

NUEVAS NARRATIVAS AUDIOVISUALES

VIDEOARTE EN CONTEXTOS EDUCATIVOS:
LAS NUEVAS NARRATIVAS AUDIOVISUALES
COMO PRÁXIS METODOLÓGICA EN LA
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA EN ARTES DESDE
UNA PERSPECTIVA A/R/TOGRÁFICA.

Ángel García Roldán

Para citar este texto:

(García Roldán, 2012: 21-29)

García Roldán, A. (2012): *Videoarte en contextos educativos. Las nuevas narrativas audiovisuales y su inclusión curricular en los programas de Educación Artística desde una perspectiva A/R/Tográfica*. Tesis. Universidad de Granada. pp. 21-29



Tarkovski A.(1979): Stalker. Fotograma.

Nuevas narrativas audiovisuales.

Todo es comunicación y la vida prácticamente es audiovisual.

Nos encontramos, en pleno siglo XXI, sumergidos en uno de los momentos más complejos y, por tanto, más apasionantes de la historia del ser humano. Podemos enumerar una multitud de factores que nos han conducido a esta nueva realidad –pronosticada no hace mucho y asimilada tras cada avance tecnológico– aunque es precisamente a través del modo de concebir y expresar nuestros pensamientos, ideas y emociones donde podemos comprender y definir el tipo de sociedad en la que nos encontramos.

Lo audiovisual, se caracteriza por su permeabilidad en la adaptación de otros lenguajes. De hecho, no pertenece a un campo exclusivo de la experiencia comunicativa, sino que su desarrollo esta continuamente influido por una posición abierta hacia el intercambio con otras formas de comunicación humana. Podemos hablar de una cultura audiovisual global que describe multitud de contornos –oscilantes y transformables– y que se presenta orientada hacia la innovación constante como una forma de expresión y comunicación. Ante esta situación la educación se ve limitada a plantear, o estrategias de adiestramiento técnico sobre el medio, o adaptaciones de sus recursos para la exposición del discurso textual –forma tradicional sobre la que se ha sostenido el conocimiento aportado por la educación–.



Ataque terrorista a las Torres Gemelas: 11 de septiembre de 2001. Nueva York.

Tampoco son extrañas las posiciones apocalípticas¹, asentadas en determinadas corrientes de la sociología y la teoría de los medios de comunicación, que han justificado cierto distanciamiento a todo lo que supusiera una cultura audiovisual de los medios, previniéndonos sobre sus nocivos efectos y cuya influencia ha favorecido una educación despreocupada por el tratamiento de lo audiovisual, a pesar de ser un hecho constatable y ampliamente difundido desde la aparición del cine.

Afortunadamente el giro hacia lo audiovisual es hoy un hecho y su puesta en valor ya nadie la pone en duda. En los siguientes apartados mostramos la necesidad de una Educación Audiovisual que amplíe las miradas con las que se deberían de observar, interpretar y acoger los distintos hechos audiovisuales de la actualidad.

Es en el *acoger para ofrecer*, donde centramos nuestras experiencias e interpretaciones y abordamos las cuestiones pedagógicas necesarias para una enseñanza orientada hacia el desarrollo de la persona y el fomento de una ciudadanía crítica. Es necesario, y las investigaciones consultadas así lo sugieren, formular un aproximación hacia una comunicación audiovisual que nos permita recorrer y describir nuevos caminos en la educación que pongan de relieve las nuevas realidades sociales. La verdadera cuestión de fondo, como apuntaba Len Masterman

¹Humberto Eco en *Apocalípticos e Integrados* (1965)

(1993), es hacer posible y visible esta educación audiovisual que genere una ciudadanía crítica. Quizás el primer paso sea averiguar que modelos y que metodologías ponemos a disposición de los estudiantes para hacer posible esta realidad. En esta tarea el *Videoarte* puede plantearse como una parte de un todo; una punta escondida del iceberg que desde su lecho acuoso amplifica los movimientos de la superficie –gélida, hermosa y habitable a la vez–. Nosotros consideramos que su inclusión en los programas educativos puede favorecer y enriquecer el sentido crítico de nuestros estudiantes a través de una interacción directa con la realidad y su entorno que eleva el significado de sus acciones y la continuidad de los aprendizajes, en definitiva; un espacio desde donde plantear y desarrollar la identidad afectiva y social.

Vivimos en plena *Civilización de la imagen* y esencialmente en una cultura basada en la representación audiovisual. Enviamos y recibimos mensajes a través de nuestro teléfono móvil, chateamos y compartimos nuestra experiencias a través de internet, contemplamos el cartel publicitario de la última película de moda o el espléndido vehículo bajo el eslogan «¿te gusta conducir?». Basta con darse una vuelta y reparar lo minuciosa y audiovisualmente planificada que esta nuestra vida. Pulsamos un botón y automáticamente entramos en el *juego de identidades* en el que nos sentimos como los personajes de nuestras series favoritas, jugamos una partida en la consola y nos adentramos en un fascinante mundo virtual que nos hace ver², y no soñar, otras realidades artificiales a través de la piel de un avatar cuya memoria es una narración audiovisual formada por ceros y unos, en definitiva: un supra-mundo que sustituye nuestra relación cotidiana con los demás.

Lo real, se aproxima a lo imaginado, y con ello, lo que consideramos *realidad* se transforma en un permanente simulacro (Baudrillard, 1978 y 1991). Relacionamos *realidad* con *apariencia* porque los mensajes de los medios ya no son registros fieles del día a día, sino producciones tan realistas que para algunos es imposible disociar entre *lo real* y *lo que lo parece*. Como diría Heidegger la realidad es *apariencia* y *lo real* ya no es constitutivo de nuestro “ser-en-el-mundo” (Heidegger, 1927), ahora asumimos un nuevo estado del “ser-ahí” y con ello una más que probable distorsión plasmática que nos reconstruye como seres permanentes en el tiempo. Fijémonos, por ejemplo, en la transformación del concepto mediático de *Super Star*. Hasta hace sólo unos años este término era exclusivo de los entornos del espectáculo, pero el deseo de la industria cultural de convertir a las masas en nuevas iconografía mediática han favorecido la reconsideración del término. Los medios son los inductores de esta nueva consideración que transforma las expectativas de miles de jóvenes que acuden a los casting de sagas como Gran Hermano [*Big Brother*] y sus derivados –más o menos edulcorados, más o menos ectoplasmáticos³–.

En *Esto no son las Torres Gemelas* (Acaso, 2006) la autora muestra esta doble circunstancia y la dualidad *apariencia-realidad*, se plantean como el primer objetivo en la lucha contra la confusión

² Ver y vivir, realidades virtuales vs mirar y soñar estados de consciencia e inconsciencia.

³ Del griego *ectos*: fuera y *plasma*: cosa formada o modelada. Supuesta emanación material de un médium, con la que se dice que se forman apariencias de fragmentos orgánicos, seres vivos o cosas.

audiovisual dentro del binomio imagen-realidad identificado como *paradoja visual*. Asumido este concepto de *apariencia* comprendemos que es también posible su antítesis: *lo audiovisual es también la realidad*. Cabría preguntarse entonces, entre otras cosas, si podría existir, por ejemplo, un mundial de fútbol sin ser retransmitido por la televisión. ¿Sería correcto referirnos a él, sin la cobertura de los medios de comunicación, realmente como un evento mundial?, No se trata de una convención científica que pruebe la existencia de las cosas, realmente lo que consideramos tras la imagen de los medios es nuestra propia percepción audiovisual del mundo. Pero lo audiovisual, siendo sólo una apariencia de las cosas, produce y transforma la realidad colectiva marcando su propio ritmo y acelerándolo hasta circunstancias nunca antes vistas. Un buen ejemplo de ello son los últimos cambios de regímenes acaecidos en Túnez, Egipto o Libia y los intentos en otros tantos países de oriente medio.

Siguiendo el análisis de Lyotard (1987), en relación a las narrativas legitimadoras, la televisión produce una gran *metanarrativa*⁴ y todas las manifestaciones sociales y colectivas tienen el tono, la forma y el contenido predeterminado por los medios de comunicación. Roland Barthes (1982) planteaba que es la confusión con la hiperrealidad la que construye el audiovisual: «la naturaleza parece haber producido de forma espontánea la escena representada; una pseudo-verdad sustituye subrepticamente a la simple validez de los sistemas claramente semánticos; la ausencia de código desintelectualiza el mensaje porque parece fundamentar en la misma naturaleza los signos de la cultura. Se trata sin duda de una paradoja histórica importante: cuanto más desarrolla la técnica la difusión de la información –y especialmente de las imágenes–, más medios proporciona para enmascarar el sentido construido bajo la apariencia del sentido dado». (Barthes, 2002: 41)

Para Carlos Escaño la mentira de esta hiperrealidad, de esta simulación, entra en un juego competitivo con el propio hombre, adosada a la idea de postmodernidad que la hace llegar más rápido, más alto y más contundentemente a la sensibilidad humana y rivalizando, en todo caso, con su propio modelo. (Escaño, 1999: 66)

Para Ramonet en estas grandes metanarrativas «la información, en el sentido amplio de la palabra, es una industria estratégica que tiene una rentabilidad en muchos aspectos –económica, ideológica y política–». (Ramonet, 2005)

Definitivamente los procesos mediáticos son un filtro y una referencia cultural que forma parte de una estructura socializadora de primera magnitud. A fuerza de repetir sus mensajes obligan al público a imitar lo que ve en la pantalla, como si se tratara de un amplificado y permanente *Show*

⁴ Lyotard relaciona la posmodernidad con la crisis de las metanarrativas, cuestionando la operatividad de éstas ante los nuevos contextos. El avance de la razón, la emancipación del hombre, el progresivo autoconocimiento son algunas fórmulas que la ilustración generó para articular las fuerzas productivas y conseguir un consenso social, político y cultural, pero la idea del progreso, la racionalidad unívoca y las ideologías han caído en el olvido y han dejado de ser aplicables. (Villena, 2005)



Weir, P. (1998): *El Show de Truman*. Fotograma.

de *Truman* (Weir, 1998), de esta manera la ciudadanía es controlada a través de las imágenes mediáticas que pueden transformar las vidas en narrativas de un *permanentemente directo*.

El tema en cuestión no es tanto la televisión, sino lo televisivo y su interacción multimedia. Es un hecho que el medio televisivo, tal y como se concebía en el siglo XX, está a punto de desaparecer. Del mismo modo que la emisión simultánea para audiencias masivas es casi un recuerdo del pasado, ante el pluralismo competitivo y los nuevos entornos del "hipervideo" –secuela multimedia del hipermedia–. La tecnología actual permite al espectador construir su propia programación; seleccionando programas de un espectro, cada vez más amplio y generando "interactividades" en pro de un espectador menos pasivo. ¿Activo? ¿Es realmente participación, voluntad y consentimiento plantear la posibilidad de escoger, como un elemento plausible, en la nueva era de la "televisión a la carta"? ¿Acaso no se nos ofrece una multiplicidad de productos ideados y planteados igualmente para su consumo, aunque esta vez ampliando su horario de recepción a cualquier hora del día? ¿No son las multinacionales anunciantes –verdaderos clientes de las televisiones– las que nos van a ofrecer caprichosamente sus productos, en todos los momentos y espacios posibles de nuestra supuesta "libertad" televisiva? más aun, ¿acaso no van a ser más efectivos sus efectos al libremente escoger el momento para consumirlos?

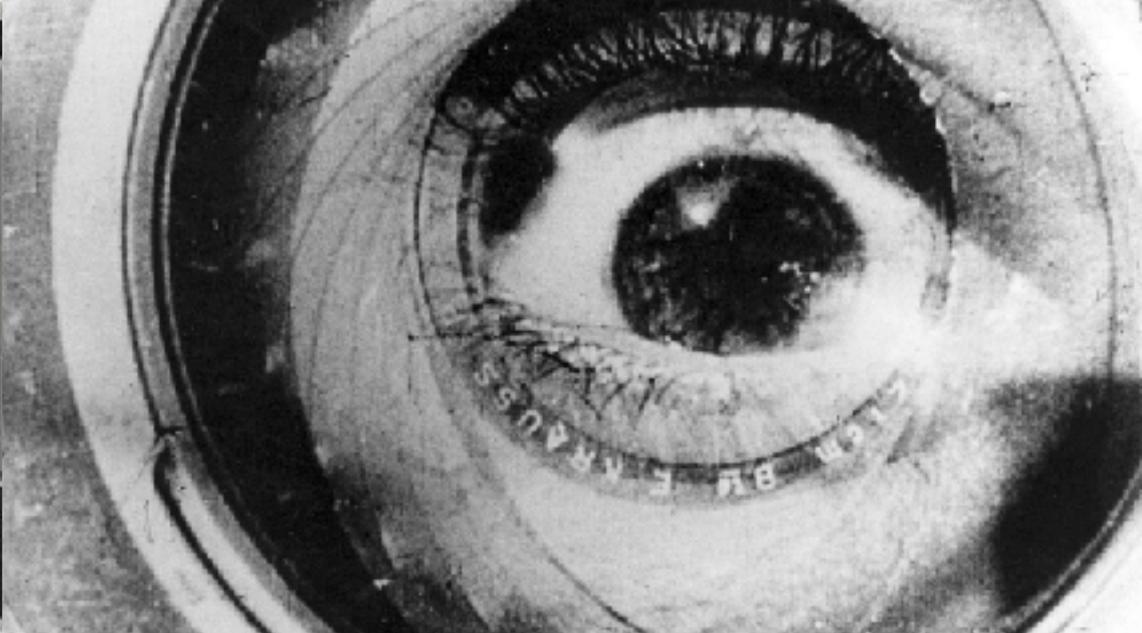
Aunque esta idea de televisión digital está en fase de proyecto, en la actualidad los hábitos de consumo televisivo se mantienen a merced de las emisoras tradicionales, que a veces se comportan en sus programaciones como si nada hubiera cambiado en las últimas décadas. Pero

quizás debiéramos de replantearnos –como nos apuntan los directivos de estas cadenas– una televisión más cercana al usuario que nos ofrezca interactividades que hasta la fecha sólo las podemos experimentar en internet. ¿Es realmente el futuro de la televisión una suerte de camuflaje a través de la red?

Mientras tanto, un incansable consumo audiovisual marca nuestras pautas culturales y de ocio, con una especial incidencia en aquellas generaciones que aprendieron a concebir la vida a través de la pantalla. Es inevitable considerar el fenómeno audiovisual como medio para comprender el mundo y este reconocimiento es compatible con todas aquellas posturas preocupadas por la influencia manipuladora a través de los medios de comunicación. Aprovechar el imparable fenómeno audiovisual nos permite comprender y posicionarnos ante una sociedad que genera todos esos contenidos audiovisuales como si de un extenso documento antropológico se tratara. Con el objetivo de construir una ciudadanía más crítica, concibamos lo audiovisual, como un ámbito de formación de conciencias, y ante todo, como una forma de relacionarnos con la realidad como adelanta Joan Ferrés: «la televisión, en cuanto instrumento representativo de la industria de las conciencias, cumple una función esencial en la modelación del carácter; en la interiorización de pautas de comportamiento, en el filtraje de principios y valores. Es a un tiempo aula sin muros y moderno templo en el que, de modo inconsciente, el sujeto va interiorizando los principios y valores que darán sentido a su existencia.» (Ferrés,1996: 303)

En nuestro estudio nos centramos particularmente en la relación entre arte, comunicación audiovisual y educación. Nos interesa especialmente plantear cómo desde el nacimiento del cine y la televisión, los artistas se han preocupado por acercarse a los medios audiovisuales construyendo e ideando toda una serie de artefactos para establecer un verdadero diálogo entre la imagen filmada o grabada y la realidad. Sin duda, todas estas cuestiones tuvieron su correlato en algunas propuestas relacionadas con estudios científicos de orden sociológico, etnográfico y pedagógico.

La imagen audiovisual desarrollada desde el campo de las artes, también ofrece una aportación en este sentido. Por un lado, muestra un relato de la realidad desde los ojos del sujeto-creador – que dialoga con lo social desde su percepción subjetiva– y por otro, la creación precisa de la participación comprensiva y de la experiencia comunicativa para denotar su valor. De esta manera, podemos citar algunas de las experiencias “visionarias”, relacionadas con el entorno del *audiovisual experimental* contemporáneo, que nos permitirán tener una visión más amplia de esta intención. Entre estos antecedentes –que influirán decisivamente en muchas de las propuestas actuales dentro del videoarte y el vídeo de creación contemporáneo– destacamos:



Vertov, D. (1922-23): *Kino-Glaz*. Cartel y fotograma.

- La teoría del *Cine-Ojo*⁵ (*Kino-Glaz*, 1922-23) de Dziga Vertov y su plasmación en el pionero noticiario *Cine-Verdad*⁶ (*Kino-Pravda*, 1922), que anticipaba los nuevos valores de proximidad y velocidad del medio audiovisual contemporáneo.
- El planteamiento de Alexander Astruc denominado *Caméra Stylo*, desarrollado a través del texto titulado, *Nacimiento de una nueva vanguardia: La cámara stylo* (1948), donde reflexionaba sobre una realidad que intuía presente y que iba a cambiar la forma de hacer y ver el cine –por extensión el audiovisual actual–, como el lenguaje de sus creadores. De este modo cambió la perspectiva de la cinematografía, planteando «un lenguaje (el cine) mediante el cual un artista puede expresar su pensamiento, por muy abstracto que sea, o traducir sus obsesiones, exactamente igual que ocurre con el ensayo o con la novela». (Astruc, 1948)
- Y finalmente, las propuestas del visionario y padre de videoarte; Nam June Paik –el gran maestro de las remezclas, integrante de Fluxus, que lejos de los postulados destructivos dirigidos hacia la televisión, abanderados entre otros por Wolf Wostel, proponía una deconstrucción de la televisión, adelantando en muchos sentidos el escenario actual en relación al fenómeno del videoarte.

⁵ El Cine-Ojo de Vertov es más una actitud filosófica que una proposición técnica, que busca a través del lente del cinematógrafo captar las acciones de la vida utilizando los métodos más sencillos para el rodaje y violando, si es preciso, todas las leyes y hábitos que requieren la construcción de un film.

⁶ El proyecto de Dziga Vertov enmarcado dentro del contexto cultural de la Unión Soviética supone un verdadero avance en relación con la televisión del futuro. A modo de “misiones pedagógicas” preparaban verdaderas unidades móviles cargadas con materia e instrumental de filmación y reproducción, para visitar las poblaciones rurales y contar las historias de sus pueblos a través de sus propios habitantes como actores únicos de los filmes. De esta manera anticipaban la televisión de proximidad haciendo posible las comunidades con su verdadera historia, presentada sin ficción y con la posibilidad de poder exhibirse, *in-situ*, transformando una identidad común.



Haar, T. (1971): *John Lennon, Yoko Ono, Nam June Paik and Shuya Abe at the Galeria Bonino, New York.*

Es lógico pensar, que cuando hablamos de narrativas audiovisuales tengamos que remitirnos, de manera casi inmediata, al estudio de "lo audio" y "lo visual" como formas articuladas de un mismo mensaje. Sin embargo, muchos estudiosos del tema han reconocido que lo audiovisual es mucho más que la suma de un elemento visual y un elemento auditivo, y que en este lenguaje pueden encontrarse rasgos característicos de lo verbal, lo proxémico o lo metalingüístico. Los elementos visuales y sonoros se articulan para construir relatos y esa articulación de relatos es atractiva e interesante para los espectadores de la imagen. El valor de la narrativa no es exclusivo de los ámbitos profesionales de la comunicación, al contrario, en ámbitos como el nuestro el estudio de lo narrativo dentro de lo audiovisual fundamenta la idea de que la comunicación está más allá de los medios y de la misma manera la educación más allá de las aulas.

Es un hecho, que las imágenes proliferan repercutiendo en la amplificación de las líneas de investigación y de los ámbitos del conocimiento científico dedicados a su estudio.

Las orientaciones de indagación actuales, desde donde se trabajan las diversas cuestiones de la narrativa, pasan por detenerse en lo visual y también en lo audiovisual, lo multimedia, la cibercultura, los modelos no convencionales de comunicación y la construcción de realidades a través de los mismos. Cuestiones como: el comportamiento ficcional en el nuevo hiperrealismo diario, la transmutación del melodrama en el hiperdrama digital, las posibilidades de las narrativas hipermedias multilineales, la cibercultura y sus efectos sobre el audiovisual contemporáneo, la



GRAN HERMANO 16

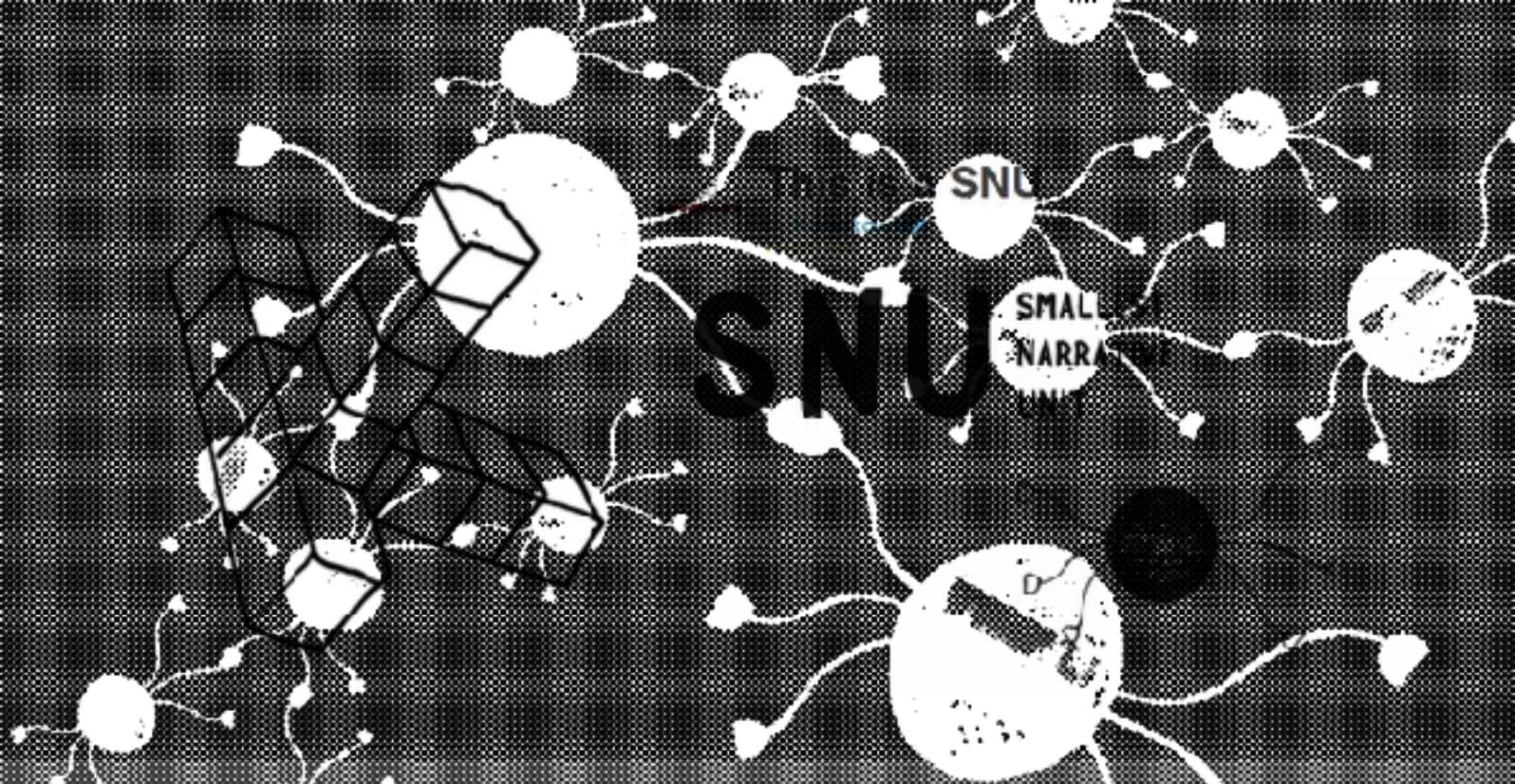
Logotipo del programa televisivo Gran Hermano. n°16.

interdisciplinariedad de la imagen y que usos se le concede en los ámbitos educativos, cobran en la actualidad un fuerte interés en el ámbito científico.

Pasemos, brevemente, a considerar algunas de estas nuevas líneas de investigación que estudian el desarrollo y los efectos de las narrativas audiovisuales contemporáneas, para situar mejor el ámbito del problema que ocupa nuestra investigación.

Lo ficcional en la hiperrealidad cotidiana: Narrativas de lo perverso.

Antaño, era un oficio de actores –en el teatro, en el cine y en la televisión– generar lo que se ha dado en llamar: “Pacto ficcional”, pero esta situación se muestra más compleja cuando la pieza audiovisual es observada por un espectador cercano a los actores. Ahora las estrellas televisivas ven ampliada su nómina con la incorporación de otros tantos personajes provenientes, no del espectáculo tradicional, sino de la espectacularización de sus vidas. De esta manera el espectador- lector establece vínculos entre su vida real y la de estos nuevos actores; relaciones mediáticas, en la mayoría de los casos, cargadas de cotidianidad por que las revistas de la farándula y los *TeleShow*, entre otros, no descansan en el empeño de acercar y vender sus vidas al público. Y así, el ciclo “fagocitador” se regenera y se posterga concomitado en la cotidianidad audiovisual.



Logotipo y estructura SNU del sistema de edición multilínea Korsakow. Florian Thalhofer. Web del sistema

El hiperdrama: Dramaturgias contemporáneas en su transmutación digital.

Debemos de asumir el *hiperdrama* como la representación postmoderna de la dramaturgia audiovisual. Este neologismo representa un nuevo formato de narrativa audiovisual, que utiliza las nuevas tecnologías de la comunicación digital y sus posibilidades –incluyendo la interactividad, la fragmentación narrativa, la simultaneidad de voces o la descentralización de la figura del actor–, como elementos que amplían los límites de la dramática tradicional y despliegan un nuevo escenario dentro de la comunicación hasta ahora desconocido. Se extienden, de esta manera, las posibilidades de interacción entre autores y receptores gracias a la derivación natural de neoconceptos como el *hipertexto* y el *hipermedia*, modelando el tradicional melodrama con el ambiente cultural del que surge en plena era de la globalización.

La narrativa hipermedia multilínea.

El futuro de la narratividad audiovisual pasa por la selección en la que el receptor sea capaz de elegir diferentes puntos de vista de una misma historia. Más aun, ser capaces de plantear diferentes posibilidades en la misma narración, mostrándose inconclusa y abierta a diferentes tipos de interactividad. Lo que sólo nos parece un sueño, puede no estar tan alejado de otros



Imagen de una manifestación durante la "Primavera árabe". 2010

ámbitos menos comerciales, como es el videoarte y cierto tipo de cine experimental. La posibilidad de generar varios puntos de vista, dentro de un mismo suceso, proyectados simultáneamente –más allá de la tradicional linealidad del monocal y su unitemporal narrativa–, nos acerca a esta idea, un tanto utópica, de la narración no lineal. Este hecho puede observarse en algunas de las producciones de videoartistas internacionales como el caso de Pierre Huyghe, Marcelvs L., Cristian Marklay o Masbedo⁷, entre otros. Además, a este interés creativo por la experimentación narrativa, se le une la capacidad de los propios medios digitales por romper la linealidad cronológica, a través de las características propias del medio, como la fragmentación de los relatos, el acceso inmediato a los mismos o la interconexión de distintas unidades de contenido visual–utilizando las posibilidades del *hipermedia* o *hipervideo*–. Estas son, algunas de las posibilidades, que nos hacen pensar en estas nuevas estructuras y en la tendencia, cada vez más relevante, de un nuevo modo de entender lo audiovisual.

Cibercultura: ética y estética del audiovisual contemporáneo.

Algunos autores como Alain Touraine (1999) alertan sobre la aparición de nuevas preocupaciones y nuevos horizontes para los movimientos sociales, muchos de los cuales pueden explicarse a partir de las acciones promovidas por los flujos comunicativos de internet. Por primera vez, desde la revuelta de 1864 contra el Rey de Túnez, las masas populares tunecinas han hecho irrupción en la escena política bajo la forma de una revolución. Sin duda, Internet y las redes sociales han impulsado este hecho y ha supuesto, al igual que en semanas posteriores en Egipto –con la

⁷ Consultar autores en el apartado 3.5.1. En clave de construcción audiovisual (García Roldán, 2012: 372).

Consideramos cierto lo que a través de las imágenes se nos presenta

EFECTO REALIDAD
(Roland Barthes)

Sistema de representación
a través del
LENGUAJE VISUAL

IMAGEN

INFORMACIÓN

CONOCIMIENTO

SOBREEXPOSICIÓN

Gráfico perteneciente al libro: Acaso, M. (2006): *Esto no son las torres Gemelas*.

bautizada "Revolución del Jazmín"—, un revulsivo sin precedentes y un medio eficaz para la convocatoria, libre de control, al menos en los primeros días en el que se emitían los vídeo-registros de los manifestantes con un efecto insospechado sobre la población: la involución de la *espiral de silencio*⁸ instaurada por las versiones oficialistas del poder. La cibercultura, es hoy un hecho que replantea todos los modos de concebir, producir e interpretar la imagen y la noticia, y que puede constatarse en medios como la televisión, el video, el cine, la industria gráfica, la telefonía móvil, y desde luego, los formatos multimediales e interactivos de internet. En todos ellos, la relación entre *la imagen representada y lo presentado*, tiende a aproximar cada una de las partes —circunstancia un tanto contradictoria y paradójica—, que nos seduce a considerar la presentación como representación de la realidad. Las consecuencias de estas alteraciones trascienden el interés puramente estético y desencadenan transformaciones directas en el pensamiento humano; en el desarrollo del conocimiento y en la dimensión socio-política de la información.

⁸ Modelo teórico aportado por la politóloga alemana Elisabeth Noelle Neuman enmarcado dentro de la corriente funcionalista que describe los efectos que producen los medios en la sociedad y la opinión pública.



Barcalá, L. (2009). *Mi retrato de Jan Van Eyck* Videoensayo a partir de un morphing.

La narrativa visual y la interdisciplinariedad de la imagen.

Comprender la narrativa audiovisual requiere reconocer la existencia de su interdisciplinariedad. Entender lo audiovisual es alcanzar el grado de interpretación necesario como para identificar otras disciplinas en su evolución, otras ciencias en su estudio y multitud de intereses en su utilización: una vinculación entre saberes, cuyas aportaciones suscitan nuevos conocimientos, a menudo insólitos, en cada ámbito de aplicación. Sin lugar a dudas, la imagen enriquece el progreso y el auge de las ciencias. Difícilmente se podría definir el concepto de imagen y mucho menos hablar de un tipo de narración a través de ella, sin entender previamente el origen de su existencia o su Etimología audiovisual; sin concebir la relaciones con el individuo o Psicología visual; sin encontrar la complicidad con las audiencias o Sociología de los mass-media; sin reconocer perceptivamente su estructura o Técnica audiovisual; y finalmente, sin reconsiderar su utilidad y necesidad en lo educativo desde una Pedagogía de la imagen. Por último, es también necesario plantear su conocimiento, comprensión y disfrute desde los contenidos estéticos y los usos que hacen de ello las diferentes culturas de este mundo a través del Arte audiovisual.

Las narrativas audiovisuales y su utilización en los ámbitos educativos.

Aunque nos detendremos más adelante podemos avanzar algunos datos de cómo las narrativas audiovisuales tienen un correlato directo en los ámbitos educativos.

Más allá de su utilización como recurso técnico, dentro de los soportes habituales de las Tecnologías de la Información y las Comunicación (TIC), los instrumentos audiovisuales y sus narrativas quedan recogidos dentro de las directrices generales de la legislación educativa que permite la interacción de su lenguaje con el medio educativo establecido desde una doble dirección: Por un lado, a través de las intervenciones e influencias de una cultura audiovisual que impregna la realidad social y que se da por supuesta en el aula, aunque no se repare todo lo que se debiera. Y por otro lado, a través del fomento de la producción audiovisual realizada por los propios estudiantes en el aula. Estas últimas no son tan numerosas como podríamos esperar, pero sí plantean un conjunto de dinámicas y acciones educativas que consideran el audiovisual como estrategia pedagógica dentro de la formación del individuo.

Existe actualmente un panorama de dinamismo interdisciplinar que está generando nuevos posicionamientos en los ámbitos educativos, donde lo audiovisual comienza a ser planteado con autonomía propia y como verdadero factor revolucionario de una educación del siglo XXI. Afortunadamente las corrientes que ponen rumbo a la Educación Artística profundizan, con una visión amplia e integradora, en la enseñanza de los medios audiovisuales, enmarcándolos en el panorama general de las Artes Visuales. De esta manera, la Cultura Visual se muestra como un auténtico paradigma que influye no sólo en el estudio de la enseñanza de esta disciplina, además lo hace en otros ámbitos como: la crítica cultural, la perspectiva feminista, los posicionamientos interculturales o las corrientes pedagógicas en educación no formal, fundamentadas en la crítica y la transformación social, entre otras perspectivas. (Marfil Carmona, 2008: 97)

Tantas posibilidades de enfoque son el reflejo de una realidad compleja, plural y dinámica, que necesita de la pedagogía, además de como herramienta, como una auténtica seña de identidad. Distinguimos con ello, al menos superficialmente, entre dos ámbitos de actuación: el de las Ciencias de la Educación y el de las Ciencias de la Comunicación, aunque sus límites no son tan precisos. Por este motivo, una vez planteado el panorama audiovisual es necesario cuestionarnos, como sugiere Marfil Carmona, si existe una buena comunicación sin pedagogía, esto es: si podemos educar sin desarrollar técnicas efectivas de comunicación.

Ante las preguntas, ¿es lo audiovisual un medio educativo?, ¿tienen los estudiantes que experimentar con lo audiovisual como lo hacen con otras materias?, podemos plantear amplios márgenes de respuesta, pero quizás la consideración que aclara más nuestras intenciones reside en el paralelismo con otras disciplinas incluidas casi desde sus inicios en la enseñanza artística tradicional. Sí dibujamos, modelamos y pintamos en el aula, con objeto de conocer otras formas

de expresión y comunicación más allá del verbal, siendo conscientes de su repercusión en todos los niveles de formación del individuo –el conocimiento del entorno, el desarrollo personal, la capacidad de relacionarse con los demás– además de promover una relación de autoconfianza con la producción artística personal, entre otros muchos objetivos, ¿por qué el ejercicio práctico de lo audiovisual habría de demostrar menos beneficios en una educación artística?, ¿por qué permanece aun tan alejado de la escuela?, ¿no es lo audiovisual una verdadera proyección del mundo y sus producciones un reconocimiento de éste?.

Sin duda, la escuela y la enseñanza en general, continua planteándose una educación compartimentada, estanca, y en muchos casos hermética. En la actualidad, son numerosas las voces que hablan del audiovisual como un elemento más de la realidad cotidiana que ha de ocupar un espacio en la educación, y no nos referimos sólo a los niveles superiores y universitarios, ampliamos esta necesidad a todas las áreas del currículum escolar. La innovación disruptiva en el ámbito de la educación favorece la aparición de nuevas alternativas que consideran lo audiovisual y sus soportes como ejes interdisciplinarios para el aprendizaje en la nueva escuela que ha de venir. Es el momento de plantear una educación que incluya estas transformaciones y estos nuevos planteamientos, permitiéndonos avanzar en la construcción y comprensión de nuestras sociedades, de las relaciones entre las personas y de los nuevos acontecimientos que habrán de ocurrir.

Para citar este texto:

(García Roldán, 2012: 21-29)

García Roldán, A. (2012): *Videoarte en contextos educativos. Las nuevas narrativas audiovisuales y su inclusión curricular en los programas de Educación Artística desde una perspectiva A/R/ Tográfica*. Tesis. Universidad de Granada. pp. 21-29

Referencias Bibliográficas

Acaso, M^a. (2006): *Esto no son las torres gemelas*. Madrid: Catarata.

Astruc, A. (1988) [1948]: *Nacimiento de una nueva vanguardia: La cámara stylo*. Madrid: Cátedra. [Originalmente publicado en *L'Écran Français* No 144].

Barthes R. (2002) [1982]: *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes gestos y voces*. Barcelona: Paidós. [Seuil, París]

Baudrillard, J. (1991): *La Guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama.

— (2005) [1978]: *Cultura y simulacro*. Barcelona: Indice. [título original en francés: *La precessions des simulacres léffect beaubourg a l'ombre des majorités silencieuses*].

Eco, H. (1990): *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.

Escaño González, C. (1999): Arte en la era audiovisual: replicantes, realidades. *Arte, Individuo y Sociedad*, No 11. 61-68. Consultado en: <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/ARIS9999110061A/5946> [10, enero de 2018]

Ferrés Prats, J. (1996): *Televisión subliminal. Socialización mediante comunicaciones inadvertidas*. Barcelona: Paidós.

Heidegger, M. (1927): *Ser y Tiempo*. Traducción, prólogo y notas de Jorge Eduardo Rivera. Consultado en: http://www.reflexionesmarginales.com/biblioteca/Heidegger-Ser_y_Tiempo.pdf [10, enero de 2018]

Korsakow (desde 2000): Florian Thalhofer: www.korsakow.org

Lyotard, J. (1987): *La condición postmoderna: informe sobre el saber*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Masterman, L. (1993): *La enseñanza de los medios de comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Marfil Carmona, R. (2008): *Estrategias para la Educación Audiovisual. Cuadernos de Comunicación*. No 2. Granada. Escuela Superior de Comunicación y Empresa. ESCO. Consultado en: https://www.academia.edu/7033480/Estrategias_para_la_Educación_Audiovisual [10, enero de 2018]

Ramonet, I. (2005): *Propagandas silenciosas. Masas, televisión y cine*. La Habana: Fondo Cultural del ALBA.

Thalhofer, F. (s.f.): Sitio-web del autor. Consultado en: <http://www.thalhofer.com/> [10, enero de 2018]

Touraine, A. (1999): *¿Cómo salir del liberalismo?* Barcelona: Paidós.

Villena, F. (2005): *La posmodernidad como problemática en la teoría cultural latinoamericana. Espéculo. Revista de estudios literarios*. No. 30, julio-octubre 2005. Universidad Complutense de Madrid. UCM Consultado en: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero30/posmolat.html> [10, enero de 2018]

Weir, P. (1998): *Show de Truman*. Consultado en: <http://www.youtube.com/watch?v=G91mXQ1LTow> [10, enero de 2018]