

LA VIDEORREFERENCIA COMO UNA PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL VIDEOENSAYO.

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: 320-361)

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. 325-337.

Consultar en: <http://digibug.ugr.es/handle/10481/21630#.Wpv1m2ZDIR6>

3.4. CUARTA ESTRUCTURA. La vídeo-referencia.

«Todo este universo es un libro en el que cada uno de nosotros es una frase. Ninguno de nosotros, por sí mismo, propone más que un pequeño sentido...»

Fernando Pessoa. La Muerte del Príncipe (1990)

Esta estructura pedagógica surge ante la necesidad de utilizar didácticamente una serie de documentos audiovisuales pertenecientes al ámbito del videoarte y la cultura contemporánea, en las distintas sesiones y experiencias desarrolladas en nuestra investigación dentro del entorno académico de formación inicial del profesorado.

Cuando hablamos de referencia, lo hacemos desde el punto de vista de lo que se circunscribe al objeto del saber para desarrollar una nueva forma de conocimiento. La referencia, por lo tanto es una acotación del pensamiento. Una videografía, por ejemplo, toma forma a través del encuadre de lo que acontece, del movimiento que se desarrolla ante la cámara y de cómo la cámara se traslada para proporcionar información sobre cada uno de los hechos que son objeto de nuestro interés. La grabación de una puesta de sol, un paseo por la ciudad, un mercado en pleno bullicio, una conversación entre dos personas, están constantemente limitadas por el tiempo de la grabación, su registro y el montaje definitivo antes de su exhibición. La mediación, entendida como el fenómeno a través del cual la imagen es generada, registrada, archivada y procesada, incluye una serie de determinaciones externas que influyen decisivamente en lo representado. Cada secuencia es seleccionada teniendo en cuenta todas sus posibilidades de construcción. Indiscutiblemente, cada uno de estos procesos desarrollados en la creación audiovisual, suponen un conjunto de decisiones que matizan y perfilan el mensaje, por lo que las imágenes forman parte de ese proceso intelectual que se construye y delimita en el discurso audiovisual.

Toda imagen, por tanto, se manifiesta como una construcción intelectual que puede generar otro tipo de creaciones de la misma manera que un texto es afectado por otro texto. Esta correspondencia creativa nos obliga a considerar la existencia de un universo simbólico en el que la referencialidad juega un papel fundamental en la construcción del discurso, ya sea porque permite la interrelación de enunciados dentro de la obra o porque los relaciona con otros externos que la cuestionan, enriquecen y validan. La referencia es, por tanto, un modelo que promueve el aprendizaje y permite avanzar en la comprensión e interpretación de los contenidos presentes en el objeto artístico.

Por otra parte todo texto científico es también un texto referencial que se orienta hacia la realidad, a la cual alude el mensaje o el discurso, pretendiendo ofrecer una información verídica y objetiva que pueda ser contrastable. El documento audiovisual realizado como registro de la realidad nos proporciona una información del autor sobre aquello que debe de ser observado. Tomar como referencia una obra audiovisual suponen realizar una análisis de la misma y distinguir su mensaje y elementos formales con objeto de poder relacionarla con una nueva construcción significativa –a nivel semántico y/o formal–, donde se ponen de manifiesto la propia estructura referencial.

La vídeo-referencia, dentro de la enseñanza artística, ha de ser contemplada como una estrategia didáctica para el aprendizaje audiovisual que dispone una interacción con los diferentes medios y documentos audiovisuales para posibilitar la creación de nuevos contenidos que ponen en relación los diferentes elementos formales y conceptuales de ambas creaciones.

Además, se establece un doble juego, en tanto que se refieren a lo real y mostrar las acciones que pueden desarrollarse espontáneamente o puede ser parte de una representación que además hace uso del montaje para crear un tiempo ficticio donde los seres sólo ejecutan la dramaturgia que se convierte así en el propio discurso. La vídeo-referencia, es una estrategia audiovisual que ofrece nuevos puntos de vista sobre un tema, enriqueciéndolo, y planteando otras posibilidades.

El arte mantiene activa la autorreferencia como característica singular de su realidad y es retomada, una y otra vez, como revulsivo estético, sugerencia o *leitmotiv* en la creación, implicando con ello otros juegos de relacionabilidad icónica y narrativa como: *la semejanza, la emulación, la analogía, la simpatía, el simulacro, la cita o las apropiaciones*, todas ellas suponen distintas maneras de afrontar la referencia en el arte y de consumir una propuesta de creación.

Cabe ahora preguntarse, ¿qué ocurriría si todas las palabras que nombramos estuvieran registradas yuviésemos que pagar por sus derechos? Lejos de contestar esta cuestión aprovechamos para subrayar la dificultad que tenemos para imaginar una forma que no se refiera absolutamente a nada más que a sí misma. Es imposible, como apunta Imanol Aguirre, que una imagen, siendo una traslación directa de la realidad, haga referencia a un realismo que todavía tenemos que inventar. (AGUIRRE, 2010)

Para el artista Willem de Rooij, ferviente seguidor de los materiales encontrados y el apropiacionismo, la utopía del arte no referencial puede estar a punto de iniciarse. El auto, obsesionado por su propio devenir artístico prepara la antítesis de todo su trabajo anterior: una especie de manifiesto al más puro estilo Dogma, que sentará las bases para la producción de obras que se refieren “a nada otro”; un giro de 360° a su propio pasado plagado de referencias, citas y apropiaciones.

Aguirre plantea la cuestión de si podemos pensar en una forma que no se refiera a nada; una forma que vaya más allá de un regreso a un grado cero barthesiano, que se aleje de una estética del silencio a lo Susan Sontag o de la tautología y auto-referencialidad del objeto minimalista. Una utópica cuestión ante las múltiples narrativas que plantean su necesidad y sobrevuelan, una y otra vez, el vasto paisaje de la historia del arte.

En nuestra opinión, la autorreferencialidad emerge como una relación autorreflexiva en la propia obra de arte. Sus operaciones básicas modifican los términos y sus operaciones afectando a la estructura simbólica de la obra y por lo tanto a su proceso de comprensión ya que su fundamento es una consecuencia natural de su lógica inacabada.



Intolerance. 2010. Willem de Rooij. Detalle de la instalación en la Neue National Galerie de Berlin.

3.4.1. Referentes.

¿Hasta qué punto una obra original puede ser versionada? ¿Cuál es el límite de variaciones que puede incluir cada versión para seguir considerándose una interpretación de la primera? ¿No supone un sesgo a los autores sí se utiliza como referencia? ¿Cuáles son los límites entre creación-reproducción e interpretación-referencia que permitieran circunscribir las unas en las otras? Todas estas cuestiones lo que realmente plantean es indagar en torno al sentido del lenguaje; cómo se construye el mensaje; qué significa la construcción del conocimiento; cómo se yuxtaponen y relacionan los diferentes elementos que lo generan; en definitiva, qué es creatividad, originalidad y autoría.

Esta controversia a lo único que nos obliga es a buscar una buena cantidad de ejemplos dentro de la historia para desmitificar ciertas ideas preconcebidas sobre la creación y describir algunos modelos de construcción referencial dentro del panorama contemporáneo. Una de estos ejemplos es el que vamos a exponer a continuación –utilizado posteriormente en la investigación como inicio y planteamiento de varias experiencias desarrolladas en el Capítulo 4–.

Nos situamos en un estudio de tres trabajos independientes aunque concéntricos y discursivamente paralelos, que nos acercan, más allá de sus historias particulares, a cuestiones complejas y comprometidas como la interconexión de iconografías, las relaciones de poder, la objetividad y subjetividad en el estudio de la condición de ser humano y el proceso creativo como planteamiento narrativo más allá de la creación fílmica.

Las diversas relaciones de referencialidad desarrolladas entre los filmes –*The Human Perfect* (1967) del director danés Jørgen Leth; *The five obstruction* (2003), codirigida por Lars Von Trier y Jørgen Leth; y *Prologue to a perfect human* (2010) realizada durante el proceso de esta investigación–, manifiestan como puede ser explotada pedagógicamente la referencialidad en la enseñanza de las artes audiovisuales¹⁷⁵.

De esta manera, y siguiendo una dinámica hermenéutica, concebiremos la experiencia estética como un juego de resonancias que atraviesan el acontecimiento irreplicable de la imagen, permitiéndonos nuevos planteamientos educativos y nuevas inquietudes, pero sobretodo obligándonos a cuestionarnos ¿qué es lo que sucede cuando pensamos en arte y cuando nos aproximamos e interaccionamos con él?.

¹⁷⁵ Visitar Proyecto y videografías en la dirección web:

http://www.wix.com/veraiconoproduccion/prologoparaunhumanoperfecto/documentacion#!_documentacion/refrencias
[Consultado el 1 de Noviembre de 2011]

3.4.2. Conceptos básicos.

*Vídeo-referencia. Análisis de una caso.
La estrategia del rapto en las culturas de archivo.
Descontextualización del registro audiovisual.
Algunas consideraciones sobre la cita audiovisual.*

Vídeo-referencialidad. Análisis de un caso.
Sobre vuelos y simulacros.

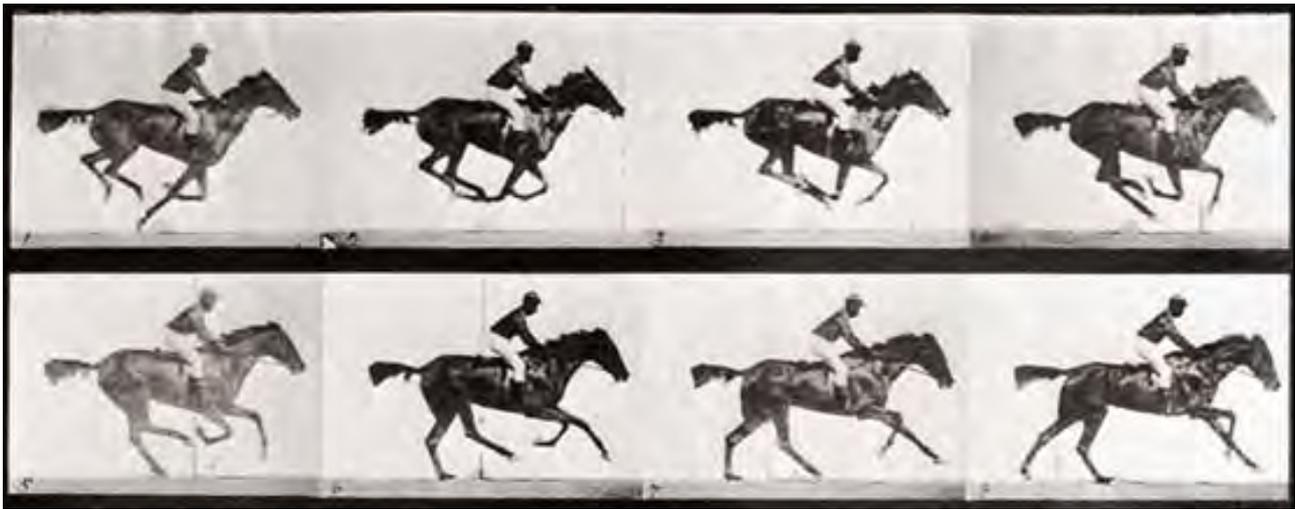
El videoarte, como lenguaje audiovisual, desarrolla su discurso a través de varias codificaciones: la primera a nivel de la referencia, construida sobre el valor denotativo que muestra el significado básico del signo, y la segunda, a nivel de la connotación¹⁷⁶, en la que todos los significados posibles se presentan a través de la *semejanza* con lo icónico, estableciendo una relación de parecido y contigüidad. Mientras que en el primer proceso –automático y autónomo– abstraemos el significado universal, en el segundo –intencional y consciente– la interpretación dependerá de los modos de producción; los posibles significados que el lector inferirá dependerán directamente de la forma, el tratamiento, el contexto y las experiencias previas de cada uno de los interlocutores. De esta manera una misma palabra o imagen puede connotar significados distintos según se enmarque de una u otra manera desde un punto conceptual.

En 1879 Eadweard Muybridge conseguía desvelar a través de la fotografía lo que el ojo humano era incapaz de ver: el vuelo de una yegua al galope. Para ello, construyó un dispositivo de cámaras que generaría la conocida secuencia titulada *Horses running*¹⁷⁷, con la que demostraría que el equino mantenía durante milésimas de segundo sus cuatro extremidades suspendidas en el aire en su carrera. Los experimentos de este fotógrafo siguen causando un enorme interés y sus instantáneas y artefactos¹⁷⁸, más allá del interés científico, son objeto de una particular estética del movimiento congelado a la que numerosos autores y artistas han hecho referencia en sus trabajos sobre la seriación, la secuencia fotográfica o la imagen en movimiento.

¹⁷⁶ La connotación puede ser producto del hablante, en un acto de habla concreto, o puede ser de uso general en una cultura dada.

¹⁷⁷ Ver secuencia del vídeo en: <http://www.youtube.com/watch?v=IEqccPhsqgA> [Consultado el 1 de noviembre de 2011]

¹⁷⁸ Entre otros artilugios Eadweard Muybridge desarrolla un sistema por el que se podían disparar las cámaras al paso de un cualquier ser en movimiento. Tras varios intentos y dispositivos, en 1878 incorporó el uso de gatillos electromagnéticos activados por el paso del caballo –en este caso, una yegua llamada Sally– logrando dos series de 12 fotografías cada una al paso de ella. Proyectó en público los resultados utilizando el proyector *Fenakitoscópico*, que a partir de algunas mejoras él rebautizó *Zoopraxinoscopio*, logrando un enorme éxito en la prensa de la época. Con ello se había logrado la descomposición fotográfica del movimiento rápido, quedando libre la vía para la transición del dibujo a la fotografía en la ilusión del movimiento.



Detalle de la conocida secuencia de 1879 titulada *Horses. running* de Eadweard Muybridge.

La definición de pasado, presente y futuro, queda planteada en la idea de una secuencia que nos remite a cada uno de los instantes en el que el tiempo se convierte en sublime. En este recorrido visual cada imagen se convierte en necesaria, interviniendo en nuestro conocimiento para favorecer la interpolación de los hechos, la comparación de situaciones, el establecimiento de diferencias y la relación de semejanzas; en definitiva, la representación mental de la realidad.

El inicio del pensamiento clásico, según Foucault, excluyó la *semejanza* como experiencia fundamental y forma primera del saber. No será hasta el siglo XVII con Descartes que la *comparación* pasara a considerarse la forma más pura del conocimiento. Sobre ella dice Foucault: «Por la comparación encontramos la figura, la extensión, el movimiento, y otras cosas –es decir, las naturalezas simples– en todos los sujetos en los que pueden estar presentes. En una deducción del tipo: toda A es B, toda B es C, en consecuencia toda A es C; queda en claro que el espíritu compara entre sí el término buscado y el término dado, a saber, A y C, en el respecto que ambos son B. En consecuencia, si ponemos aparte la intuición de una cosa aislada, puede decirse que todo conocimiento se obtiene por la comparación de dos o más cosas entre ellas. Ahora bien, no hay conocimiento verdadero más que por intuición, la deducción que liga entre sí las evidencias. ¿Cómo puede dar autoridad a un pensamiento verdadero la comparación, requerida para casi todos los conocimientos y que, por definición, no es una evidencia aislada ni una deducción? Casi todo el trabajo de la razón humana consiste, sin duda alguna, en hacer posible esta operación». (FOUCAULT, 2005: 59)

Las cuatro estrategias principales que plantean las articulaciones del conocimiento en relación con la *semejanza* son: la *convenientia*, la *aemulatio*, la *analogía* y la *simpatía*. Primeramente, la *convenientia*, describirá la vecindad de los lugares; no es una relación exterior entre las cosas, sino el signo de un parentesco. Las imágenes atraídas por la atracción de la semejanza plantean vecindades que engendran nuevas semejanzas y por eso nos parecen «...“convenientes” las cosas que, acercándose una a otra, se unen, sus bordes se tocan, sus franjas se mezclan, la extremidad de una traza el principio de la otra». (FOUCAULT, 2001: 26)

La segunda forma es la *aemulatio*: una especie de *convenientia* que para desarrollarse no precisa de la proximidad sino de la distancia a través del espejo y su reflejo. La emulación no forman una cadena en la que se unen cada uno de los anillos de la semejanza como ocurre en la conveniencia; en realidad se comportan más bien como círculos concéntricos, similares al mismo tiempo que van perdiendo definición y ganando en amplitud como las hondas que suceden cuando una piedra es lanzada al agua: «...la emulación se da primero bajo la forma de un simple reflejo, furtivo y lejano; recorre en silencio los espacios del mundo. Pero la distancia que atraviesa no queda anulada por su sutil metáfora; permanece abierta para la visibilidad». (FOUCAULT, 2005: 30)

La tercera forma de similitud es la *analogía*, donde se superponen la *convenientia* y la *aemulatio*. Su poder es tan intenso que supera las similitudes de lo visible e inscribe la semejanza en un conjunto de relaciones más sutiles. De esta manera la comparación proporciona un número infinito de parentescos a partir de un mismo punto y la convierten en la más reversible y polivalente de todas las relaciones dando a la analogía un campo universal de aplicación: Gracias a ella son relacionables todas las figuras del mundo. En cierto sentido sucede cuando nos encontramos en los puntos más distantes de la honda, anteriormente descrita.

Por último, la cuarta forma queda descrita a través del juego de las *simpatías* que establecen en un instante los acercamientos más distantes. Pero la *simpatía* como ejemplo de lo *mismo*, tiene el peligro de asimilar lo otro como propio, de hacer las cosas idénticas unas a otras, mezclando sus orígenes y haciendo invisibles las diferencias con el riesgo de hacerlas desaparecer en su individualidad y convertirlas en extrañas a lo que eran. La simpatía transforma y altera desde el sentido de lo idéntico, de tal manera, que si no se controlara su poder, el mundo se reduciría a un punto, a una masa homogénea, a la melancólica figura de lo *mismo*. El poder de esta categoría se verá matizado y reducido ante estrategias como el apropiacionismo, que se alejan de lo *idéntico* para describir las diferencias entre la identidad y la copia y el significado de su intención.

Trataremos de mostrar, ahora, un recorrido por diferentes discursos audiovisuales que despiertan y sirven de ilustración a estos juegos relacionales basados en la semejanza. La proximidad, la influencia y la relatividad que se proyectan en estos ejemplos opera tanto en la apariencia formal como en sus estructuras conceptuales. Lo que aquí proponemos no es una formulación exacta sobre las claves creativas de los autores que se van a citar, en todo caso tratamos de relacionar sus obras para mostrar los nexos existentes con la intención de establecer una *Didáctica de la Referencia* que permita sintetizar nuestras experiencias en el aula.

La experiencia del arte contemporáneo es frecuentemente criticada por situarse demasiado alejada de la competencia real de profesores y estudiantes influyendo en su generalizada ausencia dentro del tratamiento educativo. Pero, en realidad, es la incapacidad del propio sistema por establecer nexos adecuados, coherentes y fructíferos que aborden su tratamiento en el aula los causantes de esta aparente lejanía. Los proyectos artísticos que vamos a mostrar pretenden abordar sin complejos otras maneras de construir la imagen más allá del ejercicio descriptivo o la ilustración inocua. Estos pertenecen al ámbito de la investigación artística y la pedagógica y en ninguno caso existe una

disociación evidente entre lo que pertenece exclusivamente al territorio del arte o lo que, por el contrario, puede entenderse limitado al ámbito de educativo.

Este tipo de experiencias pretenden alcanzar un grado de conocimiento sobre un tema concreto planteándose como formas de pensamiento e indagación a partir de estrategias como la *referencia* que se convierten en elementos y estructuras esenciales para la creación. No es que las imágenes se parezcan unas a otras, o que inviten a comparaciones con el objetivo de ser insertadas en un discurso frecuente de críticos y comisarios; lo que estas construcciones manifiestan es su interferencia creativa: cómo unas imágenes son testigo de la contemplación de las otras, enriqueciendo el discurso y la transformación de la mirada.

Comenzamos en este recorrido con la obra de Felipe Ortega Regalado¹⁷⁹, *Alas para un hombre con vértigo* (2002), realizada a partir de una técnica videográfica similar a la que Muybridge utilizó en su famoso *Fenakitoscópico* y que con el paso del tiempo pasaría a denominarse *stop motion*¹⁸⁰. Ortega Regalado crea una obra audiovisual sumamente poética en la que mostrará a un hombre levitando dentro de una habitación mientras suena una melodía barroca y repetitiva.

Las imágenes utilizadas en esta pieza corresponden a distintas tomas de los saltos que el propio artista realiza en la habitación, seleccionando los frames en los que el cuerpo está completamente en el aire para aislar en un segundo momento el movimiento de cada instante y desarrollar, así, su danza trascendente; justamente todo lo contrario del experimento de Muybridge¹⁸¹.

La metáfora en la que se convierte esta sencilla edición del movimiento queda intensificada con el carácter connotativo del título que describen un juego de resonancias para plantear otros significados: *Alas*, que no se ven e ingravidez de lo etéreo; *Vértigo*, que se manifiesta en la falta de equilibrio mientras que el personaje gira en el interior de la habitación.

Comparar esta imagen con otras similares –dentro y fuera de la narrativa audiovisual– puede ser un ejercicio interesante que nos ayude a recuperar sus otros sentidos aunque para ello requieran la existencia de una unidad común de análisis. En este sentido Foucault plantea que «no se puede conocer el orden de las cosas en su aislamiento natural, a no ser descubriendo la más simple, después la que le está más cerca, para poder llegar necesariamente a partir de allí justo hasta las cosas más complejas». (FOUCAULT, 2005: 60)

Para establecer esta unidad de análisis caben varias estrategias, según sea nuestro grado de conocimiento sobre las mismas. La *comparación* es, claramente, una de ellas. Dice Foucault que este orden o comparación generalizada no se crea hasta que no queda consolidado el encadenamiento en el

¹⁷⁹ Consultar autores en el apartado 3.5.1. Dossier de videoarte. En clave de construcción audiovisual. Pág. 372

¹⁸⁰ Nos resulta interesante desatacar el trabajo de investigación sobre esta técnica de Xana Morales (2011) aplicada a la investigación educativa. Web: <http://narrativasadolescentes15fps.blogspot.com/2011/02/estado-de-la-cuestion.html> [consultado el 1 de noviembre de 2011]

¹⁸¹ La pretensión de Muybridge era demostrar el movimiento a través de la suma de momentos no lo contrario.

conocimiento. Esa unión referencial que nos ayuda a establecer las comparaciones entre los conocimientos y las experiencias, entre las nuevas imágenes y aquellas que nos recuerdan. Cuando Foucault argumenta que no podemos conocer el orden de las cosas en su aislamiento natural, nos sitúa ante la reflexión sobre cómo debemos de situarnos ante el objeto, esto es: cómo plantear el camino para interpretar las imágenes que permanecen opacas y distantes en nuestra experiencia, lo que desencadena un ejercicio que parte de lo más simple, para ir abstrayendo paulatinamente nuestro análisis con aquello que está más cerca, un poco menos cerca y finalmente lo más lejano. Este proceso nos ayudará a conocer las cosas más complejas en un recorrido conceptual que deconstruye y reconstruye los sentidos denotativos de las imágenes, enlazándolas con lo personal y subjetivo; con lo real y aparente.

¿Qué es lo que vemos y qué es realmente lo que hay? Con esta pregunta nos enfrentamos a la imagen videográfica, reconsiderando sus formas, los objetos, los actores. ¿Cómo estos se relacionan durante la narración temporal? El significado que frecuentemente se relaciona con cada imagen, ha de recorrer el camino de la relacionabilidad de los pequeños significados para acercarnos al entendimiento. El recorrido de lo particular a lo global hace surgir nuevos razonamientos, nuevos nexos y nuevas relaciones. En nuestro análisis este proceso a menudo es desaprovechado intentando alcanzar el sentido de las cosas desde el primer acercamiento; quizás condicionados por la analogía y el juego de simpatías que anulan cualquier individualidad de las cosas; quizás por las herencias adquiridas de los medios y de sus formas de difusión masiva.

Para Benjamin Buchloh (2004), en la estética del montaje existen implícitas una relación dialéctica, y una naturaleza alegórica y su intención originaria sería el transmitir sentidos ocultos en las manifestaciones públicas. Deconstruir las imágenes y sonidos que conforma la narratividad audiovisual, es una estrategia didáctica para disponer cada elemento del conjunto y así entender mejor su funcionamiento que se construye con el montaje. Relacionar cada fragmento con su conjunto para averiguar como ha sido construido ha de conducirnos a nuevos argumentos cuyos significados no se muestran definitivos. El sentido se genera a través de la comparación con las imágenes de nuestra experiencia que son mediadas por el grado de relacionabilidad de nuestro entendimiento, y por lo tanto, caracterizan nuestra particular manera de ver. El diálogo que establecen las imágenes en una narración videográfica supone el punto de partida para deconstruir y reconstruir nuevos diálogos y nuevas formas de creación, en la que la acción y la intervención creativa jugarán un importante papel a la hora de interpretar los significados y los diferentes recorridos de la imagen audiovisual.

Continuemos nuestro análisis referencial. Dentro de este estudio incluimos un trabajo inicial *Acronías* (2004) de la que soy autor –retitulada en el 2005 como *Acronías: El otro Don Quijote o la figura utópica del optimista impenitente*–, y que supone un ensayo audiovisual sobre el concepto “fuera del tiempo” planteado desde una acción performática en la que un nadador solitario es condenado a enigmática aventura de saltar hasta la extenuación sobre la tierra sembrada de una campiña; un paisaje místico relacionado con los conceptos de desierto, viaje y vida, y que aumenta su valor simbólico en su procedimiento de grabación; una toma única en el que el plano secuencia es ralentizado hasta conseguir la transformación irreal del tiempo. El resultado: una pieza a medio camino entre lo local y lo universal, lo rural y lo urbano, lo místico y lo Kitsch.

La idea gira en torno al concepto de instante, incorporando algunos fragmentos del existencialista Søren Kierkegaard, escritos en *El concepto de la angustia* (1846), que se detenían en el concepto de parpadeo o *Augenblick*, –una conceptualización filosófica que bien podía adelantar el artilugio de Muybridge para capturar sus instantes–.

Esta vídeo-performance mantiene referencias directas con la anterior de Ortega Regalado que un año antes había podido contemplar en directo en un espacio museístico. Ciertamente en *Acronías* se establecen una serie de similitudes nos sólo desde el punto de vista iconográfico –el cuerpo de un hombre saltando– sino también en el plano conceptual –una reflexión visual sobre la idea de la eternidad–. Aquí la semejanza se establece a través de una relación en la que la *emulación*, lejos de reducirse en la metáfora, plantea nuevos recorridos formales y conceptuales.

Dos años más tarde el artista Eugenio Rivas Herencia¹⁸² inicia una serie de videocreaciones rebautizadas pasados los años como *Milagros que no son magia*¹⁸³ (2006-2009), donde una vez más el protagonista es el propio autor que es objeto de una serie de experiencias místicas, en este caso tres levitaciones en diferentes lugares públicos y privados.

A través de una técnica similar a la de Felipe Ortega Regalado, amplía el número de frames seleccionados en cada salto dando un efecto estroboscópico al movimiento concadenado del personaje; de esta manera incidirá más en la idea del truco y se alejará de los conceptos místicos anteriores. Por lo tanto la idea de estas levitaciones es poner en marcha el mecanismo de la ilusión, pero sin ocultar el truco que la hace posible. En cada parte de la trilogía el *performer* completa un recorrido en aparente levitación o se eleva sobre el mismo lugar sorprendiéndonos con las convulsiones del supuesto éxtasis. En ningún caso constatamos que ponga los pies en el suelo, sin embargo, es evidente el proceso de edición de vídeo el que se han eliminado los momentos de apoyo. Así, presenciamos un simulacro del que somos totalmente conscientes; aunque no por ello dejamos de deleitarnos con su transcurso; se trata del acontecimiento “milagroso” que no oculta su evidente falsedad y de esta manera la emulación, lejos de ser consciente, ofrece nuevos parámetros y nuevas relaciones entre la imagen, la técnica de construcción y los conceptos que en ella se manifiestan.

La última videografía a la que haremos referencia es la realizada por Miguel Angel Tidor López –colaborador de esta investigación– titulada *In the Air* (2010), cuya realización pertenece al ámbito educativo encuadrándose en el proyecto educativo *Packaged* (2010)¹⁸⁴; un conjunto de experiencias videográficas realizadas por estudiantes de Primaria. Este conjunto de obras muestra las posibilidades

¹⁸² Consultar autores en el apartado 3.5.1. Dossier de videoarte. En clave de construcción audiovisual. Pág. 372

¹⁸³ *Milagros que no son magia* es una serie abierta compuesta hasta la fecha por tres pequeñas piezas con una duración de alrededor de un minuto cada una: *Simulacro de levitación* (2006), *Simulacro de éxtasis* (2006), y *Alter Nordfriedhof Levitation* (2009). Reeditado en 2011 para la *II Muestra de Videocreación España, Cuba, Suiza*. que organiza *Proyecto Circo en La Habana*. Cuba, y en la cual comisarié una selección de videoartistas andaluces .

¹⁸⁴ Posteriormente todo el registro audiovisual de las acciones realizadas será editado editado para ser incluido en el programa educativo *Los colegios exponen* que el *Centro de Arte Contemporáneo José Guerrero de Granada* coordina anualmente con diferentes centros de educativos de la provincia.

didácticas y pedagógicas del videoarte y fueron realizadas como investigación-acción educativa con el objetivo de generar un espacio de aprendizaje videográfico en Primaria¹⁸⁵.

La pieza en cuestión fue grabada también haciendo uso de un plano fijo ante el cual se ejecutaba la acción de saltar. En contexto: una colina próxima al colegio sobre la que había crecido la hierba. Las secuencias –se grabó una por alumno– fueron ralentizadas, cortadas y ensambladas con disolvencias hasta conseguir la desaparición y la anticipación de una nueva acción. Esta performance grupal surgió espontáneamente dentro un juego en el que se trataba de representar algunos conceptos abstractos como libertad, silencio, aire... Así cada salto proyectaba el deseo de volar; el abandono del suelo.

Parecen evidentes las relaciones con los anteriores trabajos, aunque en este caso, el docente y el alumnado sólo tenían como referencia la pieza de *Acronías*, que había sido proyectada en el aula. pero nuevamente la autorreferencia es continua desde cualquiera de las formas de la *semejanza*. Esto nos lleva a concluir que tener conocimiento de una imagen no implica necesariamente que deban de surgir formas semejantes, o que el autor la haya tenido en cuenta a la hora de construir las suyas, pero sin duda, al generar un nuevo conocimiento siempre tenemos en mente “otros” que enmarcan y enriquecen el propio. La referencialidad es una constante en el arte y una de sus características principales que lo hacen permanente y vivo. La *convenientia*, la *aemulatio*, la *analogía* y la *simpatía*, pueden favorecer el diálogo y la relacionabilidad, antes y después de la actitud creativa.

La comparación y la semejanza surgen de esa labor referencial que se extiende en el tiempo y que se concreta puntualmente en cada obra, abierta a la interacción con sus lectores-espectadores, pero estos primeros contactos no siempre dan lugar a un acercamiento a la obra que puede estar condicionada por diversas circunstancias; es necesario plantear una análisis comparativo de relaciones de proximidad. La semejanza, por tanto, actúa frecuentemente como reclamo significativo y se proyecta como aquello que nos resulta familiar, de esta manera la referencialidad es un juego de lugares comunes, donde las ideas –en nuestro caso las imágenes– se disponen a ser enfrentadas para ampararse mutuamente en el tamiz de las apariencias y sus significados.

¹⁸⁵ Sus alumnado se encuentra cursando 3º y 4º de primaria, aunque en algunas experiencias también participaron grupos de 1º y 2º de primaria del CEIP Hnos. Coronel Velázquez de la localidad de Piñar (Granada)



Alas para un hombre con vértigo.
Felipe Ortega Regalado. 2002.



Milagros que no son magia.
Eugenio Rivas Herencia. 2006-2009.



El otro Don quijote o la figura utópica del optimista impenitente.
Angel García Roldán. 2004.



In the Air.
Miguel A. Tidor López. 2010.



The barber de Angel García Roldán. 2007-10.

La estrategia del rapto en las culturas de archivo.

En 1961, Nam June Paik y Wolf Vostell fundan el movimiento FLUXUS, en el que se sitúan los orígenes del videoarte. Su forma radical de pensar, influenciada por el Dadaísmo, plantearía la apropiación de hechos, objetos y signos de la vida cotidiana, con una orientación crítica e irónica. Para ambos autores la TV y el vídeo abría nuevas vías creativas desde las que plasmar sus ideas basadas en la manipulación y combinación de imágenes –retocadas y distorsionadas electrónicamente–, como resultado de varios años de experimentación. A partir de este proceso nace la nueva disciplina que propone lo videográfico como medio y mensaje a la vez.

Esta nueva forma de creación incluiría en su hacer todas aquellas estrategias planteadas en el arte como el apropiacionismo objeto de nuestro interés. Como estrategia creativa la *apropiación* consiste en tomar una obra para reproducirla nuevamente aunque no siempre se mantengan todos los motivos, ni la técnica de la obra original. La reproducción puede ser exacta, similar o idéntica –visualmente– a la primera, pero la intención –contextualizada en otro momento y realizada por otro autor– planteará una consideración subjetiva con una emocionalidad distinta e irrepetible.



Sherrie Levine¹⁸⁶ –principal exponente del apropiacionismo– alude al pasaje de Walter Benjamin¹⁸⁷ como la idea más cercana de lo que significa el apropiacionismo, esto es; el concepto de copia en el discurso del arte. Mientras que otros, sin embargo, lo identifican con el plagio –algo ausente de encanto, originalidad e ideas propias–. Desde nuestra perspectiva la apropiación o estrategia del rapto es más como una fórmula de creación que convive con el movimiento artístico postmoderno y, en todo caso, activa un gesto artístico plenamente vigente en la actualidad.

Ignacio París define los procesos de apropiación como una «...estrategia de contestación a las condiciones de globalización mediática que sufrimos». La apropiación, no es un robo, si no un reciclaje; una reutilización, revisión, cita, plagio o la tergiversación que convierte los objetos utilizados en otras cosas más allá de la referencia. La apropiación es una forma de trabajo en cierto modo “ecológica” –en

¹⁸⁶ S. Levine se interroga sobre la idea de propiedad y el proceso de “fetichización” que sufre toda obra de arte por el mero hecho de llevar inscrita una firma: la apropiación no es más que una forma de cuestionar los conceptos de autoría, propiedad, original y copia.

¹⁸⁷ «La obra de arte ha sido siempre fundamentalmente susceptible de reproducción. Lo que los hombres habían hecho, podía ser imitado por los hombres. Los alumnos han hecho copias como ejercicio artístico, los maestros las hacen para difundir las obras, y finalmente copian también terceros ansiosos de ganancias. Frente a todo ello, la reproducción técnica de la obra de arte es algo nuevo que se impone en la historia intermitentemente, a empujones muy distantes unos de otros, pero con intensidad creciente»



Kistch. Angel García Roldán. 2007.

la utilización de los recursos, al emplear obras, imágenes textos o fragmentos ya creados– y dialogante –en el intercambio con el entorno cultural heredado–, y sobretodo imprescindible, cuando el discurso dominante se impone por su ubicuidad y permanente presencia. (PARÍS, 2009)

Este proceso de apropiación, selección y manipulación de unos determinados aspectos del paisaje mediático plantea la facultad de cuestionar las estructuras sociales implícitas en la producción de imágenes y las problemáticas relaciones entre el archivo visual, el poder y la realidad. A través de la yuxtaposición de elementos aparentemente divergentes y del establecimiento de una relación dialéctica, entre ellos se genera el desplazamiento de significado que se concreta en su descontextualización. De la misma forma, la *vídeo-apropiación* tienen el poder de aclarar y deconstruir el entramado de relaciones político-sociales en el que nos movemos; ese conjunto de relatos emitidos permanentemente desde el poder y orientados a reprimir sistemáticamente la reflexión.

En el sentido de este discurso, la necesidad de las estrategias de apropiación entrevee un ideal a medio camino entre lo utópico y lo activista. Planteamos desarrollar nuestra propia creatividad a partir de los más nimios desechos o d de la sobreabundante información e iconografía que nos rodea. de esta manera aprendemos a percibir y pensar las cosas que acontecen en nuestro alrededor. Instruimos a manejar las imágenes, en lugar de dejarnos manejar por ellas y por quienes pretenden manejarlas profesionalmente,



Rumbas para Charlot. Fernando Baena 2007.

supone una praxis que nos permite situarnos antes los cauces habituales del mercado, las redes de información y los holdings del espectáculo industrial.

Entre las estrategias postmodernas más recurrentes y las diferentes formas de apropiación, encontramos que el collage debe de ser considerado más como una dinámica creativa que como técnica en sí, pues su tratamiento es abordado por todas las disciplinas artísticas; literatura, cine, música y también el video... – por ejemplo: Los exuberantes vídeo-collages de Frank Gillette en *Rituals for a Still Life* (1974-75) y de David Hall, *7 TV pieces* (1971)–, aunque la alegoría de la apropiación objetual por excelencia sea el *ready-made*. El cuestionamiento sobre las condiciones de la percepción que se desprenden del *objet trouvé* en las artes plásticas no puede equipararse a las consideraciones del *Ready-made fílmico*¹⁸⁸ o el *Apropiacionismo videográfico*, planteado en la creación contemporánea. Para empezar, las prácticas apropiacionistas audiovisuales permanecen, para la mayoría de los espectadores y telespectadores, camufladas en el mismo medio; y no por que no sean evidentes o abundantes, sino porque son tan frecuentes y familiares que son imperceptibles. Estamos tan acostumbrados a consumir grandes cantidades de material reutilizado, encontrado y reelaborado que no encontramos extrañeza o recelo en ello. Por

¹⁸⁸ El concepto de *Ready-made fílmico* aunque permita utilizar y sacar de contexto una fragmento e insertarlo en una nueva pieza de forma descontextualizada desde el punto de vista de la lógica narrativa general, no plantea las mismas paradojas que el objeto encontrado o el objeto descontextualizado –firmado, titulado y presentado en los lugares habituales del artefacto artístico.... El problema que nos encontramos es que un fotograma o una secuencia fílmica nunca podrá ser descontextualizada de su medio sin alterar sus cualidades formales porque precisan del medio para mostrar su imagen.

ejemplo, casos como el *Cine de compilación* o *Found Footage* cuya historia es tan extensa como la del cine convencional, obtienen y recuperan las imágenes producidas por otros para economizar gran parte del proceso de producción y centrar su interés exclusivamente en los procesos de montaje que permiten la narración. El videoarte no es ajeno a esta estrategia; algunos autores que merece la pena revisar y que hacen uso del apropiacionismo videográfico son: Dara Birnbaum, Paul Pfeiffer, Catherine Sullivan, Cristian Janckowski, Francis González Torres, Antoni Muntadas, Xavi Hurtado, Valeriano López, Rogelio López Cuenca, Fernando Baena o Maria Cañas, entre otros¹⁸⁹.

La deconstrucción audiovisual a la que anteriormente hacíamos referencia, pasa por la elaboración de micronarrativas que sepan permanecer resistentes a la facilidad de las industrias e instituciones de la cultura el ocio y el espectáculo absorbiendo y disolviendo su discurso. No olvidemos, que este proceso de apropiación creativa es constante en la industria del entretenimiento –que devorar sus propios objetos– e intenta controlar así sus derechos¹⁹⁰. Con esta idea podemos observar en el desarrollo del videoclip musical, o de la TV comercial, la frecuencia de producción de remakes basados en la apropiación como técnica común para reconocer que la estrategia de la apropiación ya no evidencia una posición crítica con respecto a la cultura contemporánea, sino una afirmación estética de sus propios enunciados.

La deconstrucción de la “metarrealidad” audiovisual actual, requiere una hermenéutica de la sospecha que aborde el texto –la imagen, su montaje y consecuente narración–, no para encontrar en el una verdad absoluta objetiva, sino para desenmascarar lo que queda escondido, entendiendo que es en su lenguaje donde se oculta el poder. Las estrategias de apropiación no sólo sobrevuelan la realidad mediática del presente, también asaltan los archivos con el objetivo de deconstruir sus controvertidos discursos que construyen la historia.

De esta manera aparecen obras como *Kistch* (2007)¹⁹¹, en el que se superponen y alternan durante diez minutos todo tipo de fragmentos audiovisuales de índole histórica con otros grabados con vocación documental con el objetivo de modificar todas las imágenes originales. Este trabajo supone una reflexión sobre la manipulación de los medios audiovisuales y la capacidad de la propia imágenes de establecer diferentes lecturas al espectador según se desarrolla el discurso o los múltiples discursos de la obra.

Un ejemplo educativo interesante de como la experimentación videográfica puede convertirse en una estrategia didáctica para el desmontaje audiovisual a través de dinámicas de apropiación es la pieza de Fernando Baena, *Rumbas para Charlot* (2007). Aquí la videografía reutiliza y mezcla, al ritmo de rumbas, algunas de las secuencias de la película, *Luces de la ciudad* (1931) de Charlie

¹⁸⁹ Consultar autores en el apartado 3.5.1. Dossier de videoarte. En clave de construcción audiovisual. Pág. 372

¹⁹⁰ Derechos basados en el control de la re-lectura y en la autoría de las imágenes del audiovisual.

¹⁹¹ Título que recoge, como punto de partida, el error terminológico para hacernos pensar en el verdadero Kitsch, planteando una doble referencia que se muestra implícita en la obra: por un lado el pastiche iconográfico de la Revolución cubana procedente de documentales y archivos históricos y otras filmografías de ficción entre las que destaca, *Land of the blind* dirigida por Robert Edwards (2006), que interesan desde un punto de vista estético y conceptual. Y por otro lado, la propia idea de error, que dispone la necesidad de un diálogo de comprobación, que ordene nuestra memoria para evocar las imágenes del pasado y permitir el beneficio de la duda, reconstruyendo los discursos formulados durante la historia.

Chaplin, con otras grabadas por los asistentes a un taller¹⁹². Este trabajo artístico-educativo y experimental busca aislar las imágenes de la narrativa original, para modelar una nueva narrativa que saque a la los “clichés” ocultos en las imágenes mediáticas.

En ambas piezas, no se pone en duda que la videografía resultante sea “otra cosa” y que los fragmentos utilizados se distancien del contexto al que pertenecían, permitiendo una deconstrucción narrativa.

Los fragmentos aun siendo los mismos, pertenecen ahora a otro sentido que será doblemente aludido, en la creación –por sus autores–, y en su lectura –por los espectadores–. En ambos casos, también se podrá reconocer y valorar el original al que pertenecían, planteando el lugar donde se construyen las *Culturas del Archivo*.

¹⁹² Rumbas para Charlot fue realizada para formar parte de la primera exposición que se celebraba dentro del *Proyecto “Dentro-Fuera”*, plataforma independiente de colaboración entre artistas que están dentro del mundo del arte y artistas que están fuera de él, “un espacio en tránsito” donde todos somos autores y obras a la vez.



Still de *Telephones*. Christian Marclay. 1995.

En el momento actual –consensuadas las normas para su preservación y afianzadas las instituciones que se encargan de esa labor–, surge una nueva consideración del hecho audiovisual que se extiende a todos los sectores sociales y que da lugar a una *hipercultura del archivo* cuyas nuevas estructuras mediáticas –basadas en el libre acceso– llegan a transformar el propio concepto de vídeo-registro¹⁹⁵.

Empresas de portales como Youtube, Internet Archive, Vimeo, blipTv, suponen la extensión de esta cultura documentalista inaugurada a principios del siglo XX. La era digital reafirma la necesidad de archivar todo tipo de material audiovisual con diversos propósitos, entre los que destacan, desde el entretenimiento hasta la interpretación e reinterpretación de las identidades. El gran documental de nuestra sociedad, y por ende de la vida de cada habitante de este mundo, se encuentra en Youtube y es citado en cualquier vídeo-blog o red social –como twitter o facebook–.

¹⁹⁵ La idea del videoregistro como huella de lo verdadero, arraiga precisamente en la creencia de que el acto audiovisual recupera un hecho de lo real, en el que no hemos podido intervenir, sino como testigos, como observadores directos.



Soliloquy Trilogy. Candice Breitz. (1971-2000).



Videograms of a Revolution. Harun Faroki. 1992.

La creación de archivos y de sistemas de acceso forman parte de los derechos de los ciudadanos a la libertad de expresión, así como el derecho a la memoria a través de la protección y difusión de las fuentes audiovisuales para garantizar uno de los derechos más fundamentales: el de la información. La información por sí sola no es conocimiento, pero sí la puerta del conocimiento. El saber y el acceso a la propia historia, como un derecho inalienable de los pueblos, se halla hoy contenido en gran parte de los diferentes géneros que conforman los medios audiovisuales. La televisión, por ejemplo, que ha jugado un papel importante en la constitución de las formas de representación del poder y es acusada a lo largo de su historia de censurar o de manipular la información sigue manteniendo el liderazgo como memoria colectiva de nuestro tiempo. A nadie se le escapa que detrás de la desaparición de testimonios audiovisuales en relación a todo tipo de violaciones de los derechos humanos llevadas a cabo por diferentes regímenes y gobiernos no perviva la idea de que “sin hechos, no hay delito”. La imagen es una fuente informativa que corre el peligro de poder ser desmantelada, corrompida o pervertida por un poder que evitará, a toda costa, su reconstrucción iconográfica como documento de la memoria –este tipo de ocultaciones o destrucciones han sucedido en China, Chechenia, Afganistán, Irak, Libia, etc, por citar algunos ejemplos–.

Por ejemplo, la artista de Johannesburgo Candice Breitz defiende un proceso de reciclaje como si se tratase de una traducción e interpretación de materiales y lenguajes preexistentes; una variación del procedimiento vanguardista del collage que en la terminología actual del vídeo y el sonido se denomina *sampler* o la remezcla. Los materiales que utiliza la autora pertenecen a la cultura de masas: películas de Hollywood, actores y actrices del *star-system*, ídolos de la música pop, series de televisión sobre los que interviene con técnicas de manipulación y transformación de contenidos y mensajes a través del montaje o la manipulación digital, mediante su borrado o enmascaramiento.

Otro caso interesante es el taiwanés Chen Chieh-Jen que realiza sus proyectos en vídeo o fotografía para exponer la relación entre la imagen y el poder, haciendo reconstrucciones con todo lujo de detalles para ensayar procesos de recuperación de la memoria histórica en un intento de transformar la sociedad.



Lingchi-Echoes of a Historical Photograph. Chen Chieh-Jen. 2002.

5 DOTS. Tomás Ochoa. 2005

Un referente fundamental de estas culturas de archivo es el artista checo Harun Farocki que se concibe a si mismo, más como un documentalista que como un artista visual, manipulando las imágenes con conciencia de su realidad histórica para buscar en ella elementos de tensión y significación propia. La naturaleza documental de su práctica artística relaciona ambos fenómenos hurgando en toda clase de archivos, orales, escritos y visuales, con el fin de crear una evidencia crítica y fragmentaria y que queda patente en sus películas y videoinstalaciones.

En una línea parecida el ecuatoriano Tomas Ochoa recontextualiza documentos y devora sus imágenes de archivo para mostrar la expansión de Europa hacia el Nuevo Mundo. Sus vídeos ponen a la vista las diferentes formas de la mirada surgidas en la modernidad. El cuestionamiento permanente de las tecnologías antropocéntricas de representación de la alteridad le han facilitado desligarse de muchos de los vicios que acechan al documentalismo y a la denuncia periodística, también al reportaje etnográfico, que aparecen además en algunas propuestas de arte reciente.

Por último otra de las figuras que han trabajado desde esta perspectiva del archivo y el documento es el estadounidense Christian Marclay que explora los patrones de lenguaje conectando el sonido, la fotografía, el vídeo y el cine generando una tercera forma, completa, con asociaciones y resonancias propias en el trayecto hermenéutico del recuerdo. De esta manera el cuerpo social que habitamos se instala críticamente en su tiempo, rememorando el pasado y anticipándose al futuro.

El trabajo con la memoria ésta siempre inscrito en un momento de la historia, en una cultura y en su universo simbólico. La estética del documento es considerada por algunos autores y artistas como el escenario donde experimentar con una cultura sólidamente consolidada en el inconsciente colectivo, de hecho vivimos abrumados por la necesidad de capturar continuamente testimonios de nuestra vida, y el arte, como manifestación humana, también es permeable a ello.

Algunas consideraciones sobre la cita audiovisual.

*Si todo proceso de selección no fuese ideológico,
la elaboración de cualquier imagen no supondría un punto de vista.*

En el contexto de la globalización, el control sobre lo visible y lo invisible, no se desarrolla exclusivamente en el entorno informativo; se extiende también al creciente control privado de los archivos audiovisuales pretendiendo reducir su acceso público en pleno auge de la “utopía del intercambio”. Dado que el archivo documental posee una particular condición neutral, asistimos a una manipulación tanto de la historia como de las herramientas de análisis.

Comenzamos este apartado con algunas de las ideas que Daniel Tubau expone y registra con su cámara en su propio despacho¹⁹⁶. Este documento audiovisual es una disertación, que utiliza el propio medio y sus posibilidades, para hacernos entender la necesidad del derecho de cita audiovisual en los tiempos que corren. En palabras de propio Tubau, el derecho de cita audiovisual debe compararse con el derecho de cita textual; lo audiovisual es cada vez más importante en una civilización que ya no se basa exclusivamente en la cultura del libro y que incorpora, como fuente de conocimiento, los contenidos audiovisuales. Esta circunstancia se refleja en todos los ámbitos del conocimiento humano inclusive en el campo educativo con la continua renovación de las tecnologías educativas de la que esta investigación se hace eco.

Como apunta Tubau refiriéndose a Alexandre Astruc (1948), si Descartes existiera hoy y volviese a reconsiderar su Discurso del Método se encerraría en su habitación con una cámara de 16 mm y película en sustitución de la pluma y el tintero, para filmar y evidenciar que esta filmación es su pensamiento que representa la plasmación de su existencia.

Descartes después de dudar de todo –de todas las cosas–, se propone poner en cuestión todo lo que hasta entonces había aprendido, con el deseo de encontrar una certeza, algo que pudiendo ser verdad permitiría construir la filosofía: «...y habiendo observado que en la proposición “pienso luego existo”, lo único que me asegura que digo la verdad es que veo muy claramente que para pensar es necesario ser, juzgué que podía tomar como regla general que las cosas que concebimos muy clara y distintamente, son todas verdaderas» (DESCARTES, 1637)

A partir de este momento, argumenta Tubau en su vídeo-discurso, se empieza a elaborar una nueva arquitectura filosófica, que cuestiona la filosofía anterior aristotélica y que en ese momento dominaba todo el mundo del pensamiento. Empieza así la modernidad, la filosofía moderna y la ciencia moderna.

¹⁹⁶ Consulta en: <http://www.youtube.com/watch?vBVESHM0S3IY> [Consultado el 1 de Noviembre de 2011]

Poco después, hacia 1700, la *Royal Society* es fundada y se producirá el giro científico al aplicar el principio de Francis Bacon que pronosticaba que la información era poder. En este momento se comprende que la información no ha de mantenerse en secreto y que el conocimiento humanista y científico debe compartir sus avances para someterse al examen de los demás que valorarán las diferentes tesis con objeto de hacer avanzar a la ciencia. Desde entonces, hemos avanzado de una manera asombrosa, hasta el punto, concluye Tubau, de hacer viable la proposición que en su día formuló Astruc sobre la reformulación del *Discurso del Método*: «Ciertamente, esta frase puede ser invertida para consensuar que si hoy podemos plantear esta posibilidad de grabar las cosas en una cámara de vídeo, es porque Descartes escribió el discurso del método». (TUBAU, 2010)

La disertación de Tubau concluye que si durante siglos los autores se han citado unos a otros, pudiendo escribir ensayos, validando y revalidando teorías, con la consecuente desarrollo de las ciencias. Es lógico pensar, que ahora que vivimos en un mundo audiovisual, debemos de tener derecho a citar audiovisualmente: «Pero en la actualidad no esta tan claro que podamos citar contenidos audiovisuales. Por ejemplo, cuando alguien sube una escena de la película Casa Blanca, a Youtube, para contar algo sobre ella, para relacionarla con otro asunto o simplemente por cuestiones académicas de enseñanza o de investigación, puede verse obligado a retirar esos contenidos audiovisuales, porque la productora cinematográfica que tiene los derechos de la película obliga a estos canales a retirar el vídeo, otras veces es la productora poseedora de los derechos de la música que suena en la escena la que obliga a este hecho. Si hasta hace unas décadas, afirma tubau, que vivíamos en un mundo textual donde el contenido de los libros se podían compartir, ahora vivimos en un mundo audiovisual – y cada vez lo va a ser más– en el que igualmente este tipo de información debe de ser compartida». (TUBAU, 2010)

Las cuestiones referidas a la cita audiovisual plantean un discurso controvertido en el seno de la investigación educativa, que lejos de parecer poco relevantes, sin duda, influyen y demarcan los enfoques del trabajo audiovisual en el aula, y cómo no, la inclusión y expansión del videoarte en la educación artística. En el arte, estas cuestiones parecen asumidas y superadas; en cierta forma se encuentran consolidadas dentro del propio discurso artístico aunque no puedan reflejarse ampliamente en s los artificios legales¹⁹⁷ y normativos.

¹⁹⁷ El Convenio de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas (CB), lo regula en su artículo 10, estableciendo cuatro requisitos indispensables para legitimar el *derecho de cita*²⁴ que puede perfectamente ser amoldada por la legislación interna de cada país. Por ejemplo, la Ley de Propiedad Intelectual de España (art. 32) dispone como conducta válida, la admisión en una obra propia de fragmentos de obras ajenas, siempre que se trate de obras ya divulgadas y su inclusión se realice a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico. Tal utilización sólo podrá realizarse con fines docentes o de investigación, en la que se justifique el fin de esa incorporación, e indicando la fuente y el nombre del autor de la obra citada. (RODRÍGUEZ, 2006)