

# CONCRECIONES FORMALES DEL VIDEOARTE

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



Aitken D. (1979) Migration. Videoproyección multicanal. Fotograma.

## Concreciones formales del Videoarte

El videoarte siempre se ha mostrado escurridizo a cualquier categorización y dentro de las distintas obras videográficas podemos especificar algunas de las terminologías más utilizadas para tratar de contextualizar los distintos aspectos de su entorno –aunque teniendo en cuenta que la realidad es más compleja y que los distintos conceptos, de hecho, se solapan en un medio artístico de por sí transgresor, innovador, híbrido y paradójico. Gracias a esta determinación podemos establecer un vocabulario significativo y referencial con respecto al conjunto de creaciones audiovisuales permitiendo futuras clasificaciones que permitan organizar y desarrollar sus contenidos –en especial desde la didáctica educativa– .

Como acabamos de ver el videoarte no es un territorio hermético: Su evolución y diversidad, como medio, formato y lenguaje, ha ayudado a desplegar múltiples e híbridas disciplinas que merecen ser enumeradas y descritas. Recogemos algunas de las categorías tratadas por autores como: Laura Baigorri, Josu Rekalde o Antonio Mercader, a las que añadimos otras mencionadas por otros autores analizados en nuestro estudio para contribuir describir las distintas formas del videoarte actual.

Desde un enfoque disciplinar, podemos definir el videoarte como *cada una de las subdisciplinas que lo conforman*, es decir; quedaría enmarcado en cada una de sus concreciones formales. De esta manera, un estudio sobre videoarte deberá considerar cada una de las partes además de la amplitud de su conjunto. Aun así, cualquier intento por establecer un sistema de categorías correrá el riesgo de ser deficiente e impreciso. La complejidad del ámbito de la creación artística en vídeo es tal, que

hace muy compleja su categorización y sobretodo el establecimiento de tipologías, más o menos estables, para referirnos a ellas de una manera efectiva.

A pesar de las dificultades, nos parece interesante mencionar algunas de estas categorías, establecidas hasta la fecha, para describir la amplitud de sus formas y manifestaciones, asociando además un buen número de términos que describen o especifican su área de influencia.

Mostramos a continuación los siguientes criterios de clasificación:

1. En relación a su *desarrollo espacial*:

La vídeo-instalación o instalación audiovisual, la vídeo-proyección y el vídeo-ambiente.

2. En relación a su *correlación formal con otros lenguajes*:

La vídeo-escultura, el vídeo-environment, la vídeo-arquitectura –mapping 3d o vídeo-ataque–, la vídeo- poesía, la vídeo-animación o animación digital de vídeo, la vídeo-pintura y la vídeo-ilustración.

3. En relación a su *sentido performativo*:

El vídeo-teatro o vídeo-drama, el vídeo-performance, la vídeo-danza, el vídeo musical o vídeo clip y el vídeo-juego.

4. En relación a su *desarrollo narrativo*:

El vídeo-documental y la vídeo-ficción o vídeo-narración.

5. En relación a las *estructuras web*: Videoblog, vlog o vilog.

6. En relación a los *sistemas de control público o privado*: Vídeo-vigilancia, Vídeo-televisión o televisión alternativa y vídeo-activismo.

7. En relación a su *estructura y uso como medio de comunicación*:

El vídeo-documento, el vídeo-mensaje, el vídeo-mail, la vídeo-publicidad o vídeo-marketing y la vídeo- encuesta, vídeo-entrevista y vídeo-llamada.

8. En relación al *soporte de grabación y reproducción*:

La vídeo-cinta, el vídeo-disco, el cd-rom, el dvd y dvd Blue Ray, y todos aquellos formatos digitales susceptibles de ser reproducidos en dispositivos multimedia –ipod, mp4, PSP, teléfonos móviles–.



## 1. EN RELACIÓN A SU DESARROLLO ESPACIAL.

<b>Vídeo-proyección</b>	Hace referencia al modo en el que una imagen es presentada a través de un proyector de vídeo sobre una superficie –pared, pantalla, fachada arquitectónica, objeto, etc– realizando la inmaterialidad de la creación artística. El aparato que lo produce queda oculto o disimulado. En un principio, lo más frecuente era presenciar la obra artística junto al aparato que la proyectaba, lo cual suponía también cierto impacto visual transgresor en un público aún acostumbrado a entender las imágenes salidas de un monitor como un lenguaje informativo y no artístico. Pero con el desarrollo de la tecnología los distintos aparatos necesarios para exhibir una obra audiovisual permitieron nuevas formas de exposición. Fruto de este intercambio entre investigación y arte es la pantalla de “niebla seca” o <i>Fog Screen</i> en la que el espectador puede pasar a través de la proyección, subrayando no sólo la inmaterialidad de la obra sino además su “volatilidad” o “etereidad”. Esta es sin duda una de las nuevas características incorporadas al videoarte actual y que permiten plantear nuevos contextos de interactividad con la obra audiovisual.	
<b>Vídeo monocal</b>	Junto a la vídeo-proyección convive la reproducción monocal: emisión a través de un monitor de tv conectado a un sistema reproductor. Esta fórmula ha variado mucho técnicamente en los últimos años, tanto en los soportes como en la calidad de los productos. Algunos autores como Bill Viola lo llevan al límite utilizando pantallas de plasma especialmente diseñadas para este tipo de exhibiciones que se convierten en auténticos cuadros de vídeo.	
<b>Vídeo-instalación</b> <b>Instalación audiovisual</b>	Forma que utiliza el vídeo como componente central y que relaciona la imagen videográfica con otros objetos y materiales, ocupando un espacio específico. La imagen de vídeo en este caso, desborda el reducido marco de un televisor por su tamaño y forma, y no está condicionada ni tiene relación alguna con la televisión en cuanto medio de comunicación. La vídeo-instalación o instalación audiovisual cambia radicalmente las relaciones entre espectador e imagen electrónica: entre audiencia y monitor. No se trata por lo tanto de ver las imágenes ante una pantalla, sino de recorrer el espacio integrando las imágenes en los distintos elementos de su contexto.	<b>Vídeo-esculturas</b>
	Podemos incluir en esta categoría tanto la vídeo-instalación y la vídeo-proyección, como otro tipo de proyecciones multimedia –diapositivas, láser o cine– que incluyan en su exhibición un componente sonoro. Mariolina García y Meyken Barreto definen la vídeo-instalación como aquellas obras audiovisuales que exploran el soporte del artefacto, desde un punto de vista escultórico y/o arquitectónico. En este caso se le otorga una importancia primordial al aspecto espacial junto a la especificidad temporal del vídeo.  Las obras de este tipo utilizan de manera muy frecuente las posibilidades de emisión múltiple –multicanal– y el circuito cerrado de emisión sincrónica (...). Además, emplean materiales externos, distintos al dispositivo electrónico del vídeo, convirtiéndolos en objetos artísticos y propiciando la participación del espectador por su forma abierta y pública de presentación.	Basadas en la consideración de la televisión como objeto fetiche recupera el carácter volumétrico, habitualmente anulado por la influencia bidimensional de la pantalla.
		<b>Instalaciones multicanal</b>
		Son variaciones de la unidad con la que la imagen televisiva se nos presenta, descomponiéndose en múltiples imágenes que pueden coincidir o no.
<b>Vídeo-ambiente</b>	En este caso los distintos elementos pueden ser visibles o no, como en las vídeo-instalaciones o vídeo-esculturas, o alguno de los otros tipos de los que hemos hablado, pero la misma creación emitida genera distintos ambientes a través de sus imágenes o sonidos. Las vídeo-instalaciones consisten en la relación que se establece entre el carácter bidimensional de la imagen electrónica contemplada y el carácter tridimensional de la instalación en la que se inserta dicha imagen.	<b>Círculo cerrado de televisión</b>
		A menudo la instalación de vídeo utiliza el registro en directo, emitiendo la señal a un monitor o una proyección. Los circuitos cerrados de televisión obligan al espectador a observarse mientras se es observado, desdoblándose a la vez en espectador y artífice de la acción. De este modo, se puede estudiar la reacción del público que interesa especialmente al creador y construye la obra.

2. EN RELACIÓN A CORRELACIÓN FORMAL CON OTROS LENGUAJES.		
<b>Vídeo-escultura</b>	Se trata de vídeo-instalaciones donde los distintos aparatos de proyección son colocados para incorporar los volúmenes, formas y espacios afectando a la presentación de la creación audiovisual. En esta modalidad interactúan dos tipos de registros formales: el escultórico, que toma su identidad gracias a la presencia física de las estructuras materiales y la señal de vídeo, que hace posible las imágenes que vemos. Se trata de obras básicamente objetuales, que no suponen un despliegue de elementos ajenos al artefacto electrónico-escultórico.	
<b>Vídeo-environment</b>	Son obras que potencian una mayor complejización espacial a partir de la disposición de equipos de proyección y/o reproducción. En estas propuestas lo fundamental será el espacio y su relación con los espectadores se caracterizaba por ser más abiertas y participativas	
<b>Vídeo-poesía</b> <b>Vídeo-poema</b>	La vídeo-poesía es un género audiovisual que atiende de forma especial a la palabra, la tipografía, el lenguaje, el discurso, lo poético, el signo y el símbolo.	<b>Vídeo-poesía</b>
		Lenguaje poético que fusiona imágenes en movimiento y textos literarios.
		<b>Vídeo-poema</b>
		Creación artística experimental que se vale de los recursos de la vídeo-poesía.
<b>Vídeo-animación</b> <b>Animación digital de vídeo</b>	En los vídeos de animación se construye un movimiento inexistente –imaginario–, al contrario de lo que hace el cine con la imagen real que descompone el movimiento existente. La animación concede movimiento a las figuras bidimensionales a través del registro de cada fase creada que posteriormente es proyectada de forma continua. La animación requiere el dominio de técnicas avanzadas para dos y tres dimensiones en la creación de piezas gráficas animadas, que podrán aplicarse en los entornos televisivos, el cine o Internet.	
<b>Vídeo-pintura</b>	<p>La vídeo-pintura es un concepto relativamente nuevo creado a partir de las obras psicológicas de Hilary Lawson –filósofo y cineasta documental que trata de escapar de las limitaciones narrativas del vídeo tradicional–. Lawson en 2001 publica su <i>Teoría del cierre</i>, donde desarrollaba la idea de que el mundo está abierto y al acercarnos a esta apertura, el pensamiento y el lenguaje se transforman convirtiéndose en una expresión de éste. La vídeo-pintura, por lo tanto, es la creación de una visión que utiliza el medio visual como un lienzo, cuyos requisitos son: una cámara inmóvil con un punto de vista fijo, sin diálogo ni sonido, donde el proceso es inexistente, obligando a tomas puras, con el único contenido de lo natural como realidad que se captura en su forma original, sin ningún tipo de edición, construcción o manipulación de la imagen por lo que suprime los estilos narrativos comunes de la imagen en movimiento.</p> <p>El concepto de vídeo-pintura se asocia también a producciones de vídeo-ambientes o arte generativo donde se fusionan movimiento y tecnología digital a través de expresiones que tratan de inscribir la expresión pictórica en el tiempo. La vídeo-pintura retoma las ideas de Rothko y Pollock que plantean el lienzo como el lugar de la acción aunque, en este caso, sea un marco digital. Estas obras son animaciones que pueden ser realizadas exclusivamente por el ordenador, utilizando algoritmos personalizados que desarrollan formas fractales a través de software específico o animaciones de tipo más tradicional ajenas a estas tecnologías. Las vídeo-pinturas son proyectadas en bucles infinitos, sin fisuras, cuyo resultado es un “mundo visual” sin principio ni fin; una incursión visual que envuelve al espectador en una hiperrealidad sublime. Algunos de los videoartistas que trabajan en este campo de experimentación son: Hilary Lawson y Shoja Azari.</p>	
<b>Vídeo-ilustración</b>	Es un artefacto audiovisual en soporte digital de corta duración (3-4 min.) inspirado en una obra literaria y realizado mediante el uso de tres lenguajes: el lenguaje escrito (palabras de la obra), la imagen (vídeo o animación) y la música.	

3. EN RELACIÓN A SU SENTIDO PERFORMATIVO.	
<b>Video-performance</b>	Aquellas obras que involucran una acción en vivo del artista y que convierte su cuerpo en el motivo mismo de la obra. El vídeo, es utilizado aquí más allá del mero registro, explotando algunas de sus cualidades expresivas específicas. Se tratará, entonces, de acciones concebidas única o fundamentalmente para la cámara.
<b>Video-danza</b>	Son piezas audiovisuales en las que se desarrollan coreografías específicas para el espacio de la cámara –campo de vista del monitor–. Los recursos del medio se emplean, además, para llevar a cabo movimientos, extensiones corporales y perceptualidades físicamente imposibles de realizar en vivo. No es la mera grabación de una danza sino la fusión de los dos expresiones artísticas.
<b>Video-teatro</b> <b>Video-drama</b> <b>Video-novela</b>	Son producciones audiovisuales realizadas en vídeo que alternan la dramaturgia propia del teatro y están estrechamente ligadas al cortometraje cinematográfico por su lenguaje e intencionalidad narrativa. Se utilizan todos los instrumentos y procesos propios de la producción cinematográfica, así como el equipo humano habitual en éstas.
<b>Video musical</b> <b>Clip de vídeo</b> <b>Video-clip</b>	<p>Un video-clip es una pieza corta de vídeo pensada principalmente para su difusión por televisión e internet. Difiere del cortometraje en la medida en que es mucho más corto y no se somete obligatoriamente a un proceso de producción y edición industrial o técnico. Tanto el cortometraje como el largometraje se componen de cientos y en ocasiones miles de clips de vídeo. Pueden clasificarse esencialmente en programas de televisión, trailers o avances de cine y vídeos musicales.</p> <p>Los vídeos musicales se suelen realizarse con multitud de efectos visuales y electrónicos, su objetivo es llamar la atención sobre el telespectador. Actualmente son usados principalmente como técnica de marketing en la promoción del producto musical. El origen del clip musical es anterior a la década de los 80, momento que alcanzó su máxima popularidad gracias al canal MTV.</p>
<b>Video-juego</b>	<p>Un video-juego es un software creado con el objetivo de entretener que es capaz de generar una historia en la que uno o varios jugadores interactúan a través de sus imágenes. El aparato que ejecuta dicho juego puede ser una computadora, una video-consola, un dispositivo <i>handheld</i> –un teléfono móvil, por ejemplo–.</p> <p>Tradicionalmente el término vídeo es incluido en la palabra compuesta video-juego para referirnos a su origen audiovisual aunque en realidad sus imágenes sean generadas a través de gráficos rasterizados más o menos realistas.</p>

4. EN RELACIÓN A SU DESARROLLO NARRATIVO.	
<b>Video-ficción</b> <b>Video-narración</b>	<p>La video-ficción comenzó a tomar cuerpo en los ochenta como reacción ante la idea que se tenía sobre el arte del vídeo y que se identificaba casi exclusivamente con la creación de arte conceptual. La búsqueda de nuevas audiencias y la personalidad de los nuevos realizadores, formados más en cunas cinematográficas y televisivas que en las artes plásticas, explican la aparición de un género que cabalga entre el cine y el videoarte.</p> <p>La videoficción se alimenta de los hallazgos recogidos tanto del cine como de la experimentación electrónica, e incorpora en su estructura elementos clásicos del guión. Obras como <i>The comission</i>, de Woody Vasulka; <i>Le geant</i>, de Michael Klier, o <i>Veneno puro</i>, de Javier Villaverde, en el panorama español, han establecido los primeros pilares de un puente entre el vídeo y otros canales de difusión como los televisivos o el cine.</p>
<b>Video-documental</b>	<p>Reuniendo algunas de las consideraciones de los autores como Michel Rabinger, Michael Rennov y Bill Nichols, podemos describir el vídeo documental como un documento audiovisual cuyo interés se centra en la aquellas cuestiones de la vida humana con una clara tendencia hacia lo actual, respondiendo a cuestiones sociales que a diferencia del cine comercial se concentra en la riqueza y la ambigüedad de la vida, con el objetivo de promocionar los valores individuales y humanos.</p> <p>Para Michael Rencov el vídeo documental plantea cuatro direcciones fundamentales: grabar, revelar o preservar; persuadir o promover; analizar o interrogar; y finalmente expresar. (RENOV 1933:21 Ob. cit. AMADO 2009: 87)</p>

## 5. EN RELACIÓN A LAS ESTRUCTURAS WEB.

<b>Videoblog</b> <b>Vlog</b> <b>Vilog</b>  <b>Eduvlogs</b>  <b>Videobloggers</b> <b>Vloggers</b> <b>Videoblogging</b>	<p>Los blog fueron unas de las consecuencias más significativas de eso que se ha dado en llamar Web 2.0. Los vlogs o videoblogs son un subtipo de blogs audiovisual que han evolucionado a partir de los primeros, por lo que tradicionalmente han utilizado sus mismos sistemas y canales de distribución. En la Web se escanea, no se lee, por lo que la imagen cobra un protagonismo especial. En la actualidad los servicios de video online, como Youtube, facilitan esta tecnología de distribución. Un videoblog o vlog es, en definitiva, una galería de clips de video ordenados cronológicamente y que pueden ser publicados por uno o varios autores. Los responsables pueden autorizar a otros usuarios a añadir comentarios u otros videos dentro de la misma galería. Los videoblogs pueden tratar cualquier temática que desee el autor y su facilidad de distribución hace que algunos de estos videoblogs alcancen cientos de miles de suscriptores. Aquellos vlog de carácter educativo se denominan Eduvlog y la acción realizada a través de este medio específico se denomina Videoblogging.</p> <p>A continuación mostramos una breve historia del medio hasta 200755:</p> <table border="1"> <tr> <td>1998</td><td>Adrian Miles publica un artículo en el que analiza los "Paradigmas Cinemáticos del Hipertexto".</td></tr> <tr> <td>2000</td><td>27 de noviembre. Adrian Melis realiza el primer Videoblog asociado a un manifiesto Vlogma, -un guiño al realizado por los directores de cine adscritos al manifiesto Dogma 95 y su conocido voto de castidad-.</td></tr> <tr> <td>2004</td><td>1 de enero Steve Garfield comienza a elaborar su videoblog particular y declara que el año 2004 va a ser el año del video en la blogosfera.</td></tr> <tr> <td>2004</td><td>31 de mayo - Peter Van Dijk y Jay Dedman crean el Yahoo! Videoblogging Group. Este grupo de noticias se convierte en una referencia muy importante dentro de la comunidad de vloggers.</td></tr> <tr> <td>2004</td><td>Septiembre. Se lanza iFodderX, primer agregador de video para el escritorio.</td></tr> <tr> <td>2004</td><td>Diciembre. Se crea mefeedia.com, primer directorio de vlogs que usa un agregador.</td></tr> <tr> <td>2005</td><td>Enero. Se celebra en Nueva York la primera conferencia de videoblogging VloggerCon. ANT.</td></tr> <tr> <td>2005</td><td>Febrero. Se lanza FreeVlog, uan guía detallada para crear vlogs con herramientas y servicios libres. Tres trabajadores de PayPal crean YouTube como gran repositorio de videos que empieza a ser utilizado por los primeros vloggers.</td></tr> <tr> <td>2005</td><td>Marzo. Empiezan a emitir Mobuzztv.es y Mobuzztv.com en inglés y castellano informativos cortos y con un estilo propio, juvenil y basado en la interacción con los usuarios gracias al formato de videoblog. Las emisiones son de lunes a viernes.</td></tr> <tr> <td>2005</td><td>Mayo. Steve Jobs anuncia el soporte para audio y video podcast en iTunes. Se anuncia la primera versión de blip.tv.</td></tr> <tr> <td>2005</td><td>Junio. Gran crecimiento, hasta los 1000 miembros, del grupo de noticias Yahoo! Videoblogging Group</td></tr> <tr> <td>2005</td><td>Julio. Aparece más visible la vlogosfera gracias al lanzamiento de VlogMap.org con mapas de vlogs en el mundo.</td></tr> <tr> <td>2005</td><td>Agosto. Nace Current.tv para hacer posible la televisión del ciudadano basada en el video. Lleva un blog de apoyo, aunque no tiene el formato de vlog.</td></tr> <tr> <td>2006</td><td>Junio. Se celebra en San Francisco VloggerCon 2006, segunda conferencia anual de videobloggers.</td></tr> <tr> <td>2006</td><td>Octubre. Nacen dos comunidades de videoblogs educativos en español y en euskera con los nombres de Eduvlogs e Ikasvlogak. Los dos eduvlogs lanzan por primera vez al campo de la educación las vloglecciones. Por esta época se empieza a utilizar el término "vlogfesor". Google compra por 1.650 millones de dólares YouTube y junto con Google Video, la compañía de Mountain View tiene ya el mayor repositorio del mundo de videos en Internet.</td></tr> <tr> <td>2006</td><td>Noviembre. Se celebra en San Francisco 2006 Vloggies, los primeros premios anuales de videoblogging. Nace en Europa Vpod.TV, para la publicación de video bajo demanda y un vblog de apoyo a la plataforma.</td></tr> <tr> <td>2007</td><td>Enero. El grupo de noticias sobre vlogging de Yahoo tiene en enero de 2007 más de 2.500 miembros.</td></tr> </table>	1998	Adrian Miles publica un artículo en el que analiza los "Paradigmas Cinemáticos del Hipertexto".	2000	27 de noviembre. Adrian Melis realiza el primer Videoblog asociado a un manifiesto Vlogma, -un guiño al realizado por los directores de cine adscritos al manifiesto Dogma 95 y su conocido voto de castidad-.	2004	1 de enero Steve Garfield comienza a elaborar su videoblog particular y declara que el año 2004 va a ser el año del video en la blogosfera.	2004	31 de mayo - Peter Van Dijk y Jay Dedman crean el Yahoo! Videoblogging Group. Este grupo de noticias se convierte en una referencia muy importante dentro de la comunidad de vloggers.	2004	Septiembre. Se lanza iFodderX, primer agregador de video para el escritorio.	2004	Diciembre. Se crea mefeedia.com, primer directorio de vlogs que usa un agregador.	2005	Enero. Se celebra en Nueva York la primera conferencia de videoblogging VloggerCon. ANT.	2005	Febrero. Se lanza FreeVlog, uan guía detallada para crear vlogs con herramientas y servicios libres. Tres trabajadores de PayPal crean YouTube como gran repositorio de videos que empieza a ser utilizado por los primeros vloggers.	2005	Marzo. Empiezan a emitir Mobuzztv.es y Mobuzztv.com en inglés y castellano informativos cortos y con un estilo propio, juvenil y basado en la interacción con los usuarios gracias al formato de videoblog. Las emisiones son de lunes a viernes.	2005	Mayo. Steve Jobs anuncia el soporte para audio y video podcast en iTunes. Se anuncia la primera versión de blip.tv.	2005	Junio. Gran crecimiento, hasta los 1000 miembros, del grupo de noticias Yahoo! Videoblogging Group	2005	Julio. Aparece más visible la vlogosfera gracias al lanzamiento de VlogMap.org con mapas de vlogs en el mundo.	2005	Agosto. Nace Current.tv para hacer posible la televisión del ciudadano basada en el video. Lleva un blog de apoyo, aunque no tiene el formato de vlog.	2006	Junio. Se celebra en San Francisco VloggerCon 2006, segunda conferencia anual de videobloggers.	2006	Octubre. Nacen dos comunidades de videoblogs educativos en español y en euskera con los nombres de Eduvlogs e Ikasvlogak. Los dos eduvlogs lanzan por primera vez al campo de la educación las vloglecciones. Por esta época se empieza a utilizar el término "vlogfesor". Google compra por 1.650 millones de dólares YouTube y junto con Google Video, la compañía de Mountain View tiene ya el mayor repositorio del mundo de videos en Internet.	2006	Noviembre. Se celebra en San Francisco 2006 Vloggies, los primeros premios anuales de videoblogging. Nace en Europa Vpod.TV, para la publicación de video bajo demanda y un vblog de apoyo a la plataforma.	2007	Enero. El grupo de noticias sobre vlogging de Yahoo tiene en enero de 2007 más de 2.500 miembros.
1998	Adrian Miles publica un artículo en el que analiza los "Paradigmas Cinemáticos del Hipertexto".																																		
2000	27 de noviembre. Adrian Melis realiza el primer Videoblog asociado a un manifiesto Vlogma, -un guiño al realizado por los directores de cine adscritos al manifiesto Dogma 95 y su conocido voto de castidad-.																																		
2004	1 de enero Steve Garfield comienza a elaborar su videoblog particular y declara que el año 2004 va a ser el año del video en la blogosfera.																																		
2004	31 de mayo - Peter Van Dijk y Jay Dedman crean el Yahoo! Videoblogging Group. Este grupo de noticias se convierte en una referencia muy importante dentro de la comunidad de vloggers.																																		
2004	Septiembre. Se lanza iFodderX, primer agregador de video para el escritorio.																																		
2004	Diciembre. Se crea mefeedia.com, primer directorio de vlogs que usa un agregador.																																		
2005	Enero. Se celebra en Nueva York la primera conferencia de videoblogging VloggerCon. ANT.																																		
2005	Febrero. Se lanza FreeVlog, uan guía detallada para crear vlogs con herramientas y servicios libres. Tres trabajadores de PayPal crean YouTube como gran repositorio de videos que empieza a ser utilizado por los primeros vloggers.																																		
2005	Marzo. Empiezan a emitir Mobuzztv.es y Mobuzztv.com en inglés y castellano informativos cortos y con un estilo propio, juvenil y basado en la interacción con los usuarios gracias al formato de videoblog. Las emisiones son de lunes a viernes.																																		
2005	Mayo. Steve Jobs anuncia el soporte para audio y video podcast en iTunes. Se anuncia la primera versión de blip.tv.																																		
2005	Junio. Gran crecimiento, hasta los 1000 miembros, del grupo de noticias Yahoo! Videoblogging Group																																		
2005	Julio. Aparece más visible la vlogosfera gracias al lanzamiento de VlogMap.org con mapas de vlogs en el mundo.																																		
2005	Agosto. Nace Current.tv para hacer posible la televisión del ciudadano basada en el video. Lleva un blog de apoyo, aunque no tiene el formato de vlog.																																		
2006	Junio. Se celebra en San Francisco VloggerCon 2006, segunda conferencia anual de videobloggers.																																		
2006	Octubre. Nacen dos comunidades de videoblogs educativos en español y en euskera con los nombres de Eduvlogs e Ikasvlogak. Los dos eduvlogs lanzan por primera vez al campo de la educación las vloglecciones. Por esta época se empieza a utilizar el término "vlogfesor". Google compra por 1.650 millones de dólares YouTube y junto con Google Video, la compañía de Mountain View tiene ya el mayor repositorio del mundo de videos en Internet.																																		
2006	Noviembre. Se celebra en San Francisco 2006 Vloggies, los primeros premios anuales de videoblogging. Nace en Europa Vpod.TV, para la publicación de video bajo demanda y un vblog de apoyo a la plataforma.																																		
2007	Enero. El grupo de noticias sobre vlogging de Yahoo tiene en enero de 2007 más de 2.500 miembros.																																		

## 6. EN RELACIÓN A LOS SISTEMAS DE CONTROL PÚBLICO O PRIVADO.

<b>Vídeo-vigilancia</b>	<p>La vídeo-vigilancia permite la captación y, en su caso, la grabación de información personal a través del vídeo con fines de vigilancia –generalmente para garantizar la seguridad de unos bienes o personas, o verificar el cumplimiento de los trabajador en sus obligaciones laborales–. Apelando a nuestra seguridad como clientes y ciudadanos, las cámaras son introducidas dentro de bancos, escuelas, prisiones, instituciones, comercios y calles de nuestras ciudades. Es, en realidad, la consumación del ojo que <i>todo lo ve</i>, con versiones televisivas del tipo <i>Cran hermano</i> (<i>The Big Brother</i>) o narraciones cinematográficas como <i>el Show de Truman</i> (Weir, 1998).</p> <p>Ante esta realidad se ha desarrollado un movimiento de rechazo, que reivindica la libertad del ciudadano, a través de campañas de protesta que buscan generar un debate en torno a esta práctica empresarial e institucional, normalizada y aceptada en nuestras vidas, que no deja de ser propia de un estado panóptico –en términos de Foucault–.</p> <p>En torno a esta idea han trabajado numerosos artistas, entre otros Bill Viola en su obra <i>Reasons for Knocking at an Empty House</i> (MOA, 1983); donde se encierra en una casa vacía junto con una cámara que registraba la experiencia.</p> <p>Otro ejemplo que puede ser muy ilustrativo es la obra de net.art del colectivo SCP [<i>Surveillance Camera Players</i>] titulada <i>1984</i> –donde 20 activistas políticos y anarquistas se manifestaban en contra de su utilización, considerándola una flagrante violación de la cuarta enmienda de la Constitución Americana. Los componentes del SCP, realizaban sus performances activistas ante las propias cámaras de vigilancia.</p>
<b>Vídeo-televisión Televisión alternativa</b>	<p>Las grandes transnacionales de la comunicación han encontrado en internet una serie de competencia que no esperaban: las comunidades-red, las dinámicas participativas y el acceso a la creación de todo tipo de contenidos informativos. La dominación cultural de los medios y cadenas tradicionales es atacada por pequeños colectivos que plantean la experimentación televisiva como un medio transformador. A través de sus prácticas se cuestiona el sistema comunicativo y el tratamiento de la información y se plantea una televisión activa como escenario para la intervención, el diálogo y la intercomunicación. Surgen en esta línea: <i>teletreet</i>, <i>noticieros de barrio</i> y televisiones comunitarias a través de emisiones de streaming.</p>
<b>Vídeo-activismo</b>	<p>«En las manos de un vídeo-activista, una tele-cámara puede funcionar como un disuasor contra la violencia de la policía, un sistema de monitoreo por vídeo puede influenciar la agenda política, un proyector de vídeo puede generar conciencia colectiva». Así describe el colectivo inglés <i>Undercurrents</i> a la figura del vídeo-activista. (MATTEO PASQUINELLI, 2002: 64)</p> <p>Genéricamente se utiliza el término vídeo-activismo para reunir todas aquellas acciones activistas dentro del amplio espectro político, social y artístico que utilizan el vídeo como panfleto, propaganda, crítica y denuncia social. Hoy en día, el vídeo-activismo, está implicado en nuevas apuestas mediáticas a través de internet como los proyectos <i>bloggeros</i>: <i>Alive in Baghdad</i> o <i>Alive in Mexico</i>, en los que: “se cuenta lo que les pasa a espectadores como usted”. Es precisamente en este concepto donde se encuentra la clave del vídeo-activismo: la superación del modo espectador-receptor pasivo para potenciar un verdadero proceso comunicativo basado en el espectador-comunicador-activo en la línea de la teoría crítica comunicativa de Brecht, Berardi, Debord o Vertov. (HERRERO, 2008)</p> <p>La descentralización de los medios de comunicación permite una mayor conciencia entre los ciudadanos. Los progresos tecnológicos hacen que cada individuo pueda producir material y emitirlo utilizando equipamientos técnicos ligeros y de bajo costo, reduciendo la distancia entre el operador y el contexto de grabación. De esta manera, brindan cobertura mediática a situaciones que los grandes medios de comunicación no desean cubrir. Los vídeo-activistas, frecuentemente, son los únicos operadores de vídeo presentes en estos lugares donde se realiza acciones concretas o manifestaciones masivas. (PASQUINELLI, 2002: 67)</p> <p>En España encontramos proyectos como: <i>Insuermisión-TeleK</i>, (Vallecas, Madrid) cuyas emisiones se remontan a mayo de 1995. Reflejando las actuaciones de los movimientos sociales de los 90 –insuermisión, ocupaciones, feminismo, movimientos vecinales–, que derivarán a finales de esta década en los colectivos <i>Deyavi</i> y en 2002 <i>Telepiés</i> –ambos en el barrio de Lavapiés, Madrid–; <i>SinAntena</i> (Madrid), televisión libre por internet animada por el espíritu del software libre; <i>Horitzó TV</i> (Barcelona), televisión efímera, digital y libre, que aporta novedades fundamentalmente en cuanto a contenidos, realizados por el equipo de creación, colaboradores externos o aportaciones espontáneas; <i>Neokínok TV</i> (Barcelona), televisión horizontal, participativa y eminentemente experimental; y finalmente <i>Ocupem les Ones</i> (Barcelona), que emite desde el canal 52 de UHF en un radio limitado de la ciudad –colectivo que desde el 2003 empezó esta tarea de difusión para crear sólidamente plataformas de lo que ellos llaman “tercer sector”–. (HERRERO, 2008)</p>



7. EN RELACIÓN A SU ESTRUCTURA Y USO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN.	
<b>Vídeo-documento</b>	<p>Un vídeo-documento es una serie de imágenes, en ocasiones acompañadas de sonidos, no necesariamente editadas y que sirven para mostrar un hecho o circunstancia (BARTOLOMÉ, 1989).</p> <p>Habitualmente es utilizado en contextos educativos para ilustrar un tema, aunque su uso puede responder a cualquier otra intencionalidad divulgativa.</p>
<b>Vídeo-mensaje</b> <b>Vídeo-mail</b>	<p>El término puede hacer referencia a cualquier tipo de mensaje realizado en vídeo sin especificar ni el formato, ni medio de difusión y reproducción –puede ser reproducido a través de cualquier dispositivo que lo permita–. Durante años, los mensajes de correo eran en modo texto, pero con el paso de los años han evolucionado, permitiendo otro tipo de mensajes “de voz” por correo electrónico y más recientemente los mensajes de correo electrónico basados en vídeo o vídeo-mail.</p>
<b>Vídeo-encuesta</b> <b>Vídeo-entrevista</b> <b>Vídeo-llamada</b>	<p>La vídeo-encuesta y la vídeo-entrevista son conceptos relativamente nuevos aparecidos tras el avance incesante de internet. El aumento del ancho de banda ha hecho posible la aparición de nuevas formas de comunicación audiovisual basadas en el vídeo, conectando entre sí a los usuarios y permitiendo una comunicación que valora, más que nunca, lo visual. Los nuevos terminales telefónicos con estas funciones han inundado el mercado que se renueva día a día para motivar el consumo de nuevas formas de comunicación basadas en la vídeo-llamada. Igual ocurre con ese otro gran espacio para la intercomunicación: internet.</p>
<b>Vídeo-publicidad</b> <b>Vídeo-marketing</b>	<p>La vídeo-publicidad o vídeo-marketing permite difundir cualquier tipo de información, de carácter promocional. Incluye el uso de herramientas mail, marketing con vídeo o sistemas de vídeo-mail en lo que no deja de ser más que un sistema de promoción y posicionamiento basado en este medio.</p> <p>Es un hecho que los usuarios en la red están interesados principalmente en documentos de vídeo. Más del 55% del tráfico de Internet es alrededor de este medio. Además, los sitios basados en vídeo presentan periodos de permanencia mayores y alcanzan cifras de más de 25 minutos. Por lo tanto, el uso del vídeo en la promoción de un producto, empresa o web a través de Internet es una de las formas más eficaces de publicidad. Sus estadísticas son mucho más fiables que las de la televisión o cualquier otro medio de comunicación porque permiten una interactividad real entre los productores, el anuncio y los potenciales clientes aportando datos relevantes para conocer la efectividad real de la estrategia y elaborar <i>in situ</i> posibles mejoras de la misma.</p>

8. EN RELACIÓN AL SOPORTE DE GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN.		
<b>Vídeo-cinta</b>	La vídeo-cinta, vídeo-casete o cinta de vídeo es un medio de almacenamiento de imágenes de vídeo acompañadas con sonido, en una cinta magnética mediante una máquina conocida como magnetoscopio.	
<b>Vídeo-disco</b>	Disco en que se registran imágenes y sonido que, mediante un rayo láser, pueden ser reproducidos en un televisor	Basados en discos <b>DVD</b>
		<b>DVD vídeo y cDVD</b>
		Basados en discos <b>CD</b>
		<b>CDi o CD interactivo:</b> <b>VCD</b> 352x288 resolución parecida a VHS. <b>CVCD</b> o <b>VCD</b> no estándar, bitrate variable. <b>SVCD</b> 480x376 calidad y versatilidad cercana a DVD, poca duración por disco. <b>CVD</b> 352x376 optimización cuando la resolución vertical es poco importante. <b>KVCD</b> MPEG 1 ó 2 modificando la cuantización. <b>miniDVD</b> Un CD con vídeo en calidad de DVD, es decir 720x576 y altos bitrates. <b>CDs con vídeos en DivX o Xvid</b> muy populares, compatibles con reproductores DVD con MPEG-4 y ordenadores, su resolución es variable.
		Basados en otros discos
		<b>HD DVD</b> : DVD de alta definición. <b>Blu-ray</b> : Dvd de laser azul

Para citar este texto:

(García Roldán, 2012: 96-103)

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. 96-103.

## Referencias Bibliográficas

Baigorri, L. (s.f.) INTERZONA. Consultado en: <http://www.interzona.org> [10, enero de 2018]

Bartolomé Pina, Antonio (1987): *Análisis de la Producción y Aplicación de programas audiovisuales didácticos*. Tesis doctoral. Dirigida por Joan Mateo i Andrés. Barcelona: Universidad de Barcelona. Consultado en: <http://www.tesisenred.net/handle/10803/2360;jsessionid=0BB123CCFB4085F10B4884A5547A5C77.tdx1> [10, enero de 2018]

— (1989): *Nuevas tecnologías y enseñanzas*, Barcelona: Grao-ICE de la Universidad de Barcelona.

Herrero, Luis E. (2008, 16 de julio): Videoactivismo. Captar e incidir. En *Blogs&docs*. Consultado en: [http://www.blogsandocs.com/?p=149&pdf\\_version=1](http://www.blogsandocs.com/?p=149&pdf_version=1) [10, enero de 2018]

Pasquinelli, Matteo (curador) (2002): *Medioactivismo (activismo en los medios). Estrategias y prácticas de la comunicación independiente*. Roma: Derive Approdi. Consultado en: [http://matteopasquinelli.com/docs/Pasquinelli\\_Media\\_Activism\\_cas.pdf](http://matteopasquinelli.com/docs/Pasquinelli_Media_Activism_cas.pdf) [10, enero de 2018]

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

Rekalde, Josu (1995): *Video, un soporte temporal del arte*. Bilbao: Editorial de la Universidad del País Vasco.

— (2000): *La creación audiovisual (Vídeo)*. Euskonews & Media 89.zb. 7-28 /9-8. En laboratorio de Luz. Debates 9.3. Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. UPV. Consultado en: <http://www.upv.es/laboluz/2222/textos/rekalde.htm> [10, enero de 2018]

— (2001): *De la ilusión del cinematógrafo a la inmersión cibernética. Un paseo por los caminos de lo cinético en el arte contemporáneo*. En *Universo Fotográfico* no4. Revista de fotografía. Año III. Madrid: UCM. Consultado en: <http://www.ucm.es/info/univfoto/num4/pdf/num4.pdf> [10, enero de 2018]

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

Renov, Michael (1989): *History And/As Autobiography: The Essayistic in Film and Video, Framework*. Vol II, No 3.

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