

**LA EPISTEMOLOGÍA Y LA OBJETIVIDAD DEL CONOCIMIENTO EN EL
CAMPO DE LAS ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES Y SU APLICACIÓN EN LA
PEDAGOGÍA DEL ARTE**



Estudiante: LUIS ALEJANDRO BENAVIDES SILVA
CÓDIGO 2117183

Docente Tutora:
NATALIA DEL PILAR MEDINA GONZALEZ

LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES
UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS ABIERTA Y A DISTANCIA
BOGOTÁ
2016

**LA EPISTEMOLOGÍA Y LA OBJETIVIDAD DEL CONOCIMIENTO EN EL
CAMPO DE LAS ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES Y SU APLICACIÓN EN LA
PEDAGOGÍA DEL ARTE**

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	3
Capítulo I: COMPRENSIÓN DE LA EPISTEMOLOGÍA DEL ARTE.....	13
La Epistemología del Arte ¿en qué consiste?.....	23
Capítulo II: VÍNCULO ENTRE ARTE Y CONOCIMIENTO.....	27
Importancia de la semiótica para la comprensión del problema.....	30
La Relación entre arte y conocimiento: conclusión.....	36
Capítulo III: LA REALIDAD OBJETIVA Y LA PEDAGOGÍA DEL ARTE.....	39
Teoría del Arte y la Estética y su relación con la objetividad del conocimiento artístico.....	42
La educación en el Arte	45
Capítulo IV: CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA POSMODERNA.....	51
Conclusiones.....	56
Bibliografía.....	57

INTRODUCCIÓN

El tema que se pretende desarrollar a lo largo de ésta investigación, corresponde a explicar la relación que existe entre la epistemología y los valores en virtud a la objetividad del conocimiento en el campo de las artes plásticas y su aplicación práctica en los modelos pedagógicos. La relación de los valores con el conocimiento tiene una utilidad práctica en la búsqueda del bienestar del ser y de la sociedad, por esto la necesidad de tener en cuenta en la enseñanza de las artes plásticas, los valores que sostienen la convivencia de la sociedad. Aunque no sea ésta la finalidad última del arte, se utilizan los medios como la pintura, la música, la poesía y otros para sensibilizar a los individuos los problemas y las necesidades individuales y colectivas.

El trabajo aborda las bases teóricas sobre la epistemología del arte como un punto de partida para identificar el vínculo entre arte y conocimiento, y poder realizar una valoración de la realidad objetiva y su relación con la pedagogía del arte. Finalmente se cierra la reflexión con un análisis de las TIC, como medios que impactan el arte y la educación artística posmoderna.

Se precisa en este trabajo que, el arte como un generador de conocimiento a pesar del subjetivismo, es confrontado precisamente en el ejercicio hermenéutico de interpretación y comprensión, que el arte y la educación, gozan de las mismas características, y llevan a estimular la inteligencia, la afectividad, y la voluntad, para ejercer una libertad individual y social. Y finalmente se concluye que la educación y el arte sin duda se encuentran en una

dinámica integradora, la educación artística se basa tanto en la técnica y la práctica, como en la transmisión de conocimientos, fundada en las condiciones cambiantes del mundo.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Qué relación existe entre la epistemología y los valores en virtud a la objetividad del conocimiento en el campo de las artes plásticas y visuales y su aplicación en la pedagogía del arte? , La problemática se evidencia frente a la postura de algunos autores que afirman que la educación y el aprendizaje sometidos en su proceso al subjetivismo (propio del quehacer artístico) pierden una de sus cualidades fundamentales como lo es la objetividad, que persigue el método científico en la adquisición y aprehensión del conocimiento, supeditando los contenidos formales a reflexiones filosóficas, sociales, culturales y axiológicas. Los conocimientos generados en relación con el fenómeno estético corresponden a la teoría del arte, la semiótica o la epistemología, mas otros de carácter técnico o histórico, y se utilizan para explicar los procesos que requiere la elaboración del conocimiento del arte, sin embargo la expresión subjetiva de los individuos puede ser un elemento que participe en la cimentación de valores morales, útiles para la vida del estudiante y de la sociedad. Por tanto la pregunta que fundamenta éste trabajo de investigación es, ¿Es posible un conocimiento objetivo a través del arte y este conocimiento se puede enseñar?

En cuanto los métodos de la ciencia y del arte, es notorio que se trata de formas diferentes de aproximarse a la exploración y conocimiento del mundo, la de experimentar formalmente para la ciencia, según el método científico, o explorar para el arte, lo que significa que se aborda la experiencia desde diversos puntos, sin existir un orden lineal, aunque, para la ciencia significa planificar experimentos que conlleven a demostrar hipótesis, para formular teorías en las que no hay lugar para errores. Por otro lado el arte tiene tantas formas de acceder al mundo como sujetos experimentales y realidades posibles para cada sujeto, y lo convierte en un infinito de posibilidades al encarar el proceso creativo, pero no significa que su validez o su contenido no sean parte de hallazgos verdaderos, además aunque una obra de arte se pueda repetir, esta repetición no significa que exista una fórmula para el arte.

La epistemología sostiene, que los únicos valores que deben interesar a la filosofía de la ciencia son los valores cognitivos o epistémicos: la objetividad, la verdad, la validez, la coherencia, la simplicidad, la capacidad de predicción, la confiabilidad y otros. Sin embargo se sostiene también, que el conocimiento científico sólo tiene que preocuparse por los fines: describir, explicar, comprender, predecir, controlar, transformar e innovar la realidad (Durkheim, 1998) y es precisamente en contraposición a éstas dos posturas que se busca analizar el papel de las artes plásticas y su pedagogía, en el contexto social y cultural moderno. Entonces, como el arte no demuestra alguna verdad de manera sistemática, según el método científico, se considera como parte de la cultura humana que no tiene la relevancia práctica de la física o la química, sino que más bien se relaciona con una manera

de expresión de los pensamientos complejos que contribuye a la calidad de vida y satisface una necesidad “estética”.¹

La problemática, planteada en la pregunta de investigación, se describe a partir de la relación entre cuestiones morales y argumentos científicos, que según la epistemología, resta credibilidad a los procesos de construcción de conocimiento científico ya que afecta de manera radical la objetividad que debe aportar la ciencia o el conocimiento, podría relacionarse éste argumento en el contexto de la pedagogía de las artes plásticas, la hipótesis planteada es que no existe la realidad objetiva. El mundo en sí debe ser construido -si queremos conocerlo- y se construye con la participación del ser humano, y por ende se comprueba la participación de la subjetividad en este proceso.

La aceptación de una manera objetiva de ver el mundo implica la creencia de que cada uno de nosotros, puede exigir para sí mismo la propiedad de una verdad única, trascendente y universal y con ello anulamos la creatividad en el arte, que se manifiesta de muchas maneras.

En cambio, cuando elegimos romper con esa concepción absolutista y nos instalamos dentro del mundo como observadores participantes optamos por el multiuniverso, es decir, por un mundo con muchas manifestaciones artísticas de la realidad, legítimas y diferentes,

¹ Para Santo Tomas de Aquino, la belleza es aquello que agrada a la vista, y lo que es agradable o placentero es una de las divisiones de la bondad. La percepción de la belleza es una especie de conocimiento. Dado que el conocimiento consiste en abstraer la forma que hace a un objeto ser lo que es, la belleza depende de la forma.

donde cada persona u observador puede explicar su arte desde su experiencia inmediata o desde la praxis de su vivir, que es otra condición humana.

Así emerge la legitimidad del otro y el respeto por el otro. Una obra responde a las necesidades expresivas de un espacio y tiempo determinados en donde se encuentra el artista. Sin embargo esta posición admite todas las manifestaciones como arte, y al otorgarle una función determinada, la obra se convierte en su finalidad, por ejemplo: si hablamos de arte que crítica la política, este pierde su autonomía y se convierte en crítica política que usa medios propios del arte.

La intención de abordar este problema es la de analizar la relación entre las posturas: objetividad del conocimiento y la axiología del conocimiento (Briones, 2010), en las artes plásticas y su pedagogía, revisando las teorías modernas sobre la epistemología del arte, la hermenéutica como proceso generador de conocimiento, estableciendo un contraste entre la objetividad del método científico, con la subjetividad del ejercicio creativo en el que inevitablemente intervienen los valores, (axiología del conocimiento).

En el ejercicio artístico, existen insumos objetivos (técnicas precisas) e insumos subjetivos (expresión, comunicación, crítica, etc,) así, existen conocimientos objetivos que en relación con el arte se dan por interpretación como los que arroja la semiótica, también podemos hablar de conocimientos técnicos que son parte de descubrimientos refinados y que son invariables como la fotografía analógica, entonces el conocimiento objetivo relacionado al arte se da en su interpretación y en su construcción como obra material, y

también se puede ligar la historia y la relación con un contexto, pero no en como representa al mundo.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Explicar la relación que existe entre la epistemología en virtud a la objetividad del conocimiento en el campo de las artes plásticas y su aplicación práctica en las didácticas pedagógicas.

Objetivos Específicos:

1. Identificar el contenido general y los fundamentos de la epistemología del arte

Se pretende a partir de la indagación conceptual identificar teóricamente los aspectos epistemológicos del proceso artístico, que enmarca el concepto de arte, valorándolo como agente transformador de la realidad.

2. Identificar el vínculo entre arte y conocimiento

Desde el punto central de la investigación se intenta responder a las preguntas ¿se puede

conocer a través del arte?, ¿cómo explicar y entender la dicotomía entre el carácter Objetivo-Subjetivo, del conocimiento y del arte?

3. Reconocer y valorar la relación entre la realidad objetiva y la pedagogía del arte

Se busca considerar la pedagogía del arte reconociendo la crisis de los valores de la sociedad contemporánea, el núcleo de la reflexión epistemológica reside en el entendimiento del acontecer social (Realidad objetiva), es allí donde es posible la construcción y la creación de conceptos (creación conceptual a partir de la pedagogía del arte) que permitan generar un sujeto autónomo, una sociedad autónoma.

4. Identificar las características de la educación artística posmoderna.

Comprender la educación artística postmoderna, a partir de los cambios en la cultura y la sociedad contemporáneas y como ella logra integrar la totalidad de la cultura visual a la cultura y no solamente las bellas artes.

JUSTIFICACIÓN

Este trabajo se fundamenta en la necesidad de reflexionar sobre el sentido de la pedagogía del arte, la importancia del conocimiento que se obtiene a través de ésta disciplina, resaltar la relevancia de la enseñanza de las artes plásticas, como una contribución importante a la construcción de tejido social, una disciplina del conocimiento que desarrolla competencias

cognitivas fundamentales para el individuo, siendo un factor que contribuye eficazmente al rescate de valores sociales, familiares, políticos etc.

El arte para las personas comunes suele ser algo para admirar en una pared, en cuanto menos cuestione y mas deleite, parece ser el factor central a la hora de valorar una obra o de iniciar el proceso de generación de un trabajo artístico. Con ello se observan las transformaciones que en el último siglo ha tenido la noción de lo que se considera arte, y lo que ahora encontramos en las galerías, que parece ir en contradicción con esa antigua idea de contemplar lo bello.

Merece la pena reflexionar sobre los valores que poseen significado social, que sustentan la dimensión axiológica de la educación y configuran un apartado esencial para quienes consideramos la formación integral de los seres humanos como responsabilidad social. En este punto se debe hacer una referencia al origen de las representaciones y su utilidad dentro del contexto social. Al principio, en la época clásica, se representaron escenas cotidianas como la cacería pero luego estas representaciones sirvieron como un recurso comunicativo para explicar el universo, en el transcurso de la historia, el uso de la imagen o la representación gráfica, se ha ampliado y ahora se usa tanto para convencer de comprar, como para concientizar sobre los problemas ambientales, y todas esas utilidades de las representaciones se pueden llegar a confundir con el arte, es decir el uso de la imagen artística con fines económicos, políticos, educativos, entre otros.

El cuidado frente a la objetividad del conocimiento radica en que la realidad educacional debe proyectarse en virtud del mantenimiento del control en la estructura del sistema educacional. (Briones, 2010). Entonces el conocimiento objetivo relacionado con el arte, se da en los ambientes de las técnicas para su ejecución, y también en su interpretación formal mediante la teoría del arte como, semiótica, hermenéutica y en su historia. Es en transmitir estos conocimientos en lo que se debe enfocar la educación, pero entonces es donde se debe también, apreciar de lo que es capaz el individuo, y esto es ser crítico con su realidad y de esta manera el propone formulaciones morales.

METODOLOGÍA

Durante la primera parte de esta investigación se desarrollo una perspectiva teórica sobre la relación entre la epistemología y el arte para luego construir un marco teórico en el que esta correspondencia entre conocimiento y arte es un elemento necesario en la educación de las artes plásticas y visuales, entonces la formulación del primer capítulo fue exploratoria, descriptiva, y en el segundo y tercero, correlacional entre el arte, la educación y su vinculación con el conocimiento objetivo. Se intenta probar la hipótesis de que es posible un conocimiento objetivo en la enseñanza de las artes plásticas y visuales.

La metodología para desarrollar esta investigación, consiste en la construcción de la fundamentación teórica: epistemología del arte, objetividad del proceso artístico frente a su autonomía, y la pedagogía del arte, en tres capítulos. Como vemos se trata de una investigación de muestreo teórico y de análisis de conceptos para lograr discernir de esta triangulación, los aspectos relevantes para entender cómo el arte en cierta manera presta sus medios a la educación y permite que los individuos desarrollen sus propias expresiones, además sirve de instrumento de concientización sobre los aspectos sensibles que atañen a la sociedad.

Esta investigación tiene un carácter cualitativo y se indagaran las fuentes que traten la epistemología del arte, de la educación artística, de la semiótica, la estética, las teorías del arte, y otras disciplinas que se relacionan con los procesos creativos y su interpretación. Para obtener un horizonte de conceptos sobre la objetividad del conocimiento en las artes plásticas y sus aplicaciones en la educación, esto permite valorar, qué es relevante a la hora de pensar en una educación en artes plásticas para el individuo y la sociedad.

Para esta investigación en particular se formula la hipótesis en la que es posible un conocimiento objetivo desde las artes plásticas presente en procesos teóricos rigurosos y técnicas precisas y en virtud de estas implicaciones es posible utilizarlo en la enseñanza de las artes plásticas, no como ideas fijas o verdades, tampoco como fórmulas, pero si como procesos que llevan al dominio de una interpretación en la que el individuo tome una postura propia y subjetiva y que permite comprensión de la expresión, entonces los muestreos realizados son de carácter teórico y se concentran en primera instancia en

comprender la relación del arte y el conocimiento para luego expresar cómo se da y se puede mejorar la enseñanza de las artes plásticas y visuales. No se genera contradicción, puesto que se trata de probar, que aunque el arte y su interpretación son subjetivas, puede ser sujeto de procesos teóricos rigurosos y técnicas, que permiten relacionar arte y conocimiento objetivo.

CAPITULO I

COMPRENSIÓN DE LA EPISTEMOLOGÍA DEL ARTE

El objetivo de éste capítulo es reflexionar teóricamente sobre aspectos epistemológicos del proceso artístico, que enmarca el concepto de arte, valorándolo como agente transformador de la realidad, posible de ser entendido y estimado como campo de conocimiento genuino. Para esto, es necesario entender cómo se desarrolló la disciplina estética para llegar al fundamento del juicio estético, que permite articular lo particular en lo universal, y reconocer la autonomía epistémica del arte.

Aunque Leibniz (1832) no escribió de manera directa sobre el fenómeno estético, en su visión metafísica del universo formado por monadas sensibles, como fuerzas perceptivas, el entendimiento y la sensibilidad son dos fuentes distintas de conocimiento, propuso en su texto *Meditationes de cognitione, veritate et ideis*, su clasificación de los tipos de conocimiento, con la que Baumgarten (1750), fundamenta su estética como disciplina

filosófica, expresa que el arte es un conocimiento inferior, describe el proceso artístico como la ciencia que trata del conocimiento sensorial que llega a la aprehensión de lo bello y se expresa en las imágenes del arte.

Sobre el descubrimiento de la facultad del objeto estético, afirma Baumgarten (1750), que la percepción del objeto es insensible, porque aunque se puedan reconocer los colores y todas las cosas que se relacionan con los sentidos, y que un pintor al observar una pintura opine que es un buen o mal trabajo, no puede dar razón de su opinión y concluye diciendo que posee un *no se que*. Entonces al considerar la belleza como objeto del conocimiento estético, la representación de lo bello aparece como perfección, cuando los elementos presentan un orden y este responde a lo universal entre los signos que expresan el objeto. La concepción de la verdad estética es la conexión entre la representación y los objetos, la belleza estética representa así sensiblemente la unidad de los objetos.

Con Baumgarten inicia la disciplina de la estética en el siglo XVIII, independiente de las demás disciplinas del conocimiento, fundamentada en la conjunción entre arte y belleza. Esta concepción cambió cuando Hegel desvinculó el concepto de arte de la belleza, y permite una teoría del arte como valor autónomo. Entonces podemos apartar la mirada de lo bello, para intentar contemplar un concepto de arte que se pueda considerar epistemológicamente universal, una teoría del conocimiento del arte, no es la intención describir en qué consisten las teorías del arte moderno, en su lugar, se pretende considerar que el conocimiento en el arte no se da de una manera exacta, ni ordenada, y que aunque el contexto donde fue creada una obra y el conocimiento de la historia del arte, colaboren en

la generación de conocimientos surgidos de juicios estéticos y de valoraciones o percepciones, es posible que el observador común logre desentrañar sentidos, y mediante sus propias asociaciones comprenda una verdad.

Con la construcción teórico Kantiana en el siglo XVII, se consolida el concepto moderno de lo artístico (Sánchez, 2013, p. 7), posible de ser evaluado a partir del juicio estético, o valoración estética, lo cual implica la revisión del arte como ciencia autónoma si se revisan sus cualidades epistemológicas a favor de la claridad y distinción propios del racionalismo, donde el arte se somete a juicio de trascendencia y es precisamente el enfoque autónomo del arte que hace Kant el aspecto que predomina en el siglo XIX. Sin duda es éste avance el que da paso, a la academia y derivaciones del término Bellas Artes (Royo, 2002), apartando las artes de la negación o relativismo epistemológico (Althusser, 1996).

Kant determina que es posible articular lo particular con lo universal, así aunque los procesos de creación y de contemplación del arte son subjetivos, están sujetos a reglas que pueden o no determinarse pero que los unen a un juicio de valoración, lo que posibilita el concepto trascendental subjetivo. A partir del siglo XVIII con la construcción teórica Kantiana se consolida el concepto moderno de lo artístico, con posibilidad de ser evaluado por el juicio estético, reconociendo con esto, el enfoque autonómico del arte. Kant (2003), en su Crítica del juicio, dice de la estética, que es la ciencia cuyo objeto primordial es la reflexión sobre los problemas del arte, aplicando el subjetivismo y formalismo declara la incognoscibilidad de lo experimental en sí.

Las cualidades epistemológicas del arte son la distinción y claridad en la construcción del mundo del iluminismo (siglo XVIII) y racionalismo (Siglo XVII), destina al arte a un nivel hedonístico, sujeto al juicio trascendental (Sánchez, 2013), el iluminismo dio lugar a las academias que acuñaron el término bellas artes, visto desde las concepciones positivista (siglo XIX), materialista (siglo XIX) o idealista (siglo XVI-XVII), y lo ubicaron en contra del relativismo epistémico. Esta categorización de lo artístico desde su cualidad epistemológica tiene vigencia en la enseñanza de la teoría y la práctica. Pero comienza a verse incompleta con el nacimiento de las vanguardias del siglo XX.

Siguiendo la evolución del fenómeno artístico, las industrias culturales como el cine y la fotografía, llevaron el movimiento hacia la construcción del concepto de arte post-moderno y contemporáneo, mas adelante el surgimiento de lo que se conoce como multimedia, estos fenómenos condujeron a que se dimensionara una nueva corriente de la teoría estética y de la crítica del arte, donde el concepto del arte resulta incompleto a los nuevos posicionamientos filosóficos y a los paradigmas científicos que surgen de la crisis del concepto de modernidad.

En el mundo contemporáneo las imágenes impactan significativamente la cotidianidad del individuo, en este sentido se deben valorar los estudios artísticos y visuales como alfabetización visual de lo social, hoy con la utilización de viejas y nuevas técnicas, útiles para la manifestación reflexiva ante fenómenos sociales, políticos, culturales, económicos.

Todas las manifestaciones actuales tienen usos y sentidos muy diversos, van desde la publicidad política, pasando por la imagen de empresas gigantescas, las cuales se han situado en nuestra memoria perceptiva, como logos reconocidos inmediatamente y relacionados con una funcionalidad sin proceso de reflexión (Duessel, 1979), estas influencias que suelen indicar qué comprar, qué querer y cómo se está mejor en relación a ¿cómo se viste?, ¿qué se come?, ¿qué se conduce?, y hasta ¿qué saben los demás?, aunado a la idea que se tiene del arte, es muy diferente para cada individuo.

Es así como si alguien piensa en arte, en una galería con obras clásicas, como el museo de Louvre en París, otro recordará como arte, la fuente de Marcel Duchamp (1917); y quizás para otro, venga a su memoria un montón de escombros en medio de un salón de exposición, y todos son ejemplos de obras válidas, que reflejan posturas que pretenden definir qué es el mundo, aunque no sean objetivamente definiciones del mundo o de lo que es el arte y la sociedad, estos conocimientos objetivos no son fácilmente desentrañables para la mayoría. (Duessel, 1979).

Se ha probado, como bien lo expresa Alonso (2003, p. 167), que “hoy la imagen preexiste al objeto”, y la tecnología de nuestro tiempo facilita la comprensión de que no hay imagen ni teoría fuera del concepto de realidad y que no hay manera de eliminar al observador de la percepción propia, de cuya observación surgen las teorías. De esta manera existen muchas cosas en el mundo de las que tenemos una imagen aunque no hubiéramos visto por ejemplo, el mundo subacuático o los planetas, y cuando una persona observa una imagen

todas las imágenes que ha visto antes sirven de referencia para el análisis de esta nueva observación.

La Tecnología hace que la imagen cobre nuevos valores y significados, el diseño en multimedia por ejemplo, incorpora el arte a nuevas dimensiones, permitiendo la reconceptualización de las nociones de obra y artista. Antes la idea del artista era la del bohemio solitario encerrado en su taller pintando o esculpiendo, y aunque para algunos sigue siendo así, la verdad es que ahora vemos artistas como Kostabi², quien posee un taller en Nueva York de una manzana completa y en donde otros pintan por él, para que él firme al final y tienen cientos y miles de cuadros disponibles en venta, así es el concepto de fábrica de arte³. Las industrias de animación como Pixar, en donde Jhon Lasseter supervisa con su equipo el trabajo de muchos animadores digitales y realizan obras

² Mark Kostabi nació en Los Angeles el 27 de noviembre de 1960, Se crió en Whittier, California y estudió dibujo y pintura en la Universidad Estatal de California, Fullerton. En 1982 se trasladó a Nueva York y en 1984 se convirtió en una figura prominente de la East Village escena del arte, ganó el "Premio proliferación" de *East Village*, por estar en las exposiciones de arte más que cualquier otro artista de Nueva York. (http://www.artspace.com/mark_kostabi). La popularidad de Kostabi, se puede ver a través de sus numerosos diseños de productos incluyendo portadas de los discos de las bandas Guns 'N'Roses y The Ramones, y diseños para compañías como Swath y Giro de Italia.

³ Este concepto no es tan nuevo. Andy Warhol, ya había propuesto una "Art Factory", Andrew Warhola (Pittsburgh, 6 de agosto de 1928 - Nueva York, 22 de febrero de 1987), comúnmente conocido como Andy Warhol, fue un artista plástico y cineasta estadounidense que desempeñó un papel crucial en el nacimiento y desarrollo del pop art. Tras una exitosa carrera como ilustrador profesional, Warhol adquirió fama mundial por su trabajo en pintura, cine de vanguardia y literatura, notoriedad que vino respaldada por una hábil relación con los medios y por su rol como gurú de la modernidad. Warhol actuó como enlace entre artistas e intelectuales, pero también entre aristócratas, homosexuales, celebridades de Hollywood, drogadictos, modelos, bohemios y pintorescos personajes urbanos.

Warhol utilizó medios diferentes para crear sus obras, como el dibujo a mano, la pintura, el grabado, la fotografía, la serigrafía, la escultura, el cine y la música. El Museo Andy Warhol en su ciudad natal, Pittsburgh, Pensilvania, contiene una amplia colección permanente de arte. Resulta ser el museo más grande de Estados Unidos dedicado a un solo artista.

monumentales llamadas películas para niños, en las que se llega a una plenitud entre la historia y la realización, producciones que causan impacto en gran parte de la humanidad, por ejemplo, cuántas generaciones han conocido propuestas de cine animado como: Buzz Lightyear, o Buscando a Nemo, y pareciera que estos trabajos son solo comerciales dirigidos a vender mercaderías, pero a pesar de esta realidad mercantil sus mensajes subyacen en la memoria de los individuos que participaron de su entretenido mensaje.

Morín (1999), señala que mientras la ciencia tradicional iba de lo complejo a lo simple, el pensamiento científico de hoy valora los fenómenos complejos de la cotidianidad humana. Hoy prevalece el enfrentamiento dialéctico, sin eludir la contradicción, ni las muchas incertidumbres que derivan en parte según se entiende, de los valores intrínsecos de la obra, del autor y de sus observadores. La concepción clásica del método científico, afirma, que para que un conocimiento fuese válido debía mostrar el orden de los fenómenos, ir en contra del caos, de la incertidumbre, para distinguir y jerarquizar, lo que deja fuera de la categoría de conocimiento lo complejo y lo ambiguo, pero esto se debe a los paradigmas que intentan reducir, abstraer, simplificar y desfigurar lo real, entonces se deben superar considerando un pensamiento complejo en donde orden y desorden encuentren su dinámica.

El proceso artístico se comprende como una dinámica compleja, Molina (2013, p. 14) advierte del “cambio de paradigma del proceso artístico en el mundo contemporáneo”, explica que desde finales del siglo XVIII, el arte se entendió como algo atemporal y universal, fundado en ideales subjetivos y kantianos (Kant, 2003), y que en la actualidad, el arte se redefine como un proceso en el que intervienen tres elementos: el artista, la obra y el

observador, los tres elementos sujetos a cambios innumerables en los que descansa el fenómeno complejo, cambian los modos de hacer las cosas, las formas de interpretar, las formas de comprender y las formas de valorar. Ya hoy se reconocen los cambios en el proceso artístico e histórico artístico, lo cual implica un cambio epistemológico.

La interacción de los tres elementos del proceso artístico, se torna compleja, al ser influenciado, por un sinnúmero de factores, que inciden en la construcción de la teoría del arte o la epistemología del arte.

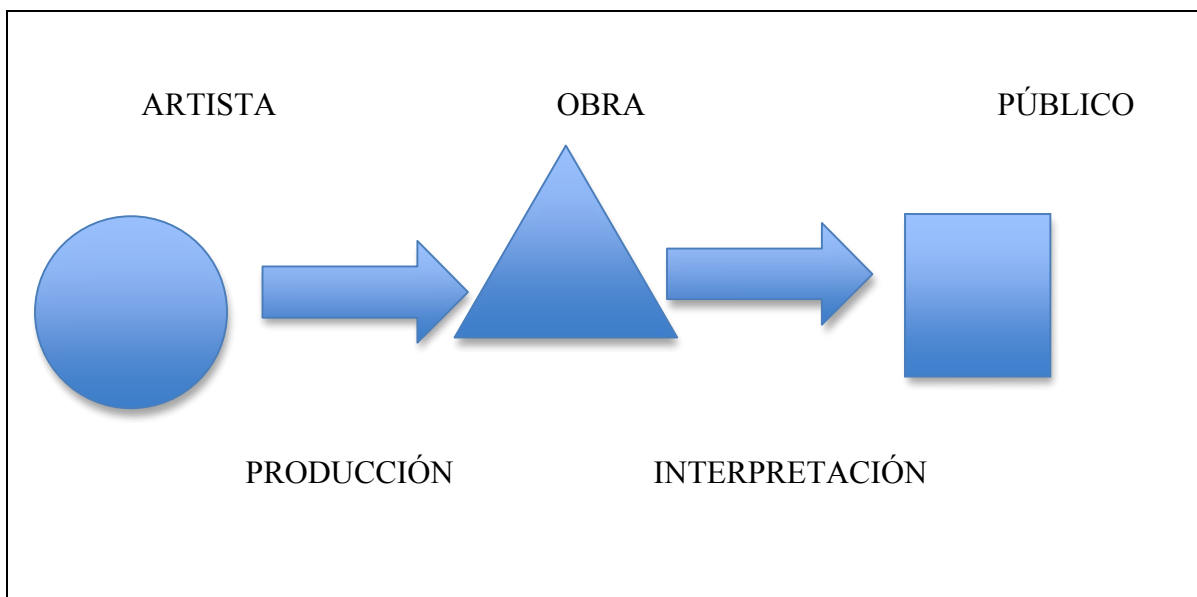


Fig. No. 1 PROCESO ARTÍSTICO MODERNO (Sánchez, 2013)

Ahora, el sentido artístico lo determina el artista y la institución que lo valida, lo cual implica que toda obra de arte es una presentación de la intención del artista, es él quien dice que esa obra en particular es arte, así, toda obra es una definición de arte, que contiene la multitud de valoraciones sobre el mundo, que presentan de diversas maneras la

complejidad, lo enredado, el desorden, la ambigüedad, la incertidumbre, y por esto se debe afrontar con un pensamiento múltiple y diverso.

Con la implementación de las nuevas tecnologías en el desarrollo artístico, y el desarrollo de la industria cultural, el proceso artístico se transforma. (Sánchez, 2013) y si se intenta reducir o simplificar el proceso del entendimiento a un orden se cae en lo que Morín llama la inteligencia ciega, entonces existe una ruptura epistémica, una transformación del modo de percibir, valorar y pensar, que es coherente con el mundo global y multimedia, y que interconecta todos los procesos ligados a la cultura, la biología, la psicología, la lingüística y los demás aspectos de la vida de los hombres.

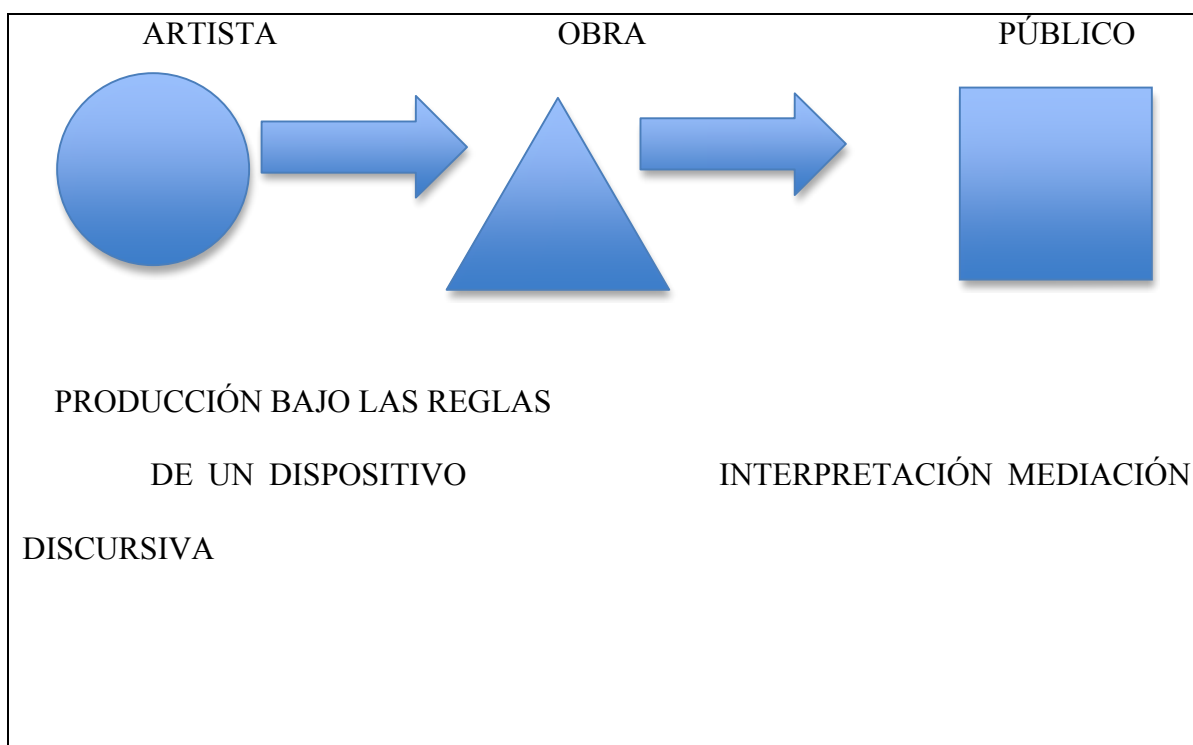


Fig. No. 2 PROCESO ARTÍSTICO INDUSTRIAS CULTURALES

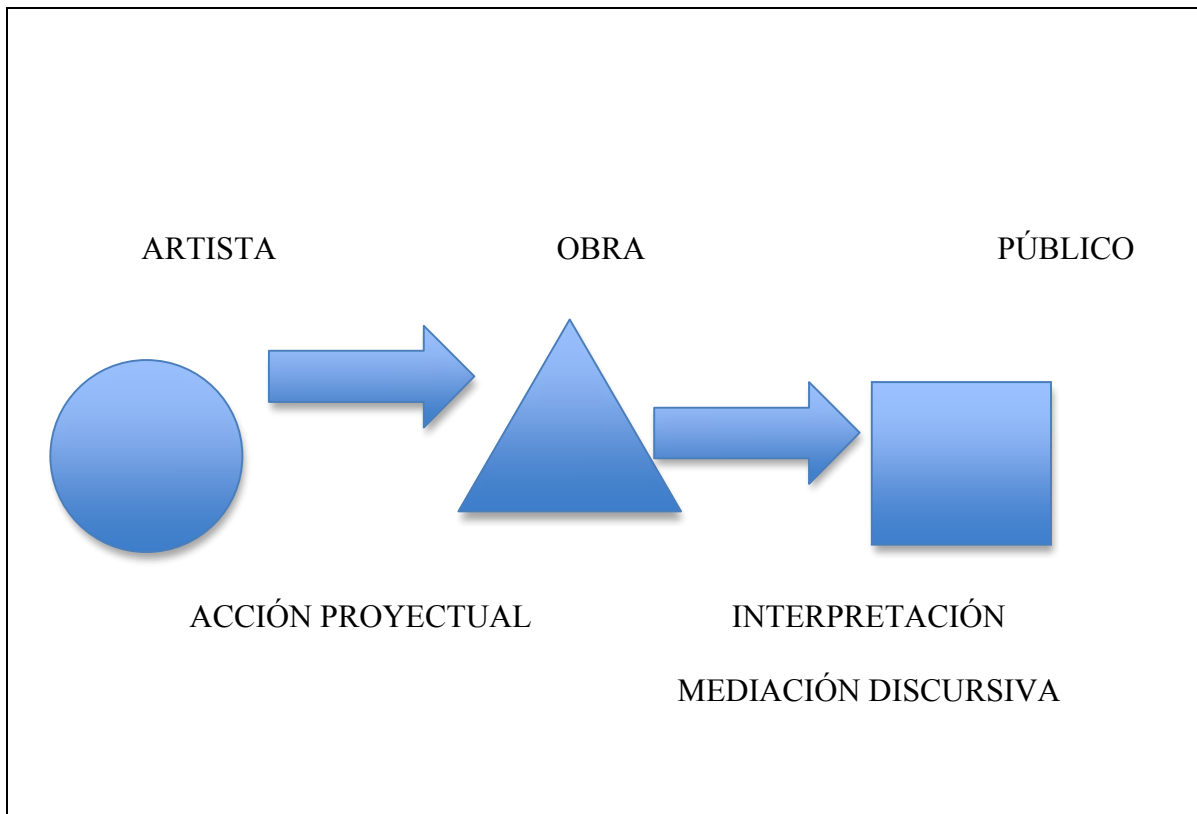


Fig. No. 3 PROCESO ARTÍSTICO PROYECTUAL (Sánchez, 2013)

Las gráficas explican cómo el arte se construye colectivamente y no requiere validación diferente a su existencia y su visibilización. Pero aunque no la requiera se encuentra vinculado con los contextos diversos de la actividad humana y que son interdependientes. Entonces, en vez de tener un saber puro se busca que el pensamiento sea libre y abierto, que permita comprender la condición humana, que sirva para la vida, y favorezca la autonomía del pensamiento. La epistemología del arte ha sido objeto de una reconfiguración, lo cual constituye una herramienta apropiada para el análisis de los aspectos sociales e históricos de la sociedad contemporánea, ésta reconfiguración implica la revisión de la evolución del pensamiento artístico.

Esta validación del arte desde su carácter epistemológico, ha predominado y tiene hoy vigencia, pero en el siglo XXI, con la evolución tecnológica, el desarrollo de las industrias culturales, el cine y la fotografía, precisa algunos replanteamientos, dando lugar a una nueva corriente teórica y crítica del arte.

Específicamente en la enseñanza del arte, los elementos que garantizan un conocimiento objetivo son la libertad y apertura en la percepción, la valoración y el pensamiento complejo frente a una obra de arte, en donde se interconectan los múltiples aspectos de la experiencia humana, la utilización correcta o dominio de una técnica, que darían objetividad al proceso, no garantiza la realización de una obra de arte, es más fácil determinar que una obra no responde a nuestra definición de obra de arte mediante la intuición, que emitir una definición que incluya todas las obras, debido a que cada obra debe ser autónoma en su funcionamiento interno. Entonces la definición de arte es diferente para cada individuo, y cada obra es una nueva definición del arte.

La Epistemología del Arte ¿en que consiste?:

La epistemología del arte, “es la valoración del arte como agente concreto y modificador de la realidad, factible de ser validado como campo genuino de conocimiento, como elemento que participa en la construcción socio cultural de la historia” (Carretero, 2004). La categorización de lo artístico desde su cualidad epistemológica, ha predominado en el pensamiento académico tradicional de la enseñanza teórica y práctica de las artes, sin embargo como ya se anotó la generación de la industria cultural como constructora de

mundos, el desarrollo de la multimedia y la realidad virtual han redimensionado esta tendencia. El análisis hasta ahora lleva a identificar cómo en principio el carácter subjetivo y hedónico del arte, impidieron catalogarlo como fuente de conocimiento y luego tras el surgimiento de las escuelas de bellas artes se justifica hablar de epistemología del arte, pero ¿cuál es la concepción moderna?

Se presenta el arte como un espacio de donde emerge verdad, donde la hermenéutica (interpretación), es constructora objetiva de conocimiento, producto de la interacción entre sujeto y objeto (Muñoz, 2001, p. 143-164), ¿cuál es entonces el papel de la interpretación en la comprensión del arte como fuente de conocimiento? La hermenéutica se entiende como el proceso de interpretación – comprensión, presente en toda actividad humana. Entonces como lenguaje la obra de arte describe la manera en que el artista concibe su realidad, es su comprensión del mundo, y así se entiende la relación entre el arte y el mundo, mediado por el entendimiento del artista, que de diversas maneras articula en su obra como lenguaje que representa un fenómeno complejo de la vida, configurado para ser interpretado y generar un conocimiento verdadero.

Gadamer menciona que el propósito es encontrar en la justificación y legitimación de la verdad del arte un punto de partida para alcanzar “un concepto de conocimiento y de verdad que responda al conjunto de nuestra experiencia hermenéutica” (1991, p. 25); Así mismo, éste autor propone el arte como un “generador de conocimiento a pesar del subjetivismo”, el cual es confrontado precisamente en el ejercicio hermenéutico de interpretación y comprensión. Destaca así la estructura del ejercicio hermenéutico: “El que

intenta comprender un texto hace siempre un proceso. Anticipa un sentido del conjunto una vez que aparece un primer sentido en el texto. Este primer sentido se manifiesta a su vez porque leemos ya el texto con ciertas expectativas sobre un determinado sentido. La comprensión del texto consiste en la elaboración de tal proyecto, siempre sujeto a revisión como resultado de una profundización del sentido” (Gadamer 1991, p. 65). En estricto sentido estamos frente a un proceso de interpretación que confronta al hombre en su saber y sentir, y le obliga a determinarse, a decidir.

El proceso hermenéutico, es un proceso que culmina en la determinación consciente y fundamentada después de un proceso reflexivo, intelectual, que confirma hipótesis o prejuicios con la realidad, y esto es una consecuencia lógica de los procesos de conocimiento, en donde la comprensión es en sí misma una experiencia, y como afirma Recas (2006, p. 91), acerca del arte y su relación directa con el conocimiento: “En el encuentro con la obra de arte se produce una experiencia de verdad y del ser de una envergadura, que no sólo no puede limitarse a ser acreditada frente a la verdad científica, sino que obliga a reconocer que con ello se alcanza incluso un “incremento del ser”. (Belén, 2013, p.120). Desde ésta perspectiva, se intenta recuperar el valor cognoscitivo y la verdad del arte negados históricamente por la filosofía, fundamentado en la verdad que se deriva del proceso hermenéutico. Este proceso parte de la deconstrucción, la percepción, la intuición, la confrontación y el gusto personal, que culmina con una decisión conceptual.

Una de las definiciones más abiertas a interpretación del arte: es la mentira que nos permite comprender la verdad (Picasso, 1925), lo que al final genera la verdad en el pensamiento de

quien observa y en cierta forma rechaza la obra, pero se hace al contenido, de todo esto se deduce que la cultura esta llena de prejuicios y por esto el arte se vale de caminos no directos para la explicación de realidades.

Partiendo de la reflexión de (Pérez, 2013, p. 123), en la que defiende la idea de que las obras de arte, al contrario de los objetos de la naturaleza, son creaciones humanas, producidas intencionalmente, pertenece a la reflexión estética al menos desde Kant. La idea de que son además productos en los que se encuentran la expresión, las creencias y aspiraciones, miedos o fantasías, añade peso a esta concepción. La obra de arte. Ser o parecer. Se añade a esto que las obras de arte son, producto de la genialidad del individuo, que más que seguir reglas, las crea, crea mundos, maneras de verlo, la novedad, la originalidad, el estilo, es influido por la situación histórica y el desarrollo interno de la tradición artística.

A manera de conclusión, el arte y la ciencia (conocimiento objetivo), están inscritos en un sistema epistemológico común donde, desde su especificidad, cada uno da respuesta a las inquietudes intelectuales del ser, por ser dos manifestaciones distintas de un mismo afán de saber. Atendiendo a las teorías de conocimiento de cada época podemos ver que existe una relación entre arte y ciencia que es esencial y constitutiva para ambos.

La combinación de las ideas: el arte como producto y el arte como objeto es la intuición más básica de la ontología del arte y es el eje articulador de esta reflexión acerca del conocimiento objetivo del arte.

CAPITULO II

VÍNCULO ENTRE ARTE Y CONOCIMIENTO

Ya reseñados los aspectos epistemológicos generales del proceso artístico como agente transformador de la realidad, abordamos el punto central de la investigación, ¿se puede conocer a través del arte?, ¿cómo explicar y entender la dicotomía entre el carácter Objetivo-Subjetivo, del conocimiento y del arte? Se busca en éste apartado, identificar el vínculo entre arte y conocimiento.

Para responder los interrogantes se deben primero entender las conceptualizaciones de conocimiento y de arte, en principio la respuesta se orienta a que el conocimiento es algo objetivo y el arte es algo subjetivo, por tanto, para algunas corrientes de pensamiento no puede tener valor de conocimiento. Sin embargo, aceptar este esquema de pensamiento tiende a ser reduccionista y excluyente, y es esta la justificación de éste trabajo reflexivo.

El concepto de Bellas Artes "...es un concepto que representa una idea de arte autónomo, asociado a la belleza, a la perfección." (Greenberg, 2002, p. 34), No siempre algo bello es sublime, pero algo sublime siempre es bello. Esta serie de asociaciones para tratar de entender que es el arte, arrojan alguna luz, así como decimos que algo sublime resulta ser siempre bello, y que ser sublime es una condición de la perfección, entonces el arte es

perfecto en cuanto es autónomo, lo podemos considerar completo y, coherente, y estas facultades lo hacen perfecto en su autonomía, su coherencia, y su sentido internos.

Pero en el marco de un juicio crítico, éste concepto se aleja a veces de la racionalidad, característica propia de un conocimiento válido y científico (Domínguez, 2008), lo que pone de relieve la pertinencia de ésta reflexión.

El conocimiento por su parte, diferenciado de la opinión (doxa: opinión, epísteme: conocimiento), que es la capacidad de conocer la realidad (Kuhn, 1997), justifica su racionalidad y objetividad. El racionalismo moderno prioriza el pensamiento matemático, sobre la lógica de Aristóteles, con lo cual la aptitud de hacer juicios fundamentados y verdaderos, permite el conocimiento. El único conocimiento que es certero y evidente es el generado a partir de la experiencia y la razón, en esta relación y caracterización descansa la idea de la objetividad de conocimiento (método científico: racional sistemático verificable, precisión del conocimiento). (Moshe, 1994).

Desde la perspectiva del arte, no habría en primer momento compatibilidad con esta caracterización, las artes pertenecen al mundo de lo estético, a la esfera de la sensibilidad enriquecido con la razón (Bunge, 2003, pág. 14). La experiencia de la realidad que es transmitida por la obra de arte requiere de un procesamiento adicional al resto de los fenómenos que conocemos como realidad inmediata, porque el arte intenta ir más allá de lo que parece ser en la superficie, y esta característica vincula un sentido subyacente que involucra emocionalmente al observador, generando una experiencia transformadora.

A la hora de considerar la capacidad del arte de brindar conocimiento, existen diferentes posiciones, al final es necesario formular una nueva teoría del conocimiento del arte, en donde las artes visuales y auditivas sean tomadas con la misma relevancia que el lenguaje verbal, como parte de nuestra experiencia cognoscitiva. Por eso, tal y como lo afirmara Sánchez, “a partir de la jerarquización entre sensitivo e intelectual, los elementos a priori, la invariante de lo real, la verificabilidad, la reductibilidad de los términos teóricos a la lógica matemática y el falsacionismo, se puede emprender la construcción de una teoría del conocimiento vinculada a las artes” (2013, p. 93).

En el arte ¿es posible lograr conocimiento cierto, indubitable, que sea punto de partida seguro? Aquello que se debate es que a partir del arte, acceder al mundo real como tal, es difícil puesto que cualquier aproximación al mismo se torna una versión. Entonces construir versiones es hacer mundos, lo cual significaría, ver cada obra como una definición del arte, que supondría que no hay conocimiento independiente de nuestra capacidad de dar razones, vinculadas a un presupuesto ontológico que depende de una realidad estructurada e independiente de las capacidades como sujetos cognoscentes, así, desaparece la creencia en un método algorítmico (mecánico), entonces la verdad parece ser una forma de coincidencia entre proposiciones y estados de las cosas. Vemos así que las teorías, creencias, paradigmas, ambientes de la vida, tienen un papel esencial en lo que percibimos.

Las cosas, los estados de estas cosas, sus características y estructuras se cimientan en su realidad misma por medio de la construcción y aplicación de diversos sistemas simbólicos,

las calificaciones de verdad y existencia no vienen determinadas por la naturaleza de las cosas como son en sí mismas, sino que se fundamentan en formatos conceptuales con los que funcionamos a la hora de conocer. Se niega espacio a la intuición de sentido común en favor de que la realidad existe antes y con autonomía del observador. “Kant sustituyó la estructura del mundo por la estructura del espíritu humano y que continuó cuando C.I. Lewis sustituyó esa última por la estructura de los conceptos y que ahora continúa con la sustitución de la estructura de los conceptos por la de los diversos sistemas simbólicos de las ciencias, la filosofía, las artes, la percepción o el discurso cotidiano.”.(Sánchez, 2013, p. 94).

Se puede concluir entonces, en este primer momento que la manifestación artística sería una versión de la realidad y en ese sentido podría hablarse de objetividad, pero ¿tiene la realidad versiones?, y estas versiones ¿son producto del proceso hermenéutico del individuo frente a la obra, dándole carácter subjetivo?, ¿hasta dónde este proceso es un proceso cognitivo, o generador de conocimiento?, veamos a continuación algunos planteamientos que tienden a resolver estas preguntas.

Importancia de la semiótica para la comprensión del problema

La semiótica se entiende como la ciencia que trata de los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas. (Abril, 2013, p.20), y es al mismo tiempo una metodología para el análisis socio-cultural, una metodología transdisciplinar, que permite comprender la complejidad de los objetos culturales, precisamente por situar dentro de su centro de

interés *indefinible* y *reacio a todo objetivismo*, como lo es la indagación del sentido, y que al mismo tiempo propone perspectivas que cuestionan la idea misma de objetos culturales, entendidos como productos, desplazando la orientación epistemológica hacia los procesos.

El hombre tiene la necesidad de dar un sentido a todo lo que ve, el hombre es lo que ve (Bellow, 2014), y en el caso particular de los textos visuales, se intenta equiparar el lenguaje escrito con los signos visuales desde los elementos de la semiótica. Los procesos de la semiótica, aunque prestados de la lingüística, ofrecen herramientas a los estudiantes de arte, para entender el funcionamiento de los signos visuales, aunque no es seguro que una ciencia que se encarga de los signos del lenguaje, se aplique a toda la magnitud de formas visuales, se advierte que la percepción de cada individuo es diferente según la concepción simbólica de la que sea capaz.

La gramática general del lenguaje, analiza la posibilidad de que el lenguaje visual sea universal, intenta estudiar la cultura por sus textos visuales (Talens, 1993), en el mundo actual en el que se ofrecen imágenes tan diversas y que cuentan sobre los imaginarios de la cultura, a la hora de producir imágenes es necesario conocer las posibles lecturas que implican los signos que las componen.

(Kreimer, 2001), presenta una mirada, de elementos importantes que son difíciles de esclarecer en los textos como “De la semiótica a la política” o “Tratado del signo visual”. De manera similar funciona el libro “No te creas una palabra”, pero este autor, analiza el desarrollo de las corrientes hasta nuestros días, yendo más allá, de la explicación de los

elementos de la semiótica. El efecto positivo del libro “Semiótica para principiantes” es que al releer los libros más complejos es más fluido el entendimiento.

En los textos mencionados se presentan los desarrollos de las escuelas de semiología europea por Saussure y la semiótica estadounidense por Pierce; es importante para un estudiante de arte saber como funcionan las imágenes que ha visto y, que se le ofrezcan planteamientos analíticos de vieja generación, que permitan esta visión del origen, además de una mirada a la ciencia social crítica; ya que en muchos casos lo que se considera como análisis semiótico es una crítica estética con adornos.

Los referentes, ofrecen una manera particular de abarcar la semiótica, todas estas posibilidades aumentan el rango de entendimiento que el estudiante de arte puede tener de la multitud de manifestaciones que son arte o que aparentemente no tienen que ver con el arte, pero al final podrían ser utilizadas o contextualizadas.

A continuación se presenta como ejemplo un ejercicio reflexivo: el análisis de una pieza que se plantea para la comprensión de la obra de arte como objeto interpretado por la semiótica para generar un conocimiento objetivo:

Signo, Interpretante y Objeto En “Esto No Es Una Pipa” De René Magritte.

La relación entre el objeto y el signo es arbitraria, así las sociedades inventan nombres para los objetos y cada lengua tiene sus propios nombres o signos que no comparte con otras, algo parecido, ocurre en el caso de la pintura de un objeto, para un individuo que no conoce el objeto; visto el interpretante como el resultado mental de la lectura del signo, el interpretante que hace de este signo, es diferente del que hace alguien que conoce el objeto representado. Aún si los dos sujetos conocen el objeto representado, sigue siendo una representación, no el objeto y uno responderá que se trata del objeto, mientras el otro ve una pintura del objeto, aunque los dos tienen en parte razón, la representación del objeto puede poseer más significantes que estos dos interpretantes. Las nociones que cotidianamente utilizamos para generar los interpretantes pueden responder a un proceso de simplificación que nos hace pasar de largo algunos significantes. (Crown, 2007). Esta reflexión da como resultado un análisis subjetivo, en tanto cada interprete de acuerdo a su estructura mental y experiencia previa está preparado para interpretar la imagen de una u otra manera.



Rene Magritte Esto no es un pipa,
Óleo sobre lienzo 63X93 cm. 1929.
Museo de arte y fotografía de Los
Angeles .

René Magritte fue un pintor que nació en Lessines, Bélgica en 1898 y murió en 1967 en Bruselas. Su obra plástica está cargada de particularidades que la relacionan con la vanguardia artística surrealista. Por ejemplo, un factor diferencial de Magritte, se refiere a la introducción de un texto escrito bajo la representación de una pipa, lo que resulta más desconcertante para el espectador, es que el texto escrito niega el primer interpretante posible al ver el cuadro que representa una pipa, y si no es una pipa entonces ¿qué es?

La pintura “esto no es una pipa” será analizada a continuación mediante herramientas de la semiótica. Para comenzar, puede decirse que esta es una obra que se ubica dentro de la escuela del surrealismo, pero abarca más terrenos de significación que una pintura de un objeto, es entonces que se puede decir que, la pintura de Magritte propone una mirada diferente y revolucionaria, a lo que se consideraba el arte en esa época, la pintura es ideal para ejemplificar el interpretante como el resultado mental de la lectura del signo de un texto visual, articulado con un texto escrito lingüístico.

René Magritte aportó al surrealismo un significado conceptual, imágenes ambiguas que articulan el texto visual y el texto escrito lingüístico. Entonces el primer paso es ubicar la obra “Esto no es una pipa” frente al tema, la paradoja del surrealismo, y más adelante, analizaremos su valor, al exponer los avances con que la semiótica permite entender los significados o posibles interpretantes no obvios.

La primera paradoja se refiere a la relación del surrealismo con la tradición, la cual evolucionó de manera subversiva hacia la fragmentación, que pretende involucrar al inconsciente por su relación con el componente onírico obtenido de los estudios

psicoanalíticos de Freud y los efectos traumáticos de las guerras, y por eso deforman las formas humanas. (Abril, 2013). La pintura “Esto no es una pipa”, ofrece una contradicción que se adentra en el terreno del interpretante, la relación entre el objeto supuestamente representado, la representación y el interpretante. Plantea la fragmentación mediante una negación que acompaña la representación del objeto con un texto escrito y así se controvierde la naturaleza de la obra de arte y la significación de toda representación y genera un desconcierto inicial en el espectador, en lugar de la satisfacción sensitiva.

Esta obra aunque pertenece a un artista que fue considerado surrealista no se inscribe de una manera directa a las cualidades de este tipo de obras, no presenta una fragmentación exacerbada, ni un discurso de la deformación del cuerpo, al unir el lenguaje escrito con el lenguaje visual, nos remite mas a la publicidad que al trauma y el significante que controvierde el papel de la representación es un antepasado del ready made, entonces se podría decir que es un trabajo de transición del surrealismo al modernismo. (Abril, 2013).

La segunda paradoja, plantea que en principio se diseñaron las narrativas surrealistas en contra de los discursos masivos. En este caso, al plantear algo que en su primera lectura parece ilógico, se produce una reacción de rechazo del publico general, pero mas adelante cuando se desentrañan sus significados o interpretantes profundos, como las implicaciones de que un texto visual y un texto escrito funcionen de manera articulada y controvierdan el concepto de representación, hizo que se popularizara y utiliza este espacio-tiempo metafórico propio de lo onírico, que es usado por la publicidad, pero ofrece un producto deseable y al mismo tiempo lo niega, a esto se considera una imagen doble.

La tercera paradoja descrita es difícil de relacionar con este texto visual pero lo que sabemos es que este tipo de imágenes en las que se incluye texto se ha venido explorando y explotando de diversas maneras o con diversas finalidades, Magritte participó en proyectos publicitarios y diseñó anuncios, pero esta obra es más bien una declaración hostil a la publicidad (Abril, 2013).

El objeto que parece ser la pipa es representado por el signo (pintura de la pipa), pero además el texto escrito interfiere esta relación en la construcción final del interpretante, de esta manera, Magritte quiso romper la semiósis limitada por la costumbre de interpretar signos, entonces el texto escrito y la imagen de la pipa son un solo signo, pero ¿cuál sería el objeto de este nuevo signo? Para Peirce existe una relación triple entre el objeto, el signo y el intérprete. A diferencia de Saussure que plantea una diada autónoma entre significado y significante (Colbey, 2001). Esta definición no permite el espacio del interpretante, y en la lectura de este nuevo signo el interpretante también es nuevo y se construye con los textos visual y lingüístico.

Tenemos un texto visual y un texto lingüístico que funcionan como una unidad autónoma, pero el texto visual va en contravía del texto lingüístico, así el proceso de construcción del interpretante se complica y comienzan a aparecer implicaciones que no tienen que ver con el objeto representado. Es así como se “Resalta la naturaleza arbitraria del lenguaje e invita al espectador a redescubrir la realidad ordinaria, el texto bajo la pintura no es ni cierto ni falso” (Crow, D. 2008, p. 22). Y aunque podríamos salir a fumar nuestra pipa y pensarlo

mejor nos atrevemos a decir que esto no es una pipa, es el arte.

La Relación entre arte y conocimiento: conclusión

Ésta relación se plantea a partir de dos consideraciones: ¿el arte se puede enseñar? y ¿es posible enseñar a través del arte? Frente a la primera se concluye según la reflexión realizada en éste trabajo que sí es posible enseñar los elementos esenciales del arte, tanto que, a lo largo de la historia se han desarrollado teorías sobre la enseñanza del arte, justificando una serie de modelos e instituciones diseñadas para este propósito.

La práctica artística ha sido acompañada desde el principio por una reflexión sobre la misma, sobre su función y su transmisión. La ambivalente visión del artista viene dada por los diferentes papeles que ha desempeñado en los modelos de sociedad que ha vivido, ya que en muchos casos ha sido el encargado de la representación social de unas determinadas formas, valores y símbolos (Acaso & Otros, 2011).

La crisis de la modernidad trajo consigo una revisión de los planteamientos, que desde la ilustración, dominaban el mundo de la cultura y el arte. Las concepciones epistemológicas y el progreso dieron paso a una crítica clave de la modernidad cultural, configurando destacados mecanismos educativos: la epistemología, la identidad social, la localización geográfica, la salud psicológica, el poder, el conocimiento, intentando buscar rasgos de las sociedades.

La relación entonces del conocimiento y el arte se fundamentaría en un modelo educativo

con las siguientes características:

1. El arte definido como una forma de producción cultural destinada a crear símbolos de una realidad.
2. El contenido y los métodos de creación y producción artística: un profesor es un artista y un artista es un profesor (Acaso & Otros, 2011 p. 9). El papel inicial del creador de obras artísticas, tiene otras funciones que han ido condicionando su trayectoria: traductor del arte como representación social, transmisor de los valores intelectuales, ideológicos y culturales de la sociedad a través de sus obras, crítico de los valores y la ideología dominante, educador, difusor de técnicas, conceptos estéticos y conocimientos artísticos.
3. El valor de mejorar y profundizar el entendimiento del panorama social y cultural.

Pese a ésta caracterización, valorada como crisis de la modernidad, la crítica sería que el arte puede no ser eficaz para los mencionados empeños, incluso que el artista no es precisamente la mejor persona para educar en las realidades del mundo y contribuir a soportar e incluso a superar los sufrimientos humanos (Kuspit, 2006 p. 38). Sin embargo la propuesta aquí es reconocer y potencializar el impacto real del arte y la cultura en la complejidad de la sociedad y la construcción y entendimiento de sus realidades, por tanto, la educación y el arte sin duda se encuentran en una dinámica integradora, la educación artística se basa tanto en la técnica y la práctica, como en la transmisión de conocimientos, fundada en las condiciones cambiantes del mundo.

CAPÍTULO III

LA REALIDAD OBJETIVA Y LA PEDAGOGÍA DEL ARTE

Identificado el vínculo entre arte y conocimiento, se busca en éste apartado considerar la pedagogía del arte reconociendo la crisis de los valores de la sociedad contemporánea, el núcleo de la reflexión epistemológica reside en el entendimiento del acontecer social (Realidad objetiva), es allí donde es posible la construcción y la creación de conceptos (creación conceptual a partir de la pedagogía del arte) que permitan generar un sujeto autónomo, una sociedad autónoma.

Se abordan como ejes temáticos, los campos de conocimiento de la pedagogía, para fundamentar las bases de la pedagogía del arte, se presenta sintéticamente la teoría del arte y cómo se fundamenta el concepto de arte, qué aspectos determinan el fracaso escolar y cómo se puede contribuir desde la realidad objetiva y la pedagogía a la formación del espectador para la comprensión y determinar finalmente cuál es el aporte del arte la formación integral del individuo.

Uno de los elementos a considerar en la sociedad actual es la crisis de los valores, aspecto que se debe problematizar desde la pedagogía del arte, por cuanto se reconoce como una problemática heredada sobre la que se asienta la sociedad contemporánea occidental. El núcleo de la reflexión epistemológica reside en el entendimiento del acontecer social, es allí donde es posible la construcción y la creación de conceptos que permitan generar un sujeto autónomo, una sociedad autónoma.

El primer aspecto de reflexión en éste capítulo se enmarca en la comprensión de la pedagogía, la cual se entiende como saber y como práctica (Díaz, 2011), es la ciencia y la técnica de la orientación de las personas en la vida, y como ciencia normativa y proyectiva, debe responder permanentemente a la razón de ser de la educación. Es una respuesta eficaz a las aspiraciones crecientes de humanización de las personas y a las exigencias de transformación del medio social dentro del cual se inserta. (Villalobos, 2010, p. 15). Y es precisamente la pedagogía la que contribuye a la creación del orden social, que cada grupo instituye, y que da origen a una cultura. Los valores propios, establecidos socialmente, hacen que los integrantes de esa sociedad se mantengan cohesionados. El hábitat, el mundo que ocupamos es simbólico, lógico, imaginario, "La institución imaginaria de la sociedad" (Sánchez, 2013, p. 136).

La pedagogía tiene como sujeto de estudio a la persona, como medio la didáctica: proceso enseñanza-aprendizaje y como objeto la educación. Según (Villalobos, 2010 p. 17), los campos de conocimiento de la pedagogía, entendidos como ciencias de apoyo se dividen en:

1. Teleológico (deber ser, fines): Filosofía, antropología, ética, epistemología.
2. Mesológico (hacer, medios): Didáctica.
3. Ontológico (ser, Realidad): Metafísica, historia, psicología, sociología, axiología.

Y al hablar de pedagogía del Arte, entramos en la comprensión de la dinámica relacional entre estos fundamentos y campos de conocimiento de la pedagogía, en este caso del arte,

centrando el objetivo de la educación, en su tarea humanizadora y humanística.

Cada individuo conoce apartes de los imaginarios de la sociedad en donde nace y crece, no nace entendiendo en sí el sentido final de su vida, es la cultura en la cual crece la que le dice qué “necesita”, pero no sólo en el sentido biológico, sino también en cuanto al instinto de conservación, entonces el ser es caos, abismo sobre el que, él mismo crea ordenamiento, el mundo de lo irracional, de aquello sin orden, ni ley, ni determinación, se sublima en lo racional, pero detrás de la determinación se oculta la represión, la censura, el autoritarismo que no permite la creación y obstruye la aparición del otro.

El cerebro funciona mediante una inmensa red de conexiones por las que se transmiten impulsos eléctricos que forman la sensación de conciencia, de esta forma los conocimientos almacenados que se despiertan y se articulan por estímulos internos o externos, se reorganizan para generar un horizonte de pensamiento. Este sistema es similar al descrito por (Acaso & Otros, 2011), en donde se compara al conocimiento con los rizomas del jengibre⁴, todos los conocimientos en este sistema tienen el mismo valor y se reordenan de maneras distintas a las convencionales, quiere decir que no existe una cronología ni un principio o final, lo que debe ser tenido en cuenta a la hora de enfrentar la experiencia de enseñanza-aprendizaje.

Parece, como si el método, la enseñanza, la producción y la deconstrucción fueran por vías

⁴ El conocimiento rizomático, tiene origen en la filosofía, y es un concepto desarrollado por Gilles Deleuze y Felix Guattari y consiste en un modelo descriptivo o epistemológico en el que la organización de los elementos no sigue líneas de subordinación jerárquica —con una base o raíz dando origen a múltiples ramas, de acuerdo al conocido modelo del árbol de Porfirio—, sino que cualquier elemento puede afectar o incidir en cualquier otro (Deleuze & Guattari 1972:13).

incontrolables, para que éste modelo pedagógico: método, enseñanza, producción, y deconstrucción⁵, funcione de manera eficaz, el alumno debe poseer un amplio conocimiento, sin ocultaciones prejuiciosas, la mayor cantidad de elementos que le permita diseñar y con el cual el profesor pueda contar a la hora de intentar provocar la experiencia de descubrimiento, todos los procesos de diseño se encuentran ligados directamente con la memoria. (Díaz, 2015).

Uno de los problemas ligados a la pedagogía del arte, es la comunicación, la cual debe permitir la existencia del otro, entonces es posible considerar las herramientas expresivas del arte para permitir el reflejo del ser en el otro y enfocar la mirada, en la existencia el hombre funciona como parte de un sistema social, en donde los valores que permiten el desarrollo de todos los integrantes del grupo, se logran respetando las diferencias lo cual complementa sin duda el modelo pedagógico. El conocimiento del arte, así como su organización y sistematización en el espacio educativo, es un proceso, que abarca la historia, la experiencia, el lugar donde se genera y une, a sus cuestionamientos, sus búsquedas y tendencias.

⁵ Esta última que consiste en mostrar cómo se ha construido un concepto cualquiera a partir de procesos históricos y acumulaciones metafóricas, de ahí el nombre de deconstrucción, mostrando que lo claro y evidente dista de serlo, puesto que los útiles de la conciencia en que lo verdadero en sí ha de darse, son históricos, relativos y sometidos a las paradojas de las figuras retóricas y de la metáfora)

Teoría del Arte y la Estética y su relación con la objetividad del conocimiento artístico:

Se define como teoría del arte toda reflexión de carácter metatextual (entendido en un sentido próximo al semiótico, donde el texto es la obra de arte o el hecho artístico), sobre el arte en cualquiera de sus ámbitos.

Así, se valora la existencia de la teoría del arte desde cuatro ángulos:

1. La creación artística, materializada y sustentada en escritos, producidos o no por el mismo artista creador.
2. Desde la crítica o lugar del espectador.
3. Teoría generada desde el mundo académico.
4. Métodos, estrategias y conceptos propios de la filosofía. Estética filosófica.

Los documentos en los que se consagran estas reflexiones constituirán entonces la Teoría del Arte, la epistemología del arte y la explicación de la objetividad, que constituye un importante punto de partida para sentar bases conceptuales y teorías que son evidencia de un proceso de construcción científica en torno a la pedagogía del arte, desde las ciencias humanas, sentando bases sólidas que aminoren la subjetividad latente en la pedagogía del arte, “el arte enseñado y el arte que enseña”.

La teoría del arte como principal herramienta de la pedagogía, nos obliga a concretar el concepto de arte, el contextualismo según Pérez, ofrece un buen enfoque respecto a las características de una respuesta apropiada:

La experiencia correcta de la obra y su apreciación estética no suponen la capacidad de representarse el contexto cultural, el trasfondo o la orientación cognitivos de la misma. Basta con que posemos esa capacidad. Prescindir de la mediación cultural, y la información histórica adecuada, es correr el riesgo de reducir nuestra implicación en el arte a una simple relación con modelos abstractos (por estimulantes y bellos que puedan ser). (2013, p. 77)

Para Kant (2003), se requiere un espíritu formado para valorar lo bello y sin concepto, sin categoría del entendimiento, algo abstracto, se representa como objeto universal y tiene la exigencia de adquirir validez universal. El artista y quien pretende penetrar en la obra de arte, debe formarse para poder captar el significado, la conciencia de la dinámica espiritual contenida en la obra de arte, como un todo coherente, autónomo.

La tradición filosófica determinó que el arte tenía por objeto lo bello y lo natural y estableció que el conocimiento de lo bello y lo natural en cuanto bello es susceptible de una inteligencia sistematizable: la estética (Pérez, 2013). En la "Crítica del juicio", Kant (2003), determinó la actividad estética entre el conocimiento científico y la construcción de la moral, la reflexión en la modernidad sobre el papel del arte y sus posibilidades, los objetos bellos en la naturaleza y del arte como productos teleológicos, por medio de ellos la razón se aproxima al concepto de lo orgánico y de lo vivo, punto de vista subjetivo del juicio, el juego libre del entendimiento y la imaginación, la inteligencia de lo bello en cuanto producto del espíritu humano.

La obra de arte es un resultado desde sí, un contenido concreto determina la forma, el análisis científico satisface su naturaleza íntima, el pensamiento es su esencia y concepto, el arte encuentra en la ciencia su plena legitimación, la actividad del espíritu con sus reglas y finalidades, capaz de expresión y representación, de hacer conscientes los intereses supremos del espíritu.

En la antigüedad los humanos comenzaron a representar la naturaleza y durante mucho tiempo esta habilidad creció y este era el fin del arte, el éxito radicaba en el logro de una representación en perfecta concordancia con la naturaleza, el hombre debía hacer el mundo nuevamente con sus manos. El arte griego es una muestra de esta búsqueda de la belleza, perfección en la representación de la figura humana, desarrollo que requiere crear un conocimiento de proporción, simetría, anatomía.

Además de este sentido de imitación de la naturaleza existe una imitación que comienza a temprana edad y que es una forma de lograr los primeros conocimientos, esta imitación se mantiene a lo largo de la vida sofisticándose y se convierte en elemento cultural, la moda. Este impulso de imitación debe ser usado como aproximación a las formas en la pedagogía. La habilidad no se consigue por entusiasmo sino por reflexión, acción, laboriosidad y ejercitación. El artista necesita habilidad para manejar tanto materiales y conceptos.

La educación en el arte

A manera de conclusión, la educación es conducción, es comunicación, se dirige a lo humano, ejerce influencia, tiene como fin la interpretación significativa de la realidad, es autorrealización compartida, es un proceso activo y permanente, tiene intención. El arte, goza de éstas mismas características, estimular la inteligencia, la afectividad, y la voluntad, para ejercer una libertad individual y social.

En las últimas décadas con el desarrollo de las posturas estructuralistas, hermenéuticas y críticas, los significados del discurso, del poder, de la cultura y de sus formas de transmisión o reproducción pedagógica, han sido objeto de desarrollos investigativos como el que aquí se presenta.

En cuanto a la pedagogía del arte, se ha intentado en éste trabajo establecer su estatuto teórico, epistemológico e ideológico, la naturaleza de sus prácticas, y la posición de los sujetos implicados en ella.

El arte es una forma de expresión, en ocasiones puramente estética, en otras provocadoras, para ejercer en el espectador un sentimiento, una emoción, en otros casos el arte se convierte en una herramienta de protesta, otras en el reflejo de una realidad económica, social, política; también puede mostrarnos un reflejo de la personalidad del artista, de sus miedos, inquietudes, fantasías, etc. Por tanto podemos establecer una serie de funciones que

podrían estar relacionadas con el arte y la educación (Calaf R. & otros, 2007), tales funciones han de ser:

1. Ejercita y entrena nuestra percepción de la realidad.
2. Posibilita la reflexión acerca del contexto.
3. Las sensaciones artísticas transmiten conocimiento con una intensidad y trascendencia, difícil de determinar
4. Medio para la comunicación e identificación con el otro.
5. Su influencia política, económica y social.
6. Su valor económico, convirtiéndose así en un determinante del estatus; sin coleccionistas, no hay arte.
7. Terapéutica

Dicho lo anterior, es justificable que, por ejemplo, la declaración universal de la UNESCO, proponga promover la inclusión de disciplinas artísticas en la formación general del niño y del adolescente por considerar que la educación artística:

1. Contribuye al desarrollo de su personalidad, en lo emocional y en lo cognitivo.
2. Tiene una influencia positiva en su desarrollo general, en el académico y en el personal.
3. Inspira el potencial creativo y fortalece la adquisición de conocimientos.
4. Estimula las capacidades de imaginación, expresión oral, la habilidad manual, la concentración, la memoria, el interés personal por los otros, etc.
5. Incide en el fortalecimiento de la conciencia de si mismo y de su propia identidad.
6. Dota a los niños y adolescentes de instrumentos de comunicación y autoexpresión.

7. Contribuye a la creación de audiencias de calidad favoreciendo el respeto intercultural.

Lo anterior es fundamento para demostrar que la educación artística, contribuye a la construcción de tejido social y humano, fortaleciendo los lazos de solidaridad frente a realidades compartidas.

María Acaso afirma que la diversidad de las culturas, la tolerancia, el diálogo y la cooperación en un clima de confianza y entendimiento mutuos, están entre las mejores garantías de la paz. La solidaridad intercultural es el punto fuerte de las propuestas educativas inclinadas en éste sentido y la educación artística es un ámbito especialmente propicio para el desarrollo de programas de intercambio cultural. (Acaso & otros, 2011, p. 32),

Por naturaleza, el ser humano es creador y para poder comunicar y expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos recurre a una diversidad de lenguajes que emplean diferentes símbolos y códigos que representan, organizan y agrupan significados y significantes: notaciones musicales, paleta de colores y alfabetos, entre muchos otros más.

A través del arte, las ideas, emociones, inquietudes y las perspectivas de ver la vida se manifiestan por medio de trazos, ritmos, gestos y movimientos que son dotados de sentido. El arte se hace presente en la vida de cada persona y se comparte de maneras diversas. Propicia la representación de la experiencia a través de símbolos que pueden ser verbales,

corporales, sonoros, plásticos o visuales, entre otros. (Cárdenas, A. & Gómez C. 2014). De esta manera, impulsar la exploración y expresión por medio de diversos lenguajes artísticos para encontrar aquello que no solo hace únicos a los individuos, sino que los conecta con una colectividad, resulta fundamental en la primera infancia, puesto que lleva a establecer numerosas conexiones: con uno mismo, con los demás, con el contexto y con la cultura.

A manera de conclusión de éste apartado, desde la experiencia práctica como artista y como profesor de artes plásticas (práctica pedagógica), es importante señalar que el arte, desde el inicio de la vida, permite entrar en contacto con el legado cultural de una sociedad y con el ambiente que rodea a la familia. Por tanto, contemplar el arte como una actividad inherente al desarrollo infantil contribuye a evidenciar que posee un carácter potenciador de creatividad, sensibilidad, expresividad y sentido estético.

El arte permite integrar las experiencias de vida con lo que sucede tanto en el entorno educativo y familiar, como en los otros espacios en los que transcurre la vida de las niñas y los niños. De esta manera, las experiencias artísticas se convierten en formas orgánicas y vitales de habitar el mundo y contribuyen a evidenciar, por medio de diversas formas de comunicación y expresión, la necesidad simbólica que hace disfrutar la vida, contemplarla, transformarla y llenarla de sentido.

Acompañar a las niñas y a los niños a descubrir el mundo y a explorar los diversos lenguajes artísticos y sus posibilidades constituye entonces una oportunidad para despertar su sensibilidad, descubrir sus gustos y crear criterios estéticos para transmitir su visión

propia del mundo.

Al respecto, Maya expresa que: “El arte, con ayuda de la imaginación creadora, es el medio más propicio para preparar a los niños en la conquista de su futuro, ya que los dota de iniciativas, recursos y confianza para enfrentar y resolver problemas más allá de la información”. Por ejemplo la manera como se expresan las niñas y los niños a través de los lenguajes artísticos se va transformando a medida que van creciendo. Parte de la experiencia sensorial para, posteriormente, integrar distintas expresiones y convertirse en escenario de encuentro con los diversos lenguajes. En ocasiones es difícil discriminar entre una experiencia musical y expresión corporal, puesto que las niñas y los niños entrelazan cuerpo, ritmo y canto, entre otras expresiones. La aproximación a las distintas clases de lenguajes artísticos dependerá de la amplitud, diversificación y calidad de las experiencias que se les brinde (Maya, T, 2007, p, 14).

Gardner comenta que:

El niño canta mientras dibuja, baila mientras canta, relata historias al tiempo que juega en la bañera o en el jardín. En lugar de permitir que cada forma artística progrese con relativa independencia de las demás, los chicos pasan con desenvoltura, y hasta con entusiasmo, de una forma a otra, las combinan o las oponen entre sí. Comienza así una etapa de sinestesia, un período en el cual, más que en ningún otro, el niño efectúa fáciles traducciones entre distintos sistemas sensoriales, en que los colores pueden evocar sonidos y los sonidos pueden evocar colores, en que los movimientos de la mano sugieren estrofas poéticas y los versos incitan a la danza o al canto (2005, p.177).

La objetividad del conocimiento de las artes plásticas en la educación y frente a la autonomía, entroniza aspectos como: dotar de sentido la existencia, potencializar la capacidad creadora, adquirir sentido estético, a través del carácter lúdico y multidisciplinar

que proponen Maya (pág. 48) y Gardner (pág.49).

Reconocer la integralidad de los lenguajes artísticos permite dotarlos de un sentido mayor en la educación inicial, en tanto no se trata de la enseñanza de disciplinas, sino de posibilitar la exploración y expresión de las niñas y los niños a través de diferentes lenguajes. (Cárdenas, A. & Gómez C. 2014). Es una oportunidad para descubrir que a través de diversos materiales, ritmos, historias y personajes se va representando la vida, a la vez que se van potencializando sus capacidades creadoras, su sentido estético y se van construyendo como seres sensibles. Cuando llega a la escuela, un niño, puede estar predispuesto por la naturaleza para algunos oficios aunque todavía no lo sepa, su avance puede ser mejor si alguien lo ayuda a descubrirlo.

De este modo, se ha logrado considerar la pedagogía del arte en relación con el reconocimiento de la crisis de los valores de la sociedad contemporánea, el núcleo de la reflexión epistemológica reside en el entendimiento del acontecer social (Realidad objetiva), pues es allí donde es posible la construcción y la creación de conceptos (creación conceptual a partir de la pedagogía del arte) que permiten generar un sujeto autónomo, una sociedad autónoma y postmoderna que nos lleva a replantear constantemente conceptos, métodos y pedagogías en el campo del arte.

CAPÍTULO IV

CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA POSMODERNA.

El propósito de éste apartado es comprender la educación artística postmoderna, a partir de los cambios en la cultura y la sociedad contemporáneas y como ella logra integrar la totalidad de la cultura visual a la cultura y no solamente las bellas artes.

Como se advierte en el capítulo anterior, la aproximación a las distintas clases de lenguajes artísticos dependerá de la amplitud, diversificación y calidad de las experiencias que se les brinde a quienes estudian el arte y aprenden a través del arte. Por ello es necesario reflexionar sobre el impacto las nuevas tendencias y de obligatoriamente de las TIC en los referidos procesos pedagógicos, marco obligado en la pedagogía general y por su puesto en la pedagogía del arte.

En la actualidad los medios de comunicación y el procesamiento de la información se han desarrollado en diferentes áreas que tienen relación con la expresión de ideas mediante los trabajos artísticos, debido a estos nuevos procesos y medios se hace necesario enfocar la educación hacia los conocimientos que permitan a los nativos digitales⁶ (Saura, 2011, p.

⁶ Este término fue acuñado por Marc Prensky, autor del libro “Enseñanza nativos digitales”. Marc Prensky es conocido por ser quien inventó y divulgó los términos nativos digitales e inmigrantes digitales. Estos aparecieron por primera vez en su libro *Inmigrantes Digitales* dado a difusión en el año 2001. El uso de la palabra *nativo* surge a partir de que estos podrían ser considerados como habitantes de otro país o de otra civilización, ya que entre otras cosas pareciera que han forjado su propio idioma.. Cabe anotar que el uso del término nativo digital se refiere a las nuevas generaciones que nacen en la era en la que la tecnología es un asunto normativizado en contraposición al termino Emigrante digital que se refiere a la generación nacida antes de la era digital, para quienes no fue natural, el acceso a la cultura de la información, pero que a fuerza de continuar haciendo parte de los intercambios sociales y laborales hoy mediados netamente por la tecnología digital, han tenido que transformar sus modos de operar y desaprender antiguos modos de operar para actualizar su comprensión y desenvolvimiento en el mundo altamente digitalizado de la actualidad.

12), adaptarse a la velocidad de los cambios en las tecnologías, para discernir entre la multitud de informaciones, que intoxican lo que se conoce como aldea global. Así los docentes también deben mantenerse en constante evolución y conocer las herramientas y metodologías que han surgido y seguirán apareciendo, en relación con las nuevas tecnologías de la información y comunicación o TIC.

Pero en realidad ¿cuál es el aporte de las TIC a la didáctica educativa para la educación artística y visual?. Es aquí donde nos planteamos el interrogante de si verdaderamente las TIC en la educación contribuyen en el cambio de las prácticas educativas y en el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje. Las Tecnologías de la Información y Comunicación, son una poderosa herramienta didáctica que hace que los alumnos, se centren en sus aprendizajes, mejorando la motivación y el interés, promoviendo la integración y estimulando el desarrollo de habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de aprender a aprender.

Los educadores, no pueden marginarse ante esta realidad. Se hace necesario estudiar las posibilidades que han brindado las nuevas tecnologías y desplegar toda la creatividad e imaginación, para encontrar las mejores formas de llevarlas al aula y utilizarlas para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes. (Saura, 2011 p. 25). Los docentes hoy tienen un nuevo perfil y una nueva dinámica de interacción, manejando aulas virtuales, foros, blogs, libros y revistas digitales, comunicándose, al igual que sus alumnos, con todo

el mundo en varios idiomas.

La sociedad del conocimiento requiere una alfabetización científica y tecnológica, exige acciones dirigidas a diseñar y crear nuevos recursos y materiales didácticos capaces de fomentar estrategias innovadoras de enseñanza aprendizaje, así como incluir y ampliar las condiciones de intercambio y comunicación.

Las Artes Plásticas son concebidas como lenguajes generadores de mensajes para transmitir cultura. La obra siempre lleva implícito el marco cultural y social que la originó. El autor que le dio arranque y trasmite ese mensaje, y la interpretación que la sociedad del momento realiza de la misma, hacen que a la obra se le otorgue un significado propio.

Diseñar, crear y hablar de realización artística hoy, incluye las Nuevas Tecnologías. Ello permite generar proyectos educativos que amplíen el marco referencial de los estudiantes, que les permita acceder a creaciones de distintos artistas actuales y de otros tiempos. Ingresar en Internet para visitar museos y galerías de todo el mundo (Saura, 2011 p.37), abre un sin número de posibilidades educativas y creativas para docentes y estudiantes.

Ampliar el marco contextual desde el cual se comienza a crear a partir del uso de las nuevas tecnologías, permite facilitar dicho proceso. Las TIC se convierten en herramientas viables para la creación, ya sea por sí mismas o en combinación con otras tradicionales.

Respecto a la difusión, el Internet y la Web explotan al máximo los espacios de exposición

(Saura, 2011 p. 33), acercando comunidades y grupos por medio de la gran red mundial, los estudiantes pueden compartir experiencias de trabajos artísticos, recibir al instante las imágenes de pares residentes en el otro extremo del planeta y mostrar sus producciones al mundo entero. Se hace posible la promoción de obras de arte creadas por los alumnos para dejar al descubierto la particular visión que poseen de su entorno: la escuela, la ciudad y la cultura y la sociedad en la que viven. De este modo, los profesores de arte, son orientadores del aprendizaje que buscan espacios propicios para ampliar la capacidad creadora. Tal y como advierte Porta (2013), capacidad que más allá de la creación del objeto artístico, impulsa para encontrar nuevas propuestas a las ya existentes, encontrarle soluciones novedosas a problemas antiguos, y a resolver las situaciones de la vida en forma creativa.

La educación artística postmoderna, se comprende a partir de los cambios en la cultura y la sociedad contemporáneas y obliga a integrar la totalidad de la cultura visual a la cultura y no solamente las bellas artes (Saura, 2011p. 69). Lo anterior da unas características propias al desarrollo educativo artístico postmoderno: la nueva concepción de temporalidad y espacialidad (globalización y Tic), la identidad social y el pluralismo, la interdisciplinariedad, que complementan y estructuran la visión y el desarrollo artístico.

La evolución ha sido proactiva y como parte de ella se han creado y perfeccionado los recursos digitales para desarrollar desde sus múltiples sentidos el arte (Saura, 2011 p. 91). Al mismo tiempo se han construido mecanismos de protección en la red, a los contenidos y a los derechos de autor. Innumerables herramientas se encuentran en la red para potenciar

la cultura artística, para el dibujo, la fotografía, el video y la animación, los bancos de imágenes las bibliotecas virtuales, los portales educativos, wikis y blogs, las redes sociales, los buscadores, entre otros.

El conocimiento gira hoy en torno principalmente a la actualidad, a los acontecimientos y realidades del momento en todos los aspectos de la vida, profesional, moda, música, tendencias, noticias, medioambiente, y lideran el mundo de la web, y los medios quienes poseen el conocimiento de las herramientas y visibilizan sus realidades artísticas o no al mundo global.

En éste sentido es necesario valorar la socialización del conocimiento, en la era del conocimiento. La globalización cultural obliga a replantearnos el papel de la educación y la didáctica educativa, para lograr los objetivos sociales educacionales que hoy deben ser igualmente reconsiderados y direccionados a la convivencia pacífica, el reconocimiento de la diversidad, el respeto a la vida, la solidaridad y el rescate de los valores sociales de dignidad humana, libertad, igualdad y justicia social.

CONCLUSIONES

El arte se redefine como un proceso en el que intervienen tres elementos: el artista, la obra y el observador, los tres elementos sujetos a cambios innumerables en los que descansa el fenómeno complejo, cambian los modos de hacer las cosas, las formas de interpretar, las formas de comprender y las formas de valorar.

La epistemología del arte ha sido objeto de una reconfiguración, debido al surgimiento de la industria cultural, cambio que requiere un análisis de los aspectos sociales e históricos de la sociedad contemporánea, ésta reconfiguración implica la revisión de la evolución del pensamiento artístico. Este trabajo es una reflexión que intenta recuperar el valor cognoscitivo y la verdad del arte negados históricamente por algunas corrientes de la filosofía, fundamentado en la verdad que se deriva del proceso hermenéutico, proceso que culmina en la determinación consciente y fundamentada después de un proceso reflexivo, intelectual, que confirma hipótesis o prejuicios con la realidad, y esto es una consecuencia lógica de los procesos de conocimiento.

El arte es un generador de conocimiento a pesar del subjetivismo, el cual es confrontado precisamente en el ejercicio hermenéutico de interpretación y comprensión. El arte y la educación, gozan de las mismas características, y llevan a estimular la inteligencia, la afectividad y la voluntad, para ejercer una libertad individual y social. La educación y el arte sin duda se encuentran en una dinámica integradora, la educación artística se basa tanto en la técnica y la práctica, como en la transmisión de conocimientos, fundada en las

condiciones cambiantes del mundo.

Las experiencias artísticas se convierten en formas orgánicas y vitales de habitar el mundo y contribuyen a evidenciar, por medio de diversas formas de comunicación y expresión, la necesidad simbólica que hace disfrutar la vida, contemplarla, transformarla y llenarla de sentido.

Se ha explicado la relación que existe entre la epistemología y los valores en virtud a la objetividad del conocimiento en el campo de las artes plásticas y su aplicación práctica en los modelos pedagógicos. Se identificaron teóricamente los aspectos epistemológicos del proceso artístico, que enmarcan el concepto de arte, valorándolo como agente transformador de la realidad.

Se consideró la pedagogía del arte, en el marco de los valores de la sociedad contemporánea, sabiendo que el núcleo de la reflexión epistemológica reside en el entendimiento del acontecer social, porque es allí donde es posible la construcción y la creación de conceptos que permiten generar un sujeto autónomo, una sociedad autónoma.

Y finalmente, se esboza un sustento teórico, que permite la comprensión de la educación artística postmoderna, y el uso de TIC, a partir de los cambios en la cultura y la sociedad contemporáneas y que obliga a integrar la totalidad de la cultura visual y no solamente las bellas artes, a la cultura.

Bibliografía:

- Abril, G. (2013). *Cultura Visual de la semiótica a la política*. Ed. Plaza y Valdés. Madrid España.
- Acaso & Otros, (2011). *Didáctica de las Artes y la cultura visual*. Ed. Akal. S:A. Madrid España.
- Alonso, M. (2013). *Arte y conocimiento en el proceso artístico contemporáneo*. Ed. U. Plata. Argentina.
- Althusser L. (1966). “*Carta sobre el conocimiento del arte*, (175).
- Belén, P. (2013). *La obra de arte como lugar de verdad y conocimiento en la hermenéutica gadameriana*. Ed. U. Plata. Argentina.
- Briones, G (2010), *Teorías de la ciencias sociales y la educación*. Ed. Trillas. Mexico.
- Bellow, S. (2014). *El hombre en suspenso*. Ed. Debolsillo.
- Bunge, M. (2003). *La ciencia. Su método y filosofía*. [En línea]. Consultado en septiembre de 2014 en <<http://librostauro.com.ar>>.
- Calaf, R. & Otros (2007). *Museos de Arte y Educación. Construir patrimonios desde la diversidad*. Ed. Trea, Gijón, Asturias.
- Cárdenas, A. & Gómez C. (2014). *El arte en la educación inicial. Ministerio de Educación nacional*. Bogotá Colombia. Recuperado 27 septiembre 2015. En http://www.colombiaaprende.edu.co/html/familia/1597/articles-341487_doc21.pdf
- Crow, D. (2007). *No te creas una palabra. Una Introducción a la Semiótica*. Ed. Promopresss. Barcelona.
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix (1972). *Capitalismo y esquizofrenia 1. L'Anti-Edipe*. París: Minuit. ISBN 2-7073-0067-5.
- Díaz, M. (2015). *Del discurso pedagógico. Problemas Críticos*. Ed. Magisterio. Colombia
- Domínguez, J. (2011). *La educación en valores*. Consultado en octubre de 2014, disponible en: <http://www.nodo50.org/movicaliedu/dominguezvalores.pdf>
- Domínguez, J. (2008). “*Cultura y arte: Una correspondencia en proceso. El Ideal de arte en Hegel, correcciones a una interpretación establecida*”. En: Acosta, M y Díaz, J. (eds.): *La nostalgia de lo absoluto. Pensar a Hegel hoy*. Bogotá: Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de Colombia.
- Durkheim, E (1998). *Las reglas del método sociológico*. Alianza Editorial, Colección Grandes obras del pensamiento, Atalaya, Madrid.
- Fronidizi, R (1958) *¿Qué son los valores?* Fondo de Cultura Económica, México.
- Gadamer, H. G. (1991). *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica (4.a edición)*. Salamanca: Ed. Sígueme.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples*. Barcelona: Paidós.
- Greenberg, C. (2002). *Arte y cultura. Ensayos críticos*. Madrid: Paidós.

- Hempel, C. (1960). *La ciencia y los valores humanos*. En Filosofía de la ciencia. Pg.23-50. Vol.4. Consultado por última vez en septiembre de 2014 Disponible en: <http://www.nodo50.org/movicaliedu/dominguezvalores.pdf>
- Kant, I. (2003). “XLIV, *De las bellas artes*”. En *Crítica del Juicio*. Consultado por última vez en septiembre de 2014 disponible en < <http://www.biblioteca.org.ar/libros/89507.pdf>>.
- Kuhn, T. (1997). *Objetividad, juicios de valor y elección de teoría*. En *La tensión esencial*. Fondo de Cultura Económica, México p. 362
- Molina, L. (2013). *El cambio de paradigma del proceso artístico en el mundo contemporáneo*. Ed. U. Plata. Argentina.
- Morin, E. (1999). “*La epistemología de la complejidad*”. En *L'intelligence de la complexité*, París, L'Harmattan, pp. 43-77.
- Moshe, B. (1994). *Teorías del arte: de Platón a Winckelmann*. Madrid: Alianza.
- Muñoz, M. (2001). *Nominalismo epistemológico y relativismo cultural*. U. Autónoma Metropolitana de México.
- Pérez, F. (2013). *Estética*. Ed. Tecnos.Madrid.
- Porta, M. (2013). *Porqué las Artes Plástico-visuales y la incidencia de las nuevas tecnologías*. Recuperado Disponible en: <https://mariarosaporta.wordpress.com/2013/10/23/las-nuevas-tecnologias-y-las-artes-plastico-visuales-2/>
- Recas Bayón, J. (2006). *Hacia una hermenéutica crítica*. Madrid: Ed. Biblioteca Nueva.
- Royo, S. (2002). “*Del Materialismo Histórico a la Ontología Hermenéutica: Anomalías de la Dialéctica Ser-Devenir*”.1-39.
- Sánchez, D. (2013). *La dimensión epistémica del proceso artístico*. Ed. Universidad Nacional de la Plata.
- Sánchez, D. (2013). *La Epistemología del Arte* Ed. Universidad Nacional de la Plata.
- Saura, A. (2011). *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual*. Líneas de investigación y estudios de caso. Sevilla: Editorial MAD, S.L.
- Sosa, F. (1995). *Epistemología del arte*. Ed. Uniandes. Colombia.
- Kandinsky, V.(1989). *De lo espiritual en el arte*. Ed.premia.Thlahuapan. Mexico.
- Kreimer, J. (2001). *Semiótica para principiantes*. Ed. Era Naciente. Buenos Aires Argentina.
- Kuspit, D. (2006). *El fin del arte*. Ed. Akal. Madrid
- Talens, J. (1993). E. *Tratado del signo visual*. Cátedra S.A. Madrid.
- Maya, T. y Osorio, A. (2007). *Canciones para crecer*. Colombia: Corporación Cantoalegre.
- Villalobos E. (2010). *Didáctica integrativa y el proceso de aprendizaje*. Ed. Trillas México.

ANEXO

**NATURALEZA EN GUERRA
VIDEOCLIP DE LA CANCIÓN
SEÑORES DE LA GUERRA**



**Estudiante: LUIS ALEJANDRO BENAVIDES SILVA
CÓDIGO 2117183**

Docente Tutor: CESAR JEROME VALBUENA

**LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES
UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS ABIERTA Y A DISTANCIA
BOGOTÁ 2015**

EL VIDEOARTE Y EL VIDEO CLIP

Videoarte es la utilización de medios electrónicos de manera análoga o digital y tiene como finalidad una forma artística, que representa mediante imágenes en movimiento y sonido de una manera diferente a la convencional de la narrativa del cine o la televisión, es mas, controvierte las maneras tradicionales de ver y hacer, fue creado en oposición a la manera comercial, funciona aislado en cualquier reproductor de video o se puede utilizar como parte de instalaciones o actuaciones.

Por otro lado el videoclip utiliza los medios desarrollados por el video arte pero en el se articulan la música la poesía con la imágenes en movimiento, sin embargo las narrativas del videoclip presentan muchas veces una historia lineal, aunque no se trata de una formula porque los limites reales entre video arte y videoclip se difuminan en los trabajos de Nam Jum Paik, considerado uno de los pioneros del videoarte, quien integra en sus videos personas cantando, y también se puede notar esta ruptura del limite en el trabajo de 2009 de la cantante Sia y su videoclip Chandelier, en donde se muestra a una niña de 10 años realizando un performance que se mezcla con la danza contemporánea.

INTRODUCCIÓN

Para la realización de este video fue necesaria una larga aproximación al medio del video y sus recursos técnicos, aunque se vean filmaciones por televisión o en el cine de manera habitual y desde temprana edad, los elementos que componen las imágenes en movimiento pasan desapercibidos para el ojo común, la investigación del elemento técnico para la realización de este trabajo comenzó con el estudio de las posibilidades de la cámara, y la adecuada captura de imágenes, por que es posible mejorar ciertos aspectos de una filmación mediante el software, pero en elementos como el enfoque o la exposición se debe lograr un resultado inicial satisfactorio, porque estos aspectos no se pueden mejorar la mayoría de las veces y entonces resulta, adecuándose el contenido a un error inicial en vez de tener la posibilidad de modificar una imagen adecuada, sea cual sea el resultado

obtenido al final, este conocimiento permite si es necesario, que para mostrar las cosas de cierta manera se sobreexponga una imagen, se conozca como lograrlo, y de la misma manera con el enfoque. Luego el conocimiento de los elementos de edición, montaje, efectos, transiciones, post producción y su aplicación. Además de analizar muchísimos videos y películas para visualizar como se muestran las historias, es necesario ejercitar todos estos conocimientos para que no sea un uso redundante, o sin intención.

Elegir el video sobre otros medios requiere una preparación en muchos mas aspectos que la mayoría, debido a que se involucran procesos de diseño mental y escritos como el guión, estrategias o planeación a la hora de capturar las imágenes, lo que se conoce como producción, dominar los factores que implica la captura de las imágenes o conocimiento técnico para el correcto uso del equipo, una vez reunido el material filmico realizar la edición, el montaje, los efectos, el sonido, y el color para lograr un producto visual de calidad independientemente de que lo que transmita sea o no sea relevante como obra de arte. Es por esto que en la realización audiovisual se involucran equipos de personas especializadas en diferentes áreas del proceso y esto se evidencia en los créditos finales en donde se menciona a todas las personas que intervinieron en los diferentes pasos de la producción, entonces tener todos estos factores de producción en cuenta para una sola persona dificulta o limita las posibilidades y por esto es necesario que desde la planeación inicial se formule un planteamiento mas intimo en el que no se involucren mas de los aspectos que se puedan tener bajo control por asi decirlo.

Uno de los atractivos video es que permite desarrollar además de la composición de las imágenes, la articulación con el sonido, y que presenta una linealidad temporal similar a experimentar la vida, esta sincronía puede generar diferentes efectos en el espectador, pero también puede etiquetarse dentro de un genero como “video musical (videoclip)” y no resulta tan descabellado porque el videoclip utiliza estrategias similares al videoarte, pero estos limites no están bien definidos y al usar la música ambientalmente también restamos importancia a este elemento sonoro, entonces cada parte debe articularse y hacer un trabajo y tal vez una mirada desprevenida pueda resultar confusa, pero luego de un análisis se tendrá que entender hasta donde esta correspondencia entre sonido e imagen se articulan en una experiencia trascendental, y funcionan como un todo sin ser solo sonido

o solo imagen y entonces de igual manera se debe valorar el funcionamiento de las palabras que contiene la música.

Entonces tendremos que hablar por una parte del proceso técnico y por otra del contenido, en las películas o series de tv se muestran historias que mantienen una coherencia dividida en tres partes, planteamiento o principio, nudo o conflicto y desenlace o conclusión, pero en el videoarte las normas de temporalidad y de coherencia son diferentes a la narrativa convencional, entonces no necesariamente existe un inicio o introducción tampoco una acción determinada y no se llega a un final, aunque es innegable que el cerebro de todos los espectadores esta programado para adaptar cualquier evento a este tipo de narrativa al tratar de darle coherencia, entonces es necesario tener en cuenta que será tomado de esta manera, no para adaptar a estos pasos nuestra intención, sino para programar la manera en que se mostraran los contenidos, acorde con las expectativas y preconcepciones del observador, muchas veces para contradecirlas pero también para mantener el interés hasta el final, por que aunque no sea la intención entretener es necesario que exista una coherencia en términos rítmicos para mantener el interés y que el trabajo no resulte tedioso o difícil de ver, aunque es notorio que esta no es una de las preocupaciones del videoarte, y al observar el material filmico durante esta investigación fue evidente que los artistas pioneros y que continúan trabajando dentro de estos limites de lo que se considera videoarte, generan obras que resultan tediosas repetitivas, y que el sonido agrede al espectador.

La palabra video que viene del verbo latino “video” que significa ver, existen multitud de maneras de grabar y reproducir videos, y las utilidades de este medio de expresión son incontables, pero para este video se utilizo una cámara Canon T5i, se usaron objetivos 18-55 y 70-300, el video es un medio bidimensional pero representa un espacio tridimensional, la pantalla presenta imágenes y sonido durante un tiempo determinado, de esta manera se ordena la forma en que se presenta la aparición de los elementos para que se generen ideas y sensaciones a lo largo del tiempo.

HISTORIA

El surgimiento de la cámara oscura inicia una manera de representar el mundo, en su afán por capturar momentos el hombre desarrollo la tecnología que involucro elementos complejos que hicieron de la fotografía una ciencia casi mágica, eran pocos los que al principio pudieron usar cámaras y esto no cambio durante mucho tiempo, aun en el siglo XX. En 1980 se valoraba muchísimo una fotografía pues implicaba poseer cámara, comprar un rollo, luego de la captura se debía llevar el rollo a revelar y después de unos días se podía ver qué fue lo que se fotografió, esto fue cambiando y en los noventa el revelado tomaba una hora, poco a poco esto se fue extinguiendo y ahora si queremos una copia de una fotografía que tomamos con un celular la enviamos wi-fi a la impresora.

Las cámaras de cine fueron usadas en el siglo XX casi exclusivamente por realizadores de películas, en los años sesenta en algunos países fue posible poseer una cámara de 8mm y esta se usaba para filmar las escenas familiares, se identifico como super8, para ver estas filmaciones debía llevarse el rollo de película a revelar y poseer un proyector, pero esta no fue la realidad colombiana, la primera vez que vi una cámara de cine fue cuando tenia 21 años en 1994, y era una antigüedad, filmamos con un rollo de película de 16 mm vencido años atrás y el revelado lo realizo el dueño de la cámara que era un anciano propietario de una fotografía en la calle 68 de Bogotá, el resultado de esta filmación no lo vi en esa época y hasta hace seis meses pude finalmente ver el resultado.

En Wuppertal (Alemania), Wolf Vostell, en [1963](#) en la Galería Parnass presentó su primera obra que integra un televisor, Vostell es considerado el creador de la primera videocinta en [1963](#) llamada *Sun in your head* (*El sol en tu cabeza*). “La subversión de las técnicas del modernismo realizada por Vostell también inspira sus proyectos en televisión, a través de los que articula una potente crítica a la ideología del medio buscando socavar los supuestos políticos del discurso social y la definición mercantil de la cultura de élite”. (Sichel, B. 2006, pág. 21)

El uso del video se ha propagado de tal manera que, casi cada persona en el mundo puede sacar su teléfono y filmar lo que pasa en un momento determinado, subirlo inmediatamente a internet y compartirlo sin intermediarios. Las cámaras de video en principio solo se usaban por la gente de la

televisión, mas adelante fue posible tener una costosa cámara que usaba VHS, y se crearon muchos modelos que fuero mejorando la calidad de la imagen y disminuyendo el tamaño de la cámara, por otro lado los formatos también han evolucionado y ahora se puede hablar de muchos formatos digitales de alta definición.

El movimiento artístico conocido en los sesenta y setenta como video arte mostro su desarrollo en Estados Unidos y Europa, un de los grupos experimentadores se llamo Fluxus, y se enfocaron en el [arte conceptual](#), las [performances](#) o el [minimalismo](#). El videoarte toma muchas formas: [vídeos](#) en galerías u otros lugares, o distribuidos como cintas de vídeo o discos de [DVD](#); instalaciones escultóricas, que pueden incorporar uno o más aparatos de televisión o monitores de vídeo, grabaciones que se emiten, imágenes y sonido en vivo o grabados; y actuaciones que incluyen las representaciones de video. No debe confundirse con la producción de la [televisión](#) o el cine experimental.

Una de las diferencias entre el videoarte y el cine es que el video arte no depende de de las convenciones. El videoarte no necesita actores, puede prescindir de diálogos, puede no tener narrativa comprensible y no se hace para entretener. un ejemplo es el de, [Peter Campus](#), *Double Vision*) que ataca las expectativas del espectador del video como parte de cine convencional otro ejemplo es, [Joan Jonas](#), *Organic Honey's Vertical Roll*.

OBRA

Cuando llegó el momento de iniciar el trabajo se presento la pregunta ¿qué imágenes se deben usar? Pensando en toda la información que bombardea día tras día a todas las personas en la televisión, en películas, en internet, en la calle, pensar en llamar la atención o mostrar algo novedoso resulta muy difícil de considerar, mas bien genera un conflicto entre lo que debería mostrar un videoarte en términos de lo que se ha visto como efectos visuales o transfiguraciones frente a la cámara o imágenes atractivas como las que se presentan en los comerciales.

Cualquier narración presenta tres actos, el primero la contextualización el segundo la acción y el tercero el desenlace, aunque en el videoarte parece que estos actos no se presentan la mente del observador siempre busca ligar los sucesos a este esquema que conoce.

Para este trabajo se desarrollaron investigaciones de los elementos propios de la composición de los elementos involucrados en el video, para captar las imágenes de la realidad fue necesario entender como funciona una cámara y los elementos que intervienen en la captura como son la sensibilidad o iso, el diafragma, y la velocidad de obturación, pero además en video se debe tener en cuenta cuantos fotogramas se toman en un segundo,

Investigación técnica

Las pruebas que se realizaron para conocer el funcionamiento de los equipos son una exploración de las posibilidades técnicas y que poco a poco conducen a concentrar esta labor en aspectos que se utilizarán en el momento de la captura de imágenes o la edición y se convierte en una retroalimentación entre experiencia y reflexión, entonces es necesario una constante evaluación de los resultados.

Es necesario describir el equipo que se utilizó para la captura de las imágenes, que en este caso fue:

Cámara: Canon T5i Esta cámara permite la grabación de videos en formato MOV de 1080 x1920 a 24 fotogramas por segundo y esta es la configuración usada para el trabajo.

Objetivos: 18- 55 Este objetivo funciona como macro y posee una apertura angular significativa.

y **70-300** Este objetivo se utiliza especialmente para hacer acercamientos.

Trípode: Manfrotto Este trípode esta diseñado para funcionar especialmente con cámaras de video, posee una solo eje esférico que permite movimiento en todas las direcciones.

Filtros: polaroid disminuyen la potencia de los rayos UV y pueden dar un color neón a las imágenes.

Captura de imágenes

Muchas veces al contemplar una escena que parece gritar y la necesidad de capturarla se hace una tortura si no se tienen los medios adecuados en el momento, entonces se genera la costumbre de llevar la cámara a todos los lugares y de observar el mundo buscando escenas que puedan ser usadas sin importar si sabemos o no como encajaran en el trabajo. Cada camarógrafo desarrolla sus maneras de encuadrar y de manejar factores como la profundidad de campo. Los factores a tener en cuenta ala hora de realizar la captura de una imagen son:

Luminosidad: se intentara aprovechar únicamente la luz natural.

ISO: se utilizó un limite de 400 ISO aunque la cámara ofrezca una sensibilidad de 24 mil para mantener el ruido al mínimo.

Diafragma: se utilizará el diafragma mas abierto en todos los casos para disminuir la profundidad de campo y enfocar el punto de interés.

Velocidad de obturación. Será variable según las condiciones lumínicas aumentando la velocidad en cuanto aumenta la luz.

Enfoque: se utilizará siempre en manual.

Profundidad de campo: se mantendrá al mínimo para concentrar la mirada en los detalles.

Edición

Para la edición de este video se utilizó el programa Adobe Premier CS6

Montaje

La duración y los movimientos de las escenas corresponderá al sonido, esta es una manera de corte usada en el cine tradicional y en el videoclip para acentuar el dramatismo de los sucesos.

Transiciones

Se utilizaran intentando no afectar negativamente el sentido.

Efectos

Existen peligros a la hora de su uso, porque se puede perder la naturalidad, sin embargo se realizó una investigación del programa After Effects de ADOBE, para modificar y generar imágenes, en el caso específico se utilizó para lograr cámara lenta en una toma de un río turbulento, también se generaron partículas rojas que se levantan para simular chispas de algún fuego.

Investigación del videoarte

Antecedentes históricos

Los experimentos visuales con imágenes en movimiento iniciaron en el mismo momento en el que se presentó el cine por los hermanos Lumiere, en un principio se dijo que el origen del video arte se

dio en los años sesenta, y es verdad en cuanto a la definición del medio tecnológico de captura, pero con la aparición de las imágenes en movimiento se comenzó la exploración, fue Fernand Leger - Ballet mecanique (1924) uno de los pioneros de lo que parece ser videoarte en una época muy anterior a los años sesenta.

En 1930 Laszlo Moholy-Nagy produce su primera película Lichtspiel schwarz-weiss-grau (juego de luces negro-blanco-gris) que refleja la modulación de su escultura cinética Licht-Raum-Modulator (modulador de espacio-luz) esto cita Neusüs y Heyne: “Es probable que a la vista de las posibilidades ópticas que le ofrecía el cine” (Neusüs F. M. y Heyne R.,1997, pág. 28). En este trabajo filmado en blanco y negro se pueden observar imágenes que se relacionan de manera directa con el optic art, no presenta una historia ni personajes, presenta las formas de la escultura de una manera aleatoria y no convencional, se aprecian fragmentos e imágenes confusas, lo que hace pensar en que realmente es el comienzo del videoarte, por esta condición de no conservar las reglas narrativas.

En este proceso se realizó una búsqueda de los videoarte que iniciaron el movimiento y su transformación hasta lo que se hace en la actualidad

El grupo **Fluxus** intenta la fusión de todas las artes, *los objetivos de Fluxus son sociales, no estéticos*, mezclando la alta cultura con la cultura popular, el arte, el juego y el humor, buscan desconcertar a través del absurdo. inicialmente participan artistas como Nam Jun Paik, Wolf Vostell, [George Brecht](#), [Al Hansen](#), [La Monte Young](#) entre otros, más tarde se les uniría [Joseph Beuys](#).

Videarte en Colombia

la primera exposición de videoarte en Colombia se realizó en 1978 el [Salón Atenas](#), dirigida por el Museo de Arte Moderno de Bogotá (MAM), contenía trabajos de videoarte como [In-pulso](#), de

Sandra Isabel Llano y [Autorretrato](#), de Rodrigo Castaño, estos fueron los primeros trabajos de videoarte colombiano exhibidos museográficamente en el país.

NATURALEZA EN GUERRA

Conceptualización del video

En la actualidad se han diversificado los medios y tecnología y se han acuñado nuevas terminologías para identificar mejor cada forma específica de arte, y ahora se encuentra al net.art y al streaming media, y pudieran confundirse con el videoarte, en sus inicios se consideraban como videoarte todas las manifestaciones filmadas en las que interviniera un artista, en un performance, en una instalación que contuviera monitores de video, pero mas adelante se separó y se enfoco en controvertir mediante el uso de imágenes procesadas por la electrónica la narrativa de las formas comerciales como el cine y la televisión. El videoarte se trata de intentar significar con los medios tecnológicos una visión, el recuerdo de una imagen algunas veces esta ligado al trauma, pero otras veces nos regocijamos en la contemplación, estos dos aspectos aparentemente contradictorios se alternan para formar nuestra experiencia visual de la vida. En el ejercicio planteado se intentará alternar estos factores de manera que exista una narrativa psicológica que involucre al observador. Considerar la empatía y la repulsión como respuestas del observador.

Aunque el video es un medio que se utiliza para el entretenimiento y existe un negocio gigantesco que se lucra mediante la elaboración de películas, videos, comerciales, y otros materiales audiovisuales, que ha venido evolucionando desde la aparición de la imagen en movimiento y que se ha sofisticado de tal manera que, se pueden determinar los elementos compositivos de un video, que en su mayoría no son reglas aplicables al videoarte. Pero resulta triste negar el alcance de esta evolución al esquema llamado videoarte, arriesgarse a usar los elementos convencionales del cine y la televisión comercial, para transmitir mensajes, que no sean tomados como locuras o incoherencia por el observador sin conocimiento de los lenguajes y discursos del videoarte, que la manera en que se muestren las cosas en el video no solo fatiguen ni generen repulsión, es decir que mantengan una dinámica rítmica que interese al observador desprevenido, pero que tampoco se puedan inscribir en el rotulo de comercial o convencional, eso es lo que se intenta lograr en este video.

En la observación de los ejemplos de videoarte que han planteado el uso de música, se nota el distanciamiento del concepto de videoclip de lo que se considera videoarte, aunque tengan normas similares en cuanto a su construcción, el hecho de ir en contra del aspecto comercial fue separando los resultados de uno y otro, este conflicto perjudica la evolución del videoarte, pues le niega la posibilidad de ser disfrutado y aunque no sea su finalidad, es un factor determinante a la hora de ser tenido en cuenta en su totalidad, por que si no se disfruta se abandona y como se trata de algo que necesita un periodo de observación para transmitir sus contenidos, puede ser abandonado antes de ser visto y muchas veces el observador debe obligarse a quedarse hasta el final, manteniendo un sentimiento de disgusto que bloquea su percepción. Para el observador, el momento en que las cosas parecen estar en su lugar, se percibe como una imagen de menor contenido subversivo. Entonces la producción de videoarte encuentra su sentido no en la narrativa, sino en el choque con ella, lo que deja fuera a observador, generándole un sentimiento de frustración, esto, se supone, es el contenido en contra de lo establecido o lo comercial. No es fácil determinar si debe ser de un modo o de otro, pero lo que no cambia, es solo otra repetición y este revelarse contra lo comercial ya se exploto por muchos años, lo que no es posible es que el videoarte se siga limitando a este repulsivo ambiente de efectos, por que con el paso de los años y el aumento de la tecnología cambia la calidad y la resolución, pero la sensación de desconcierto continua.

Existen factores indeterminados a la hora de comenzar un trabajo artístico, el hecho de seguir pasos e intentar alcanzar objetivos puede convertir en un esquema o una repetición, traspasar la línea hacia lo nuevo o mantener un estilo reconocible. La incertidumbre es un elemento con el que se debe aprender a convivir y parece que su influencia tortuosa, lleva por caminos oscuros y a veces peligrosos, no hay recuerdo de un día en el que se sabía que hacer. Una de las maneras de comenzar el trabajo es hacer una observación de los trabajos realizados por los artistas relacionados en la historia del videoarte y teniendo en cuenta que no es necesaria una narración, se ordenaran de manera aleatoria los fragmentos capturados y se transformaran mediante efectos, hasta obtener una atmosfera con texturas en la que aparezcan cosas reconocibles y otras irreconocibles, luego añadiremos un sonido que sobresalte en ocasiones y que mantenga el suspenso en otros, luego las cosas que no se reconocían se pueden mostrar de manera mas clara y se tendrá un video, que aunque no parezca decir nada, tendrá la configuración del videoarte, y que cada uno le busque un significado. Aquí se describe la lucha entre el artista y su trabajo, a veces resulta sencillo dar por terminado algo, porque su apariencia corresponde a una concepción y al intentar cambiar esta concepción queda como si no correspondiera a lo que se esperaba del genero particular.

De esta manera se presenta el videoclip que no corresponde a una linealidad narrativa, y utiliza un lenguaje abstracto, articulado y revelado en la manera como las imágenes corresponden a las ideas planteadas por la poética de la canción, entonces podemos hablar de una experiencia que involucra al individuo en diferentes niveles, por un lado la música genera un estado de animo reforzado por la letra que llega mas allá y genera pensamientos que intentan significar lo que la poesía dice, por otro lado la aparición de las imágenes afirma o controvierte el sentido de la música, con lo que se debe concebir ya no como un trabajo musical o de video sino audiovisual y poético.

Señores De La Guerra

Partes de la canción

El motivo de esta canción está escrito en dos compases de 4/4 a una velocidad de 135 golpes por minuto y la unidad o periodo se compone de cuatro motivos.

En la canción intervienen tres guitarras, una digital diseñada en el programa fruty loops y dos reales, los efectos fueron realizados en los programas fruty loops y absynt, las percusiones en una batería y fruty loops, el bajo en uno real y fruty loops, las voces son de Luis Alejandro Benavides y Haryana Farfan. La mezcla se realizó en el programa cooleedit.

Introducción

Instrumental en donde suenan guitarras eléctricas se divide en dos partes.

1. En la primera parte de la introducción se presenta una frase melódica y se repite, luego se suman al mismo motivo la batería, el bajo y otra guitarra, durante dos frases o motivos mas, esta parte es un periodo musical.
2. En la segunda parte de la introducción se repite el motivo de la primera parte mientras una guitarra realiza un solo durante otro periodo musical.

Primer Puente

Se presenta un puente de dos frases cantadas. La extensión del puente es la mitad del periodo musical, y es como una introducción a la estrofa.

Primera Estrofa

Se compone de cuatro frases cantadas.

Puente instrumental

Es una parte equivalente a un periodo, en la que se cambia el sentido rítmico y que conecta dos partes diferentes, en el primer par de frases musicales se marca el ritmo con acentuación en el primer tiempo de cada compás y en las dos siguientes se hace un redoble de tambor para que comience el coro.

Primer Coro

El coro es cantado por voces infantiles, posee una rítmica marcial.

Segundo coro

En el segundo coro se usan dos frases cantadas que parecen responder al primer coro y mantiene la misma forma rítmica.

Segundo puente

Utiliza la misma música del primer puente pero con otra letra.

Segunda estrofa

Utiliza la misma música de la primera estrofa pero cambia la entonación de la voz para terminar en una repetición de la última frase.

Instrumental de salida

Utiliza la estructura de la introducción y funciona al contrario de la introducción, de muchos instrumentos llega a uno solo, y queda el motivo inicial.

Señores de la guerra

Letra de la canción

Ha, si, fuimos forjando metal

Vamos señores a dar la guerra

Hoy reveladme aquel secreto

Dónde estais en el presente

entre los pueblos que se armaron

Ho fuertes dioses

Imperios suben imperios caen

Culturas nacen culturas mueren

De igual manera el sol nos quema

En tanto el cielo no nos olvida

Tal vez escuchar que debes dejarlo

Tal vez aceptar que puedes tomarlo bien

Ha, si. quién nos dira la verdad

Somos ceniza que va en el viento

poder ver en lo profundo

Y soñar como vivir

Poder ver en las estrellas

Y encontrarte al fin

Al fin.

Bibliografía

Giannetti, C. (ed.) 2008: El discreto encanto de la tecnología. Artes en España. Badajoz, MEIAC

Jose L. (2013) Estéticas de media art. Grupo de investigación Eumed.net (SEJ 309), Universidad de Málaga (España)

Neusüs, F. M. y Heyne R. 1997: De Berlín a Chicago. En Eskildsen U. y Sayag A. (coord.): László Moholy-Nagy Fotogramas 1922-1946 (págs. 23-32). Barcelona. Fundación

Antoni Tapies.

Sarriugarte I. 2012. Conexiones entre el videoarte y el videoclip. publicado en [Luces en el laberinto audiovisual](#). venusplutón magazine. Recuperado en <http://venuspluton.com/conexiones-entre-el-videoclip-y-el,694>

Sichel, B. 2006: Por qué 1963-1986. En Sichel B. (coord.): Primera generación Arte e imagen en movimiento (1963-1986) (págs. 21-40). Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Tarkovski, A. 2008: Esculpir en el tiempo. Madrid, Ediciones Rialp. (Ed. Orig. 1991)

VV.AA. 2009: 100 videoartistas. Madrid, Exit Publicaciones.

Walsh, J. 2004: Emociones en tiempos extremos. En Bill Viola, las pasiones.

Barcelona, Fundación “La Caixa”.

Campus P.[Peter Campus].Doblé visión. (1971).[Archivo de video] Recuperado de <http://www.vdb.org/titles/double-vision>

Jonas J. [Kelley goodwin]. (2013,02,28). Organic Honey's Vertical Roll(1972). [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=r4eNDk-q71g>

Leger F. [iconauta2].(2013,01,20). Ballet mecanique (1924). [Archivo de video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=2QV9-l-rXOE>

Paik N. [postpunkjunk].(2008,09,15). The Medium Is The Medium.(1970).[archivo de video]
Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=VIBEaszndLA>

Sandra L. [Consulado de Colombia new york].(2013,11,30).in pulso(1978). [Archivo de video]
Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8xd7RBb7bfc>

Sia. [Siavevo].(2014, 05,06). Chandelier(2014) [Archivo de video] Recuperado de
https://www.youtube.com/watch?v=2vjPBrBU-TM&index=2&list=PLdb7V_3IAGCW9d5p2d3ROGSxjfduoDxg3

Vostell W. [Raimondaspolis].(2014,12,13). Sun in your head (1963).
<https://www.youtube.com/watch?v=IJcOQ5FAIGw>