

## El videoarte como nuevo agente didáctico del diseño contemporáneo o los adiestramientos de trasposición entre irrealidades y realidades

Alban Martínez Gueyraud

“La imaginación de la realidad supera siempre a la realidad del arte; pero cuando éste la mira desde muy cerca y la copia, la verdad desaparece en la realidad y el arte”. (Augusto Roa Bastos. *El fiscal*, 1993)

El lenguaje del videoarte es, ahora y cada vez más, un soporte elegido por los creadores para preparar y proyectar todo tipo de relato audiovisual que trascienda de manera atrayente. La democratización de su uso<sup>1</sup> ha permitido no sólo su acceso a una población más amplia, sino también su permeabilidad en las otras disciplinas artísticas, creativas y de comunicación visual y ambiental, interactuando con ellas en proyectos de creación, inferencia y expresión de múltiples formatos.

El videoarte es el trabajo artístico realizado en formato de vídeo, muy característico del arte contemporáneo –aunque se haya empezado a usar ya en los años 60–, pero que va adoptando, cada vez más, renovadas y variadas formas de presentación (DVDs, videoescultura, videoinstalación, animación digital, etc.)<sup>2</sup> y va conquistando espacios que denotan su autonomía<sup>3</sup>. A diferencia de un cortometraje, un videoclip o un videojuego, la obra de videoarte no necesariamente presenta una secuencia narrativa directa, sino que es un lenguaje sugerente e inspirador que usa el artista –pudiendo ser abstracto o no y consiguiendo mezclar distintos procesos visuales, como las imágenes directas capturadas de la realidad vivencial conjugadas con las de animación digital– para formular sus conceptos, reflexiones o planteamientos creativos.

En un mundo supeditado por la cultura visual, gran parte del arte, la comunicación sensorial y el diseño más reciente desarrolla una fuerte inquietud por lo real<sup>4</sup>, por tratar de capturarlo, reinterpretarlo y representarlo máximamente. Una inquietud que se plasma en propuestas muy expresivas, sobre todo audiovisuales, con tipologías técnicas diferentes, caracterizadas por producir nuevas realidades. Este hecho acarrió consigo el nacimiento de un espectador interactivo y afanoso, así como una forma diferente de entender la actividad artística. Estos mundos que el arte reconstruye no son sólo simulados e imaginativos, sino también, y al mismo tiempo, reales<sup>5</sup>.

Esa especie de obsesión por lo real que se distingue en el arte actual y que se extiende a toda la “sociedad del espectáculo” –de la cual el diseño es parte influyente y en la que se presenta, sobre todo, un cruce de visionados, reflejos y contrarreflejos– encamina la crítica hacia dos posturas. Por un lado, la que plantea que esas propuestas visuales generarían, al final, una cierta sensación de imposibilidad y, también, de angustia, ya que, como anticipó Lacan<sup>6</sup>, no hay esperanza de alcanzar toda la realidad (lo real) por medio de la representación. Por otro, está el enfoque –que es lo que nos interesa como argumentación de esta ponencia– que sostiene que el arte

contemporáneo ayuda a exponer, con sus renovadores planteamientos e instalaciones, que lo real coexiste, a su vez, con lo irreal, lo cual no sería otra cosa que una consecuencia de su mala observación y su parcial asimilación. Dicho en otras palabras: las nuevas propuestas artísticas audiovisuales tienen la capacidad de establecer unas formas de relaciones más amplias y conexas con entidades consideradas inaccesibles al pensamiento racional, o calificadas como irreales para las definiciones más realistas y las experiencias cotidianas.

Por tanto, la utilización de una obra de videoarte en el salón de clases teórico-conceptuales del campo del diseño facilita la construcción de un discernimiento significativo, así como el enriquecimiento de las configuraciones del conocimiento, dado que se aprovecha el potencial comunicativo de las imágenes, los movimientos, los sonidos y las palabras para transmitir una serie de acciones y experiencias que estimulan los sentidos y avivan las percepciones, así como las distintas cualidades de aprendizaje de los alumnos<sup>7</sup>. Esto permite construir una imagen más efectiva, diversa y poderosa de ciertos conceptos de características indeterminadas, como lo son algunos de los principios de la teoría visual. Sin embargo, la imaginación echa a volar, los conceptos se reagrupan y se redefinen: es entonces cuando la presencia del docente/orientador se debe reafirmar, ya que es él quien puede estipular cómo, cuándo y para qué se los debe utilizar, lo cual, a su vez, aportará mayor sentido y valor educativo al aprendizaje. De ahí la importancia del conocimiento de los diversos enfoques didácticos para el uso del vídeo en el aula.

En la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Columbia del Paraguay, hemos estructurado el plan de estudios en Áreas del conocimiento. Partiendo de la concepción de que un área es una unidad orgánica de docencia, investigación y prestación de servicios, en relación con un objetivo de la realidad y sobre la base de metodologías generales comunes, la carrera se desarrolla en las siguientes Áreas, en forma paralela, abarcando los distintos ámbitos de acción del diseño gráfico: Área Proyectual, Área Morfológica, Área del Pensamiento Proyectual y Humanístico, Área Tecnológica y Área de Economía y Legislación.

Dentro del Área del Pensamiento Proyectual y Humanístico<sup>8</sup> –que es donde se utilizan las obras de videoarte como fundamental soporte didáctico–, se pretende alcanzar los siguientes objetivos: potenciar y desarrollar el pensamiento proyectual y humanístico como actividad necesaria para la concepción creadora de un diseño gráfico; impulsar la creatividad y las capacidades expresivas del estudiante, fomentando las correlaciones entre el arte y el diseño; conjeturar sobre la historia cultural de la sociedad a fin de posibilitar la relación entre diseño, sociedad y época; concebir los signos visuales, su creación y su uso a través de los procesos de comunicación en determinados contextos; estimular la actitud crítica frente al enmascaramiento de la realidad; orientar hacia la innovación técnica, social y cultural como alternativa ante el conformismo, la repetición o la simple imitación de modelos aplicables.

Por tanto, dentro de esta área, buscando canalizar los objetivos anteriormente citados, hemos planificado las

actividades de formación con la complementación de ejercicios de visionados críticos de obras de videoarte como un excelente recurso didáctico para favorecer y motivar el proceso de aprendizaje del alumnado de las distintas etapas y niveles. Hemos podido comprobar, tras varios ejercicios de interpretaciones personales por parte de los alumnos, que, gracias a las proyecciones de obras de videoarte, se ha logrado desarrollar una suerte de “taxonomía” de las imágenes, que permite a los estudiantes/espectadores descubrir la especulación que subyace a la técnica, o la manera en que esa técnica, a su vez, es capaz de generar nuevas estructuras del pensamiento.

Tras los significativos resultados de esta experiencia –que va llevando ya tres años de aplicación y que se concreta en la eficacia y amplitud de ángulos de visión revelados en los trabajos de nuestros estudiantes<sup>9</sup>–, estamos seguros de que el videoarte, entre los lenguajes artísticos de la actualidad, pasaría a ser uno de los mejores medios para examinar nuevos campos pedagógicos del diseño, sobre todo dentro del Área del Pensamiento Proyectual y Humanístico (si bien tiene sus efectos en las demás áreas, como la Proyectual y la Morfológica principalmente). Esta afirmación reconsidera, básicamente, la dualidad establecida entre realidad e irrealdad, puesto que con ella los ojos (de lo real –que todo lo ve–, del artista y del espectador) y la cámara no sólo comparten sus visiones, sino que, al proyectarse en la pantalla o al revelarse en un monitor, amplifican sus respectivos poderes. De la misma forma, podemos asegurar que no se puede afrontar lo real sin desplegar la imaginación desde múltiples recodos y miradas heterogéneas.

En los quehaceres digitales, con la hipermedia como interfase del estudiante/espectador contemporáneo, la interactividad presume todo lo que un sujeto puede discernir en una ordenación no lineal. No sólo puede reelegir su recorrido, sino encaminarse en los diferentes niveles de complejidad, como lo demostró en sus ensayos el estudioso Gui Bonsiepe<sup>10</sup>. El videoarte, como lenguaje artístico perteneciente al complejo campo de la hipermedia, permite esbozar dispares entradas temáticas y de interpretación, discurriendo positivamente sobre la capacidad operativa y de razonamiento singular en el aprovechamiento de cada espectador/estudiante. Resulta él un válido medio experimental de lo real y lo virtual que permite superiores análisis sobre contingentes planteados e incentiva el pensamiento individual de los alumnos y docentes de diseño. La postura de recurrir al videoarte como agente didáctico del diseño contemporáneo, basada en nuestra experiencia práctica, no pretende ser un vademécum orientado a enseñar asertivamente al alumno; pretende sí que el docente sea asertivo<sup>11</sup> y que esta asertividad favorezca su actividad profesional y sea un recurso transversal que el mismo utilice en el marco de cualquier metodología por él escogida.

Precisamente, la intención de este ensayo sobre el videoarte como soporte didáctico del diseño contemporáneo es mostrar que, por medio de su aplicación como complemento de las clases teórico-conceptuales –como las del Área del Pensamiento Proyectual y Humanístico, en nuestro caso, y sus proyecciones a otras materias–, se transmite al espectador/estudiante la variación, la superposición y la relatividad de las categorías esta-

blecidas tradicionalmente como reales e irreales. Es muy importante remarcar esta relatividad en el rol del diseñador, ya que ella posibilita el espíritu crítico del alumno y expone, finalmente, lo absurdo de muchas certezas. El alumno, como futuro diseñador gráfico, es quien, después de todo, dará vida a un pensamiento y le permitirá conectarse con él.

En los planteamientos de trabajos realizados por muchos videoartistas contemporáneos, se ponen en cuestión constantemente las nociones de cambio y renovación: la idea de que los significados no son estáticos, sino que cambian de acuerdo a quiénes somos y dónde estamos en determinado momento; así como la idea de que la realidad no es como la vemos, sino como pretendemos que sea vista. Esta situación abre la mente de los estudiantes y posibilita un concepto de la realidad que, por una parte, es inabarcable, cambiante y ambigua, y, por otra, es individual y única para cada espectador/estudiante.

Si, por ejemplo, agrupáramos a primera instancia, las obras de videos según el punto de partida en las maneras de representar, las técnicas empleadas, las intenciones resaltantes y los distintos temas abordados en cada una de las piezas de los artistas que trabajan en este formato, tendríamos dos grandes bloques: el de irrealdades y el de realidades. Pero comparando ambos bloques vemos que lentamente ellos se intercalan, forman una especie de alianza, como un doble cordón que no se puede romper. Así, en el bloque de las realidades advertiremos que la concepción meramente realista –basada en que la realidad es lo existente y lo determinado– caduca cuando lo excluido por ella hace acto de presencia; aquella irrealdad envolvente, lo intangible, el simulacro, la imaginación y los sueños aparecen en el momento de contemplar muchas de las imágenes. Y esta presencia latente de lo descartado (aquello irreal/imaginario) corresponde, en sí, a la concepción siguiente, que lo incluye en el sistema del sentido e incrementa la densidad y amplitud del concepto de lo real.

Del mismo modo ocurre si partimos de forma inversa, desde lo imaginario que se da como preestablecido en el bloque de las irrealdades. Vemos que es en el ámbito de la fantasía –del que arrancaría el planteamiento de un vídeo cualquiera que se inscribiese en este bloque– donde justamente lo irreal indeterminado consigue su verdadera dimensión: ser una parte de la realidad. Todas nuestras ilusiones tendrían lugar en ella porque soñar y divagar a través de estas imágenes son actos tan reales como estar despierto o despabilado. Y porque suponemos, además, que no existe un mundo con independencia de lo que contemplemos, soñemos o imaginemos, por ejemplo, a través de los vídeos. Sólo una lógica reduccionista consigue hacernos creer que la irrealdad no tiene presencia. La experiencia, la completa y total experiencia del espectador, sólo resulta plenamente creíble si consigue asumir como cierto aquello que la razón desprecia por increíble o menosprecia por irreal.

Es decir, aunque los trabajos artísticos realizados en formato de vídeo se puedan separar de manera dual en irrealdades y realidades, según sea su tendencia predominante, estamos seguros de que, automática e inconscientemente, mirando cualquiera de los vídeos de los dos bloques, nos conectamos con ambas categorías esta-

de nuestra experiencia sin rechazar ninguna de ellas en provecho de la contraria<sup>12</sup>.

Y es que ante lo real todas las clasificaciones, las imágenes y los lenguajes pierden trascendencia, porque lo real es único, singular y total. En efecto, podríamos decir que en todas las obras audiovisuales la realidad no es nunca sin la irrealidad y viceversa, ya que el lenguaje del videoarte, con sus inspiradoras expresiones, sus proyecciones con imágenes en movimiento y sonidos, amplifica el espectro de nuestras clarividencias. El arte contemporáneo en formato de vídeo –y dentro de él, el referente del videoarte latinoamericano<sup>13</sup>– es, por tanto, un vasto campo, con múltiples diferenciaciones entre sí, que por distintas vías está llamado a ocupar un papel cada vez más importante como lenguaje artístico y como soporte didáctico del diseño actual, sobre todo considerando el avance digital y la necesidad de fabricar, con medios ficticios, otro mundos, e intentar darles existencia.

En este marco, y para terminar este tránsito del videoarte por lo real y su doble o por lo real y lo irreal en el ámbito pedagógico del diseño, podemos recordar también a Baudrillard<sup>14</sup>, quien en uno de sus ensayos trató la vinculación existente entre el simulacro y lo hiperreal: la producción de algo real sin origen ni consistencia. Ideas que bien pueden ser transportadas al videoarte y, extensivamente, al cine reciente; a los videojuegos, la realidad virtual y todos los documentos digitales *on line* y *off line* –llamados hipermedia– que movilizan tanto a profesionales del arte como a los de la comunicación visual y su integración en el ámbito educativo universitario. Hay un reemplazo, atendiendo a Baudrillard, de lo real por sus caracteres, ya que el simulacro, al final, contradice las disparidades entre lo imaginario y lo real, así como las fronteras entre irrealidades y realidades.

#### Notas

1. La revolución técnica de mediados de los años 90, principalmente el comienzo del uso doméstico de Internet, los nuevos *softwares* de diseño y animación, así como la progresiva facilidad de acceso a equipos digitales de grabación y post-producción, cambia radicalmente el panorama de la creación en vídeo, provocando el inicio de un proceso de democratización en el acceso a medios de producción e investigación para los artistas contemporáneos.
2. Véase: Kuspit, Donald (ed.). *Arte digital y videoarte*. Transgrediendo los límites de la representación, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006.
3. Con 40 años de historia, el videoarte ha pasado de una situación marginal dentro de las estructuras y los espacios del arte a ser el gran protagonista en los últimos años. La ciudad de Barcelona, desde 2003, con las iniciativas de LOOP feria (primera feria exclusiva de esta expresión) y LOOP festival, ha conseguido transformarlo en un lenguaje mostrado con autonomía. LOOP se ha convertido en un encuentro referente anual de profesionales, galerías, centros de arte, escuelas, curators e interesados en el videoarte. Véase [www.loop-barcelona.com](http://www.loop-barcelona.com).
4. Cfr. Foster, Hal. *El Retorno de lo real*, Madrid, Alkal, 2001.
5. Véanse los arranques de este planteamiento en: Goodman, Nelson. *Maneras de hacer mundos*. Madrid, Visor, 1990.
6. Puede profundizarse en: Lacan, Jacques. *Le Seminaire*, París, Éditions du Seuil, 1986.
7. Se pueden consultar al respecto los importantes estudios editados en los libros de textos sobre didáctica: Cebrián de la Serna, M. y Ríos, J. M. *Nuevas tecnologías aplicadas a las didácticas especiales*. Madrid, Pirámide, 2000; Cabero, J. y otros. *Medios audiovisuales y nuevas tecnologías para la formación del siglo XXI*. Murcia, Ed. Diego Marín, 2000; Cabero, J. y otros. *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid, Síntesis, 2000; Gutiérrez, A. *Educación multimedia y nuevas tecnologías*. Madrid, La Torre, 1997; Pérez Tornero, J. M. y otros. *Comunicación y educación en la sociedad de la información*. Barcelona, Paidós, 2000.
8. Área en la que se encuentran las siguientes materias: Teoría, Historia y Crítica del Diseño y del Arte 1 y 2, Semiología y Comunicación, Diseño editorial, Fotografía como lenguaje, La relación entre diseño y arte contemporáneo, Metodología de investigación aplicada al Diseño y Proyecto Final de carrera (o Gabinete Proyecto Universa 1 y 2).
9. Trabajos que fueron expuestos en las muestras Bocetos 1 (febrero de 2008) y Bocetos 2 (febrero de 2009), realizadas en el Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad Columbia del Paraguay, Sede España, Asunción.
10. Puede verse: Bonsiepe, Gui. *Del objeto a la interface*. Mutaciones del diseño. Buenos Aires, Ediciones Infinito, 1998. Dentro del planteamiento de Bonsiepe, la interface o mediación funcional (física o digital) que relaciona (no une) dos o más entes, se fundamenta en algún tipo de intercambio: bien sea de información, reflexión o de alguna otra utilidad que permita la proyección de uno de los entes a través del otro.
11. Cfr. Güell, Manel. *¿Por qué he dicho blanco si quería decir negro? Técnicas asertivas para el profesorado y formadores*. Barcelona, Graó, 2006.
12. Este planteamiento fue el eje discursivo de las exposiciones comisariadas por el autor de este texto, Albán Martínez Gueyraud: *Irrealidades y realidades*. Muestra colectiva de videoarte español, en la que se presentaron obras de Olga Adelantado, Sergio Belinchón, Luis Bezeta, Leopoldo Ferrán\_Agustian Otero, Santos Montes y Jaime Pitarch. Realizada por la Embajada de España en Paraguay y la Agencia Española de Cooperación Internacional, en el Centro Cultural de España Juan de Salazar, Asunción, noviembre de 2005; *Lo real capturado*, exhibición colectiva de obras de videoarte de Olga Adelantado, Jaime Pitarch, Santos Montes, Leopoldo Ferrán\_Agustina Otero, Stefan Rohner y Richard Turner Walker, en el Centro de Cultura Contemporánea/CCCB, Barcelona, dentro del marco del Festival Barcelona Arte Contemporáneo/BAC, diciembre de 2004.
13. Es importante destacar el relevante papel y la constante dinámica de los artistas latinoamericanos en el mercado global del arte actual, así como en los circuitos expositivos y ferias más importantes. Y en ese contexto, los videoartistas latinoamericanos pueden encontrar hoy ese reconocimiento y visibilidad que, hasta ahora, solamente han conseguido como unas cuantas excepciones a la regla de sombra que ha regido para una creación plástica no fácilmente homologable con los gustos, la estética o los conceptos reinantes en Europa y EE.UU.
14. Cfr. Baudrillard, Jean. *Simulacres et simulation*, París, Mayenne Galiléa, 1991.

**Alban Martínez Gueyraud**. Director de la carrera de Diseño Gráfico. Universidad Columbia del Paraguay. Paraguay.