesto que los asistentes de la investigación llegaban con dudas acerca de dos temas específicos competentes a sus carreras: 1- Para los estudiantes de diseño visual, la realización de audiovisuales era aún un misterio que se había quedado en la parte conceptual; 2- Para los estudiantes de mercadeo surge el reto de preparar un evento – taller de proyección de la herramienta final, con todas las implicaciones que ello acarrea. De esta manera, aunque el evento se llevó a cabo, los resultados más importantes se dieron en el “antes



13 Ibid. 9(5): [ 89 screens]

14 FERRÉS, Joan. Televisión subliminal: Socialización mediante comunicaciones inadvertidas. 1 ed, Barcelona: Paidós, 1996. P. 126

15 RINCÓN, Omar. Radio y Televisión en la Universidad – Caso de

de” y “durante” la realización del video y del evento, por lo que se convirtió en la herramienta principal, convirtiendo a los asistentes en observadores y constructores del proceso de aprendizaje a través de las herramientas audiovisuales.

Teniendo en cuenta los postulados de Omar Rincón en torno a la televisión educativa universitaria, se buscó crear una historia sencilla, cotidiana y cercana al grupo objetivo, que de manera natural demostrara las fases de construcción de un video a medida que los protagonistas de la historia también lo hacían. El narrador debía ser omnipresente de manera que pudiera envolver en la historia secundaria (una relación romántica) a los espectadores. La historia cuenta como un grupo de estudiantes debe enfrentar el reto de preparar un video sobre una pequeña empresa para su clase de audiovisuales. Los estudiantes comienzan haciendo un repaso de lo aprendido en clase (la elaboración del guión, encuadres, angulaciones, composiciones y manejo de cámara). Terminan, buscando y preguntando a diferentes pequeñas empresas cuales podrían ser las ventajas de tener un video propio. Dentro del grupo existe la opinión dividida entre un chico muy creativo, poco ortodoxo y bastante arrebatado y la de la chica, bastante ordenada y metódica. La historia ocurre a lo largo de una semana donde las dos visiones que parecían irreconciliables avanzarán hacia la construcción de un buen video (¿y algo más?)

Terminada la fase creativa o preproducción, se llevó a cabo la designación de roles dentro de la producción; los asistentes de la investigación desempeñaban dos cargos, uno en la parte de actuación y otro en la parte de preproducción encargándose de elementos como el maquillaje, los vestuarios, la iluminación, la dirección de sus mismos compañeros, entre otros. Finalmente todos ayudaron con todo y en el quehacer se fueron aprendiendo las labores que debe realizar cada departamento. El trabajo como actores naturales tal vez fue el que más en cuenta se tomó y se robó toda la atención, implicando para algunos sobreponerse a su seriedad o timidez, así como para mejorar la vocalización, el tono y la dicción.

El grupo de realización concluyó que el quehacer audiovisual se aprende en la práctica. Es una de las artes que más laboriosidad requiere, por ello teóricamente es difícil de ser entendido, pueden entenderse sus mensajes y la historia, pero todo lo que hay detrás de cámaras tiende a ser un misterio para aquellos espectadores que nunca la han vivido. Por ello, la experiencia fue exitosa en este sentido, permitiendo que el grupo de estudiantes se acercara más a la realidad de la producción.

También, realizar un cronograma y una planificación extensa, es decir todo un proceso ordenado de preproducción, puede llegar a ser la clave del éxito para un audiovisual. Teniendo en cuenta que durante la grabación y la postproducción las perspectivas pueden perderse, tener objetivos claros, funciones establecidas y parámetros de navegación como guiones y desgloses ayudará a que el producto final posea las características pensadas desde el comienzo.

## Conclusiones

- Los medios audiovisuales, a pesar de tener ya casi 70 años de evolución, siguen estando separados de la educación, pero es necesario incluirla, como un proyecto serio dentro de la formación superior, pues se demuestran los beneficios establecidos en torno a la convivencia, al hecho educativo en torno a proyectos interdisciplinarios e investigativos.
- Los resultados obtenidos de este trabajo, tal como lo explica Omar Rincón, demuestran que el video plasma “cultura, historia y conocimiento”<sup>17</sup>, y por tanto es una herramienta importante en la vida académica de cualquier universidad.
- Por otro lado, el video se convierte en espejo en donde la cultura se mira día a día, ya sea una sociedad o los pequeños universos conformados por estudiantes, profesores, directivos, empleados y administrativos de una universidad. Implementar el video como forma de recuperación y mantenimiento histórico de una institución, sería igualmente, la tarea fundamental de una videoteca universitaria.
- La producción audiovisual requiere de inversión tecnológica y en capacitación, conocimiento y actualización, pues es una de las artes que más rápido muta, pero igualmente ofrece el acceso a otras formas de construcción de la realidad, aumentando el sentido de pertenencia a una comunidad, permitiendo reconocerse en un contexto determinado, permitiendo, en palabras de Omar Rincón, educación con reflexión en el “goce”<sup>18</sup>.

17 RINCÓN, *Televisión, Video y Subjetividad*. Op. Cit., P. 45

18 RINCÓN, *Radio y Televisión en la Universidad*. Op. Cit., P. 63

