

**UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS
AMÉRICAS**

**TESIS PARA OPTAR POR EL GRADO LICENCIATURA
EN PERIODISMO**

**“EL VIDEO ARTE COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN
ALTERNATIVO”**

SHARON CHACÓN RODRÍGUEZ

SAN JOSÉ, JULIO, 2017

Contenido

Dedicatoria	4
Agradecimientos.....	5
Revisión filológica	9
Declaración Jurada	10
Contenido	11
Tablas	16
Figuras	17
Resumen Ejecutivo.....	18
CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN	19
Planteamiento del Problema.....	19
Objetivos	20
Objetivo General	20
Objetivos específicos.....	20
Justificación.....	20
Antecedentes	22
Historia del videoarte	22
Investigaciones internacionales.....	22
Investigaciones nacionales	23
Proyecciones.....	24
CAPÍTULO II MARCO DE REFERENCIA.....	26
Artes Visuales	26
Clasificaciones	27
Performace	¡Error! Marcador no definido.

	12
Comunicación Social.....	30
Periodismo.....	31
Periodismo alternativo.....	32
Periodismo digital	33
Videoarte	35
Teorías de la Comunicación.....	37
Comunicación de masas	37
Determinismo tecnológico	38
Enfoque ecológico.....	38
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO	40
Enfoque	40
Diseño/Alcance	41
Método	42
Fuentes de información	42
Variables/ unidades de análisis	43
Instrumentos	47
Entrevista de profundidad	47
Grupos de enfoque	48
Documentos, registros, materiales y artefactos.....	48
Análisis del código icónico	48
Proceso para la recolección de datos.....	49
Método de análisis.....	50
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS	51
Unidad de análisis 1: Técnica del videoarte en relación con el modelo periodístico costarricense	61

Definición de videoarte	61
Características y elementos del videoarte	62
Diferenciación del videoarte de otras producciones audiovisuales.....	62
Características de modelo periodístico costarricense.....	63
Unidad de análisis 2: Efecto del uso de esta técnica comunicativa en la transmisión de mensajes	66
La utilización del videoarte en la transmisión de mensajes	66
Cuerpo y estética	67
Código Icónico	71
Figuras y semas	71
Signos del código icónico	72
Análisis de Videoarte Cuerpo y Estética.....	73
Análisis de Videoarte “Blanco y Negro”	74
Análisis de Videoarte “Puzzle”	74
Unidad de Análisis 3: Características de las posibles adaptaciones de videoarte aplicadas en el periodismo nacional.	76
Memorias del Por qué	76
Elementos	77
Agonía sobre rieles: Muerte y herencia del tren	78
Elementos	78
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	80
Recomendaciones.....	82
CAPÍTULO VI PROPUESTA: MANUAL DE VIDEOARTE	84
EL VIDEOARTE COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN ALTERNATIVO.....	84
Conozcamos ¿Qué es videoarte?.....	84
¿Qué temas se pueden abarcar a través del videoarte?.....	85

Aspectos generales de producción audiovisual.....	85
Elección del concepto.....	85
Forma de producirlo	86
Producción.....	86
Planos, ángulos y movimientos.....	87
A continuación los movimientos más utilizados:.....	90
Aspectos específicos de una producción de videoarte	91
Otras sugerencias.....	92
Videoartes nacionales.....	92
Videoartes internacionales	92
Otros tips	93
Cierre.....	94
REFERENCIAS	94
APÉNDICES.....	102
Apéndice A: Entrevista con Lenin Mondol.....	102
Apéndice B: Entrevista con Manuel Zumbado	105
Apéndice C: Entrevista con Edgar León	113
Apéndice D: Entrevista con Rodolfo Rocha	115
Apéndice E: Entrevista con José Pablo Porras.....	118
Apéndice F: Videoarte “Cuerpo y Estética”	121
Apéndice G: Videoarte “Blanco y Negro”	122
Apéndice H: Videoarte “Puzzle”.....	122
Apéndice I: Videoarte “Memorias del Porqué”	123
Apéndice J: Videoarte “Agonía sobre rieles”	124
Apéndice K: Manual Videoarte.....	124

Apéndice L: Consentimientos informados del focus group133

Tablas

Tabla 1: Cuadro de variables.....	36
Tabla 2: Perfil de los informantes de las entrevistas de profundidad.....	42
Tabla 3: Unidades de análisis y categorías.....	50
Tabla 4: Observación mediante focus group	58

Figuras

Figura 1: Clasificación de las fuentes de información	42
---	----

Resumen Ejecutivo

Por medio de esta investigación, se pretende analizar el videoarte como medio de comunicación alternativo y a la misma vez, enlazarlo con el modelo periodístico costarricense, para estudiar ambos conceptos, no de manera aislada, sino como un conjunto viable para la transmisión de mensajes en nuestro país.

En el primer capítulo se hallará la introducción del trabajo, así como los objetivos, tanto general y específicos, los cuales, servirán de guía para la comprensión del presente estudio. Posteriormente, en este mismo capítulo, se encuentra, la justificación, antecedentes y proyecciones del mismo.

En el segundo capítulo, definido como Marco de Referencia, se halla diferentes conceptos, que son paralelos al fondo de investigación, que generan una plataforma para una mejor comprensión. Asimismo, se observa, varias teorías que ayudan a sustentar el trabajo y al mismo tiempo conforman una base de guía para el desarrollo del tema.

En el tercer capítulo o Marco Metodológico, se explica el proceso de recolección de datos, por lo que se incluyen aspectos como tales como: el enfoque, diseño, método de investigación, variables, unidades de análisis y sus categorías, los instrumentos; con sus respectivas definiciones y características.

En el Análisis de Resultados, título del cuarto capítulo, se mostrarán nuevamente las variables, pero con su respectivo análisis. De la misma manera se incluyen las deducciones derivadas del proceso de investigación y recolección de datos y los respectivos instrumentos mencionados en el tercer capítulo.

En el capítulo cinco, se detallan las conclusiones obtenidas a través de todos los procesos de análisis, análisis e investigación del tema, así como las respectivas recomendaciones.

Por último, en el capítulo seis, se propone un manual donde se desarrollan conceptos y técnicas para la realización de material video artístico. También, hay datos y consejos que pueden ser utilizadas en estas producciones.

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

La comunicación es un elemento fundamental y básico en cualquier área de nuestra vida. El mantenerse informado es una necesidad diaria, sin embargo, en muchas ocasiones no se hace de la manera correcta, por lo que este trabajo procura explorar nuevas técnicas creativas para comunicar como es el caso del videoarte.

En el primer capítulo se procura explicar la importancia de la presente investigación, así como los objetivos particulares que se analizan dentro de este texto. Asimismo, se hace un recorrido por las distintas investigaciones preliminares que se relacionan de alguna manera con este estudio. Por último, se proyecta, las metas, que se pretenden alcanzar con este proceso investigativo.

Planteamiento del Problema

En la actualidad, los medios de comunicación han intentado sobrevivir a los muchos cambios que se han originado en la manera de crear, producir y publicar diferentes contenidos informativos. De esta manera, se recurren, a nuevas formas para llegar a sus públicos.

Ahora el internet juega un papel fundamental en el modo de “hacer periodismo”. Cada medio intenta incrementar el desarrollo de su propio mundo virtual. Han convertido a las personas en consumidoras de contenidos que en muchas ocasiones son vacíos, lejanos de ser información para analizar y formar, más bien cumplen con una función básica de informar.

Los nuevos medios de las artes visuales, el videoarte en específico, comienza a aparecer como un medio alternativo para precisamente, atender esta necesidad y, por medio de una interrelación entre la tecnología y el arte, ofrecer una forma distinta de contar historias y ver realidades. De la misma forma, se busca una verdadera agitación social para provocar cambios positivos ante diversas problemáticas que afectan a la ciudadanía.

El investigador, Solano (2012), señala acerca de los resultados de la primera Encuesta Nacional de Cultura, donde se revela que los costarricenses en su mayoría no tienen el hábito de la lectura. (parr.7-9). Dada esta realidad, se afirma, que los costarricenses prefieren recibir la información de manera audiovisual, es por esta razón que se examina con meticulosidad el videoarte como técnica para la transmisión de un mensaje.

De esta forma, algunas de las preguntas de investigación de este trabajo son: ¿Puede ser el videoarte un medio de comunicación efectivo? ¿Es viable el videoarte como técnica de transmisión de mensajes? Y por último ¿Se puede adaptar el videoarte al modelo periodístico costarricense?

Objetivos

Objetivo General

Analizar el uso del videoarte como técnica de comunicación periodística alternativa, durante el primer semestre del 2017, con el fin de evaluar la viabilidad del uso de esta práctica en Costa Rica.

Objetivos específicos

1. Caracterizar la técnica del videoarte en relación con el modelo periodístico costarricense.
2. Identificar el efecto del uso de esta técnica comunicativa en la transmisión de mensajes.
3. Definir las características de las posibles adaptaciones de videoarte aplicadas en el periodismo nacional.

Justificación

Pocos estudios se han realizado en Costa Rica, acerca del videoarte como medio de comunicación periodística. Los recursos literarios existentes hablan de ambos conceptos, pero de

manera individual, no entrelazados como estrategia en procesos de comunicación de masas. Ambos términos se analizan aislados uno del otro, por ejemplo, el videoarte si se ve como un canal para transmisión de un mensaje, sin embargo, no como una herramienta utilizada específicamente, en el ámbito periodístico.

En el mismo sentido, la literatura existente acerca de periodismo y las diferentes tendencias de comunicación aplicadas en Costa Rica, no mencionan el videoarte como método utilizado dentro de sus procesos comunicativos habituales. Por lo que este trabajo investigativo tiene un valor teórico, por su abordaje coyuntural, entre videoarte y medio de comunicación periodístico.

El tema tratado se considera de relevancia social, puesto que estudia el videoarte como técnica de comunicación alternativa y cómo esta influye en la manera de transmitir mensajes a las personas. De esta forma, se experimenta el rol del videoarte como canal informativo y su viabilidad dentro de un adecuado proceso comunicativo.

De esta manera, tiene implicaciones prácticas, pues, si bien el videoarte se encuentra ya definido como tal, con esta investigación se abre la posibilidad de darle un uso adecuado o diferente como medio para comunicar. También, es relevante para saber cuáles podrían ser las técnicas aplicables a la población en Costa Rica. Del mismo modo, se propone el uso del videoarte como medio de comunicación alternativo, dada la necesidad de nuevas tendencias de difusión de informaciones.

Adicionalmente, con este estudio se amplía la perspectiva que surge de la unión entre el arte performático y los diferentes procesos comunicativos. De la misma forma, abre la oportunidad de vincular el videoarte dentro de los modelos periodísticos empleados en nuestro país, para buscar captar y penetrar en la audiencia o públicos a los cuales van dirigidos los contenidos.

Antecedentes

Historia del videoarte

Según, otro autor, Chacón (2011) el género del videoarte inició en la década de los años 60, en Estados Unidos y Europa, y llegó a Latinoamérica en la década de los años 80 y a Centroamérica en los años 90. (párr.8).

A partir de ahí, Costa Rica ha sido escenario de exposiciones, demostraciones y hasta de talleres, como el taller básico de videoarte con dispositivos móviles que impartió el cineasta, Jurgen Ureña. (Chaves, 2014, párr.2) Aquí es Chaves o Chacón.

Sin embargo, en la búsqueda realizada, no se evidencian tesis que se hayan realizado específicamente, acerca del videoarte como medio de comunicación alternativo, no obstante, existen investigaciones que tienen bastante relación con la influencia, evolución y nuevas tecnologías en los medios de comunicación.

Investigaciones internacionales

En el estudio de la investigadora, Monserrat Sánchez Acero (2003), en su tesis para optar por el grado académico de doctorado en Ciencias de la Información, en la Universidad Complutense de Madrid, España, “Medios de comunicación y nuevas tecnologías en los centros docentes de la Provincia de Ciudad Real”, con un enfoque mixto, proporciona un panorama acerca de las diferentes maneras en que la comunicación puede emplearse por medio de nuevas técnicas en los centros educativos.

Igualmente, Julián Pindado Pindado (2003), en su tesis doctoral en Ciencias de la Comunicación, de la Universidad de Málaga, España, “El papel de los medios de comunicación en la socialización de los adolescente”, con procedimientos tanto cualitativos como cuantitativos, muestra la dimensión práctica del uso de los medios de comunicación tales como: la televisión, video, DVD, música, nuevos medios y medios escritos.

También, Wilson Agudelo Solano, en el 2008, en su tesis doctoral en Ciencias de la Comunicación y Psicología de la Universidad de los Andes, Táchira, Venezuela, “La Educación en los medios de comunicación, noticieros de televisión e imaginarios en la frontera colombo-venezolana”, con enfoque cualitativo, ofrece una visión de cómo los medios televisivos se deben considerar fuente de conocimiento y socialización, además, de la importancia de formación que tiene los medios a través de las diferentes mediaciones tecnológicas.

Investigaciones nacionales

Al mismo tiempo, hay textos nacionales interesantes, como el que presenta Patricia Vega Jiménez, “Los periodistas Costarricenses en una época de transición del periodismo en Costa Rica (1950-1960)”, de 1990, en la revista de ciencias sociales de la Universidad de Costa Rica, donde brinda un panorama acerca de la evolución del periodismo escrito al interpretativo.

Asimismo, Saborío y Zúñiga (2006), en su tesis para optar por el grado de licenciatura en Ciencias de la Comunicación Colectiva, con énfasis en Periodismo “Los noticiarios son noticia”, en la Universidad de Costa Rica, exponen acerca de cómo la televisión desde su nacimiento se convierte en un medio de penetración por ofrecer una mezcla de imagen, sonido, color y movimiento, es decir porque ofrecía una técnica diferente a lo que se conocía hasta ese momento.

Por su parte, Verónica Urroz Leal (2008), en su trabajo final de investigación “Que no te digan gorda, un abordaje comunicacional del arte del performance”, con un enfoque mixto, propone relacionar la comunicación social al Performance art, a partir de la cualidad comunicacional de transferencia de mensajes implícita en este lenguaje artístico de vanguardia.

Igualmente, María Antonieta Sibaja (2010), en su trabajo presentado para optar al grado de magíster en estudios latinoamericanos con énfasis en cultura y desarrollo, “Museo Centroamericano de Videoarte (MUCEVI): Implementación de un museo virtual de videoarte centroamericano”, con metodología mixta, señala acerca de la adaptación de nuevas formas de producción y distribución de las prácticas artísticas centroamericanas de videoarte, creando el Museo Centroamericano de Videoarte (MUCEVI).

De la misma forma, Vega (2013), en el texto “Investigando la comunicación en América Central”, de la revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas de la Fundación Dialnet, que tiene como objetivo efectuar un diagnóstico del estado del conocimiento en la investigación en comunicación en Centroamérica para conocer los temas que han sido abordados y las influencias coyunturales que han favorecido unos y otros. Investiga en torno al avance y retos de este tema y la importancia de verificar esta tarea en procura de buscar alternativas sobre la participación de la comunicación social en el desarrollo de las comunidades centroamericanas.

De esta manera, se considera que, estas tesis tienen algún tipo de similitud o al menos sirven como una base y aportan información para el presente trabajo, sin embargo, no relacionan el mensaje periodístico con el videoarte, como si se vincula dentro de este escrito.

Proyecciones

En el presente trabajo investigativo se pretenden llevar a cabo algunas actividades como métodos de sustento y recolección de información, de las que a su vez, se proyecta obtener los siguientes resultados:

1. Se procura entrevistar a expertos en nuevas tendencias audiovisuales, como el videoarte para tener un mejor panorama del tema, del contexto y la trascendencia que hay de esta modalidad en Costa Rica y analizar su utilidad en mensajes periodísticos.

2. De esta manera se desea reunir uno o varios focus group que comprendan desde comunicadores, estudiantes y público en general, para presentarles una reproducción de videoarte. Al final de dicha reproducción se observa la impresión de los participantes. Esto con el fin posteriormente de analizar la percepción de los participantes frente al material, con el propósito de indagar la opinión que concluyen acerca de las características de la transmisión del mensaje a través del videoarte.

3. Además, se desea dejar una orientación clara de las técnicas de videoarte aplicables en nuestro país. Esto con la finalidad de proporcionar un precedente para utilizar como medio de comunicación alternativo que sea adecuado y adaptable a las diferentes modalidades comunicativas periodísticas, que se practican en este momento en Costa Rica.

CAPÍTULO II MARCO DE REFERENCIA

Según, el investigador, Hernández, Fernández y Batista (2014), el objetivo de este capítulo es exponer y analizar las teorías y las conceptualizaciones que se consideren válidas para encuadrar el estudio. (p. 60). Por esta razón, en este apartado se desglosan y amplían los conceptos de periodismo, artes visuales, pertinentes y necesarios para una mejor comprensión del tema en la presente investigación. En este caso, se iniciará hablando de las artes visuales.

Artes Visuales

La Associació d'Artistes Visuals de Catalunya (2006), considera las artes visuales como el conjunto formado por las bellas artes tradicionales y las nuevas disciplinas, por un lado, y las artes aplicadas y el diseño, por otro. (p.28). En otras palabras, existen varias clasificaciones dentro de este ámbito, sin embargo e independiente a esto, su mayor componente expresivo se centra en la parte y el contenido visual.

Sin duda alguna, las artes visuales engloban muchos géneros, variedades y clasificaciones. Pueden ir desde imágenes sin movimiento como una fotografía, hasta elementos más dinámicos como el cine. En la mayoría de los casos se utilizan para la expresión de diferentes mensajes, sentimientos, estados de ánimo, posiciones con respecto a un tema, entre otros. Igualmente, buscan de alguna manera capturar o conmover a los espectadores, así lo indica Sibaja (2010):

En primera instancia se hace uso de los Estudios Visuales como un campo interdisciplinar, que estudia la cultura visual. Se encuentra compuesto por dos elementos interrelacionados. Primero, la visualidad o construcción visual de lo

social, que contiene el análisis de los fenómenos de visión, la unión de la imagen y el comportamiento de la mirada en la vida cotidiana. (p.21)

Al mismo tiempo, los las artes visuales, gracias a la apertura de nuevas tecnologías, han cambiado paralelo a los factores que avanzan socialmente: “los estudios visuales comprenden el campo expandido de las imágenes en sus más variadas formas de tecnologización, mediatización y socialización e incluyendo procedencias diversas: arte, publicidad, diseño, cine, televisión, video, etc.” Richard (2006), citado por Sibaja (2010).

Clasificaciones

En el caso particular de este estudio, únicamente, interesan las artes visuales modernas, que han contribuido o forman parte de lo que se considera videoarte.

Para tener una mayor comprensión de los diferentes géneros que se derivan de las artes visuales, se presenta una clasificación según las características de cada movimiento. Esta distribución se hace a partir de las similitudes y diferencias que se pueden encontrar en cada una de las técnicas, así como el objetivo con el cual fue creado cada uno de ellos. Sin embargo, para los fines de este estudio no se profundiza o definen en cada una de ellas, sino solo las que se encuentran estrictamente, relacionadas con el tema.

Performance

El videoarte, es una de las tantas disciplinas que se deriva del Performance o arte performático, que nace en respuesta a una serie de necesidades que había en la época, por esto es necesario estudiar primeramente qué es y cómo nace el Performance, para posteriormente analizar el videoarte como tal. Taylor y Fuentes (2011) citan al respecto lo siguiente:

Performance refiere a una forma específica de arte, arte en vivo o arte acción que surgió en los años sesenta y setenta para romper con los lazos institucionales y

económicos que excluían a artistas sin acceso a teatros, galerías y espacios oficiales o comerciales de arte. De manera repentina un performance podía surgir en cualquier sitio, en cualquier momento. El artista sólo necesitaba su cuerpo, sus palabras, la imaginación para expresarse frente a un público que se veía a veces interpelado en el evento de manera involuntaria o inesperada.

El performance, antinstitucional, antielitista, anticonsumista, viene a constituir una provocación y un acto político casi por definición, aunque lo político se entienda más como postura de ruptura y desafío que como posición ideológica o dogmática. (p.8)

Tal y como se muestra, tendencias como el performance, desde sus inicios buscaban resolver temáticas sociales, económicas y hasta políticas, así fuese solo a modo de protesta.

Este movimiento a diferencia de mucho otros de la época, rompía con los esquemas acostumbrados de algo meramente planeado, convirtiéndose en un acto puramente espontáneo, tal como lo señala Bauman (1977), citado por Taylor et al. (2011):

El performance, como acto de intervención efímero, interrumpe circuitos de industrias culturales que crean productos de consumo. No depende de textos o editoriales; no necesita director, actores, diseñadores o todo el aparato técnico que ocupa la gente de teatro; no requiere de espacios especiales para existir, sólo de la presencia del o la **performancera** y su público.

Es así como muchas de las tendencias contemporáneas se derivan de este movimiento y que muchas disciplinas emergen por este medio. Así lo indica Franco (2014):

Los estudios de la performance constituyen, a riesgo de simplificar demasiado, un campo académico que podríamos definir como interdisciplinario puesto que abarcan diversas disciplinas que se sitúan en diferentes puntos de un espectro, oscilando entre las ciencias sociales y las artes y humanidades.

Es así como el performance y las artes visuales se desarrollan. Solo por mencionar algunas de las más modernas que se desarrollaron a partir del siglo XX, se especifica: instalación artística, intervención artística, land art, arte ambiental, arte efímero, arte postal, arte urbano, arte público y arte cinético. Cabe rescatar que hay un sinnúmero de movimientos artísticos que se han ido desarrollando con las nuevas herramientas tecnológicas actuales. Asimismo, lo menciona Rosseti (2011) en su libro de Videoarte:

Las contribuciones, primero del medio cinematográfico, después del vídeo y, en los últimos veinte años, del ordenador con sus múltiples aplicaciones, han favorecido la integración de los medios audiovisuales hacia la producción artística, generando nuevas formas expresivas bajo diferentes denominaciones de género: videoarte, video teatro, video danza, video de autor, arte electrónico, arte digital y net art, arte multimedia, arte interactivo, arte virtual, instalaciones y performances. (p.76)

El videoarte, por su parte, se engloba dentro del arte digital, o como también, es conocido el arte de los nuevos medios, por lo que para el interés de este trabajo se ahondará en este término. Según, Pérez (2015) es “el arte creado mediante el uso de herramientas informáticas” (párr.2), es decir toda aquella representación artística que se desarrolle utilizando como herramienta una computadora, es una manifestación de arte digital.

Entre el arte de los nuevos medios se encuentran primeramente la fotografía que, en los medios impresos, es la forma más habitual que tenemos para crear, distribuir y contemplar imágenes estáticas. (Munárriz, 2006, p.2). Sin embargo, ahora también es parte de los medios digitales siendo asimismo aquello que carece de movimiento.

Del mismo modo, se encuentra el net art, conocido también como arte en la red, el cual está estrictamente relacionado con el internet. Sin embargo, no se refiere solo al material que es expuesto y mostrado en este medio sino que se puede definir como: “un conjunto de

exploraciones creativas y experimentaciones críticas de la propia red y de sus tecnologías (Prada, 2012, p.9).

Además, se clasifica dentro de tecnología de nuevos medios el fanart (sustantivo del inglés) que se define según, Navarro (2013), en su blog literatura estrambótica:

Como el arte creado por un fan. Suelen ser dibujos, vídeos o fotografías editadas (contenido multimedia en general) creadas por un fan en las que se representa un personaje o un lugar de un libro. Las fotografías tienden a ser de potenciales actores para la adaptación cinematográfica o lugares que existen en realidad. (párr. 4)

Comunicación Social

El autor, Freidson (1953), citado por Maletzque (1992), expone de manera muy comprensible, lo que significa comunicación social:

Una comunicación social puede ser distinguida de otras clases de comunicación por el hecho de que es dirigida a un amplio grupo de población de todos los estratos, más bien que sólo a uno o más individuos o a una parte especial de la población. Ello hace que asuma implícitamente algún medio técnico para transmitir la comunicación a fin de que ésta llegue, al mismo tiempo, a todas las personas que componen los estratos de la población. (p.44)

La comunicación social, tal y como su nombre lo indica, intenta en la medida de lo posible no discriminar, para que una u otra manera los mensajes lleguen a todas las personas por algún canal o medio. Satisface la necesidad de información de las personas, sin importar el nivel.

Periodismo

Según, Leñero y Marín (1986), “el periodismo es una forma de comunicación social a través de la cual se dan a conocer y se analizan los hechos de interés público” (p.17).

Asimismo, el “hacer periodismo” se ha diversificado y con el avance de la tecnología, existe una apertura a un sinnúmero de medios, ejerciendo estas tareas, tanto profesionales como empíricas. De esta manera, lo anota García y De Peña (2008):

La actividad periodística es la profesión que tiene como fin buscar noticias e información para que la sociedad pueda tomar voz acerca de lo que ocurre a su alrededor. Puede adoptar dos modalidades, la profesionalización o el desempeño aficionado de la actividad periodística, ya que, hasta hace aproximadamente dos décadas, para ser periodista no era necesario estudiar una carrera universitaria, y en la actualidad, la profesionalización no siempre es un requisito para incursionar en los medios de comunicación. (p.30)

En otras palabras, el periodismo se construye a partir de las mismas sociedades en las que se cimenta, asimismo lo explica Martínez (2000):

Desde la óptica de las audiencias, el periodismo tradicional tiene como objetivo primero la difusión de sus mensajes entre una audiencia constituida fundamentalmente, por públicos amplios y heterogéneos, geográficamente diseminados. Es, por definición -y así lo explicó magistralmente en su día el profesor Emil Dovifat-, un público masivo. Desde sus orígenes, que hay que datar alrededor de 1850, el Periodismo aparece como un fenómeno íntimamente relacionado con la cultura de masas de las sociedades industrializadas. (p. 351)

Y esta debería seguir siendo la función. Sin embargo, la agenda noticiosa ahora la proponen muchas veces los medios a su conveniencia y según sus intereses. Pero dado que este trabajo no

está diseñado para el análisis de esta situación, se entenderá por periodismo tal cual señalan Leñero y Marín.

Periodismo alternativo

Los siguientes investigadores, Fleishman, Ginesta y López (2009), citado por Díaz (2016) sugieren que “en un sentido amplio, al hablar de comunicación alternativa nos referimos a aquellas experiencias que se posicionan como opciones a los medios tradicionales” (p.9). En otras palabras y como su nombre lo indica, es una alternativa a los métodos tradicionales de publicar información.

Es así como, propone una modificación de prioridades, con respecto a los medios tradicionales, así lo explica Atton (2010), citado en las Memorias del Congreso XII Latinoamericano de la Comunicación: Comunicación Popular, Comunitaria y Ciudadanía de la Universidad Autónoma Metropolitana (2016):

Las prácticas de periodismo alternativo permiten otras formas de re-imaginar el periodismo y no solo adoptar prácticas mediáticas con propósitos de auto-educación y empoderamiento de la comunidad; consisten en reconocer la relación entre las prácticas mediáticas dominantes y profesionalizadas y las marginales y amateur. De manera rigurosa, se propone establecer las características y desafíos, los asuntos éticos, los méritos y límites de esta área, al tiempo que analiza los asuntos metodológicos, en los cuales, el periodismo alternativo y ciudadano tiende a abordar desde el enfoque cualitativo las experiencias de los productores de medios.

En otras palabras, los objetivos que conciben los medios alternativos de comunicación, son en muchos casos distantes a los de los medios de comunicación masivos. (p.212)

Periodismo digital

El periodista, Salaverría (2005), citado por Caminos, Marín y Armentia (2006), define periodismo digital como "la especialidad del periodismo que emplea el ciberespacio para investigar, producir y, sobre todo, difundir contenidos periodísticos" (párr.8). Es decir, es el periodismo que se vale de herramientas tecnológicas para desarrollar los diferentes mensajes y a la misma vez utiliza canales modernos para divulgar o publicar los diferentes contenidos que se producen.

De la misma manera, como cualquier otro tipo de periodismo, tiene ciertas características, dadas las formas de redacción y difusión de los mensajes, de esta manera lo menciona Falla (2009):

“Las características del Periodismo Digital están fundamentadas en los principios de la plataforma de Internet: la multimedialidad, la hipertextualidad y la interactividad. Términos definidos por Salaverría y Pélissier, académicos que han aportado textos que definen el Periodismo Digital y sus características:

- **Multimedialidad:** el medio puede integrar en una misma plataforma los formatos: texto, audio, vídeo, gráficos, fotografías, animaciones, infografías, etc.
- **Hipertextualidad:** la posibilidad de acceder a la información de manera multidireccional y no lineal. Permite la navegación en el contenido a través de enlaces en relación al texto.
- **Interactividad:** se refiere a la posibilidad que tienen los usuarios de interactuar con el medio, los autores y el texto. Permitiendo de esta forma un desarrollo de acciones que proponen y comunican directamente.”

También, existen las características del medio digital que aplica el Periodismo Digital, que debe contemplar otros factores tales como: accesibilidad, usabilidad,

inmediatez, actualización las 24 horas, opciones de personalización, adecuado a diferentes dispositivos. (párr. 8-10)

Del mismo modo, este tipo de periodismo rompe con el esquema tradicional de la unidireccionalidad, ya que, permite la apertura de canales, tanto para quien o quienes comunican, como para los receptores, así lo aporta Banegas (2013):

La interactividad es uno de los recursos más importantes que aporta la Internet, rompe con la unidireccionalidad que caracterizó a los medios masivos de información como el periódico, la radio y la televisión. La interactividad hace posible la bidireccionalidad de los mensajes y convierte a los usuarios en receptores y a la vez emisores de la información. (párr.13)

Como se observa tanto en la técnica de videoarte como en el periodismo digital, así como en buena parte del periodismo alternativo, se utilizan herramientas modernas y tecnológicas e interfieren diferentes situaciones, en relación con los medios tradicionales como la prensa, la radio o la televisión.

Entonces, ser un periodista de la nueva era, conlleva también una serie retos: “El periodista digital es aquel que utiliza conocimientos del periodismo tradicional y los combina con la tecnología para reportar, analizar o compartir información con una audiencia cada vez más mundial”. (International Center For Journalists [ICFJ], sf)

Por eso la idea de este texto es conducir a que la técnica del videoarte sea utilizado como medio para comunicar y expresar diferentes mensajes, posiciones y hasta sentimientos, con el fin de crear distintas respuestas de los públicos que son sometidos a dicho material, buscando una mezcla entre el mensaje visual, escrito y verbal. De esta misma manera, lo propone Barnhurst (1997):

El arte del siglo veinte demuestra claramente dos conceptos que son de suma importancia para los periodistas. El primero es que las formas de la noticia,

inclusive las columnas de texto y los titulares tipográficos, constituyen imágenes visuales. El segundo es que éstas comunican un mensaje emotivo mediante la vista. Si las palabras tipográficas en el periódico son imágenes visuales que vehiculizan un contenido al lector, entonces el editor debe preocuparse no sólo por la forma simbólica -es decir, del contenido de las palabras- sino también por la forma física, es decir, que las imágenes hechas de la tipografía junto con las fotos y gráficos. El editor debe encargarse del mensaje, ya sea éste verbal o visual. (p.3)

Videoarte

El videoarte nunca ha sido un tema fácil de definir o de delimitar, por las múltiples expresiones que conlleva, sin embargo existen, definiciones que sintetizan conceptos que ha cambiado con el paso de los tiempos, tal lo muestra Sibaja (2010):

Acorde con los medios de comunicación y masas surge el videoarte como una exploración de aplicaciones alternativas al arte, utilizando medios electrónicos, ya sean analógicos o digitales. La información que se utiliza es de video y audio. El videoarte es una propuesta más enfocada a personas que rompen con los parámetros comerciales. Se sustenta en el formato y en la posibilidad de establecer una dinámica visual y conceptual a través de la narración fílmica o fotográfica. Es eminentemente conceptual, de esta premisa emerge este estilo de relato visual o audiovisual.

El videoarte defiende un lenguaje alternativo que sintetiza y articula códigos expresivos procedentes de diversos ámbitos del audiovisual. Representa una ruptura con lo convencional, pues se sirve de parámetros espacio-temporales e interactivos disímiles. (p.28)

No obstante, como se cita, en el caso del videoarte, no es tan fácil dar una definición precisa, de hecho, en la actualidad, es un término que sigue en transformación, ya que, al

dependen de nuevas tecnologías se encuentra en constante evolución. Así lo mencionan Del Portillo y Caballero (2014):

Tras casi cincuenta años de historia, todos los intentos para establecer una delimitación cerrada y definitiva del concepto de videoarte, como un medio o disciplina única, con su propia trayectoria, sus propias herramientas de producción, su sistema específico de distribución y su singularidad expositiva, parecen haber fracasado (p. 88)

De la misma manera lo explica, el autor, Pérez (2015), quien destaca algunas características que se presenta dentro del material que se puede considerar como videoarte:

Resulta complejo definir el videoarte o acotar su alcance, ya que, puede manifestarse de múltiples maneras. Esta modalidad cuenta o no con diálogos, emplear actores, usar grabaciones, apostar por la música en vivo o basarse en pantallas. Su característica principal es el uso de imágenes en movimiento y de audio. (párr. 3)

A pesar de la complejidad que el término conlleva, una de las definiciones que brinda una perspectiva al menos un poco más clara de lo que se conoce como videoarte, es la que expone este mismo autor, Pérez (2015), en su blog de Definición de Videoarte:

Se trata de un movimiento que comienza a desarrollarse en la década de 1960 y que consiste en crear manifestaciones artísticas mediante sonidos e imágenes en movimiento.

El videoarte se puede registrar o plasmar de diferentes maneras. Hay obras que son grabadas y distribuidas en soportes como el DVD, por ejemplo. También, hay performances de videoarte que se desarrollan en vivo, combinando videos, música y sonidos de diferentes forma. (párr. 1-2)

Es de esta manera, que se considera que el videoarte rompe con los esquemas tradicionales, siendo particular no solo porque se diferencia de ciertas producciones audiovisuales como el video documental, sino que suele ser más interactivo a la hora de transmitir mensajes o sentimientos. También, por sus canales de exhibición como lo es el Internet o en formato de disco versátil digital (DVD), es mucho más económica su producción y su distribución.

Entonces, procesando de una mejor manera en qué se basa el videoarte y entendiendo la complejidad que este término conlleva, ahora se desarrollan algunos términos correspondientes a comunicación Social, para comprender la relación que se desea establecer entre ambas corrientes.

En este sentido, este trabajo busca vincular ambos términos, videoarte y medio de comunicación alternativo, para realizar un híbrido, que se insertan dentro del modelo periodístico costarricense.

Teorías de la Comunicación

“Las Teorías de la Comunicación tienen una doble función, en primer lugar, ayudar a la investigación en comunicación y, en segundo lugar, a partir de ésta formular teorías que permitan explicar mejor los fenómenos comunicativos”. (Alsina, 2010, párr.1).

En este caso y para efectos de esta investigación se analizan, la comunicación de masas (Mass Media), el determinismo tecnológico y el enfoque ecológico, por la relación que tienen con el tema tratado.

Comunicación de masas

“La investigación en comunicación de masas surge a principios del siglo XX, paralelamente al desarrollo e implantación de los medios masivos por excelencia (la radio y la TV) y en un contexto de convulsa reorganización política de la vida social en la que la actividad persuasiva y el estudio de las tendencias psicosociales a gran escala van a adquirir una relevancia singular”. (Aguado, 1994, p.163)

En la actualidad, los estudios varían mucho más, pues entra en juego el Internet, con el cual se abren un sinnúmero de factores más, en donde entra en juego con mucha más fuerza el público receptor, adquiriendo cada vez más un papel activo y ya no pasivo, como lo era décadas atrás.

Los medios multimedia y los avances tecnológicos, generan entonces, más posibilidades en el intercambio de información, ya no solo desde el punto de vista de conocer la información, sino que de una u otra forma, el mensaje cautiva, persuade o haga reflexionar al receptor, tal como lo busca el videoarte en muchas de sus temáticas y así lo sustenta la siguiente teoría.

Determinismo tecnológico

A partir de los años 50 comienza a perfilarse una nueva corriente de estudio de los medios de comunicación que presta especial atención a su naturaleza tecnológica y a cómo ésta influye y determina los usos sociales que se hacen de ella e incluso las formas sociales que surgen de ellos (Aguado, 1994, p.186)

En este caso, existe una relación directa con el videoarte, porque es una tendencia moderna que lleva implícita métodos tecnológicos como grabación y edición de video, musicalización, entre otras. Así mismo, los medios que se utilizan para la reproducción y difusión de los materiales producidos, también usan tecnología, pues son: el disco versátil digital (DVD), o a través de sitios en internet dedicados a compartir videos.

Enfoque ecológico

También conocido como “Media Ecology” y va de la mano con el determinismo ecológico. Aguado (1994), explica lo siguiente:

Efectivamente, la perspectiva ecológica concede a la tecnología una elevada influencia en las formas individuales y sociales de una cultura determinada, pero su enfoque se caracteriza por: a) Plantear una cierta circularidad entre las formas

sociales y los desarrollos tecnológicos, según la cual no sólo es la tecnología la que determina las formas sociales, sino que también éstas favorecen y posibilitan determinados desarrollos tecnológicos y no otros. b) Centrarse en la perspectiva actual y a corto plazo, reflexionando prioritariamente sobre los cambios que introducen los medios audiovisuales y electrónicos en la sociedad contemporánea. c) Considerar de forma preeminente los aspectos educativos como opuestos a los del consumo y los intereses económicos d) Plantear una cierta nostalgia respecto de los rasgos de la cultura alfabética (bien distinta del entusiasmo tecnológico de algunos de los deterministas tecnológicos) e) Presentar un carácter crítico más marcado. (p.186)

Así como lo plantea este autor, los cambios tecnológicos, se desarrollan paralelamente a la sociedad, por lo que esto permite una participación un tanto más activa de esta.

Del mismo modo, la utilización de nuevos medios audiovisuales, pueden provocar cambios en la percepción de los individuos y de las masas; tal como ha ocurrido con el videoarte, que es una composición de distintos elementos, para exponer o mostrar diferentes temáticas.

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

De manera explicativa, el autor, Arias (2006) manifiesta que en el campo de la investigación, se considera método, al modo general o manera que se emplea para abordar un problema. (p.18)

Es por esta razón, que la intención de este capítulo se centra en describir el procedimiento metodológico que se utiliza, para dar respuesta a la pregunta de investigación. Cada apartado cumple una función muy importante.

Enfoque

A lo largo de la historia se han presentado diferentes enfoques de investigación, “sin embargo y debido a las premisas que las sustentan, desde el siglo pasado tales corrientes se “polarizaron” en dos aproximaciones principales de la investigación: el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo” (Hernández et al. 2014, p.4).

El enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamientos y probar teorías. Es secuencial, probatorio y su orden es riguroso sin saltar o eludir pasos. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables y se tiene un diseño para probarlas. Por último, se analizan las mediciones obtenidas y se extraen las conclusiones. (Hernández et al. 2014, p.4)

Por su parte, el enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación. La acción indagatoria se mueve de manera dinámica en dos sentidos: los hechos y su interpretación, en que la secuencia no siempre es la misma, pues, varía con cada estudio. (Hernández et al. 2014, p.7)

Partiendo de las definiciones planteadas anteriormente, el enfoque elegido en el presente trabajo es el cualitativo, puesto que intenta hacer una descripción de las cualidades de un fenómeno, así como de interacción de los sujetos o individuos de estudio con dicho fenómeno. En este caso se intenta vincular el uso del videoarte como canal alternativo para difundir mensajes a las personas.

Diseño/Alcance

Con respecto al alcance Hernández et al. (2014), dice:

El alcance del estudio depende de la estrategia de investigación. Así, el diseño, los procedimientos y otros componentes del proceso serán distintos en estudios con alcance exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo. Pero en la práctica, cualquier investigación puede incluir elementos de más de uno de estos cuatro alcances. (p.90)

En esta investigación se emplea el alcance descriptivo, ya que, lo que se desea es definir el videoarte como medio de comunicación alternativo, adaptado al modelo periodístico costarricense y a su vez, medir la aceptación o rechazo por parte de los individuos que sean expuestos a dicho material, tal como lo explica Hernández et al. (2014):

Con los estudios descriptivos se busca especificar, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente, pretenden medir o recoger

información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar como se relacionan éstas. (p.92)

Método

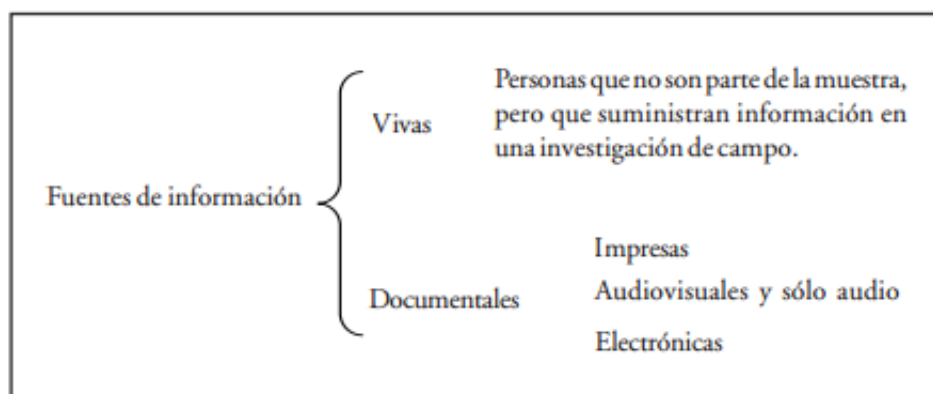
Para este trabajo se utiliza en método inductivo, puesto que los resultados y conclusiones se pretenden obtener mediante el análisis, observación y experimentación, partiendo de datos para llegar a una teoría.

Tal como lo indica, Dávila (2006), en el razonamiento inductivo, el investigador establece conclusiones generales basándose en hechos recopilados mediante la observación directa. (p.185)

Fuentes de información

Fuente es “todo aquello que suministra datos o información. Según su naturaleza, las fuentes de información pueden ser documentales (proporcionan datos secundarios), y vivas (sujetos que aportan datos primarios)” (Arias 2006, p.27)

Figura 1: Clasificación de las fuentes de información



Nota: Arias (2006)

En el caso concreto del presente escrito, las fuentes que brindan datos primarios serían: los expertos en videoarte, sociólogos, analistas de imagen y periodistas, asimismo un focus group con profesionales en producción audiovisual.

Por otra parte, las fuentes que suministran información secundaria serían: los medios audiovisuales, como ejemplos de producciones de videoarte y documentos en internet.

Variables/ unidades de análisis

Una variable es una propiedad que tiene una variación que puede medirse u observarse. Este concepto se aplica desde personas y objetos, hasta hechos y fenómenos. (Hernández et al. 2014, p.105).

Primera Variable

Técnica del videoarte

- Definición Conceptual: El videoarte es un movimiento artístico, que emplea diferentes técnicas para transmitir mensajes, situaciones o hasta sentimientos.
- Definición Operacional: Conocer esta técnica como canal comunicativo.
- Definición Instrumental: Se llevarán a cabo entrevistas de profundidad con los expertos.

Segunda Variable

Modelo periodístico en Costa Rica

- Definición Conceptual: Patrón de referencia o ejemplo para diseñar o crear producciones periodísticas en nuestro país.
- Definición Operacional: Características del modelo periodístico costarricense para analizar la adaptabilidad del videoarte en este modelo.
- Definición Instrumental: Se utilizan las entrevistas de profundidad con los expertos y la consulta de fuentes documentales.

Tercera Variable

Efecto del mensaje periodístico

- Definición Conceptual: Impresión que se obtiene a partir de una causa.
- Definición Operacional: Observar el resultado de las personas cuando ven producciones de videoarte.
- Definición Instrumental: Se utilizarán un el focus group.

Cuarta Variable

Transmisión del mensaje periodístico

- Definición Conceptual: Aquella información que busca comunicar un hecho o historia.
- Definición Operacional: Los mensajes implícitos dentro de producciones de videoarte pueden ser mensajes periodísticos.

- Definición Instrumental: Se utilizarán un el focus group.

Quinta Variable

Adaptaciones de videoarte

- Definición Conceptual: Todas aquellas variaciones que se puedan hacer a material video-artístico, sin dejar de ser videoarte.
- Definición Operacional: La factibilidad de adaptar el videoarte a Costa Rica.
- Definición Instrumental: Revisión de fuentes documentales y de producciones de videoarte en Latinoamérica.

Sexta Variable

Periodismo Nacional

- Definición Conceptual: Acción de recopilar, analizar y difundir distintas informaciones en Costa Rica.
- Definición Operacional: El proceso de generación de contenido en el país.
- Definición Instrumental: Se realizan entrevistas con expertos y revisión de fuentes documentales

A continuación, se presenta un cuadro donde se desarrollan detalladamente las variables:

Tabla 1: Cuadro de variables

Objetivos	Unidad de análisis	Variable conceptual	Variable operacional	Variable instrumental
Caracterizar la técnica del videoarte en relación con el modelo periodístico costarricense.	Técnica del videoarte	El videoarte es un movimiento artístico, que emplea diferentes técnicas para transmitir mensajes, situaciones o hasta sentimientos.	Conocer esta técnica como canal comunicativo.	Entrevistas de profundidad con los expertos Consulta de fuentes documentales
	Modelo periodístico en Costa Rica	Patrón de referencia o ejemplo para diseñar o crear producciones periodísticas en nuestro país	Características del modelo periodístico costarricense para analizar la adaptabilidad del videoarte en este modelo.	Entrevistas de profundidad con los expertos Consulta de fuentes documentales
Identificar el efecto del uso de esta técnica comunicativa en la transmisión mensaje periodístico.	Efecto del mensaje periodístico	Impresión que se obtiene a partir de una causa.	Observar el resultado de las personas cuando ven producciones de videoarte	Focus group
	Transmisión del mensaje periodístico	Aquella información que busca comunicar un hecho o historia	Los mensajes implícitos dentro de producciones de videoarte pueden ser mensajes periodísticos	Focus group
Definir las características de las	Adaptaciones de videoarte	Todas aquellas variaciones	La factibilidad de adaptar el videoarte a	Revisión de fuentes documentales

posibles adaptaciones de videoarte aplicadas en el periodismo nacional.	Periodismo Nacional	que se puedan hacer a material video-artístico, sin dejar de ser videoarte Acción de recopilar, analizar y difundir distintas informaciones en Costa Rica	Costa Rica El proceso de generación de contenido en el país	Revisión de producciones de videoarte en Latinoamérica Entrevista con expertos Revisión de fuentes documentales
---	---------------------	--	--	---

Nota: Elaboración propia

Instrumentos

Según, Hernández et al. (2014), un instrumento de medición es un recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente (p. 199)

Para el presente trabajo se recurre a las siguientes herramientas de recolección:

Entrevista de profundidad

Según, Hernández et al. (2014) la entrevista se define como: “una reunión para conversar o intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados)”. (p.403)

En este caso se realiza tres entrevistas a expertos en videoarte, que residen en nuestro país, con fin de tener una mejor comprensión de los inicios de esta técnica en Costa Rica, así como la evolución que ha tenido.

De la misma forma, se entrevistan a dos expertos en comunicación, uno de ellos sociólogo, esto para profundizar en el modelo periodístico de Costa Rica y analizar cómo encajar el videoarte dentro de este.

Grupos de enfoque

Para utilizar esta herramienta, se reúne un grupo de personas para trabajar con los conceptos, las experiencias, emociones, creencias, categorías, sucesos o los temas que interesan en el planteamiento de la investigación (Hernández et al. 2014, p.409).

En este caso, se utiliza un grupo de enfoque de seis personas, en donde se les muestra material audiovisual, específicamente videoarte, esto con el fin de observar expresiones, reacciones y comprensión, ante la producción que se expondrá.

Documentos, registros, materiales y artefactos

Una fuente muy valiosa de datos cualitativos son los documentos, materiales y artefactos diversos. Pueden ayudar a entender el fenómeno central de estudio. Entre tales elementos se mencionan cartas, diarios personales, fotografías, grabaciones de audio y video por cualquier medio. (Hernández et al. 2014, p.415).

Este instrumento se aplica en el momento que se visualizan diferentes producciones en este caso videoartes, para ver el modo en que se utiliza artísticamente y los mensajes que se transmiten a través de este material.

Análisis del código icónico

Para analizar el contenido, narrativa o no narrativa, elementos, entre otros aspectos, de los tres materiales de videoarte que se eligieron para este trabajo, se utiliza el método del código icónico de Umberto Eco, el cual “nos permite incluir cualquier sistema de actos comunicativos, al margen del número de articulaciones que tenga” (Entenza, 2008, p.251)

A través de este método se analizan los siguientes términos: en una primera parte las figuras, semas y en un segundo apartado los signos de los códigos icónicos.

Este análisis se realiza con la finalidad de comprender más a profundidad los componentes que engloban los videoartes elegidos.

Proceso para la recolección de datos

En el estudio cualitativo se busca obtener datos que se convertirán en información. Cuando se trata de seres humanos, los datos que interesan van desde conceptos hasta emociones y pensamientos, ya sea, de manera, individual, grupal o colectiva. Estos se recolectan con la finalidad de analizarlos y comprenderlos, y así responder a la pregunta de investigación y generar conocimiento. (Hernández et al. 2014, pp.396-397).

Esta recolección se efectúa por medio del uso de los diferentes instrumentos, mencionados, es decir, entrevistas a profundidad, focus group, documentos, registros, materiales y mediante la observación.

En el caso de conocer ampliamente, el proceso que ha llevado el videoarte en el país y las diferentes manifestaciones que ha tenido, se pretende realizar dos entrevistas a expertos en videoarte en Costa Rica.

También, para obtener datos acerca del modelo periodístico costarricense, se utilizan entrevistas a profundidad con tres expertos en comunicación, enfocados en la parte de producción audiovisual.

Asimismo, para conocer el efecto del videoarte en la transmisión de un mensaje se harán al menos dos focus group, en donde los participantes están expuestos a determinado material de videoarte, mientras esto ocurre se graba la sesión y posteriormente se proporciona un pequeño cuestionario para conocer impresiones, opiniones, entre otras que le deja dicha producción.

Método de análisis

Los propósitos centrales del análisis cualitativo son: explorar datos y organizarlos, describir las experiencias de los participantes, descubrir conceptos y temas para interpretarlos y explicarlos en función del planteamiento del problema, así como generar una teoría fundamentada en los datos. (Hernández et al. 2014, p.418).

Para analizar los datos de las entrevistas se transcribe la entrevista, se revisan notas y se elabora un resumen, con el fin de organizar toda la información obtenida de las respuestas que dio el entrevistado. Esto ayuda tanto para caracterizar la técnica del videoarte en relación con el modelo periodístico costarricense, el cual corresponde al primer objetivo de esta investigación.

El análisis de los datos obtenidos a través de los grupos de enfoque se elabora un reporte en donde se especifica fechas y duraciones de las sesiones, datos de los participantes, observaciones, información del desarrollo de la sesión y sobre todo comportamiento de los participantes. La finalidad de este análisis es identificar el uso de la técnica del videoarte en la transmisión de un mensaje, el cual es el segundo objetivo de investigación.

Por último, se visualizan registros de producciones de videoarte, analizando sistemáticamente la forma en qué es utilizada, estos datos examinados conjuntamente con los que se concluyen en las entrevistas y en grupos de enfoque, permiten definir las características de posibles adaptaciones de videoarte aplicadas en el periodismo nacional.

De esta forma, se trabajan los diferentes instrumentos en función de los objetivos de esta investigación.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS

En este apartado se estudian los resultados de la investigación. Este análisis comprende todas las entrevistas realizadas a expertos en videoarte, así como comunicadores. Del mismo modo, se dan a conocer los alcances del grupo de enfoque realizado, tomando en cuenta el enfoque, el diseño y el método de análisis previamente seleccionados.

En la siguiente tabla, se detalla el perfil de cada uno de los entrevistados y la información de importancia que aportaron para esta investigación.

Tabla 2: Perfil y aportes de especialistas realizadas en las entrevistas de profundidad

Nombre	Seudónimo	Perfil Académico	Aporte
Manuel Zumbado	Zumbado	Pintor. Productor de videoarte. Licenciado en Artes Plásticas, Universidad de Costa Rica. Graduado de la Escuela de Arquitectura, Universidad de Costa Rica y del Conservatorio Castella. Ganador BIENARTE	Como productor de videoarte, dio aportes con respecto a la producción de videoartes, desde la escogencia del tema, hasta la producción que conlleva. Además al ser uno de los pioneros de esta técnica en

		<p>Costa Rica.</p> <p>Mención de Honor I Trienal Andina Americana. Museo Vivo de Arte Contemporáneo, Santiago Chile</p> <p>Primer Lugar Salón Nacional de Pintura Museo de Arte Costarricense</p> <p>Premio Nacional Aquileo J. Echeverría, Costa Rica</p> <p>Mención de Honor, V Bienal L&S. Costa Rica</p> <p>II Lugar Paisaje Biblioteca Joaquín García M. Desamparados. Costa Rica</p> <p>II Lugar Paisaje Universitario, Universidad de Costa Rica. C.R 1985 I Lugar X Juegos</p>	<p>Costa Rica, dio una visión de la utilización de videoarte propiamente en nuestro país</p> <p>Asimismo aportó su análisis de varios materiales videoartísticos.</p>
--	--	--	---

		<p>Nacionales. La Sabana. C.R</p> <p>I Lugar Pintura "Festival Jorge Debravo", Universidad de Costa Rica.</p>	
Lenin Mondol	Mondol	<p>Profesor de metodología de Investigación de la Universidad Autónoma de Centro América</p> <p>Profesor de semiótica aplicada en la Universidad Internacional de la Américas.</p> <p>Investigador del área de gestión de pueblos indígenas de la Universidad Nacional de Educación a Distancia.</p> <p>Bachiller y licenciado en sociología.</p> <p>Egresado de la maestría en Comunicación y Cultura, Universidad de Buenos Aires.</p>	<p>Al ser analista de imagen, nos aporta una visión ampliada acerca del videoarte.</p> <p>Al mismo tiempo brinda elementos claves, que según su experiencia, debe contener un material de videoarte para ser acogido por el público costarricense.</p>

<p>José Pablo Porras Monge</p>	<p>Porras</p>	<p>Fotógrafo, productor de video independiente, director de arte y diseñador multimedia.</p> <p>Ha participado en proyectos comerciales de animación e interactividad de la agencia Schematic para clientes como Nissan, Nickelodeon y Home Shopping Network.</p> <p>Ha hecho realización de fotografía y video para campañas en medios como Maxim y ESPN.</p> <p>Diseñador web y de multimedios educativos.</p> <p>Además ha participado en múltiples festivales de arte y producción.</p> <p>Suma alrededor de veinte exposiciones colectivas e individuales, así como varios premios, becas y menciones.</p>	<p>Como productor de video independiente, director de arte y diseñador multimedia aporta a la investigación conocimientos acerca de producción audiovisual.</p> <p>También aporta su opinión profesional acerca del videoarte en Costa Rica.</p> <p>Brinda diferentes elementos que debe contener una producción de videoarte para que cumpla con un esquema periodístico.</p>
------------------------------------	---------------	---	--

		Además, cuenta con varias publicaciones de su trabajo por editoriales especializadas y su obra forma parte de la colección de arte latino de Luciano Benetton.	
Rodolfo Rojas Rocha	Rocha	<p>Artista visual, diseñador, consultor e investigador.</p> <p>Egresado Maestría en Artes con Mención en Artes Visuales.</p> <p>Investigación sobre un análisis discursivo de la Crítica de Arte Contemporáneo en Costa Rica. 1990-1992.</p> <p>Pensar el diseño. Cursos de Postgrado, Universidad Veritas</p> <p>Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Pintura, Universidad de</p>	<p>Aporta contraste entre periodismo y arte.</p> <p>Además da conocimientos acerca de elementos del videoarte.</p> <p>Asimismo, da pautas de las diferencias entre videoarte y otras producciones audiovisuales</p>

		<p>Costa Rica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bachillerato en Diseño Publicitario. Universidad Veritas. • Bachillerato en Artes Plásticas con énfasis en Pintura. Universidad de Costa Rica. 	
Edgar León	León	<p>Maestría Académica en Artes con énfasis en Artes Visuales. San José, Costa Rica.</p> <p>Maestría en Artes Visuales con Orientación en Gráfica. Universidad Nacional Autónoma de México. Academia de San Carlos, México, D.F.</p> <p>Grabado en Color. Academia de San Carlos. México, D.F. 1991</p> <p>Bachiller en Artes Plásticas con énfasis en Dibujo. Universidad Nacional Autónoma</p>	<p>Dada su experiencia, aporta conocimiento acerca de las bases y elementos del videoarte.</p> <p>Asimismo amplia, como históricamente, el videoarte dio sus primeros pasos en Costa Rica.</p> <p>Aporta principios para diferenciar el videoarte, de otras tendencias artísticas contemporáneas.</p>

		<p>Heredia, Costa Rica.</p> <p>También, cuenta con distinciones tales como:</p> <p>Selección Bienal Costarricense de Artes Visuales (BIENARTE) Museo Rafael Calderón Guardia San José, Costa Rica.</p> <p>Selección Bienal Costarricense de Artes Visuales. (BIENARTE) Galería Nacional del Museo de los Niños. San José, Costa Rica.</p> <p>Mención de honor. Tesis de Maestría. Universidad Nacional Autónoma de México. Academia de San Carlos, México, D.F.</p> <p>"Premio" Segundo Concurso de Video creación «Imagen Inquieta» Museo de Arte y Diseño. San José, Costa Rica.</p>	<p>Igualmente, basado en su experiencia en la producción "Memorias del Porqué", muestra como el videoarte, puede ser utilizado como canal para mensajes periodísticos y hasta de denuncia.</p>
--	--	--	--

		<p>"Tercer lugar", Primer Festival de Arte Digital México, Centro de Exposiciones y Convenciones las Américas México, D. F.</p> <p>"Mención de Honor" VI Edición "Premio La Joven Estampa" Galería Haydée Santamaría. Casa de las Américas, La Habana, Cuba.</p> <p>"Segundo Lugar" 1er Certamen Nacional de Grabado. Sala de Exposiciones de la Nación. San José, Costa Rica.</p> <p>"Mención de Honor" Salones Nacionales. Museo de Arte Costarricense. San José, Costa Rica.</p>	
--	--	---	--

		<p>"Segundo lugar" II Certamen de Dibujo de la Caja Costarricense del Seguro Social. Centro Cultural costarricense-mexicano. San José Costa Rica.</p> <p>Además, cuenta con un sinnúmero de exposiciones tanto colectivas, como individuales.</p>	
--	--	---	--

Nota: Elaboración propia

En la siguiente tabla, se investigan las categorías de las unidades de análisis que se mencionan en el capítulo anterior.

Tabla 3: Unidades de análisis y categorías

Unidad de Análisis	Categorías
Técnica del videoarte en relación con el modelo periodístico costarricense.	<ul style="list-style-type: none"> • Definición del videoarte • Características y elementos del videoarte • Diferenciación del videoarte de otras producciones audiovisuales

	<ul style="list-style-type: none"> • Características del modelo periodístico costarricense.
<p>Efecto del uso de esta técnica comunicativa en la transmisión de mensajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización del videoarte en transmisión de mensajes <p>Código icónico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figuras y semas • Signos del código icónico <p>Cuerpo y estética</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inconformidad física • Estereotipos de belleza • Exceso de transformación • Pérdida de identidad <p>Blanco y negro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conflictos humanos • Paz y guerra <p>Puzzle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indiferencia • Egoísmo • Intolerancia
<p>Características de las posibles adaptaciones de videoarte aplicadas en el periodismo nacional.</p>	<p>Memorias de porqué</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos <p>Agonía sobre rieles: Muerte y herencia del tren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos

Nota: Elaboración propia

Unidad de análisis 1: Técnica del videoarte en relación con el modelo periodístico costarricense

En esta primera unidad de análisis se utilizan las opiniones de expertos, así como la revisión de documentos, registros y materiales, para conocer a fondo, el significado, elementos y características del videoarte. Además, se observa el modelo periodístico que se utiliza en Costa Rica. Dentro de esta unidad se encuentran las siguientes categorías:

- Definición del videoarte
- Características y Elementos del videoarte
- Diferenciación del videoarte de otras producciones audiovisuales
- Características de modelo periodístico costarricense.

Definición de videoarte

Antes empezar a explorar el videoarte, en relación con el modelo periodístico costarricense, es importante hacer un repaso y reforzar, el videoarte como técnica, esto basado en las entrevistas a profundidad realizadas y revisión de materiales que los mismos expertos recomendaron

Es significativo saber, que el videoarte no es un movimiento meramente nuevo, sin embargo, ha tenido muchas variaciones y aperturas, gracias a las nuevas tecnologías.

El videoarte es una técnica de arte contemporáneo, que surge consecuente de la consolidación de los medios de comunicación de masas, con la intención de explorar las aplicaciones alternativas de dichos medios, tanto electrónicos, analógicos como digitales, con fines artísticos. (Sibaja, 2010, p.8)

Además, el videoarte ha tenido un sinnúmero de transformaciones, debido a la acelerada modernización, que se desarrolla a pasos agigantados, permitiendo de esta manera que el

concepto de lo que era videoarte hace dos décadas atrás, se haya adaptado a las nuevas tendencias que se utilizan en la actualidad, asimismo, rompe con esquemas tradicionales, utilizando diferentes recursos para comunicar, así lo expresa Sibaja (2010):

El videoarte es una propuesta más enfocada a personas que rompen con los parámetros comerciales. Se sustenta en el formato y en la posibilidad de establecer una dinámica visual y conceptual a través de la narración fílmica o fotográfica. Es eminentemente conceptual, de esta premisa emerge este estilo de relato visual o audiovisual. (p.28)

Características y elementos del videoarte

Como se indicó, el campo del videoarte, al tener tantas aristas, es un poco difícil delimitarlo:

El hablar y definir el tema del arte hoy día, en el siglo XXI, es una complejidad bastante compleja, valga la redundancia, porque en realidad el arte ha tomado tantos caminos y se ha vuelto un objeto tan multilateral, que en realidad uno no puede decir esto es arte y esto no es arte. (Zumbado, entrevista a profundidad)

No obstante, hay algunos elementos y características que direccionan hacia lo qué es videoarte: “El videoarte se caracteriza, desde sus inicios, por el interés de mostrar aspectos políticos y sociales con humor y provocación, además, de poseer intenciones documentales, conceptuales y experimentales”. (Sibaja, 2010, p.41)

Es precisamente, aquí donde se va analizando la siguiente categoría:

Diferenciación del videoarte de otras producciones audiovisuales

A través del videoarte se expresa, representa y/o expone, desde diversas temáticas, hasta sentimientos, emociones y pensamientos; pero de una manera un tanto diferente, sin la narrativa a

la que quizá se acostumbra. Así lo explica nuevamente Sibaja (2010): “El videoarte defiende un lenguaje alternativo que sintetiza y articula códigos expresivos procedentes de diversos ámbitos del audiovisual. Representa una ruptura con lo convencional, pues, se sirve de parámetros espacio-temporales e interactivos disímiles”.

Entonces, se entiende que el videoarte rompe con los parámetros y las estructuras comunes, donde el fin sigue siendo la expresión y transmisión, de un mensaje, un tema, un sentimiento, una emoción y hasta una filosofía, pero utilizando métodos y técnicas no tan convencionales, como es el caso de los primeros reportes de videoarte en la historia: “Las primeras obras del coreano Nam June Paik y del alemán Wolf Vostell, nacen en Fluxus, orientadas hacia la concienciación cultural y social a través del humor”. Sibaja (2010).

Características de modelo periodístico costarricense

Según, Mirom (2015), hay ciertas condiciones con las que el modelo de periodismo debe cumplir:

- 1) Está obligado a la verdad. 2) Debe lealtad ante todo a los ciudadanos. 3) Su esencia es la disciplina de verificación. 4) Debe mantener su independencia respecto de aquellos a quienes informa. 5) Debe ejercer un control independiente del poder. 6) Debe ofrecer un foro público para la crítica y el comentario. 7) Debe esforzarse porque el significante sea sugerente y relevante. 8) Las noticias deben ser exhaustivas y proporcionadas. 9) Debe respetar la conciencia individual de sus profesionales. (párr.20)

Adicionalmente, se aclara, que el método periodístico contesta a las interrogantes: qué, quién, cuándo, dónde y por qué, mejor conocidas por sus siglas en inglés como las cinco “doble u”. **o doble W**

Las cinco doble W son un excelente mapa para saber que tenemos que incluir en nuestro texto, que tenemos ya y qué nos falta cuando tenemos que contar una noticia, reflejar un hecho noticioso que acaba de ocurrir, dar cuenta de un anuncio oficial o dar a conocer una denuncia ciudadana. (Herrscher, 2012, p.44)

Asimismo, explica el autor, Martínez (2000) expone condiciones con las que debería contar la información que se publica, esto de acuerdo a un modelo tradicional de periodismo:

La información veraz o información técnicamente correcta, como yo prefiero decir está condicionada por la presencia efectiva de tres ingredientes básicos en la elaboración de la noticia, es decir, en la producción lingüística del mensaje periodístico: la información técnicamente correcta tiene lugar cuando el mensaje cumple, acumulativamente estas tres condiciones: es una noticia debidamente deslindada, es una noticia rigurosamente verificada y es una noticia adecuadamente contextualizada. Si no se cumplen simultáneamente estos tres requisitos, podemos afirmar que hay anomalías importantes en la manifestación periodística concreta que estemos analizando. (p.641)

Es de esta manera y con definiciones similares, se forma y construye el modelo periodístico tradicional, que se ha utilizado por décadas en muchos países como en Costa Rica, claro está, con las adaptaciones culturales, de acuerdo a cada región.

En la teoría, estos son los parámetros que debe cumplir cualquier modelo periodístico, sin embargo, no siempre ocurre tal cual. Así lo expone nuevamente el periodista, Mirom (2015):

Desgraciadamente, muchas personas que trabajan en los medios de comunicación no tienen la menor idea de lo que significa el verbo informar. Pareciera que nunca han estado en un curso básico de una carrera de Ciencias de la Comunicación Colectiva, en la que uno de los aspectos elementales es saber distinguir las diferentes funciones del lenguaje. Informar no es lo mismo que opinar y mucho menos es igual que manipular. (párr.1)

En este mismo sentido, la agenda que “proponen” los medios de comunicación a los ciudadanos, muchas veces no coincide con los verdaderos intereses del público, sino más bien, responde a un tema de rating, sin un verdadero contenido informativo, noticioso y/o educativo.

Precisamente, así lo plantea reiteradamente, Mirom (2015):

Los medios de comunicación y en especial los noticiarios juegan un papel importante en las democracias modernas. Se supone que deberían ser el espacio en que los ciudadanos de todo tipo, puedan debatir los asuntos de interés público; sin embargo, ese ideal es totalmente refutado por una realidad en que los medios de comunicación hacen prevalecer sus intereses y los contenidos que ofrecen se caracterizan por ser superfluos y frívolos. (párr.9)

Entonces, se afirma que si hay un modelo básico que se debería seguir, a pesar de que muchas veces, esta situación varía, dependiendo la agenda que proponga cada medio de comunicación, basada no siempre en el interés ciudadano.

Y eso justamente, es lo que pasa con los medios y por lo tanto con el modelo periodístico en Costa Rica.

Por ende, para cerrar con esta unidad de análisis, se asegura que, conociendo ambas definiciones y el uso que se les da, podrían ser un medio híbrido de transmisión de mensajes, sin embargo, en la siguiente unidad se explora las diferentes maneras de utilizar el videoarte y se examina cuán efectivo es para exponer el mensaje que el autor desea, así como la percepción del público.

Unidad de análisis 2: Efecto del uso de esta técnica comunicativa en la transmisión de mensajes

En esta segunda unidad de análisis, se realiza un razonamiento acerca los mensajes, ya sean, explícitos o implícitos. Hay tres materiales de videoartes elegidos, titulados: “Cuerpo y Estética”, “Blanco y Negro” y “Puzzle”. A la vez, se analiza la efectividad en la transmisión de los mensajes, contraponiendo lo que el autor quería plasmar en la producción, con respecto a la percepción de los públicos, donde por públicos se entiende, a los participantes del focus group, así como los expertos entrevistados.

Asimismo, se realiza un análisis de los tres materiales, por medio del método mencionado, llamado “Código Icónico”, planteado por Umberto Eco, quien fue semiólogo y escritor.

La utilización del videoarte en la transmisión de mensajes

En los inicios, el videoarte se relacionaba más con la pintura o imágenes que no tenían un mensaje específico o claro, sino era más bien una serie de imágenes abstractas, sin que contuvieran una narrativa específica, determinada o intencional.

Hace veinte años hacer videoarte era simplemente proyectar en una pantalla cualquier situación no narrativa y que resultaba incluso interesante con una imagen pictórica , es decir, el simple hecho de filmar y meterlo en un museo resultaba interesante, cualquier acción que fuese, ahora es tan sofisticado, que hay de todas las tendencias de tipo de videoarte, donde el videoarte incluso dialoga con el teatro, son hechos como obras de teatro, hay videoarte relacionado al performance, que es muy corporal y de biografías, que también eso ha generado mucha producción sobre el cuerpo y muchos arquetipos y estereotipos. (Rocha, entrevista a profundidad)

A continuación, se presentan uno de los videoartes elegido para la presente investigación, titulado “Cuerpo y Estética”, en el que se presenta el tema, que él o los autores, querían expresar o plasmar en esa producción, contrastados con los temas o mensajes, que los participantes del Focus Group, captan ante dicha proyección.

Cuerpo y estética

Esta es una producción realizada por el Centro Universitario de Bellas Artes, en Sao Paulo, Brasil, para la disciplina de Expresión de Cuerpo y Voz, por los siguientes estudiantes:

- Bruna Marques
- Bruna Kim
- Camila Vieira
- Leticia Pinto
- Nayara Prochnau
- Rafaela Maitino
- Reinaldo Montalvao

Esta es una producción, en la que el mensaje busca expresar un tema relacionado a la aceptación del ser humano, donde se ven varios personajes, cambiando su imagen con diferentes tipos de maquillaje, pelucas, accesorios, entre otros. Ellos llevan un proceso. Al final de éste, es tanto lo que han intentado cambiar, que terminan por perderse, es decir se autodestruyen. (Ver apéndice F)

Más concretamente, los temas que los autores desean plasmar en el videoarte son:

- Inconformidad física
- Estereotipos de belleza
- Exceso de transformación
- Pérdida de identidad

Ahora, conociendo el sentido de comunicación que deseaban los autores reflejar, se procede a compararlo con las opiniones recogidas mediante el Focus Group, así como también se anotan, los gestos, reacciones, tanto durante como después de haber visto el material; todo esto a través de la observación. Los consentimientos informados de los participantes se pueden apreciar en el apéndice L.

Tabla 4: Observación mediante Focus Group

Lugar	Guadalupe		
Fecha	25 de junio, 2017		
Duración	120 minutos max		
Examinador	Sharon Chacón		
	Ítems a estudiar		
Nombre del participante	Seudónimo	Gestos Reacciones	Comprensión
Julieta Soto	Soto	Intriga Duda	“Al principio vi, como tipos de maquillaje, pero luego me pareció como que todos estaban enfermos, como de esquizofrenia, parecían locos”
Vianney Sánchez	Sánchez	Atento	“La gente vive de apariencias, entonces no estando conforme consigo mismos, cambian, cambian, cambian, que es lo que nos demuestran los

			diferentes personajes, hasta un punto donde no saben qué hacer.”
Gladys Dávila	Dávila	Seria Ceño Fruncido Repulsión (asco)	“Son personas que están buscando un cambio de imagen, pero al final terminan autodestruyéndose. Llegan a una desesperación para calzar en algo y como que no lo lograron”
Jimmy Rodríguez	Rodríguez	Ceño fruncido Intriga	“Lo que se entiende es falta de identidad en las personas, porque, todos quieren cambiar a base de maquillaje, hasta uno de los personajes, que tiene maquillaje blanco, hasta se lo come, como si quisiera cambiar por dentro o de adentro hacia fuera”.
Jennifer Valerín	Valerín	Atenta Ceño fruncido Asombro	“Entendí, que hay diferentes máscaras que se ponen las personas, para acoplarse a la sociedad, que al final de cuentas, llegan a un punto, donde no están conformes, ni con

			lo que tenían, ni con la forma en que quedaron, entonces tratan de volver a lo que eran y llegan a una desesperación, que no saben ni su propia identidad”.
Adrián Medina	Medina	Atento Duda	“Hay falta de identidad de las personas, lo que conlleva a la depresión, por pensar que la sociedad no los está aceptando”

Nota: Elaboración propia

Como ilustra la tabla anterior, de los seis asistentes que participan en el focus group, cinco captan de manera correcta varios o algunos de los temas, que el autor deseaba que el público comprendiera, “Son personas que están buscando un cambio de imagen, pero al final terminan autodestruyéndose”, (Dávila, focus group)

Sin embargo, una de las personas no comprendió con exactitud el tema preciso que plasmaba el material, pues, pensó que el comportamiento de los participantes expresaban una enfermedad mental, “me pareció como que todos estaban enfermos, como de esquizofrenia, parecían locos” (Soto, Focus group).

Además, el material consigue provocar en ellos varias reacciones, sobre todo al principio, donde sus gestos y ceños denotan sentimientos y expresiones como intriga, asombro o duda, hasta de repulsión, ante algunas conductas que tomaban o hacían los personajes, con tal de cambiar su imagen.

De esta manera, se rescata que la producción, contenía suficientes elementos, para lograr captar y mantener la atención de los participantes durante la totalidad de los minutos que dura el videoarte.

No obstante, a pesar de que en casi la totalidad del grupo, el mensaje fue comprendido de manera clara, hubo momentos en que la producción generaba cierta aversión en los participantes, puesto que, al no ser un material al que se está acostumbrado del todo, produce mucha duda con respecto a lo que sucede en la escena y genera mucha más incertidumbre al no comprender cuál puede ser el desenlace, de los personajes en este caso, sino hasta el final del video.

Ahora bien, si se analizan todos estos comportamientos y expresiones de los participantes, se deduce que, en el caso específico de este videoarte “Cuerpo y Estética”, a pesar de ser un video poco común, logra transmitir el mensaje principal y varios secundarios, de forma comprensible, igualmente, provoca en los espectadores sensaciones y sentimientos, y por último cautivó la atención de principio a fin.

Después de haber observado los resultados del focus group, se procede a establecer el análisis más detallado de los elementos de los tres materiales videoartísticos, con el método de Código Icónico, de Umberto Eco.

Código Icónico

Dentro de este método, el autor “propone utilizar el término de código, en lugar del de lengua, para referirse a los actos de comunicación”. (Entenza, 2008, p.251).

Figuras y semas

Umberto Eco, realiza una modificación del concepto y da un nuevo significado a las figuras y a los semas; y lo expone de la siguiente manera:

En el código, que incluye cualquier acto de comunicación, deberemos poder diferenciar los elementos sin significado y los elementos con significado. Pero como en la propuesta teórica, Eco abandona el modelo de la lengua verbal, un modelo que pasará a formar parte del concepto, más amplio, de código, en lugar de hablar de fonemas o lexemas, el autor recogiendo aportaciones de Prieto, propondrá el término de *figuras* para denominar a los elementos sin significado de los códigos (figuras visuales tales como ángulos, relaciones de claro oscuro, curvas, relaciones de figura/fondo, etc.), y el de *semas* para elementos con significado, ya que el significado de un signo en particular, ya no responde a un signo verbal, sino a todo un enunciado. (Entenza, 2008, p.251)

Signos del código icónico

Para Eco, es diferente si los elementos o signos son analizados de manera aislada, a que si se evalúan como un todo, tomando todo el contexto:

Eco señala que los signos del código icónico solo significan si están en el contexto de un enunciado icónico, ya que, en cuanto aislamos una parte, de un cuadro figurativo y lo presentamos por separado, las pinceladas pierden todo valor, lo que equivale a decir, según Eco, que cada enunciado constituye una especie de código que dota de significado a sus elementos. (Entenza, 2008, p.252)

Además, Eco determina, que hay *signos visuales* dentro de una comunicación audio visual, que también deben ser considerados signos y que al final ayudarán a la percepción de los mensajes:

Los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado sino que reproducen algunas condiciones de la percepción común, basándose en códigos perceptivos normales y seleccionando los estímulos que – con exclusión de otros – permiten construir una estructura perceptiva que – fundada en códigos de

experiencia adquirida – tenga el mismo “significado” que el de la experiencia real denotada por el signo icónico. Eco (1989), citado por D’Angelo (2007).

En este mismo sentido, el autor además nos dice que la percepción del mensaje, también depende de la experiencia previa del perceptor: “El código icónico establece las relaciones semánticas entre un signo gráfico como vehículo y un significado perceptivo codificado. La relación se establece entre una unidad pertinente de un sistema semiótico, dependiendo de la codificación previa de una experiencia perceptiva”. Eco (1994), citado por Marín (2009).

Análisis de Videoarte Cuerpo y Estética

Como se mencionó, esta es una producción realizada por el Centro Universitario de Bellas Artes, en Sao Pablo, Brasil, para la disciplina de Expresión de Cuerpo y Voz, en el 2013.

Figuras: En esta producción se pueden encontrar las siguientes figuras:

El fondo: no contiene nada en especial, solo es una pared color blanco, hueso.

El ángulo: Es un ángulo normal, es decir, los sujetos paralelos a la cámara.

Relación claro oscuro: La imagen (el rostro) del sujeto, está más iluminada que el resto de la toma, es decir que el fondo.

Musicalización: Utilización de la canción “Dominique” de Soeur Sourire al inicio y luego la canción “Nighty Night” de Loise Dow.

Semas: En este videoarte existen los siguientes semas:

Sujetos: cada personaje que parece en la toma

Accesorios: todos los que utilizan los diferentes personajes para ir realizando su cambio

Implementos de maquillaje: Los diferentes tipos de bases, labiales, polvos, entre otros elementos, que usan para su transformación.

Signos: en este caso, el o los signos serían, los diferentes personajes maquillándose, poniéndose los accesorios, así como sus gestos, ya sea, de tristeza, fastidio, desesperación,, angustia, entre otros.

Análisis de Videoarte “Blanco y Negro”

El autor de esta producción es Tango Segundo, de videoarte experimental realizado en el año 2009. (Ver apéndice G)

Figuras: En esta producción, se hallan las siguientes figuras:

El fondo: hay un fondo negro, totalmente en oscuridad, en que los receptores no pueden ver en qué tipo de lugar se encuentra el personaje.

El ángulo: Utiliza varios ángulos: picado, normal. También utiliza planos a detalle.

Relación claro oscuro: Hay un panorama totalmente oscuro, en donde la única iluminación que existe es la de una vela, con la cual la luz que emite, permite distinguir el rostro del personaje.

Musicalización: se escucha música de fondo distorsionada y una voz que no es del todo comprensible.

Semas: En este videoarte encontramos los siguientes semas:

Sujetos: Hay un único personaje, que se desarrolla en la toma.

Accesorios: Una vela encendida, un cigarro, un cenicero.

Signos: papel con la palabra guerra escrita, papel con la palabra paz escrita, igualmente otros signo es cuando el personaje quema ambas palabras, denotando desesperación y caos.

También hay signos lingüísticos (audibles), que son palabras guerra, paz.

Análisis de Videoarte “Puzzle”

Esta producción estuvo bajo la dirección de Andrea Peña y la productora Chiloud, para la IV edición del Festival de cortos, de la Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología (ESNE) de Madrid, en el año 2015. (Ver apéndice H)

Figuras: En esta producción se encuentran las siguientes figuras:

El fondo: utiliza un fondo o una capa de colores (pareciera spray de varios colores), donde se logra ver un rostro femenino, que se alterna con diferentes imágenes alusivas a los temas que se desarrollan entorno.

El ángulo: Utiliza un ángulo normal, con plano a detalle del rostro femenino

Relación claro oscuro: Durante todo el material se muestra claro, no hay juego con oscuridad.

Musicalización: utiliza la canción “I walk this road” de Kim the Lion.

Semas: En este videoarte encontramos los siguientes semas:

Sujetos: Hay un personaje masculino al inicio, luego hay un personaje femenino.

Narración: A diferencia de los dos materiales videoartísticos anteriores, este si tiene una narración verbal, de hecho es un poema de Charles Bukowski titulado “Putrefacción”

Signos: Gesto de angustia del rostro femenino, uso de imágenes.

Para terminar con esta unidad de análisis, podemos anotar entonces, que hay diferentes usos que se le puede dar al videoarte, que a su vez varían en narrativa o no narrativa. Algunos tienen mensajes totalmente explícitos, como es el caso de “Puzzle”, que tiene elementos gráficos apoyados con narrativa verbal y con juego de pintura artística para hacerlo diferente y original; otros también son explícitos, pero utilizando la narrativa solamente visual, dejando en cierta forma que el público tenga una interpretación un tanto más libre como sirve de ejemplo “Cuerpo

y Estética”; y por último encontramos algunos un poco más complejos como “Blanco y Negro”, que tiene el mensaje de manera más implícita, por lo que no es tan fácil determinarlo, o quizá hasta pueda confundir al público.

En la última unidad de análisis, se observan las características de producciones de videoarte que se han adaptado dentro del modelo periodístico, propiamente en Costa Rica.

Unidad de Análisis 3: Características de las posibles adaptaciones de videoarte aplicadas en el periodismo nacional.

En esta unidad de análisis, se estudian dos videoartes costarricenses, que fueron adaptados al modelo de nuestro país, el primero es “Memorias del Porqué” y el segundo “Agonía sobre rieles: Muerte y herencia del tren”, que aunque no todo es un videoarte, pero material videoartístico de muy buena calidad, digno de analizar.

Memorias del Por qué

Este material fue realizado por el artista Edgar León, en el año 2005, en donde se denuncian dos informaciones diferentes de un mismo tema, por parte de Grupo Nación (Ver apéndice I):

En él se presentan las variaciones de las portadas del periódico LA NACIÓN del día 14 de agosto de 1996 en Costa Rica. Dicho periódico, a nivel editorial, se ha caracterizado por tener una sola publicación y ese día ha sido la excepción. Una noticia, dos informaciones, dos desarrollos editoriales, dos zonas geográficas y por tanto dos versiones de una sola mirada. Es decir, el caribe de Costa Rica y el resto del país.

En este sentido el video se resume en una pregunta; ¿PORQUÉ?

Cada vídeo, muestra los primeros párrafos de cada publicación en una suerte de comparación de lo publicado deteniéndose en una observación. El ojo, la

mirada, la observación son el canal por donde se filtra la información y dependen de las ideas para su interpretación.

Finalmente, el video es el sujeto y es la imagen, es decir, lo que está al otro lado del espejo y lo reflejado. Ambos son la metáfora de un ojo sin ninguna idea que las ancle. La parcialidad de la mirada siempre nos cuestiona la otredad, es decir ¿Qué dice lo que no vemos? y ¿Que dice el otro ojo? Tomar partido siempre es un asunto personal y las razones para cuestionar lo que vemos siempre es el tema de una discusión.

El vídeo, intenta someter a juicio público, toda la estructura de cierta información con el objetivo de encontrar una respuesta. (León, 2005, párr.1-5)

Elementos

En este videoarte se utilizan los siguientes elementos:

- Juegos de diferentes ángulos y tomas, que se entrelazan unas con otras
- Sonido de ambiente
- Musicalización
- Inserciones de texto
- Imágenes y videos

Con estos elementos, además de ilustrar, se busca mantener la atención del espectador.

De este modo, en las imágenes que utilizan se aprecia que, en ambos periódicos, que todos los elementos son idénticos, a excepción de los dos titulares e informaciones en debate.

Como se ve anteriormente, este es un ejemplo en donde se toma un contenido, en este caso de denuncia, y es expuesto a través de un videoarte, en otras palabras, se logra hacer una denuncia, sobre un contenido diferente que se publica en un mismo diario, pero utilizando una

técnica diferente para plasmar el mensaje, en este caso, por medio de una producción videoartística.

El siguiente caso que se expone es mucho más reciente.

Agonía sobre rieles: Muerte y herencia del tren

En este caso, es un especial interactivo, que raya más en el género del documental, pero, utilizando técnicas de videoarte. (Ver apéndice J)

Este trabajo, publicado por Grupo Nación, es todo un trabajo investigativo, realizado bajo la dirección y edición de Hassel Fallas y se trata acerca de la historia del cierre y reapertura del tren en Costa Rica.

El desarrollo de la exposición se realiza en tres entregas:

- Agonía sobre rieles
- Muerte y herencia del tren
- Incierto futuro agobia al tren

Cada una de estas entregas, está compuesta por capítulos, que denotan el gran trabajo investigativo, de pre producción, producción, edición y post producción.

Elementos

- Imágenes
- Musicalización
- Transiciones
- Inserciones de texto
- Inserciones de audio
- Efectos de sonido

- Videos

En este caso, aparte del juego que existe con la multimedia, hay un componente muy importante de rescatar y es precisamente la interactividad, tanto de los elementos entre sí, así como de la que permite con el espectador, ya que, es él quien decide cómo ir pasando o navegando entre los distintos medios que ofrece la presentación.

Es así, como de esta unidad de análisis se concluye que, en efecto, se pueden realizar híbridos con la técnica del videoarte y el modelo de periodismo que se utiliza en nuestro país, y que efectivamente, cumple con el objetivo de transmitir un mensaje, ya sea, informativo y/o educativo, como en el caso de “Agonía sobre rieles”, o ya sea más tipo denuncia como se realiza en “Memorias del porqué”.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Según, todas las entrevistas realizadas, la revisión de materiales, documentos, registros, y producciones de videoarte tanto nacionales como internacionales analizados; y de acuerdo con los resultados obtenidos a través del focus group, el videoarte si puede ser utilizado como un medio alternativo para la transmisión de mensajes, sentimientos, emociones, pensamientos, denuncias, críticas y hasta filosofías, es decir, el videoarte efectivamente ofrece, una posibilidad novedosa como medio de comunicación alternativo.

Sin embargo, es muy importante subrayar, que no siempre cumple con las expectativas comunicativas, ya que, al no tener una narrativa común, a la que normalmente estamos acostumbrados, en ciertos casos tiende a ser difícil de interpretar el mensaje correcto. Por esta razón, es que se debe tener cuidado con el tratamiento que se suministra a la producción, para que la información sea digerible y se comprenda así, de la manera más clara posible.

También, es valioso mencionar, que es necesario, estar consciente del público para el cual se trabaja el material, porque de este modo, los resultados de comprensión sean más altos. Es aquí donde se debe recordar que los materiales videoartísticos no son para todos los públicos, como todos los géneros, se enfocan, a un público específico, sin perder de vista que al ser ésta una técnica que no se ha masificado, es para públicos más selectos.

Asimismo, otro aspecto notable, es que entre más interacción pueda tener la producción, con el espectador, posiblemente, logre más llamar la atención, por lo que es muy sencillo cautivar a los públicos y provocar que el interés que surja en los que están viendo, dure hasta el desenlace del material.

Con respecto propiamente, al objetivo general de la presente investigación, se buscaba analizar el uso del videoarte como técnica de comunicación periodística, con el fin de evaluar la viabilidad del uso de esta práctica en Costa Rica, y se logra contestar las principales preguntas de investigación, que eran las siguientes: ¿Puede ser el videoarte un medio de comunicación

efectivo? ¿Es viable el videoarte como técnica de transmisión de mensajes? Y por último ¿Se puede adaptar el videoarte al modelo periodístico costarricense?

Con respecto al primer objetivo específico se busca caracterizar la técnica del videoarte en relación con el modelo periodístico costarricense y es importante destacar que, formas de videoarte hay muchísimas, y al ser una técnica tan adaptable a cualquier género, es fácil mezclarlo e integrarlo con el modelo periodístico en Costa Rica, sin que éste deje de ser videoarte y sin que periodismo deje de ser periodismo, más que en este trabajo se propone como medio alternativo.

El segundo objetivo específico, se fundamenta, en identificar el efecto del uso de esta técnica comunicativa en la transmisión de mensajes, lo cual, se realiza mediante una serie de entrevistas, revisión de videoartes previamente elaborados y el análisis de los resultados obtenidos mediante el focus group.

De toda esta información, se obtiene que justamente, el videoarte, expone un sinnúmero de temáticas, aborda desde temas personales-íntimos hasta sociales-políticos; y en la mayoría de los casos, se transmite de forma correcta el o los mensajes, que se desean plasmar en cada producción, siendo decodificado de manera correcta por los espectadores, en la generalidad de los ocasiones.

Igualmente, se concluye que, al ser una técnica contemporánea, por lo tanto, es un método novedoso de exponer información, el efecto que causa en los espectadores, va dirigida en dos vías, la primera es, que a los públicos les sea difícil digerir el contenido, si éste se encontrará de una manera más implícita que explícita, por ende, no será tan aceptado por la falta de comprensión. El segundo panorama podría ser que sea muy bien recibido, porque gracias a sus elementos interactivos y nuevos, captan la atención del público, porque, es una forma diferente de exponer información y varía de lo que convencionalmente, vemos en la mayoría de los medios.

De la misma forma, se hizo un estudio de tres videoartes: “Cuerpo y Estética”, “Blanco y Negro” y “Puzzle”, esto por medio del método de análisis *Código Icónico*, de Umberto Eco, donde se analizan figuras, semas y signos del código icónico.

De este análisis se concluye, que hay videoartes con más elementos que otros, unos pueden ser más fáciles de interpretar, mientras que, otros tienen cierto grado de complejidad, en algunos los mensajes son claros y explícitos, mientras que, en otros hay que examinar, con mucho detalle, los componentes que integran el videoarte como tal, para intentar llegar a una conclusión de lo que se ve.

Por otra parte, también, se deduce, que el videoarte tiene narrativa verbal, pero puede no tener narrativa, así como contener solo narrativa visual, o en otros casos utilizar ambos tipos de narrativa.

Por último, en el tercer objetivo específico se busca definir las características de las posibles adaptaciones de videoarte aplicadas en el periodismo nacional, para esto se analizan dos producciones videoartísticas hechas en Costa Rica: “Memorias del Porqué” y “Agonía sobre rieles”, esto permite concluir que efectivamente el videoarte es una técnica adaptable para el periodismo de país y exponer temas tanto de denuncias, como más extensos por ejemplo, los investigativos.

Recomendaciones

Una de las recomendaciones más importantes, es que si el videoarte va a ser utilizado como medio de comunicación alternativo y mucho más si es dentro del ámbito periodístico, debe tratarse la información lo más claramente posible.

De la misma forma, es muy importante la selección del tema, pues, debe ser de interés, de actualidad, por ejemplo, algunos tipos de luchas modernas como son: LGTB (lesbianas, gay, transexuales y bisexuales), maltrato animal, igualdad de género, diversidad, raza, entre otras.

También, son temas que no son precisamente de actualidad, sino que puede ser un asunto de años, hasta de décadas, pero que sea investigativo, entonces debe contener información o elementos novedosos, desconocidos, pues, así llama la atención con estos detalles que aportan evidencia nueva acerca de un hecho antiguo.

Además, una de las características que debe tener el videoarte, es que no todo debe ser muy obvio, sino que tenga cierto misticismo, intriga o misterio, para que mantenga al público a la expectativa del desarrollo de la trama, la historia o la información; puesto que si todo es demasiado predecible, puede terminar siendo muy aburrido y se pierde el interés.

Por último, se recomienda a las universidades tanto públicas como privadas se pretenda implementar cursos más especializados en los planes de estudios, enfocados en las necesidades que demanda del mercado actual, por ejemplo, producción y edición de videos y fotografías, manejo de redes, periodismo digital, entre otros, puesto que a los periodistas actualmente, les demandan un “paquete completo” de manejo de nuevas tecnologías.

Para esto sería bueno, que las universidades intentarán crear vínculos estratégicos con diferentes instituciones o entidades, que permitan fomentar en los estudiantes, más trabajo de campo, donde puedan experimentar la realidad, para que sean profesionales mucho más preparados y listos para el ejercicio y la puesta en práctica.

CAPÍTULO VI PROPUESTA: MANUAL DE VIDEOARTE

La siguiente propuesta se presenta con el fin de poner a disposición de quien lea la tesis, aspectos generales de lo que es videoarte, de cómo se puede utilizar y se ofrece, además, una serie de herramientas importantes para realización de una producción videoartística, pero más que eso, comprender que técnicas como estas pueden ser perfectamente utilizadas dentro del periodismo, para hacer de notas comunes, insumos mucho más atractivos y diferentes.

Se inicia abordando temas generales de definición de videoarte, primero para comprender mejor en que se basa la técnica, conocer las características y elementos que lo constituyen, para en el momento de realizar un trabajo de este tipo, poder abordarlo con mayor facilidad.

Se exponen temas básicos de producción de video, tales como: ángulos, planos y movimientos de cámara.

También, se encuentran fundamentos, que los comunicadores podrán elegir para guiarse en el enfoque o la modalidad que deseen utilizar para el material que realicen.

La presentación de esta, se hará en forma de boceto, que se puede apreciar en el apéndice K.

EL VIDEOARTE COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN ALTERNATIVO

Conozcamos ¿Qué es videoarte?

Es una producción audiovisual que incorpora elementos de especialidades artísticas diversas, de acuerdo a sus intenciones estéticas y búsquedas temáticas.

El videoarte puede ser cercano a géneros como el documental, la no ficción, la animación, o técnicas como la pintura, el grabado, la escultura, etc.

En otras palabras, es una técnica flexible, que se combinan con otros géneros.

Asimismo, puede exponerse o utilizar de canal diversos medios, por ejemplo: desde museos y galerías de artes, espacios externos como intervenciones en espacios públicos o digitales como televisión, internet, canales de videos, DVD, entre otros

¿Qué temas se pueden abarcar a través del videoarte?

A partir del videoarte se puede desarrollar cualquier temática, por ejemplo:

- Etnográfico: acercamiento a culturas, tradiciones, pueblos o sociedades distintas.
- Histórico: Recreación de un periodo, hechos, causas, consecuencias, etc.
- Social: desarrolla valores, temáticas o características de una sociedad.
- Político: muestra hechos desde una ideología o movimientos.
- Bélico: guerras, conflictos.
- Científico – tecnológico: Abarca descubrimientos, teorías e inventos.
- Biográfico: trata la vida personal, profesional, aportes, anécdotas de un personaje vivo o muerto.
- Naturaleza: observa especies animales o vegetales, mostrándolas en su hábitat natural.
- Viajes: trata acerca de aventura, exploración, lo impredecible, paisajes, ambiente natural.
- Sentimental o emocional: muestra estados de ánimo, sentimientos, emociones, etc.

Una vez que se ha expuesto qué es el videoarte y sobre qué se expone en este tipo de producciones, se expondrán aspectos generales que conlleva cualquier producción audiovisual.

Aspectos generales de producción audiovisual

Elección del concepto

El concepto es aquel punto de referencia que articula la producción y con lo cual el espectador debe identificarse.

Además, se procura desarrollar este concepto con la mayor claridad posible, para que efectivamente, transmita el mensaje.

Forma de producirlo

Una vez que se ha elegido el tema y el concepto que se va a desarrollar, se elige la manera en que se va a producir:

- Espontáneo: El guión es ambiguo, los sucesos no se preparan, ni se repiten. Priva la improvisación e intuición.
- Directos y manejables: el guión es rígido. Los sucesos se repiten, se ensayan. Existe un plan de rodaje.
- Análisis previos: Permite la documentación, visualización de campo, especialistas, conocimiento de personajes, entre otros.

Producción

Como cualquier producción audiovisual, se debe tener en cuenta, la inversión de capital, el trabajo de los expertos, el equipo técnico y un plan organizativo. Para esto se siguen las siguientes etapas:

- Preproducción:

Es la fase en la que se procede a la creación del guión (si fuera espontáneo o improvisado, este parte se omite)

Comprende el periodo, desde que surge la idea hasta que empieza el rodaje. Además, se contratan los equipos técnicos y de edición que es necesario, así como el vestuario, el maquillaje, etc. (si este lo requiriera), los detalles que se demandan durante la grabación.

También se hace un presupuesto de gastos y si fuera preciso se busca el financiamiento necesario.

- Producción:

En esta etapa, se pone en marcha el proyecto y se inicia la grabación del plan diseñado durante la fase de preproducción. Una mala planificación podría acarrear grandes pérdidas, no solamente de tiempo sino también de dinero.

- Postproducción:

En esta fase se selecciona el material grabado. Se eligen las tomas, que servirán para la edición. No se trata simplemente de un proceso de montaje, sino que es además, es la fase en la que la historia cobra pleno sentido. De hecho, muchos expertos consideran que el montaje es la verdadera esencia de la producción audiovisual, ya que, incluye tareas como: edición de vídeo, composición de música, diseño de efectos de audio, editarlos, asegurar los derechos musicales, corregir aspectos de las imágenes obtenidas, crear los efectos especiales, crear las composiciones, entre otras.

- Mercadeo y distribución:

Consiste en las tareas de mercadeo y distribución para promocionar el contenido y hacerlo llegar a los medios de distribución que correspondan.

Como cualquier producción de video, es importante, conocer algunos aspectos básicos de grabación como planos, ángulos y movimientos de cámara.

Planos, ángulos y movimientos

Planos

El plano determina la proximidad entre la cámara y el objetivo mostrado en la imagen, hace referencia a la distancia.

- Plano panorámico o general extremo (wide shot): muestra un gran escenario. Es una panorámica general con mayor acercamiento de objetos o personas.
- Plano general medio (full shoot): Abarca la figura humana entera con espacio por arriba y por abajo
- Plano americano: Toma a las personas de la rodilla hacia arriba. Su línea inferior se encuentra por debajo de las rodillas.
- Plano medio (médium shot): encuadre que abarca a la figura humana hasta debajo de la cintura.
- Primer Plano medio (Medium close Up): abarca de la altura del pecho hasta la cabeza. Los personajes pueden llegar a ocupar la pantalla con un tercio de su cuerpo, y permite una identificación emocional del espectador con los actores.
- Primer plano (Close up): A partir de donde termina el hombro hasta arriba de la cabeza.
- Primerísimo plano (Extreme close up) abarca desde arriba de la barba hasta la frente
- Plano detalle: Primerísimos planos de objetos o sujetos, flores, una nariz, un ojo, un anillo, etc.

Ángulo visual

El ángulo es con el que se realizan las tomas es muy importante, porque, cada una de estas posiciones tiene un significado diferente y aporta a lenguaje audiovisual.

- Normal o neutro: el ángulo de la cámara es paralelo al suelo y se encuentra a la altura de los ojos o, en caso de ser un objeto, a su altura media.
- Picado: es una angulación oblicua superior, es decir, por encima de la altura de los ojos o la altura media del objeto y está orientada ligeramente hacia el suelo. Con alguna normalidad, el picado representa un personaje psíquicamente débil, dominado o inferior.

- Contrapicado: opuesto al picado. De abajo del personaje hacia arriba. Suele representar un personaje psíquicamente fuerte, dominante o superior.
- Nadir o vista de pájaro: la cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo. Se excluye la línea del horizonte y utilizar el suelo como fondo. Esto proporciona imágenes muy originales pero, por lo general. **Falta terminar la idea**
- Cenital: Ubicación geográfica. La cámara se sitúa completamente, por encima del personaje, en un ángulo también perpendicular.
- Over Shoulder: Es cuando hay dos personajes hablando entre ellos y se utiliza el hombro de uno de los personajes en primer plano y otro personaje en segundo plano.
- Plano holandés o aberrante: Cuando la cámara está ligeramente inclinada, por lo regular a un ángulo de 45 grados. Esto demuestra inestabilidad y modernidad.
- Tomas Subjetiva: La cámara nos muestra lo que el personaje está viendo, es decir, toma por un momento la visión en primera persona del personaje.
- Semisubjetiva: La cámara nos muestra parte del personaje (Generalmente desde detrás de este) además de lo que está viendo.
- Lateral: La cámara se encuentra a 90° grados mostrando una vista “de lado”, muchas veces utilizado como plano subjetivo.

Movimientos físicos de la cámara

Al momento del rodaje es importante conocer los movimientos físicos que existen para poder aplicarlos correctamente y no distorsionar el sentido de la secuencia.

Es recomendable usar uno o dos movimientos después de una toma estática o fija, el abuso de movimientos de cámara genera ruido y confusión en el desarrollo de la historia.

A continuación los movimientos más utilizados:

- Panorámica o paneo físico: La cámara permanece fija sobre un trípode y solo gira en su eje izquierda a derecha y viceversa.
- Panorámico oriental: Vertical sobre su propio eje, de arriba hacia abajo y viceversa.
- Travelling físico: Consiste en el desplazamiento físico de la cámara, se realiza adaptando la cámara a una base con ruedas y ésta sobre rieles, este sistema es conocido como Dolly, también es posible adaptarlo a un vehículo motorizado.
- Travelling in-out: in: acercándose al objetivo y out alejándose del objetivo.
- Travelling lateral: Movimiento mecánico o desplazamiento físico de derecha a izquierda o viceversa.
- Travelling circular: Se realiza una rotativa (movimiento en círculo) entorno a la escena, cámara en mano, también, puede ser una cámara al hombro, tripie con ruedas, con rieles, o por medio de grúas.
- Tilt: mover la cámara verticalmente ya sea de abajo hacia arriba (Tilt Up) o de arriba hacia abajo (Tilt Down).
- Crane: Subir o bajar de nivel de altura junto con la cámara, para realzar este tipo de movimiento, que generalmente, se combina con tilt o paneo se lo realiza con una pequeña grúa llamada pluma. Cuando subimos la cámara se denomina Crane Up mientras que, cuando bajamos se le denomina Crane Down.
- Grúa: La cámara opera en todos los sentidos. El eje varía de altura, y puede desplazarse en todas direcciones, mientras la cámara también puede girar sobre su eje.

Movimientos ópticos de la cámara

- Zoom out: Alejamiento
- Zoom in: Acercamiento

Aspectos específicos de una producción de videoarte

Por último, se muestran sugerencias básicas propiamente de una producción de un material videoartístico

El videoarte constituye un movimiento artístico que varía infinitamente de un artista a otro, sin embargo, sí se pueden apreciar algunos pasos o fases que se repiten en todos los procesos de creación. Estos son los siguientes:

- Lo primero que se necesita para crear Videoarte es la “*curiosidad*”, pues esto es lo que motiva a pensar, a imaginar, a usar la creatividad, etc.
- El segundo paso es la *conceptualización*. Para ello, se deben visualizar distintas producciones e intentar entender el concepto e incluso, averiguarlo.
- No se debe olvidar recurrir a la experimentación formal, pues, ayuda a confirmar teorías, y a explorar relaciones causa- efecto.
- Por último, será necesario, exteriorizar lo que se desea transmitir. Pero, para que esto ocurra, se necesita perder el miedo a que la producción pueda parecer rara, o no vaya a ser entendida, ya que existen multitud de obras y todas ellas, aunque a veces no lo parezca, tienen sentido que resulta su seña de identidad.

Otras sugerencias

Como se vio, con el videoarte se expone un sinnúmero de temáticas, sin embargo, hay algunas sugerencias generales:

- El videoarte tiene el sentido que el autor le quiera dar. Este es el motivo por el que una misma producción, posee significados distintos para una persona u otra.
- Si el tema que se va a tratar, no es de actualidad, lo ideal es que se tengan datos nuevos, que las personas desconozcan. También una buena idea es abordarlo de un modo muy creativo, para captar la atención de los espectadores.
- Cuando se vaya a realizar una producción, se puede pensar a nivel regional o nacional, pero si se desea, algo que trascienda, se pueden incluir temas de agenda global.
- Cuando se hace videoarte, lo mejor es evitar la obviedad, es decir, la mejor opción es ofrecer al público un misterio, una intriga, que les haga preguntarse ¿Qué más?, ¿Qué viene?, ¿Qué será?, ¿Qué pasará?, para que se mantengan cautivados al material.
- Recordar que, como periodistas corresponde no se debe perder la primera misión de informar y recordar las reglas básicas, de lo que realmente es hacer periodismo.

Además de estos consejos, se brindan algunas sugerencias de videoartes realizados dentro y fuera del país, con el fin de orientar un poco más de acerca de esta técnica.

Videoartes nacionales

- Edgar León, “Memorias del Porqué”: <https://www.youtube.com/watch?v=2FNRo6uTwig>
- Priscilla Monge, “Lección de Maquillaje”: <https://vimeo.com/46064442>
- Grupo Nación, “Agonía sobre rieles”: http://www.nacion.com/gnfactory/investigacion/2017/trenes/primera_entrega/index.html?desktop=true

Videoartes internacionales

- Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología (ESNE) de Madrid, “Puzzle”:
<https://www.youtube.com/watch?v=NW5KTYumYEU>
- Centro Universitario de Bellas Artes, Brasil, “Cuerpo y Estética”:
https://www.youtube.com/watch?v=1QWj_iRYAfY&t=3s

Otras sugerencias

- Crear objetivos claros. Toda producción que haya invertido tiempo en la planificación tiene objetivos y metas claras. Esto no quiere decir, que todas las ideas o planteamientos que lleguen en el camino de una producción en desarrollo son malas o inviables, sino que debe pasar por la mesa de planificación donde se toma en cuenta la opinión del equipo y una cantidad de variables que se verían afectadas por una decisión tomada a prisa.
- Dejar espacio de maniobra para los imprevistos. En una producción tarde o temprano llegarán los imprevistos. Desde la planificación se desarrolla, en una producción con suficiente solidez para que soporte los imprevistos. Ellos son de diversas índoles, algunos manejables y con alternativas (tráfico, dinero, trámites burocráticos, ausencia de alguien del equipo, fallas en el hospedaje, etc.), otros imponderables (clima, salud, retrasos en los aeropuertos, desastres naturales, etc.).
- No descuidar las prioridades. Las urgencias no son prioridades y las prioridades no son delegables, las urgencias sí. Cuando la producción entra en calor siempre aparecen situaciones imprevistas y algunas de ellas pueden requerir atención urgente. Como productor o cuando se tiene altas responsabilidades, es importante aprender a delegar tareas también.
- No cambiar unilateralmente las decisiones que se toman en equipo. Cuando llegue el momento de cambiar alguna decisión porque las circunstancias así lo exigen lo ideal es consultar con aquellas personas que participan en la decisión inicial. Una decisión tomada en equipo implica mayor número de variables cubiertas

- Aprovechar las horas de descanso. Cuando se está involucrado en producciones que toman varios días (espectáculos en vivo, producciones audiovisuales, sesiones de grabación) se cuenta con pocas horas de descanso entre un día y otro. Una persona mentalmente agotada pierde de vista las cosas importantes, sufre de pérdida de la memoria, se vuelve muy irritable y toma decisiones imprudentes, por lo que desconectarse en ciertos momentos es clave para el éxito de la producción.
- Motivar al equipo. Cuando se tiene personal a cargo, de vez en cuando es recomendable reconocer las labores que hacen bien, motivarlos y dejarlos trabajar.

Cierre

Cabe mencionar, que el manual anteriormente expuesto, es producto de toda la investigación realizada, desde entrevistas con los expertos, tanto en comunicación como en arte, la revisión de material didáctico, así como de producciones videoartísticas.

La idea principal de esta propuesta, es que los comunicadores puedan distinguir, que hay otras alternativas con las cuales informar y hasta crear conciencia de ciertas problemáticas; y que sirven como una manera creativa para, hasta cierto punto, para conquistar o reconquistar a los públicos. Lo importante es comprender que el periodismo no está encajonado a ser un género rígido, sino que si se conjuga con otras técnicas, resultan materiales interesantes, diferentes y efectivos.

Por lo tanto, el fin de este manual es brindar herramientas, para los futuros profesionales de las diferentes universidades privadas y públicas, aportando conocimientos básicos del videoarte y de cómo este podría ser utilizado como un medio alternativo de comunicación y de instrumento periodístico.

REFERENCIAS

- Aguado, J. (1994). Inducción a las teorías de la información y la comunicación [PDF]. Universidad de Murcia. Recuperado de: [http://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20\(20\)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf](http://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20(20)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf)
- Agudelo, W. (2008). La Educación en los medios de comunicación, noticieros de televisión e imaginarios en la frontera colombo-venezolana [PDF] (Tesis doctoral). Universidad de los Andes, Venezuela. Recuperado el 3 de abril de: <http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/8934/wilson.pdf?sequence=1>
- Alsina, M. (2010). Las Teorías de la Comunicación ante el reto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). [Artículo sobre las nuevas tecnologías informativas] Recuperado el 7 de junio del 2017 de: http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=59
- Arias, F. (2006). El proyecto de la investigación: introducción a la metodología científica (quinta edición) [PDF]. Venezuela: Episteme. Recuperado de [http://datateca.unad.edu.co/contenidos/202030/Fidias G. Arias El Proyecto de Investigacion 5ta. Edicion-.pdf](http://datateca.unad.edu.co/contenidos/202030/Fidias_G._Arias_El_Proyecto_de_Investigacion_5ta._Edicion-.pdf)
- Associació d'Artistes Visuals de Catalunya. (2006). Dimensión económica de las artes visuales en España: Associació d'Artistes Visuals de Catalunya. Recuperado el 13 de setiembre del 2016 de <https://avvac.wordpress.com/2009/03/02/la-dimension-economica-de-las-artes-visuales-en-espana/>
- Banegas, C. (2013). Periodismo Digital. . [Artículo sobre el periodismo digital y contemporáneo] Recuperado el 15 de agosto del 2017 de: http://www.erbol.com.bo/opinion/onadem/periodismo_digital
- Caminos, J, Marín, F. y Armentia, J. (2006). Las audiencias ante los cambios en el ciberperiodismo. Revista Latina de Comunicación Social, 61. Recuperado el 15 de agosto del 2017: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/200607Caminos.htm>

Centro Universitario de Bellas Artes (2013). Video Arte. Recuperado el 9 de mayo, 2017 de:
https://www.youtube.com/watch?v=1QWj_iRYAfY&t=3s

Chacón, V. (2011). El videoarte centroamericano tiene casa. [Artículo sobre el Museo Centroamericano de videoarte] Recuperado el 13 de setiembre del 2016 de:
<http://semanariouniversidad.ucr.cr/cultura/el-videoarte-centroamericano-tiene-casa/>

Chaves, F. (2014). Taller del MADC lo motivará a crear videoarte con su celular. [Museo de Arte y Diseño Contemporáneo ofrece taller de videoarte] Recuperado el 4 de noviembre del 2016 de
http://www.nacion.com/ocio/artes/Taller-MADC-motivara-videoarte-celular_0_1391460905.html

D'Angelo, M. (2007), La Gramática del Código Icónico. [PDF] (Tesis de maestría). Universidad de Palermo, Argentina. Recuperado el 2 de junio del 2017 de:
http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/14%20Dangelo.pdf

Dávila, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. Laurus, 12() 180-205. Recuperado el 8 de noviembre del 2016 de
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=7610991>

Del Portillo, A., Caballero, A. (2014). Redefiniendo el videoarte, orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. (vol.12) [PDF] Recuperado de <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/707>

Díaz, J. (2016). La independencia del periodismo alternativo en Internet [PDF] (Tesis de grado). Universitat Oberta de Catalunya, España. Recuperado el 8 de noviembre del 2016 de
<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/45481/6/jdiazserTFG0116memoria.pdf>

Entenza, A. (2008). Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales: análisis crítico de las aportaciones realizadas desde diversas disciplinas [PDF] (Tesis Doctoral) Universidad

autónoma de Barcelona, España. Recuperado el 23 de junio del 2017 de:
<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/299367/aier1de1.pdf?sequence=1>

Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología de Madrid (2015). Puzzle. Nominado Videoarte. Feelmotion 2015. Recuperado el 7 abril, 2017 de:
<https://www.youtube.com/watch?v=NW5KTYumYEU>

Falla, S. (2009). Periodismo Digital: definiciones y características. Recuperado el 16 de agosto del 2017 de <http://www.maestrosdelweb.com/periodismo-digital-definiciones-caracteristicas/>

Franco, F. (2014). El concepto de performance según Erving Goffman y Judith Butler. Recuperado 16 de agosto del 2017 de: http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/cea-unc/20161202110720/pdf_1328.pdf

García, O, y De Peña, M. (2008). La Actividad Periodística ¿? Revista Mundo Universitario: Sección Comunicación Social, 30-31. Recuperado 16 de agosto del 2017 de:
<http://www.saber.ula.ve/handle/123456789/26423>

Grupo Nación (2017). Agonía sobre rieles. Recuperado el 13 de junio, 2017 de:
http://www.nacion.com/gnfactory/investigacion/2017/trenes/primera_entrega/index.html?desktop=true

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. México: McGraw Hill.

Herrscher, R. (2009). Periodismo Narrativo, Manual para contar la realidad con las armas de la literatura [PDF] Chile: RIL editores/ Universidad Finis Terrae. Recuperado 3 de junio, 2017 de:
<http://www.publicacions.ub.edu/refs/indices/07677.pdf>

Internacional Center For Joournalists (sf). Guía de Periodismo en la Era Digital. Recuperado 15 de agosto del 2017 de: https://www.icfj.org/sites/default/files/icfj_guia_de_periodismo_FINAL.pdf

Leñero, V., Marín C. (1986). Manual de periodismo [PDF] México: Grijalbo. Recuperado de <http://cpp.org.pe/wp-content/uploads/2015/08/Manual-de-periodismo-Lenero-Marin.pdf>

León, E. (2005). Memorias del porqué / Euqrop led airomem. Recuperado el 5 de junio, 2017 de: <https://www.youtube.com/watch?v=PxnLU4wiY0>

Maletzque, G. (1992). Sicología de la comunicación social [PDF] Ecuador: Quipus. Recuperado de <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/50407.pdf>

Martínez, J. (2000). Retos y amenazas para el periodismo tradicional [PDF] España: Universidad de Córdoba. Recuperado de: http://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/7536/dyo8_47.pdf?sequence=1

Mirom, A. (2015). Informar no es opinar: ¿Hay periodismo en Costa Rica? [Artículo sobre periodismo en Costa Rica] Recuperado el 22 de abril del 2017 de <http://www.elpais.cr/2015/01/25/informar-no-es-opinar-hay-periodismo-en-costa-rica/>

Munárriz, J. (2006). La fotografía como objeto [PDF] España: Editorial Universidad Complutense. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19972000/H/1/H1015801.pdf>

Navarro, M. (2013). Diccionario del lector [Explica definiciones relacionadas con los medios digitales] Recuperado el 8 de noviembre del 2016 de: <http://literaturaestrambotica.blogspot.com/2013/06/diccionario-del-lecto.html>
<http://mc142.uib.es:8080/rid=1P095VXX0-K42KP4-4M4T/EI%20papel%20de%20los%20medios%20de%20comunicaci%C3%B3n%20en%20la%20socializaci%C3%B3n%20de%20los%20adolescentes%20de%20M%C3%A1laga.pdf>

- Pérez J. (2015). Definición del arte Digital [explica la definición de arte digital] Recuperado el 8 de noviembre del 2016 de <http://definicion.de/arte-digital/>
- Pérez, J. (2015). Definición de videoarte [explica la definición y evolución del concepto de videoarte] Recuperado el 8 de noviembre del 2016 de: <http://definicion.de/videoarte/#ixzz4OgvyLOcw>
- Pindado, J. (2003). El papel de los medios de comunicación en la socialización de los adolescente [PDF] (Tesis doctoral). Universidad de Málaga, España. Recuperado el 8 de noviembre del 2016 de: <http://mc142.uib.es:8080/rid=1P095VXX0-K42KP4-4M4T/El%20papel%20de%20los%20medios%20de%20comunicaci%C3%B3n%20en%20la%20socializaci%C3%B3n%20de%20los%20adolescentes%20de%20M%C3%A1laga.pdf>
- Prada, J. (2012) Prácticas artísticas e internet en época de redes sociales [PDF] España: Editorial Akal. Recuperado de <http://www.akal.com/libros/PrActicas-artIsticas-e-internet-en-la-Epoca-de-las-redes-sociales/9788446035176>
- Rosseti, L. (2011). Del cine experimental al arte total [PDF] Recuperado de http://bidi.xoc.uam.mx/tabla_contenido_libro.php?id_libro=345
- Ruiz, Encarna. (2006) El periodismo digital: la revolución de los contenidos. Revista Latina de Comunicación Social. Recuperado el 8 de noviembre del 2016 de <http://www.esdi.url.edu/content/pdf/el-periodismo-digital.pdf>
- Saborío, A., Zúñiga R. (2006) Los noticieros son noticia [PDF] (Tesis de licenciatura). Universidad de Costa Rica, Costa Rica. Recuperado de: <http://repositorio.sibdi.ucr.ac.cr:8080/jspui/bitstream/123456789/997/1/27422.pdf>
- Sánchez, M. (2003). Medios de comunicación y nuevas tecnologías en los centros docentes de la Provincia de Ciudad Real [PDF] (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/inf/ucm-t26799.pdf>

- Sibaja, A. (2010). Museo Centroamericano de Videoarte (MUCEVI) Implementación de un Museo Virtual de Videoarte Centroamericano [PDF] (Tesis de maestría). Universidad Nacional, Costa Rica.
- Solano, A. (2012). Ticos consideran que leer es importante, pero lo hacen muy poco. [Resultados de la primera encuesta nacional de hábitos y prácticas culturales] Recuperado el 12 de diciembre del 2016 de http://www.nacion.com/ocio/artes/Ticos-consideran-leer-importante-hacen_0_1287471416.html
- Tango Segundo (2009). Blanco y negro - Videoarte experimental. Recuperado el 7 de mayo, 2017 de: <https://www.youtube.com/watch?v=4P9CXOpGoXo>
- Taylor D. y Fuentes, M. (2011). Estudios Avanzados de Performance. [PDF]. Recuperado el 16 de agosto del 2017 de: http://www.celarg.org/int/archivos/taylor_estudios_avanzados_de_performance.pdf
- Universidad Autónoma Metropolitana. (2016). Memorias del Congreso XII Latinoamericano de la Comunicación: Comunicación Popular, Comunitaria y Ciudadanía. Recuperado el 16 de agosto del 2017 de: https://www.researchgate.net/publication/311537268_Periodismo_alternativo_y_comunitario_un_a_revison_conceptual
- Urroz, V. (2008). Investigando la comunicación en América Central [PDF] (Tesis de maestría). Universidad de Costa Rica, Costa Rica.
- Vega, P. (1990). Los periodistas Costarricenses en una época de transición del periodismo en Costa Rica (1950-1960). Universidad de Costa Rica, Costa Rica. Recuperado el 12 de diciembre del 2016 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4585553>

Vega, P. (2013). Investigando la comunicación en América Central. Costa Rica: Universidad de Costa Rica, Costa Rica. Recuperado el 12 de diciembre del 2016 de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4230493.pdf>

APÉNDICES

Apéndice A: Entrevista con Lenin Mondol

¿Usted considera que el Video Arte es un medio apropiado para exponer temáticas?

Sí, creo que sí, porque estamos frente a un medio tipo de lector, es un lector que se basa más en lo visual y lo dinámico, entonces los otros tipos de arte, pues no tienen ese dinamismo y posiblemente digamos ese otro tipo de Arte o Video Arte, como se le denomina, sea una puesta que permite a estos nuevos lectores entender su realidad de una manera más cercana, digamos a los medios que ellos utilizan para comunicarse.

¿Usted considera que el Video Arte si utiliza los elementos correctos para dar a entender los mensajes?

Correcto, ahora de que sea arte no estoy tan seguro, pero si estoy seguro de que si comunica.

¿Usted cree que tenga todo lo necesario o lo atractivo para en realidad cautivar al público?

Vamos a ver, cuando hablamos de cautivar, podemos hablar de persuasión o seducción, de términos comunicativos, cuando decimos que es persuasión decimos que un producto cultural, una pieza de arte, llámese una obra de teatro o música, lo que sea, lo que hace es precisamente comunicar a través de la razón, es decir genera ciertos argumentos razonables, que permiten al lector de esa obra, entender una lógica que quiere comunicar el artista.

En el caso de la seducción, lo que hace precisamente la obra, es de alguna manera hacer que este lector de la obra piense que la obra es una extensión de él, aquí lo que nosotros podríamos observar, es que quizás, lo que busca el videoarte, más que las razones, es seducir y de esta manera organizar más al lector con una faceta más emotiva, que racione.

Ahora hablando en el ámbito ya meramente costarricense. ¿Usted cree que un movimiento así podría ser acogido por la población de acá?

¿Qué tenga una buena recepción? Vamos a ver, la recepción no es una cuestión que se da espontáneamente, si no que se construye, nosotros entendíamos, habíamos pensado, que la comunicación se daba desde arriba, que generaba y que la gente que recibía este producto comunicativo nada más, lo consumía y se producía la recepción, pero no es así, la recepción se construye.

Habría que ver si históricamente, si nosotros hemos generado las condiciones particulares de recepción para ese tipo de productos, porque por ejemplo, la música electrónica, (que se le llama música, cosa que yo estaría muy en desacuerdo), este tipo de productos son muy bien recibidos en Europa porque ya hay condiciones estructurales de recepción, porque hay instituciones que trabajan al respecto, porque hay, de alguna manera ya grupos sociales que apuestan a estas formas de comunicación, entonces decir que sí, es muy apresurado, o decir que este puede ser bien recibido a corto plazo, porque no existen las condiciones en este país, llámese porque nos hemos enfrentado a otras cosas, aunque no necesariamente tiene que ver con países avanzados, porque muchas veces el arte europeo estaba terriblemente atrasado en muchas formas y el arte latinoamericano, por ejemplo en los años 30's, era terriblemente avanzado.

Ahora del videoarte, replica todos aquellos movimientos que quieren ser otra vez vanguardia, cuando la vanguardia es un movimiento finito, en el cual participaron grandes exponentes que en su momento histórico.

¿Piensa qué es precisamente a esto que se debe que, históricamente en Costa Rica se hace Videoarte desde los ochentas y no se haya masificado como medio?

Por ejemplo, cuando se inventa la fotografía los impresionistas tienen un movimiento en contra de la fotografía, después viene un poco más avanzada la fotografía y resulta que los pintores empiezan a perder el trabajo porque ellos son los que de alguna manera, retratan familias, retratan personas etc., entonces ellos de una manera contestataria, exaltan más los colores de una manera osada, por decirlo de alguna manera, y este movimiento impresionista es correcto.

La técnica de la fotografía es muy exacta en cuanto al retrato, en cuanto las imágenes que pueda captar, pero no tiene algo que tenemos nosotros que es el color, entonces los pintores se defienden de esa manera.

Lo que quiero decir con esto, es que de alguna manera también cada vez que surgen ciertas técnicas o ciertos efectos nuevos tecnológicos de la cultura, se experimenta con ellos a modo de arte. En los años ochenta, con el video, que es novedoso, muchos en todo el mundo utilizaron el video como una forma de expresión contestatario, en algunos casos muy al hilo de lo que se venía exaltando, más bien la tecnología, pero el punto es, que la tecnología del video no pasa por alto, es posible que sí, que alguna gente ha experimentado, pero entenderlo como movimiento, habría que verse si aquí realmente hay un movimiento fuerte de eso, me parece que en México quizás o en Brasil , tal vez tuvo repercusiones en uno o dos artistas, pero habría que entender que era como la moda, ahora que esto se haya constituido en un movimiento en algo mucho más formal, hemos visto que históricamente no lo es, porque como te digo habría que ver cuáles son las condiciones históricas estructurales de recepción para este tipo de producto.

¿Cuáles serían, según su opinión, los elementos que debe tener un videoarte para que sea bien aceptado aquí culturalmente en Costa Rica o cuáles serían los consejos que usted le daría a una persona que quisiera producir material de videoarte?

Para entender una sociedad como la costarricense, nosotros tenemos que observar cual es la noción de otros, como se hace en América Latina por ejemplo, o en el caso precisamente de Centroamérica, lo que es en los años ochenta y noventa, la instalación como forma artística es lo que predomina, entonces nosotros empezamos a experimentar con eso.

Hay un artista, que también experimentó acá, es un muchacho de Cartago como de media formación, esta gente que hace videoarte a veces no son tan artistas, algunos de ellos no que tienen algunos conocimientos de arte, agarran un perro y lo hacen morir en la instalación, como una forma de crítica hacia el maltrato animal, lo que es una forma de provocación.

Estas provocaciones que han tenido algunos artistas aquí en Costa Rica, particularmente, son bien acogidos, yo creo que en el mundo son bien acogidos, porque particularmente esta es una sociedad muy conservadora, es una sociedad que aún tiene conceptos religiosos en sus formas culturales y además, de eso, observa este tipo de expresiones como algo que reitera particularmente una protesta que no tiene.

Ahora, también hay que entender que esto del videoarte no es un movimiento, ni mucho menos local ni nada por el estilo, en una época de filosofía se denomina postmodernismo, que lo que observa o aplica básicamente, es reivindicar luchas muy particulares de las mujeres, de los gay, de discapacitados, que son temáticas muy globales casi, que es de mercado.

Si usted observa los premios del cine, los premios Oscar, prácticamente todos los premios que ha habido durante los últimos 15 años, los ganadores máximos de una película, son los que tienen que ver con esta temática, con este tipo de problemáticas de un gay, de un negro, de una mujer etc., eso se denomina como un fraccionamiento social puesta en escena.

¿Qué yo le diría yo a alguien que trabaja en esto?

Que no piense solo en Costa Rica, sino que piense globalmente cuáles pueden ser también los temas que están en agenda a nivel mundial, estos temas del negro, de la mujer, del transexuales etc., todos estos temas están en primer orden en la agenda global.

Apéndice B: Entrevista con Manuel Zumbado

Hábleme de ¿qué es videoarte?

Primero que todo, vale la pena decirte que bueno para mí, para Manuel Zumbado el hablar y definir el tema del arte hoy día en el siglo XXI, es una complejidad bastante compleja, valga la redundancia, porque en realidad el arte ha tomado tantos caminos y se ha vuelto un objeto tan multilateral que en realidad uno no puede decir esto es arte y esto no es arte.

Yo incluso, cuando tengo a mis estudiantes de bellas artes y a veces me dicen profesor ¿esto es arte o no es arte?, yo les digo: bueno cuando alguien diga que esto es arte y esto no es arte hay que encenderle las luces amarillas y rojas porque hoy día es un campo totalmente abierto, nunca ha sido tan abierto como ahora en realidad. Yo pienso, que cuando alguien viene y dice esto es arte esto no, simple y sencillamente, lo que hace es quererlo meter en la verdad de él, pero no significa que sea la verdad, o sea, hay muchas verdades y yo creo que es un objeto multilateral, es complejo y no es un asunto de cara o cruz, o blanco y negro, yo creo que el arte es una cosa muy abierta.

Ahora, ¿Que si el Videoarte es un movimiento o una técnica?

Yo pienso que puede ser las dos cosas la verdad, pero digamos si es un movimiento relativamente reciente, dentro de la historia del arte, porque apenas tiene 50 años, por lo menos las primeras obras que yo sepa históricamente que existen, y que los libros de arte son los que han digamos documentado, son las obras de Nam June Paik y Bill Viola, Paik que es un artista Coreano, que construyó su obra en Alemania junto a Foster, eran los primeros artistas que yo sepa en los años sesenta y cuatro y sesenta y cinco, que ya experimentaban con televisores y le decían imanes y hacían proyectos, bueno son los artistas que yo sepa históricamente. Ellos son los que inician y generan todo movimiento el Videoarte, que luego va a tomar mucho tiempo para que la gente empiece a aceptarlo, más bien es hasta ahora, en Europa y en los países de primer mundo, que ya es muy normal llegar al museo y encontrarse una obra de Bill Viola, que es un artista muy consolidado en el Videoarte, que hace video arte desde los setentas y ochentas, es muy normal, pero en este país, hasta ahora empiezan a verse cosas, bueno relativamente, porque de hecho, yo vi como que había producciones de los ochentas, pero después se rezagó y ahora de nuevo tomo fuerza.

Si, en esto la que te puede generar grandes aportes es Antonietta, Antonietta yo creo que es la persona que ha investigado un poco más del asunto, digamos yo te puedo contar es lo que yo sé, yo soy un artista que empezó hacer cosas desde antes, bueno yo vengo del Castilla y aunque me termine graduándome de músico, yo siempre digo que estudiar música me sirvió para darme cuenta que músico no soy, pero mi título del Castilla es de músico, pero cuando luego entre a la universidad empecé a generar mi trabajo de pintura, incluso es donde terminé graduándome, pero eso no significó que yo pudiera empezar a hacer investigaciones y exploraciones desde los años ochenta en el tema de la imagen, porque era una cosa que me interesaba, incluso yo te puede decir, que para esa época el término de Videoarte no existía, por lo menos era de una cosa que no se hablaba, nadie hablaba de videoarte.

Yo empecé a hacer cosas de video, por lo menos de los primeros experimentos que yo tengo, el primero que tengo documentado, es del año ochenta y ocho, por ejemplo, que tengo un proyecto de unos dibujos que se mueven (animados), hay unos dibujos animados y este proyecto yo lo empecé a hacer, pero no porque yo supiera de Bill Viola, eso no me lo sabía, yo empecé a hacer

este tipo de cosas muy inspirado, porque había ido a oír una charla de Norman Mc Clare, que es un pionero del cine arte, por así decirlo, de la animación canadiense y yo fui a ver al INS una charla y una conferencia de cosas de él y a mí me interesó muchísimo, me pareció increíble que alguien pudiera animar una pintura por ejemplo, o sea si vos buscas a Norman Mc Clare, te vas a sorprender de las cosas que hacía en los años sesentas, era una cosa increíble, pero él las hacía en cine nunca con video, él las hacía con una cámara de cine, cuadro a cuadro etc.

En el caso mío, yo es que llegué a tener una cámara en el año ochenta y ocho, que era insólito, por lo menos yo soy de Desamparados y que alguien de Desamparados tuviera una cámara, eso era como que yo tuviera un carro de propulsión, no sé cómo se llama, de plasma o movido por agua, que descompone el H₂O era insólito, yo llegué a tenerlo, porque unos amigos míos venían llegando de Estados Unidos y ellos traían una cámara y les gustó mucho una pintura grande que yo tenía y yo me enamoré de la cámara, entonces hicimos un cambio pero esa es la razón por la cual yo tenía una cámara, en realidad una cámara en los ochentas, era un cosa media complicada, no era fácil, sin embargo, logré obtenerla entonces, empecé a meterme en eso y en el año noventa, que participé en un concurso de diseño gráfico en un instituto en Alemania, una de las cosas que hice, fue que descubrí el Videoarte, ahí fue donde realmente yo vi las esculturas de Paint en el museo de la colección y vi obras de Foster, vi... me parece que hay una hermana que se llama Rosenthal, no preciso el nombre de ella, pero recuerdo haber visto un círculo de imágenes de televisores con imágenes del fuego, el agua, los elementos y bueno ese día descubrí sobre el tema del videoarte, y la videoinstalación que es un género muy importante que hay que decirlo, ahora, hay mucha gente que especula sobre una cosa o la otra, yo por lo menos a mis estudiantes, les digo, el Videoarte se puede definir como una corriente o como técnica ¿por qué? Un pintor pinta con un pincel y pinta la pintura en un lienzo, el artista de Videoarte construye su obra en una pantalla, ya no usa un pincel sino que usa una cámara, usa un editor etc.

En mi tiempo yo hacía mis ediciones en VHS, o sea, era todo tecnología lineal, analógica totalmente analógica, yo siempre digo que un video artista, para mí, construye su obra en una pantalla, ese es su lienzo y un instalador, que es una definición de una manera muy burda para simplificarlo, yo siempre digo, que un instalador, el lienzo de un instalador, es que el construye la obra en un espacio, ese es su lienzo.

¿Qué lo llevo a pasar de la pintura a videoarte?

Bueno yo nunca he dejado de pintar, pero he girado la mente hacia obras de video arte. ¿Por qué? Porque a mí me parece, esto lo puede leer como la gente quiera, a mí no me importa, la lectura que yo hice en el momento fue, la pintura cuando yo me acerco a una pintura, en realidad tengo una lectura, mi contacto con esa obra de arte es un contacto meramente visual, me estoy enfrentando a una obra bidimensional alto por ancho punto, en cambio la instalación tiene un factor en que yo puedo penetrar en la obra, hasta puedo interaccionar con ella la puedo recorrer entonces por lo tanto, mi vivencia en experiencia, como espectador ante una obra, es más intensa porque entran en juego, no solo el sentido del ver, sino, puedo tocar y además si yo lo complemento con el video, puedo no solo ver, sino también oír, tengo mi contacto con esa obra, que es mucho más intensa, porque tengo mis sentidos más activos alrededor de la obra y eso me gusta, porque creo que uno, no solo aprende con el cerebro, aprende con el cuerpo, yo también creo que uno aprende con el corazón, con la vivencia con la experiencia y eso lo hacemos desde niños, nosotros venimos en un proceso continuo de aprendizaje, es mentira que nosotros empezamos a aprender desde la escuela, no, desde niños venimos aprendiendo cuando empezamos a hablar, caminar, gatear, a lo que sea, desde niños venimos en un continuo aprendizaje, mucho de este continuo va marcado por todos los sentidos, el sentido del tacto, de la vista, del oído, del afecto el sentido del sentir también, eso para mí es muy importante verdad, entonces yo creo que la instalación en ese camino, visto desde ese punto de vista, puede generar experiencias mucho más intensas, entramadas en el sistema de los sentidos, yo creo que puedo hacer que el espectador tenga una experiencia más viva, porque logré que penetrara la obra, incluso en algunos casos puede jugar con ella, puede interaccionar con ella, puede ser parte de la obra, para mí esas son una de las riquezas que tiene la video instalación, tal vez es una de las razones por las cuales yo he probado hacer esto de video arte hace un tiempo atrás, sin embargo no significa que estoy pensando que la pintura ha muerto, no, también he visto video, proyectos malísimos y he visto pinturas fabulosas, una cosa no exime a la otra, las dos son recursos muy válidos, el recurso instalativo, es un recurso muy rico muy lleno de experiencias más bastas para mí.

¿Cuáles serían los elementos que definen videoarte?

Bueno creo que de alguna manera ya te había dicho, para mí el videoarte, es una posibilidad técnica, así como existe la escultura, existe la pintura, el videoarte es una experiencia que me permite a mi técnicamente, apropiarme del video como recurso, voy a pintar con la cámara, por decirlo así decirlo, o a construir mi obra con una cámara digital con un concepto, en el que si se logra entamar con el tema de instalación, puede que logre experiencias mucho más ricas, entonces yo lo veo como recurso técnico del cual se podría trabajar, si es un movimiento, porque ha habido un grupo de gente que ha hecho este tipo de arte, ahora está el tema de la video creación y la video instalación, las dos están entamados en el video, pero una porque toca el espacio y la otra es porque yo lo puedo apreciar a través de la pantalla, lo veo de esa manera.

¿Piensa qué es precisamente a esto que se debe que, históricamente en Costa Rica se hace Videoarte desde los ochentas y no se haya masificado como medio?

Bueno, yo pienso que esto está relacionado, primero con un tema de educación para mí, tenemos un país que viene bastante rezagado en muchos temas, a veces es muy precaria la formación, yo que trabajo en la universidad y recibo muchos estudiantes que vienen del sistema educativo de la segunda enseñanza uno se sorprende de los vacíos que hay, estudiantes que apenas saben quién es Picasso, con una visión bastante euro céntrica y uno pregunta de Costa Rica y no saben nada, a veces algunos han tenido un buen profesor de artes plásticas, que tal vez si se interesó en llevarlos al museo y de conocer algunos artistas costarricenses, pero esas son las muy contadas excepciones, la gran mayoría de gente vive todavía de Picasso, siendo un pintor de hace más de 100 años, en realidad una de las obras más importantes de Picasso, son las señoritas de Avignon, que este año cumplen 100 años y que cuando la gente la ve, yo estoy seguro, que yo le enseño esta pintura, la pongo en el museo, la gente de arte contemporáneo, no les gusta, siendo una obra que tiene 100 años, yo creo que esto está muy entamado, muy enlazado con el tema de la educación, que venimos rezagados y segundo que a veces el tema de videoarte, es un tema que se

ha venido dando mucho por el gusto estético y no siempre ha respondido a las necesidades, ni le ha dado respuestas a la sociedad de consumo en que vivimos, que es una sociedad totalmente mercantil, si no produce dinero no vale, no sirve. Hoy en día vivimos en una sociedad donde dejamos de lado a Dios porque lo hemos suplantado por el dios dinero, es muy claro que vivimos en una sociedad donde es más importante el tener, que el ser, donde a veces nos sorprendemos cuando el vecino llega con su gran automóvil, entonces la gente empieza a respetarlo porque es un tipo que tiene su buena casa, porque tiene esto, entonces la gente dice: mire es un hombre de éxito, aunque a la vez pueda ser un cabrón, machista, entonces, vivimos en una sociedad muy entramada, muy enlazada muy sustentada en el tener, en la cosa mercantiva y si el arte no está respondiendo a ese entorno de consumo mercantil, entonces no se toma en cuenta. Por ejemplo, muy sencillo si yo te pregunto ¿cuáles son los programas de arte que hay en la televisión costarricense? Hace algunos años, más de 20 años atrás, por lo menos había un programa cultural en canal 7 que se llamaba Tidos, que lo pasaban como a las 11:30 de la noche, o sea tenía un horario donde nadie lo ve, donde no hay ratings, no hay nada, porque eso no vende, el arte y la cultura, bueno entendiendo la cultura como que es arte, pero en realidad la cultura es todo, porque vivimos justo en esa cultura de lo que es mercantil y de la visión superficial de la vida, lo que más nos interesa es ver a este muchacho el de copete blanco en la televisión, diciendo tonteras, que un programa cultural por ejemplo, porque te repito, está muy enlazado con el tema de la educación, la educación no nos ha dado para tanto, como para tener una visión más edificada en el saber, eso no nos importa, mientras sea una tontería y nos produzca plata y los patrocinadores nos financien, no importa, aunque le estemos metiendo basura al pueblo, entonces eso pasa. Todo eso ha limitado a tener más experiencia con el arte, a ser más creativos y que yo creo que son intelectualmente sectarias, porque alguna gente dice, es que el arte contemporáneo solo alguna gente lo puede leer yo difiero de eso, yo creo que muchas cosas del arte contemporáneo y del arte conceptual si vos los acercas a la gente y le explicas un poco, la gente puede terminar maravillada de lo que está viendo y está entendiendo y además, lo que yo te decía del tema de instalación, que son evidencias mucho más ricas, que solo ver una exposición de pintura, tener una experiencia muy tensa del tema del arte, pero si eso es lo que está pasando, aparte de que venimos un poco atrás en muchas cosas, o sea imagínate el video arte en los sesentas, cosa que ya sobre pasa los 50 años de existir y en Costa Rica es apenas que se empiezan a ver.

Por ahí del año 2000, ya el Museo de Arte y Diseño Contemporáneo, había montado un festival

sobre “Inquieta imagen” etc. Bueno, pero por lo menos, en el caso mío, que hacía estas cosas, era el desierto total, incluso es hasta ahorita.

¿Hay alguna limitación con respecto al Videoarte en cuanto a temáticas para expresar por este medio?

No, eso es donde yo te digo, esas son las cosas que cuando alguien te diga, no solo este tipo de cosa puedes hacer, pienso que está equivocado, por eso esta conversación la empezamos hablando como yo veo el arte y yo lo veo como una expresión totalmente abierta y usted es libre de abordar el videoarte porque eso es una técnica, es como que yo te diga que no puedes pintar si haces animalista, si solo pintas chanchos y perros, la pintura es solo para eso, eso no puede ser, o como que alguien diga que la acuarela solo es para hacer paisajes, yo creo que eso es equivocado para mí, en el sentido de que, bueno yo acepto que democráticamente que haya alguna persona que diga que lo ve de esa manera, eso es parte de la complejidad de, pero yo prefiero verlo como una cosa abierta, usted le hace el abordaje que quiera, solo que te apropias del videoarte como una técnica, porque pudiste hacerlo en una escultura, puede hablar sobre el tema de la seguridad vial desde la escultura, pudiste hacer hablado de la poesía también te pudiste poner a escribir, yo creo que el arte está abierto para que hagamos lo que queremos, es el vehículo con el cual estamos abordando para emprender el viaje, pero el viaje es libre, el viaje lo escogemos nosotros.

¿Cuáles son los consejos que usted le daría a una persona que va a empezar a realizar una producción videoartística?

Bueno, primero es hacerlo, obviamente en cuanto más te relacionas con la técnica mejor la manejas, entonces, por tanto puedes hacer mejores propuestas, más años de practicar el videoarte, más obviamente más experiencia en cómo hacer las cosas, entonces por lo tanto, tus resultados son mejores como todo en la vida, la experiencia ayuda mucho. No vas a empezar a hacer videoarte si no lo haces.

Bueno yo tenía un curso que se llamaba Instalación en Arte Conceptual, algunas veces lo he dado

ahorita no lo estoy dando, estamos acostumbrados a ver un arte que está muy sustentado en el sentido del ver, por ejemplo casita de oro, ranas en el plato, tucán en la rama, paisaje, casita de adobe, retrato viejito, vaca en el potrero, florero, estos son temas muy comunes.

¿Qué es lo que pasa cuando esa es la gran mayoría de producción artística? Está muy sustentada con el ver, ¿Cuáles es el factor común de todas esas cosas que dije, aunque fueran un tema muy diferente? Que todas las cosas las puedes tocar, todas son cosas tangibles, ahora ¿Qué pasa si vamos a una feria o donde armemos un taller y le decimos a la gente que por qué no a hablamos sobre la esperanza? hablemos sobre la solidaridad, hablemos sobre el amar, pero no se valen corazones, hablemos de la patria, pero no aplican en mapas ni banderas, que significa hogar pero no vamos a hacer un dibujo de una casa, ¿cómo siento el hogar? Ahora, ¿Cuál es la gran mayoría, cual es el factor común de las de la gran mayoría de preguntas que te dije?

Acogedor, trabajemos en un ambiente acogedor, que significa la angustia por ejemplo, todas estas palabras, todo este vocabulario que acabamos de hacer, está construido en intangibles, no hay figuras en esto, si yo llego y en un grupo de gente y les digo bueno vamos a hacer un dibujo de lo que ustedes sienten por su mamá, yo creo que van a hacer dibujos muy diferentes.

¿Cómo abordamos un grupo de vocabulario que está muy encaminado sobre lo intangible? requiere un tratamiento especial.

¿Cuál es el tratamiento especial?

Trabajar sobre los conceptos y es lo que lo va a construir en un arte conceptual para mí, entonces uno dice: ¿Cómo lo hago?

Yo digo que la literatura, para suerte nuestra nos ha dado una caja de herramientas que vos la abrís y dentro de esa caja de herramientas, te vas a encontrar una metáfora, hay otra llave que se llama símil, hay otra llave que se llama la paradoja, entonces yo lo que hago es que, construyo una metáfora de lo que yo quiero hacer y a partir de eso construyo el proyecto de arte conceptual y luego yo lo puedo ejecutar como yo quiera.

¿Por qué a mí me gusta más la parte conceptual que la otra parte que es más visual?

No es que son caminos separados, hay momentos en que te puedes encontrar una obra que conjunta todo porque, en arte no hay absolutos, yo he llegado a la conclusión de que nunca hay cosas absolutas en arte, por eso digo que cuando alguien dice que esto es arte y esto no hay, que tener mucho cuidado, es muy delicado. Lo que a mí me gusta de la parte conceptual que es un arte que a su medida, puedo empezar a desarrollar a partir de la construcción de una metáfora es

que entran en juego no solo el sentido de lo visual, de que como lo vi, lo pinté y no, es también de cómo lo vi lo percibí cuando lo toqué, como percibí yo el afecto. Por eso me encanta el Arte Conceptual yo digo que es fundamental e importante, ahora ¿Que cualquier persona puede llegar a abordar y hacer videoarte cuando quiera?

Si, igual de la misma manera en que la gente puede empezar a hacer música cuando quiera, igual la gente puede hacer pintura o escultura cuando quiera, pero es importante empezar a hacerlo, ahora, si es importante entender que es una técnica y que conforme yo más conozca obviamente va a ayudar a mi formación, hay una frase de un teórico Alemán que dice “uno ve lo que sabe”, o sea cuanto vos más ves, más sabes, no puedes empezar a hacer una construcción visual de algo si no lo haces, tienes que hacerlo.

Como un consejo sano que yo le doy a los estudiantes de este curso, yo les doy este discurso, digamos introductorio, yo lo que les digo es que eviten ser obvios, porque no hay nada peor que llegar a ver una obra que sea muy obvia, yo creo que las grandes obras tienen un misterio donde entra como a leer cosas también en juego mi interpretación porque mi interpretación está conformada en mi visión del mundo y eso es parte de la obra, pensar que la gente tiene que ver lo que yo dije, eso es un acto dictatorial, es un acto fascista, sería genial que yo genere una obra planteando la posibilidad de un diálogo.

Apéndice C: Entrevista con Edgar León

En su opinión, ¿Qué es videoarte?

Primero que nada hay que tener claro que no es un género popular, más bien viene a ser todo aquel audiovisual, que se resiste a ser una disciplina de arte, es decir, todo aquello residual, que es producido por un aparato no necesariamente de video, porque ahora, con la aparición de lo digital, ha hecho una revolución en todos los sentidos de la palabra, lo que nosotros consideramos videoarte, tiene su asidero profundo en las prácticas artísticas de los años sesentas. Lo que hoy entendemos como videoarte es un campo expandido a lo que se entendía anteriormente.

El videoarte se convirtió en una forma de producción, que al mismo tiempo responde a las prácticas de animación, documental o a todo aquello que tenía cierta narrativa, que no quiere

decir que el videoarte no lo tenga, sí lo tiene, pero en la práctica hay una cierta resistencia a esas definiciones .

En esto de decir qué es o no videoarte, es mucho el receptor el que lo decide.

¿Cuáles son los elementos que delimitan lo qué es y no es videoarte?

El videoarte nace en el seno de la discusión de la modernidad, por lo tanto hay muchísimas formas de videoarte, pero pienso que en esa fricción con los componentes de lo que conocemos como arte, el video (que hace referencia a un concepto de una práctica técnica), o aun aparato que reproduce una imagen en movimiento y arte que es el espacio expandido. Y es ahí entonces, donde cada quien define lo que piensa que es el videoarte, en función de sus propios intereses estéticos, puede ser documental, de animación, performático. Todo eso es el espacio expandido.

La clave es la contemporaneidad, es decir un surgimiento de una tecnología, que nos permite reflexionar cosas, que en los sesentas, por ejemplo, no. Entonces ahí es donde surgen parámetros nuevos.

Ahora también no es algo que va direccionado a las grandes masas, como el videoclip o videos comerciales, sino más bien va dirigido a públicos más especializados.

No hay lenguaje narrativo, pero si hay una narrativa.

Es importante entonces la narrativa, lo estético, lo iconográfico, lo iconológico, la técnica y lo icónico.

¿Puede comentar acerca de su videoarte “Memorias del por qué”?

Inicia cuando el Grupo Nación en 1996, publica un periódico para Puerto Limón y otro para San José.

Entonces, esta producción trata de la reflexión de las dos informaciones (doble mirada). Las imágenes son las mismas, pero el texto es completamente diferente, entonces se publicó cierta información para Limón y cierta información para San José.

Entonces se analiza como acción política, desde el punto ¿qué es la verdad?

El videoarte con la imagen en movimiento, en mi trabajo lo que busca es interpelar ese espacio de lo político, en donde solamente la imagen en video, es capaz de hacerlo.

¿Piensa qué es precisamente a esto que se debe que, históricamente en Costa Rica se hace Videoarte desde los ochentas y no se haya masificado como medio?

Es que el videoarte no es un circuito que pertenece a las grandes masas, porque el público meta no es un público general, es un público más especialista, por el lenguaje del videoarte es un lenguaje complejo, no es un lenguaje narrativo, si hay una constelación diegética, pero no es como una historia o una novela, no es eso, pero podría serlo a la vez, entonces como no es un género popular, entonces no tiene un gran público.

Hay algo extraño en el videoarte y eso extraño, es lo que lo hace poco masticable, eso es lo que yo me imagino que es esto.

Apéndice D: Entrevista con Rodolfo Rocha

En su opinión ¿Qué se considera videoarte?

Yo podría clasificar el videoarte en tres grandes etapas.

En la primera etapa, el videoarte se vincula a la pantalla, al monitor y empieza a partir de la experimentación con la instalación.

La segunda etapa, es la etapa de los sesentas a los ochentas, donde el videoarte se vincula a la materialidad de la pantalla.

A partir de los dos mil, es la última etapa, donde el videoarte se vincula al espacio, es decir una experiencia que se expande por distintos espacios y se combina con otras técnicas.

En cada una de las etapas tiene sus propias características, porque todavía se sigue viendo el videoarte como una experiencia video gráfica, que tiene un elemento diegético narrativo, a pesar de que ya con la posmodernidad, la imagen en video, ha venido fragmentándose y ha generado el abandono de la narración, a través de la forma, de la edición, partir de las mezclas tenues y ha venido asociándose con el arte conceptual, principalmente a partir de los setentas y ochentas.

Pero el video se ha extendido tanto y entró a la ciudad, entre a pantallas de televisión, a pantallas celulares, entra a todos los objetos inteligentes, entonces hay una especie de migración del video hacia prácticas mucho más, en redes, mucho más confrontativas, pero saliéndose de los formatos, es decir el video que nace de un artefacto, que nace en una pantalla de televisor en blanco y negro, termina fragmentándose en el espacio de Internet, entonces hay como un espacio de liberación del formato, hacia otros formatos, que ya incluso no tienen vínculos con lo tradicional. Ya no interesa tanto lo narrativo en el vídeo y más que todo con el desarrollo de las tecnologías, como internet y la interactividad, entonces eso hace posible que los videos se hagan directamente en el teléfono y ha permitido la versatilidad con las pantallas de diferentes tipos y ha permitido también, el espacio de la proyección.

Entonces toda esa materialización del videoarte ha permitido una nueva naturaleza en su género y se relaciones con redes más transdisciplinarias, ya cuesta más amarrar lo que hacía antes a lo de ahora.

Ahora predomina más la inmediatez, la producción y las tecnologías, ya que, por ejemplo, hace veinte años hacer videoarte era simplemente proyectar en una pantalla cualquier situación no narrativa y que resultaba incluso interesante con una imagen pictórica , es decir el simple hecho de firmar y meterlo en un museo resultaba interesante, cualquier acción que fuese, ahora es tan sofisticado, que hay de todas las tendencias de tipo de videoarte, donde el videoarte incluso dialoga con el teatro, son hecha como obras de teatro, hay videoarte relacionado al performance, que es muy corporal y de biografías, que también eso ha generado mucha producción sobre el cuerpo y muchos arquetipos y estereotipos.

También he visto que el video ha tenido una tendencia más hacia las prácticas desmaterializadas, es decir, no están tan sostenidas por técnicas sino por colaboraciones y por la integración de tecnologías diversas.

También el videoarte se ha relacionado a fines académicos o videostudy, o lo que es crítica social, redes y medios sociales, que eso en el periodismo también ha calado mucho, la idea del video como un instrumento de poder individual o de grupos minoritarios o en conflicto.

Entonces el video se amplificó. Entonces resulta más difícil ahora definir lo que es videoarte, que antes.

¿En qué se diferencia el videoarte de los videoclips de producción de audiovisual común?

El video clip, yo le vería más, como en desarrollo de música en televisión, principalmente con el cable musical, donde el video se utiliza como una herramienta para sonorizar bandas musicales, que este sería otro concepto de video arte, porque yo lo veo más underground, el uso del video para fines promocionales de grupos con ideología de música y televisión, poder de los medios de comunicación, el video se transforma en otra cosa, principalmente, el video que utiliza mucho el periodismo, por ejemplo que es un video muy manipulador de la opinión pública, de malas intenciones, completamente muy tergiversador, por la facilidad de la edición que hace pensar a la gente que la noticia es real, entonces, ahí el video arte entra como con otro sentido, yo no lo vería tanto como video arte, yo veo más videoarte desde el lado de la práctica plástica, para mí el, videoarte nace desde la práctica plástica no tanto desde la práctica mediática.

Yo vincularía más el concepto de videoarte, desde el lado de la práctica plástica y del lado de la práctica de la pintura y a la práctica de tomar riesgos en el arte conceptual, yo creo que de ese lado nace el videoarte desde mi punto de vista.

¿Qué elementos tiene que tener el videoarte para que no deje de ser videoarte?

Es que es muy complejo, porque el videoarte cambia mucho en relación a la tecnología, entonces es la tecnología quien determina la forma de narración, antes el videoarte se hacía por medio de sintetizadores y mezcladores de pantalla, ahora se hace por medio de software y apps. Entonces los elementos son totalmente distintos

Es muy subjetivo, porque, primero tiene que haber un valor técnico plástico en la parte visual para trabajar la retórica de la imagen, por otro lado también puede plantearse la posibilidad de imágenes que busquen lo narrativo.

Otro aspecto que he visto es la ausencia de un vínculo con el cine, a veces el video arte se rompe con el cine con respecto a la forma en que inicia o finaliza un video, puede ser narrativo y no narrativo, puede ser plástico y no plástico, adaptarse al formato y no, pueden ser que las temáticas sean individuales, puede tener contenido

En realidad el videoarte depende del contenido que se quiera comunicar, mucho más que la técnica. La relación entre el cine y el videoarte es muy importante, la relación del espectador, este

es otro concepto muy importante del videoarte. Generalmente el espectador tiene una actitud más activa, diferente al videoclip, el videoclip es una visualización de música.

En el arte contemporáneo, el videoarte, permitió dialogar con el público como generar un tipo de confortación, el video está muy vinculado al cine, que es como estar sentado en una butaca y ver una historia o en la televisión, que es un video más enlatado, mas lleno de publicidad y estadísticas por zonas horarias, que controlan estados de ánimo, entonces los videos también cambian de ritmo con respecto a los estados de ánimo, el videoarte al principio eran solo en televisores.

El formato digital permitió una apertura de la calidad de la imagen de la edición también y de la versatilidad de los medios, los dispositivos que son más fáciles de comunicarse.

Apéndice E: Entrevista con José Pablo Porras

¿Qué es el videoarte?

Bueno, las principales características serían que, no es necesariamente narrativo, responde a mucha experimentación formal, hay un deseo de experimentar un poco con los límites narrativos de la imagen, busca generar más cosas a partir de las texturas etc.

Hay mucha experimentación, pero si te das cuenta puede pasar en un spot publicitario, porque hay spot publicitarios que rayan en el videoarte respecto a su puesta en escena y todo, puede pasar en un video clip.

¿Dónde está un poco la diferencia?

Yo creo que la diferencia tiene que ver con la ventana de consumo, porque están ligadas las dos cosas con la duración. Un spot publicitario no puede durar dos minutos porque su ventana de consumo es una ventana televisiva, cada minuto cuesta plata.

¿Por qué te lanzo todo esto?

Porque es una cosa que me parece importante valorar con esto.

Yo creo y me cuestiono mucho en el mismo ejercicio del cine como un medio para hacer cosas, porque pienso que vos haces una película, la gente va y hasta ahí, el impacto llegó hasta ahí.

Pero hay una serie de ventanas de consumo muy comercial, la web está plagado de intereses comerciales pero perfectamente de repente podría jugar un poco más, con ese tipo de mecanismos

sobre todo de cara a una generación que ya nació con el teléfono en la mano, entonces, esta relación ¿por qué la hago? porque creo que efectivamente, el videoarte depende mucho de la ventana de consumo, entonces, ¿la ventana de consumo de un videoarte cuál es? Normalmente, es la exposición o el festival especializado.

¿Cómo puede servir un videoarte como una herramienta de comunicación real?

Entonces el videoarte no es para todo el público, solo para la gente que llega a la exposición o gente interesada. Por definición un videoarte, es un producto que se consume en un espacio específico, no dudo que a nivel de estética, experimentación, prueba que el videoarte pueda ayudar a llevar cosas, yo mismo hice varios videoarte, hace años y algunos inclusive me los premiaron y hay toda una reflexión ahí, que puedo darle al respecto, porque me di cuenta que mis videoartes, eran muy a la vanguardia en el ambiente del cine, muy tradicionales en el ambiente del arte contemporáneo. En una cosa era demasiado conservador y en el otro era más bien muy “volado” dependiendo de donde esté y el contexto se interpreta las cosas diferentes.

Es posible que esto sirva como una herramienta comunicativa.

Claro, tiene elementos muy interesantes y la línea que los separa de la publicidad pura y dura y del video clip, a nivel de puesta, estético y objetivos es difuso, difiere totalmente, hay publicidades que uno puede decir que es un videoarte.

El tema real es , como puede hacer para que este producto, que tiene las capacidades que puede tenerlas, es una propuesta arriesgadísima porque si hay que leer la intención, ya perdió lógica pero a veces pueden quedar cosas muy bien logradas. Cómo hacer para que esto realmente impacte a nivel de comunicación a un sector particular.

Me estás hablando del periodismo, es decir, que una Ameliarueda.com tenga un producto de videoarte entre sus cosas, podría ser.

Pero el verdadero problema es la ventana de exhibición, porque la ventana natural del video Arte es la ventana de la galería y la ventana del festival.

¿Cómo puedes llevarlo a otro lugar? Si se resuelve ese problema yo creo que efectivamente, es una herramienta que puede tener mucha fuerza.

No es un videoarte, pero un ejemplo interesante son los videos que aparecen automáticamente en YouTube. Es funcional porque se consumen rápidamente.

Normalmente el videoarte invita a una actividad más contemplativa, decir que hay un lenguaje del videoarte, sería caer en una contradicción, no hay un lenguaje definido pero si uno lo quiere utilizar como herramienta, habría que plantear el lenguaje que va ser.

En su opinión ¿cuáles son las características que diferencian n el videoarte de video clip u otras producciones que se parecen?

Lo primero es diferenciar entre lo estético que invita el videoarte y el videoarte en sí, el videoarte es un producto del arte moderno. Comenzar a meter video es meter algo que no se puede vender, es jugar con el consumo, la comunicación de masa, por un lado está la comunicación estética propia del videoarte, pero por otro lado hay una serie de posturas políticas sobre las cuales se basa el video arte, que luego son cuestionables, porque los millonarios coleccionistas de arte compran videoarte, en la casa de un coleccionista se puede encontrar un cuarto en donde se pueda reproducir un video de algún video arte, en donde el autor planteo probablemente su obra en función precisamente de romper el mercado. El mercado del arte es un monstruo, el consume las cosas. Entonces hay un cuestionamiento para hacerse en donde de repente, pensar en un videoarte en función de un producto comunicativo, puramente periodístico pueda ser una contradicción o puede que no depende del planteamiento.

El videoarte viene de una propuesta que es muy política, tiene que ver mucho con lo real y lo que no es real, son las intenciones de tratar acercarse un poco más allá, de la pura representación de la realidad. Hay que ver como a la hora de llevar esto a otros ámbitos no se desvirtúa el espíritu original del planteamiento que es fundamental. La realidad es que no hay una ética sin estética ni una estética sin una ética por detrás, hay una forma de pensamiento reflexivo ético que es lo que lleva a cierto tipo de estética. Entonces podemos analizarlo como términos separados pero en la práctica y en la realidad, forman parte de un todo complejo.

¿Para usted que es lo que ha detenido el avance del video arte para llegar a más público?

Un problema que tenemos es que la tecnología se acelera muy rápido, entonces, hay muchos planteamientos que surgen pero rápidamente quedan obsoletos, yo tengo obras que ya no se pueden correr, hechas en flash.

Creo que es complejo, la misma naturaleza del videoarte no lo permite porque buscamos algo más reflexivo.

El público existe, pero no podemos pretender que el público de “combate” sea un público de videoarte. Un ejemplo contrario es “The Economist”, cuanta gente lee “The Economist” en el mundo. Es un buen grupo de gente que realmente gusta leer una revista semanal, que tiene más texto que imagen, está pensada para gente que quiere realmente una lectura de domingo sobre política.

Creo que es un error desde las trincheras del periodismo alternativo compararnos con los medios masivos porque ahí no está el público.

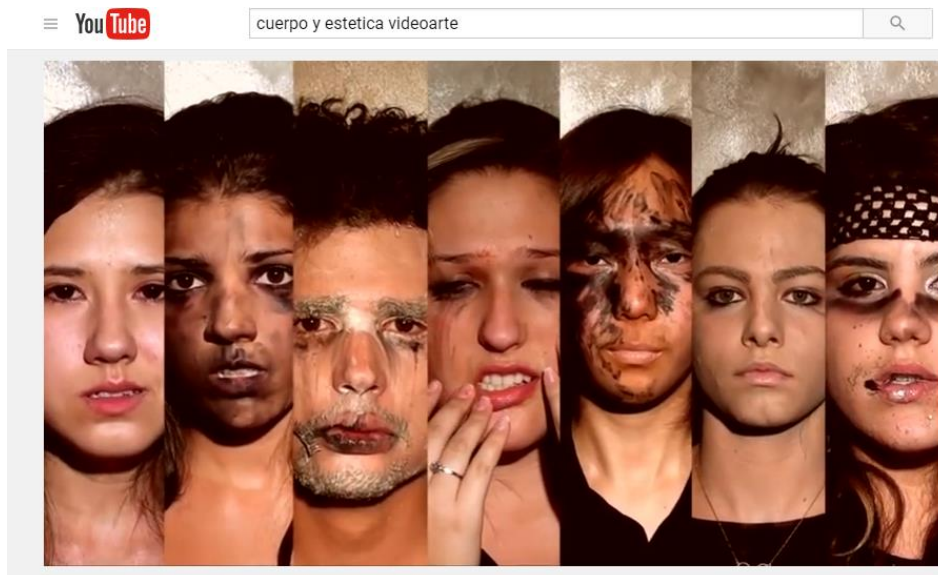
¿Entra el juego un tema cultural?

Una ciudad como Madrid tiene aproximadamente 4 millones de habitantes es casi la población de Costa Rica, obviamente va sentir que hay más de todo en cualquier parte, o un lugar como Berlín. Lo que si existe a diferencia de nuestro país y otros países del área, es una cultura visual más firme, mas trabajada, no a nivel general sino a nivel de gente con el mismo acceso a educación hay mayor cultura visual.

¿Cuáles serían las pautas o consejos para alguien que quiera ligar periodismo con el videoarte?

Jugar con las reglas del periodismo, la idea de informar y básicamente retomar el planteamiento de experimentación formal.

Apéndice F: Videoarte “Cuerpo y Estética”



https://www.youtube.com/watch?v=1QWj_iRYAfY&t=3s

Apéndice G: Videoarte “Blanco y Negro”



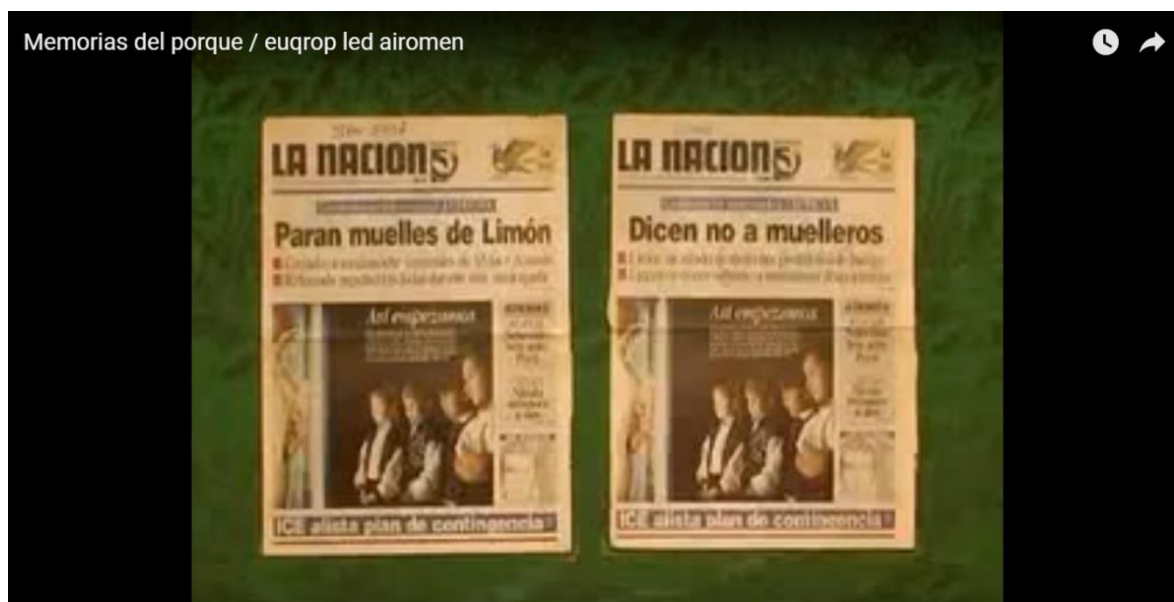
<https://www.youtube.com/watch?v=4P9CXOpGoXo>

Apéndice H: Videoarte “Puzzle”



<https://www.youtube.com/watch?v=NW5KTYumYEU>

Apéndice I: Videoarte “Memorias del Porqué”



<https://www.youtube.com/watch?v=2FNRo6uTwig>

Apéndice J: Videoarte “Agonía sobre rieles”

LA NACIÓN / DATA AGONÍA SOBRE RIELES

1RA ENTREGA — 2DA ENTREGA — 3RA ENTREGA

NOTAS FICHA TÉCNICA f t G+

ESPECIAL INTERACTIVO

AGONÍA SOBRE RIELES

La pitoreta del tren se escucha como un lamento. Intenta ser escuchada mientras la máquina avanza lentamente entre la escandalosa ciudad y su congestionamiento vial. Es la bocina de un ferrocarril desmantelado por decisiones políticas y financieras tomadas hace más de tres décadas, mucho antes de su cierre operativo en junio de 1995. Así fue como Costa Rica dejó ir al tren que hoy tanto reclama.

http://www.nacion.com/gnfactory/investigacion/2017/trenes/primer_a_entrega/index.html?desktop=true

Apéndice K: Manual Videoarte



Sharon Chacón



Acerca del Manual

La idea es que los comunicadores puedan ver, que hay otras alternativas con las cuales informar y hasta crear conciencia de ciertas problemáticas; y que pueden servir como una manera creativa para, hasta cierto punto, para conquistar o reconquistar a los públicos. Lo importante es comprender que el periodismo no está encajonado a ser un género rígido, sino que si se conjuga con otras técnicas, pueden resultar materiales interesantes, diferentes y efectivos.

Por lo tanto, el fin de este manual es brindar herramientas, para los futuros profesionales de las diferentes universidades privadas y públicas, apostando conocimientos básicos del videoarte y de cómo este podría ser utilizado como un medio alternativo de comunicación y de instrumento periodístico.

Julio, 2017

Tabla de contenido

<i>¿Qué es videoarte.....</i>	<i>Página 2</i>
<i>¿Qué temas se pueden abarcar a través del videoarte?.....</i>	<i>Página 3</i>
<i>Aspectos generales de producción audiovisual.....</i>	<i>Página 4</i>
<i>Aspectos específicos de una producción de videoarte.....</i>	<i>Página 7</i>
<i>Otras sugerencias.....</i>	<i>Página 8</i>
<i>Descubre producciones</i>	<i>Página 9</i>



Conozcamos ¿Qué es videoarte?



Es una producción audiovisual que incorpora elementos de especialidades artísticas diversas, de acuerdo a sus intenciones estéticas y búsquedas temáticas.

El videoarte puede ser cercano a géneros como el documental, la no ficción, la animación, o técnicas como la pintura, el grabado, la escultura, etc.

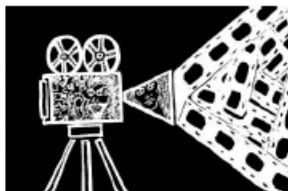
En otras palabras, es una técnica flexible, que puede combinarse con otros géneros.

Así mismo, puede exponerse o utilizar de canal diversos medios, por ejemplo: desde museos y galerías de artes, espacios externos como intervenciones en espacios públicos o digitales como televisión, internet, canales de videos, DVD, entre otros.

¿Qué temas se pueden abarcar a través del videoarte?

A partir del videoarte se puede desarrollar cualquier temática, por ejemplo:

- ⇒ Etnográfico: acercamiento a culturas, tradiciones, pueblos o sociedades distintas.
- ⇒ Histórico: Recreación de un periodo, hechos, causas, consecuencias, etc.
- ⇒ Social: desarrolla valores, temáticas o características de una sociedad.
- ⇒ Político: muestra hechos desde una ideología o movimientos.
- ⇒ Bélico: guerras, conflictos.
- ⇒ Científico – tecnológico: Abarca descubrimientos, teorías e inventos.
- ⇒ Biográfico: trata la vida personal, profesional, aportes, anécdotas de un personaje vivo o muerto.
- ⇒ Naturaleza: observa especies animales o vegetales, mostrándolas en su hábitat natural.
- ⇒ Viajes: trata acerca de aventura, exploración, lo impredecible, paisajes, ambiente natural.
- ⇒ Sentimental o emocional: muestra estados de ánimo, sentimientos, emociones, etc.



PÁGINA 3

EL VIDEOARTE COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN ALTERNATIVO

Aspectos generales de producción audiovisual

Elección del concepto

El concepto es aquel punto de referencia que articula la producción y con lo cual el espectador debe identificarse.

Además se debe procurar desarrollar este concepto con la mayor claridad posible, para que efectivamente transmita el mensaje.

Forma de producirlo

Una vez que se ha elegido el tema y el concepto que se va a desarrollar, se elige la manera en que se va a producir:

- ⇒ Espontáneo: El guión es ambiguo, los sucesos no se preparan, ni se repiten. Prima la improvisación e intuición.
- ⇒ Directos y manejables: el guión es rígido. Los sucesos se repiten, se ensayan. Existe un plan de rodaje.



- ⇒ Análisis previos: Permite la documentación, visualización de campo, especialistas, conocimiento de personajes, entre otros.

PÁGINA 4

Aspectos generales de producción

audiovisual

Producción

Como cualquier producción audiovisual, se debe tener en cuenta, la inversión de capital, el trabajo de los expertos, el equipo técnico y un plan organizativo. Para esto se siguen las siguientes fases:

⇒ Preproducción:

Es la fase en la que se procede a la creación del guión (si fuera espontáneo o improvisado, esta parte se omite)

Comprende el periodo, desde que surge la idea hasta que empieza el rodaje. Además, se contratan los equipos técnicos y de edición que serán necesarios, así como el vestuario, el maquillaje, etc. (si este lo requiriera), así como, los detalles que se demandarán durante la grabación.

También se hace un presupuesto de gastos y si fuera preciso se busca el financiamiento necesario.

⇒ Producción:

En esta fase se pone en marcha el proyecto y se inicia la grabación del plan diseñado durante la fase de preproducción. Una mala planificación podría acarrear grandes pérdidas, no solamente de tiempo sino también de dinero.

PÁGINA 5

EL VIDEOARTE COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN ALTERNATIVO

Aspectos generales de producción

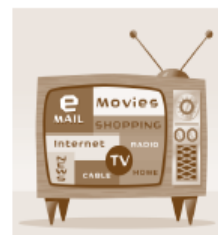
audiovisual

⇒ Postproducción:

En esta fase se selecciona el material grabado. Se eligen las tomas, que servirán para la edición. No se trata simplemente de un proceso de montaje, sino que es además, es la fase en la que la historia cobra pleno sentido. De hecho, muchos expertos consideran que el montaje es la verdadera esencia de la producción audiovisual, ya que incluye tareas como: edición de vídeo, composición de música, diseño de efectos de audio y editarlos, asegurar los derechos musicales, corregir aspectos de las imágenes obtenidas, crear los efectos especiales, crear las composiciones, entre otras.

⇒ Mercadeo y distribución:

Consiste en las tareas de mercadeo y distribución para promocionar el contenido y hacerlo llegar a los medios de distribución que correspondan.



PÁGINA 6

Planos, Ángulos y Movimientos

Planos

El plano determina la proximidad entre la cámara y el objetivo mostrado en la imagen, hace referencia a la distancia.

- Plano panorámico o general extremo (*wide shot*): muestra un gran escenario. Es una panorámica general con mayor acercamiento de objetos o personas.
- Plano general medio (*full shot*): Abarca la figura humana entera con espacio por arriba y por abajo
- Plano americano: Toma a las personas de la rodilla hacia arriba. Su línea inferior se encuentra por debajo de las rodillas.
- Plano medio (*medium shot*): encuadre que abarca a la figura humana hasta debajo de la cintura.
- Primer Plano medio (*Medium Close Up*): abarca de la altura del pecho hasta la cabeza. Los personajes pueden llegar a ocupar la pantalla con un tercio de su cuerpo, y permite una identificación emocional del espectador con los actores.
- Primer plano (*Close up*): A partir de donde termine el hombro hasta arriba de la cabeza.

- Primer plano (*Close up*): A partir de donde termine el hombro hasta arriba de la cabeza.
- Primerísimo plano (*Extreme close up*) abarca desde arriba de la barba hasta la frente
- Plano detalle: Primerísimos planos de objetos o sujetos, flores, una nariz, un ojo, un anillo, etc.

Ángulo visual

El ángulo es con el que se realizan las tomas es muy importante ya que cada una de estas posiciones tiene un significado diferente y aporta a lenguaje audiovisual.

- Normal o neutro: el ángulo de la cámara es paralelo al suelo y se encuentra a la altura de los ojos o, en caso de ser un objeto, a su altura media.
- Picado: es una angulación oblicua superior, es decir, por encima de la altura de los ojos o la altura media del objeto y está orientada ligeramente hacia el suelo. Normalmente, el picado representa un personaje psíquicamente débil, dominado o inferior.
- Contrapicado: opuesto al picado. De abajo del personaje hacia arriba. Suele representar un personaje psíquicamente fuerte, dominante o superior.

- **Nadir o vista de pájaro:** la cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo. Podemos excluir la línea del horizonte y utilizar el suelo como fondo. Esto proporciona imágenes muy originales pero, por lo general.
- **Cenital:** Ubicación geográfica. La cámara se sitúa completamente por encima del personaje, en un ángulo también perpendicular.
- **Over Shoulder:** Es cuando tenemos a dos personajes hablando entre ellos y se utiliza el hombro de uno de los personajes en primer plano y otro personaje en segundo plano.
- **Plano holandés o aberrante:** Cuando la cámara está ligeramente inclinada, por lo regular a un ángulo de 45 grados. Esto demuestra inestabilidad y modernidad.
- **Tomas Subjetiva:** La cámara nos muestra lo que el personaje está viendo, es decir, toma por un momento la visión en primera persona del personaje.
- **Semisubjetiva:** La cámara nos muestra parte del personaje (Generalmente desde detrás de este) además de lo que está viendo.
- **Lateral:** La cámara se encuentra a 90º grados mostrando una vista "de lado", muchas veces utilizado como plano subjetivo.

EL VIDEOARTE COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN ALTERNATIVO

Movimientos físicos de la cámara

Al momento del rodaje es importante conocer los movimientos físicos que existen para poder aplicarlos correctamente y no distorsionar el sentido de la secuencia.

Es recomendable usar uno o dos movimientos después de una toma estática o fija, el abuso de movimientos de cámara genera ruido y confusión en el desarrollo de la historia.

A continuación los movimientos más utilizados:

- **Panorámica o paneo físico:** La cámara permanece fija sobre un trípode y solo gira en su eje izquierda a derecha y viceversa.
- **Panorámico oriental:** Vertical sobre su propio eje, de arriba hacia abajo y viceversa.
- **Travelling físico:** Consiste en el desplazamiento físico de la cámara, se lo puede realizar adaptando la cámara a una base con ruedas y ésta sobre rieles, este sistema es conocido como Dolly, también es posible adaptarlo a un vehículo motorizado.
- **Travelling in-out:** in: acercándose al objetivo y out: alejándose del objetivo.

Aspectos específicos de una producción de videoarte

El videoarte constituye un movimiento artístico que varía infinitamente de un artista a otro, sin embargo, sí se pueden apreciar algunos pasos o fases que se repiten en todos los procesos de creación. Estos son los siguientes:

- ⇒ Lo primero que se necesita para crear Videoarte es la "curiosidad", pues esto es lo que motiva a pensar, a imaginar, a usar la creatividad, etc.
- ⇒ El segundo paso es la *conceptualización*. Para ello, se deben visualizar distintas producciones e intentar entender el concepto e incluso, averiguarlo.
- ⇒ No se debe olvidar recurrir a la experimentación formal, pues ayuda a confirmar teorías, y a explorar relaciones causa-efecto.



⇒ Por último, será necesario, exteriorizar lo que se desea transmitir. Pero, para que esto ocurra, se necesita perder el miedo a que la producción pue-

Otras sugerencias

Como se vio anteriormente, con el videoarte se pueden exponer un sinnúmero de temáticas, sin embargo hay algunas sugerencias generales:

- El videoarte tiene el sentido que el autor le quiera dar. Este es el motivo por el que una misma producción, puede poseer significados distintos para una persona u otra.
- Si el tema que se va a tratar, es un tema que no es de actualidad, lo ideal es que se tengan datos nuevos, que las personas desconozcan. También una buena idea es abordarlo de un modo muy creativo, para captar la atención de los espectadores.
- Cuando se vaya a realizar una producción, se puede pensar a nivel regional o nacional, pero si se desea, algo que trascienda, se pueden incluir temas de agenda global.
- Cuando se hace videoarte, lo mejor es evitar la obviedad, es decir, la mejor opción es ofrecer al público un misterio, una intriga, que les haga preguntarse ¿Qué más?, ¿Qué viene?, ¿Qué será?, ¿Qué pasará?, para que se mantengan cautivados al material.

Recordar que, como periodistas no se debe perder la primera misión de informar y recordar las reglas básicas, de lo que realmente es hacer periodismo.



Videoartes internacionales

Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología (ESNE) de Madrid, "Puzzle": <https://www.youtube.com/watch?v=NW5KTYumYEU>

Centro Universitario de Bellas Artes, Brasil, "Cuerpo y Estética": https://www.youtube.com/watch?v=1QWj_iRYAFY&t=3s



Videoartes nacionales

Edgar León, "Memorias del Porqué": <https://www.youtube.com/watch?v=2FNRo6uTwjg>

Priscilla Monge, "Lección de Maquillaje": <https://vimeo.com/46064442>

Grupo Nación, "Agonía sobre rieles": http://www.nacion.com/gnfactory/investigacion/2017/trenes/primera_entrega/index.html?desktop=true





EL VIDEOARTE COMO MEDIO DE
COMUNICACIÓN ALTERNATIVO




Sharon Chacón Rodríguez
sharom0212@gmail.com

EL VIDEOARTE COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN ALTERNATIVO

Apéndice L: Consentimientos informados del focus group

1

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS
CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA SER SUJETO DE INVESTIGACIÓN



El videoarte como medio de comunicación alternativo en Costa Rica

La presente investigación es conducida por Sharon Chacón Rodríguez cédula: 1-1418-0544, de la Universidad Internacional de las Américas, cuyo objetivo es "Identificar el efecto del uso de producciones de videoarte, en la transmisión de mensajes.

Su participación en el estudio consiste en un grupo focalizado, con una duración máxima de 120 minutos, y se solicita su permiso para poder grabarlo.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que usted proporcione no se usará para ningún otro propósito fuera esta investigación. Los resultados del estudio serán utilizados para el proyecto final de graduación, en la carrera de periodismo, con énfasis en comunicación social.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación y éstas deben ser respondidas. De igual manera, puede retirarse cuando lo desee.

Al firmar este documento manifiesta que acepta participar voluntariamente en la investigación.

Por tanto, yo Maria Julita Soto Rivera
 cédula: 1-571-601 acepto participar en la presente investigación y hago constatar que estoy de acuerdo con lo que se detalla en este consentimiento, además doy fe de que todas mis consultas fueron evacuadas.

<u>Maria Julita Soto Rivera</u>	<u>[Firma]</u>	<u>25/Jun/17</u>
Nombre completo	Firma	Fecha
<u>Sharon Chacón Rodríguez</u>	<u>[Firma]</u>	<u>25/Jun/17</u>
Nombre del Investigador	Firma	Fecha

1

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS
CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA SER SUJETO DE
INVESTIGACIÓN



El videoarte como medio de comunicación alternativo en Costa Rica

La presente investigación es conducida por Sharon Chacón Rodríguez cédula: 1-1418-0544, de la Universidad Internacional de las Américas, cuyo objetivo es "Identificar el efecto del uso de producciones de videoarte, en la transmisión de mensajes.

Su participación en el estudio consiste en un grupo focalizado, con una duración máxima de 120 minutos, y se solicita su permiso para poder grabarlo.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que usted proporcione no se usará para ningún otro propósito fuera esta investigación. Los resultados del estudio serán utilizados para el proyecto final de graduación, en la carrera de periodismo, con énfasis en comunicación social.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación y éstas deben ser respondidas. De igual manera, puede retirarse cuando lo desee.

Al firmar este documento manifiesta que acepta participar voluntariamente en la investigación.

Por tanto, yo Gladys Dávila Tapia
 cédula: 8 0094 0362, acepto participar en la presente investigación
 y hago constatar que estoy de acuerdo con lo que se detalla en este consentimiento,
 además doy fe de que todas mis consultas fueron evacuadas.

Gladys Dávila Tapia [Firma] 25/Jun/17
 Nombre completo Firma Fecha

Sharon Chacón Rodríguez Sharon CR [Firma] 25/Jun/17
 Nombre del Investigador Firma Fecha

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS
 CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA SER SUJETO DE
 INVESTIGACIÓN



El videoarte como medio de comunicación alternativo en Costa Rica

La presente investigación es conducida por Sharon Chacón Rodríguez cédula: 1-1418-0544, de la Universidad Internacional de las Américas, cuyo objetivo es "Identificar el efecto del uso de producciones de videoarte, en la transmisión de mensajes.

Su participación en el estudio consiste en un grupo focalizado, con una duración máxima de 120 minutos, y se solicita su permiso para poder grabarlo.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que usted proporcione no se usará para ningún otro propósito fuera esta investigación. Los resultados del estudio serán utilizados para el proyecto final de graduación, en la carrera de periodismo, con énfasis en comunicación social.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación y éstas deben ser respondidas. De igual manera, puede retirarse cuando lo desea.

Al firmar este documento manifiesta que acepta participar voluntariamente en la investigación.

Por tanto, yo Jennifer Valerio González
 cédula: 5-0830-0750, acepto participar en la presente investigación
 y hago constatar que estoy de acuerdo con lo que se detalla en este consentimiento,
 además doy fe de que todas mis consultas fueron evacuadas.

Jennifer Valerio G Jennifer Valerio González 25/Junio/17
 Nombre completo Firma Fecha

Sharon Chacón Rodríguez Sharon Chacón 25/Jun/17
 Nombre del Investigador Firma Fecha

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LAS AMÉRICAS
CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA SER SUJETO DE
INVESTIGACIÓN



El videoarte como medio de comunicación alternativo en Costa Rica

La presente investigación es conducida por Sharon Chacón Rodríguez cédula: 1-1418-0544, de la Universidad Internacional de las Américas, cuyo objetivo es "Identificar el efecto del uso de producciones de videoarte, en la transmisión de mensajes.

Su participación en el estudio consiste en un grupo focalizado, con una duración máxima de 120 minutos, y se solicita su permiso para poder grabarlo.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que usted proporcione no se usará para ningún otro propósito fuera esta investigación. Los resultados del estudio serán utilizados para el proyecto final de graduación, en la carrera de periodismo, con énfasis en comunicación social.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación y éstas deben ser respondidas. De igual manera, puede retirarse cuando lo desee.

Al firmar este documento manifiesta que acepta participar voluntariamente en la investigación.

Por tanto, yo Adrián Moisés Medina Angulo
 cédula: 5-301-757, acepto participar en la presente investigación
 y hago constatar que estoy de acuerdo con lo que se detalla en este consentimiento,
 además doy fe de que todas mis consultas fueron evacuadas.

Adrián Moisés Medina Angulo AMMA 25/Junio/17

Nombre completo

Firma

Fecha

Sharon Chacón Rodríguez SharonChR 25/Jun/17

Nombre del Investigador

Firma

Fecha