



C/A/R/TOGRAFIAS DE LO IN/VISIBLE

Primera muestra de
video experimental
UNAH 2023

 Editorial
UNAH



C/A/R/TOGRAFÍAS DE LO IN/VISIBLE



**Primera muestra de
video experimental
UNAH 2023**



UNAH
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

Medardo Cardona Landa
Coordinación del proyecto

Departamento de Arte, M^{ra}. Shirley Mariela Pineda
Unidad académica

Paraninfo Universitario,
en frente de la plaza La Merced, contiguo
al Congreso Nacional

Facultad de Humanidades y Artes
Universidad Nacional Autónoma de Honduras

2023



CRÉDITOS INICIALES

Este proyecto surge como una colaboración entre la Universidad Nacional Autónoma de Honduras (UNAH) y la Universidad de Granada, España (UGR), por medio de la clase de Fotografía R155, del Departamento de Arte y la Muestra Internacional de Videonarración Artística, apoyados por la Facultad de Humanidades y Artes F-HHAA, y la Editorial UNAH.

PRIMERA MUESTRA DE VIDEO EXPERIMENTAL UNAH 2023:

C/A/R/TOGRAFÍAS DE LO IN/VISIBLE

DATOS GENERALES

Coordinación del proyecto: Mtro. Medardo Cardona Landa

Unidad académica: Departamento de Arte, Mtra. Shirley Mariela Pineda

Lugar: Paraninfo Universitario, en frente de la plaza La Merced, contiguo al Congreso Nacional

Fecha de inauguración: 11 de agosto de 2023

Tiempo de proyección: 1:29 min

1. COMISARIADO INTERNACIONAL

Título: TERRITORIOS, LÍMITES Y UTOPIÁS

Comisario: Ángel García Roldán (Granada, España). Artista visual y cineasta independiente. Profesor titular de la Universidad de Granada, director de la Muestra Internacional de Videonarración A/r/tográfica. Universidad de Granada (España).

Evento de origen: Muestra Internacional de Videonarración A/r/tográfica. Invitados especiales y curador de la selección de piezas internacionales.

Duración del programa: 45 min

Filosofía: investigaciones y estudios audiovisuales sobre la cuestión del recorrido como matriz y génesis de la narrativa. Este comisariado es una selección vinculada a la Muestra Internacional de Videonarración A/r/tográfica. Recoge seis piezas en torno a esta temática de las presentadas en las últimas convocatorias. Todas las piezas incluidas en esta selección pertenecen a la categoría *A/r/tography Films*.

Artistas seleccionados: Liliana Alcalá Ortega, Ángela Barrera García, Iluminada González Agudo, Ángel García Roldán, Eugenio & María Rivas Herencia.

2. COMISARIADO NACIONAL

Título: C/A/R/TOGRAFÍAS DE LO IN/VISIBLE

Comisario general: Medardo Cardona Landa (Tegucigalpa, Honduras). Artista visual, docente investigador y fotógrafo independiente. Profesor de la Universidad Nacional Autónoma de Honduras. Actualmente forma parte del equipo de mediación artística del Colectivo Multidisciplinario Tábano desarrollando procesos pedagógicos desde el arte, la territorialidad y el espacio público.

Duración del programa: 35 min

Filosofía: esta selección de obras desarrolla procesos experimentales desde el lenguaje del video como recurso didáctico y artístico de cara a los modelos de enseñanza-aprendizaje tradicionales. Los ejes fundamentales se basaron en el lenguaje videográfico, la investigación participante desde las artes visuales y la fotografía contemporánea aplicando metodologías artísticas de investigación a través de un enfoque a/r/tográfico. En resumen, *C/a/r/tografías de lo in/visible* nos invita a considerar el video experimental y sus narrativas como una herramienta poderosa para la expresión artística y la reflexión sobre nuestro entorno, aportando al mundo del conocimiento nuevos saberes artísticos, metodológicos y relacionales. Cada estética tratada en esta indagación nos ofrece una mirada particular sobre la cotidianidad y nuestro papel en ella, que nos desafía a pensar de manera más profunda, creativa y asertiva los grandes temas y problemas de la sociedad contemporánea.

Artistas seleccionados: Maynor Alejandro Sierra Matus, Axel Rodríguez Andino, Erick Yovany Henríquez Cruz, Arleth Jatziry Ávila Osorto, Sharon Nicolle Escoto Ramírez, Katherine Dixiana Salgado, Guillermo Alejandro Martínez Coello, Rocío Flor de María Cáceres Salgado, Dania Patricia Navas Gálvez, Michael James Allen Espinal, Joshua Alexander Cruz Montufar, Darwin René Andino Soto, Miguel Ángel Ricardo Romero Ochoa, César Augusto Manzanares y Hugo Ochoa.

Coordinador audiovisual y de montaje: Daniel Olivera (Tegucigalpa, Honduras). Es artista visual y fotógrafo profesional. Fundador y director audiovisual de Éter EA S. A. Ha participado en proyectos como Fotografía Fija Mitsubishi y BMW, Excel Automotriz 2015. Fotógrafo para la Cruz Roja Internacional y CR México, 2019 al 2021. Fue encargado de la fotografía fija para campañas

de Banco Atlántida 2022. Actualmente pertenece al Colectivo Tábano, coordina la plataforma audiovisual y comunicativa y posee experiencia como conferencista en temas culturales de arte y fotografía profesional.

3. ARTISTAS PARTICIPANTES EN C/A/R/TOGRAFÍAS DE LO IN/VISIBLE

1. Maynor Alejandro Sierra Matus (HN)
2. Axel Rodríguez Andino (HN)
3. Erick Yovany Henríquez Cruz (HN)
4. Arleth Jatziry Avila Osorto (HN)
5. Sharon Nicolle Escoto Ramírez (HN)
6. Katherine Dixiana Salgado (HN)
7. Guillermo Alejandro Martínez Coello (HN)
8. Rocío Flor de María Cáceres Salgado (HN)
9. Dania Patricia Navas Gálvez (HN)
10. Michael James Allen Espinal (HN)
11. Joshua Alexander Cruz Montufar (HN)
12. Darwin René Andino Soto (HN)
13. Miguel Ángel Ricardo Romero Ochoa (HN)
14. César Augusto Manzanares (HN)
15. Hugo Ochoa García (HN)
16. Liliana Alcalá Ortega (ES)
17. Ángela Barrera García (ES)
18. Iluminada González Agudo (ES)
19. Eugenio & María Rivas Herencia (ES)
20. Ángel García Roldán (ES)
21. Amalia Silva Sáez (CL)
22. Ana Cabrero Valcárcel (ES)
23. Antonia Sáez García (ES)
24. Carmen Castellano Saavedra (ES)
25. Clara Álvarez Calderón (ES)
26. Claudia Herrero Pérez (ES)
27. Claudia Santamaría Rodríguez (ES)
28. Diego Esquivel Pereira (CR)
29. Elena del Moral Sánchez (ES)
30. Iris Mateos Gil (ES)
31. Jorge Torrado Sánchez (Gorka) (ES)
32. Pedro Moya Gómez (ES)
33. Ricardo Rodríguez Castro (ES)
34. Saima Ben Hamida (TN)
35. Soledad Sánchez Pérez (ES)
36. Karen Vinueza Chávez (EC)

4. ORGANIZADORES DE LA MUESTRA

MEDARDO CARDONA LANDA Y SHIRLEY PINEDA

Producción

COLECTIVO MULTIDISCIPLINARIO TÁBANO

Organizador y hosting

ÉTER PUBLICIDAD

Edición y hosting

DANIEL OLIVERA

Coordinador audiovisual y ensamble

EDITORIAL UNAH

**Diagramación del catálogo de la PRIMERA MUESTRA DE VIDEO EXPERIMENTAL UNAH
2023:**

C/A/R/TOGRAFÍAS DE LO IN/VISIBLE

CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA EN TEGUCIGALPA

Organizador y montaje de la exposición En el espacio limitante, en web

CINEMATECA UNIVERSITARIA ENRIQUE PONCE GARAY

Sonido y proyección

5. C/A/R/TOGRAFÍAS DE LO IN/VISIBLE: EL VIDEO EXPERIMENTAL COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA, UNA MIRADA DESDE LAS METODOLOGÍAS ARTÍSTICAS DE INVESTIGACIÓN.

Por: Medardo Cardona Landa

Resumen

En la era digital en la que vivimos, el arte ha encontrado nuevas formas de expresión y experimentación. Una de las manifestaciones más características de esta época es el arte del video, que utiliza las tecnologías audiovisuales como medio creativo, de comunicación y lenguaje expansivo. A medida que el video se volvió más accesible, el ser humano comenzó a adoptar estas nuevas tecnologías de manera rápida en su vida cotidiana, al igual que los artistas a partir de la década de 1960. Desde entonces ha evolucionado y se ha convertido en una forma de arte innovadora y subversiva, hasta llegar a los diferentes espacios y nichos que permite la materialidad virtual y su versatilidad. En tal sentido, este artículo analiza cómo el video experimental (sea videoarte, video-ensayo, video-elicitación o video-*performance*) ha contribuido en los modelos de enseñanza del nivel superior, estudiando sus causas, protagonistas y aportaciones estéticas y, a su vez, cómo este lenguaje audiovisual mejora los procesos de construcción pedagógica

en el aula, desde una dimensión rizomática, colaborativa y holística, aplicando la a/r/tografía como metodología de investigación para ampliar, en este sentido, el mundo del conocimiento y los saberes en entornos educativos.

PALABRAS CLAVE: video-experimental, a/r/tografía, educación artística, videoarte, video-elicitación, video-ensayo y video-*performance*.

Explorando las fronteras de lo audiovisual: el videoarte y su transformación en la era digital

El video experimental es un género audiovisual que ofrece una total libertad creativa. Rompe con las normas tradicionales del cine clásico. Tiene su origen en las vanguardias de principios del siglo XX. Con el transcurrir del tiempo ha ido incorporando a su estética y procesos las tecnologías emergentes de cada década, desde los años sesenta hasta la actualidad. En los últimos años, las intervenciones digitales y los nuevos canales de transmisión han ampliado las posibilidades de exploración del video, convirtiéndolo en el siglo XXI en una de las herramientas principales y estratégicas de creación desde el ámbito de lo visual.

Como se menciona con anterioridad, el vi-

deoarte tiene sus raíces en los años sesenta, cuando el artista surcoreano-estadounidense Nam June Paik usó una cámara portátil de video Sony para capturar imágenes del papa Pablo VI durante una procesión en la ciudad de Nueva York (Olivares, 2009). Este acontecimiento marcó el nacimiento del videoarte. Antes de la introducción de equipos de video para el consumidor, la producción de imágenes en movimiento solo estaba disponible de manera no comercial a través de películas de 8 mm y 16 mm, con técnicas de filmación netamente analógicas. Otra figura de la video-proyección que es necesario destacar dentro del mundo de habla hispana, y para beneficio de este trabajo, es la de José Val del Omar (1904-1982), artista granadino que supo conjugar equilibradamente y de forma visionaria arte, tecnología y educación. [Su objetivo metodológico era introducir en sus procesos de enseñanza] lo estético y experimental, como contenido fundamental dentro del currículum escolar y en otros ámbitos como la educación en museos a través del empleo de las tecnologías de proyección (Lara Osuna, 2021).

Sin embargo, con la llegada de la cámara portátil de video muchos artistas comenzaron a explorar nuevas posibilidades creativas y discursivas. Los artistas que acompañaron esta nueva ola de experimentación a través del arte contemporáneo fueron, en gran medida, los integrantes de Fluxus, un colectivo multidisciplinario nacido en 1962, cuya estéti-

ca giraba en torno al arte de acción o *happenings*, arte conceptual, videoarte, intermedia (término acuñado por el artista Dick Higgins), quien también se integró a este movimiento de artistas. «Las preocupaciones de Paik [...] eran compartidas por los otros integrantes del movimiento [como] Wolf Vostell, Joseph Beuys, Alan Kaprow, John Cage y Yoko Ono» (Sorrivas, 2015, p. 83).

Paralelamente, en esta misma época, varios artistas estadounidenses destacados, como Vito Acconci, John Baldessari, Bruce Nauman y Joan Jonas, utilizaron el video como medio para experimentar con el arte conceptual, el *performance* y el cine experimental, estéticas video-creativas que se han desarrollado de forma asertiva en los procesos artísticos de actualidad, y ahora en los procesos educativos del nivel superior. Sus obras desafiaron las convenciones tradicionales del cine y arte del momento, sin necesidad de actores, diálogos lineales o tramas discernibles, como comúnmente se plantea en el lenguaje cinematográfico. El videoarte, ya para la década de los ochenta, se convirtió en una forma de expresión única que se diferenciaba del cine convencional y otras formas de arte audiovisual por su carácter experimental y oposición a los medios de masas como la televisión.

Lo audiovisual, como hecho y lenguaje, es una de las concreciones del pensamiento humano con más proyección a lo largo de

la historia, [...] contada a través de los distintos relatos de los medios de comunicación, pero también de otras narrativas como las del cine, el ensayo audiovisual o el videoarte. (Roldán, 2021, p. 43)

Una de las características distintivas del videoarte es su capacidad para utilizar el video como una herramienta de exploración y experimentación a nivel sensorial. Esta estrategia es una de las cualidades más cruciales de su estética y es lo que ha permitido su expansión a lo largo del tiempo. A diferencia del cine convencional, el videoarte no se adhiere a convenciones narrativas de entretenimiento cotidiano. Puede tomar diversas formas como grabaciones que se transmiten dentro o fuera del cubo blanco, instalaciones inmersivas en galerías, museos o en el espacio público, obras transmitidas en línea, construcciones físicas o a partir de animaciones 2D y 3D, *performances* interactivos en los que se emplean televisores como monitores o como dispositivos electrónicos transgredidos mediante la manipulación tecnológica, y por último, proyecciones de imágenes documentales, donde el sonido cartografía la atmósfera del lugar donde ocurren los hechos artísticos.

Evolución del video experimental y los aportes a la educación, una mirada desde sus posibilidades discursivas

A medida que la tecnología digital avanza, el arte del video adapta sus formatos y recursos visuales a los nuevos medios. Con la llegada del mundo digital (y ahora con la proliferación de los recursos tecnológicos móviles como los *smartphones*, cámaras digitales y tabletas inteligentes), muchos artistas han explorado las diferentes posibilidades creativas que ofrecen estas tecnologías. Como consecuencia, los artistas siguen experimentando a través de la manipulación de las imágenes, sean estas de invención propia, de archivo, documentales o digitales. Del mismo modo, han irrumpido y abonado, a la vez, en la creación de efectos especiales, la construcción de mundos virtuales en tiempo real, y la experimentación y exploración que proporcionan las tecnologías generativas de las IA en esta segunda década del siglo XXI. Esta nueva forma de lo visual, que proporciona el video experimental, amplía los límites de la expresión artística y la enseñanza del lenguaje visual y, como efecto dominó, traza nuevos caminos para la creación de obras innovadoras y el desarrollo de herramientas audiovisuales, que ayuden en la construcción integral y multidisciplinar de los saberes a través de la imagen en movimiento.

El video-experimental contemporáneo abarca una amplia gama de expresiones como instalaciones multimedia, arte inte-

ractivo, realidad virtual y aumentada, video *mapping*, documentación de acciones en el espacio público, performances, video/*performances*, video-escultura, inteligencia artificial (IA), entre otras. Estas formas del video, estrechamente vinculadas al desarrollo tecnológico, son el resultado de las experimentaciones inventivas de los artistas con los medios de comunicación y proyección fílmica desde su aparición. No obstante, la ciencia también ha contribuido paralelamente en este desarrollo. Ahora bien, en las diferentes revoluciones tecnológicas, y ahora digitales, como lo proponen las inteligencias artificiales, para los artistas, al igual que en otras épocas, han sido punta de lanza en el desarrollo de estos lenguajes de expresión y comunicación y con el tiempo, de forma progresiva, han ayudado a sistematizar estos saberes, expandiendo las fronteras entre arte, ciencia y los nuevos procesos de aprendizaje.

Hoy en día, estéticas como la del videoarte se han convertido en una forma de expresión ampliamente aceptada y apreciada en la comunidad artística. Sin embargo, el video-experimental, como tal, aún no se asienta en los diferentes programas de formación artística en universidades y en los espacios educativos convencionales. Los museos y galerías como el Whitney Museum, el Guggenheim, el MOMA, el Tate y el Pompidou han incorporado el videoarte en sus colecciones y han organizado exposiciones y eventos dedicados a esta forma de arte. En Centroamérica ejemplo de

ello es el Museo de Arte y Diseño Contemporáneo (MADC), en Costa Rica. Además, el internet ha proporcionado varias plataformas para la producción y difusión del videoarte o video experimental como YouTube y Vimeo, permitiendo que las obras videográficas lleguen a un público global y trasciendan las barreras geográficas y culturales.

El video experimental también ha encontrado aplicaciones en ámbitos más allá del mundo del arte. Por ejemplo, se utiliza en la publicidad, la producción cinematográfica y televisiva y en el ámbito educativo (más recientemente) como herramienta para la enseñanza y el aprendizaje, ya que permite integrar diferentes disciplinas como la pintura, fotografía, literatura, el arte acción o de contexto, la poesía, entre otras. El video, como lenguaje artístico, ha demostrado ser una forma de comunicación poderosa y versátil, capaz de transmitir ideas, emociones y mensajes de manera efectiva. Su interlocución es directa y crítica ante las diversas problemáticas del universo y de las relaciones sociales. En tal sentido, los artistas —y estudiantes que se involucraron en esta investigación— han empleado el video y sus herramientas visuales como una forma de pensamiento crítico y, en algunos casos, para dar voz a aquellas realidades que no suelen ser contadas en los medios hegemónicos. En conclusión, el videoarte es una forma de pensamiento que refleja las inquietudes y experiencias de nuestra época, cuestionando las convenciones establecidas en un mundo cada vez más visual y tecnológico.

EL VIDEOARTE EN LA ESCENA LOCAL

En Centroamérica, en la década de los noventa ocurrieron algunos hechos importantes para el impulso de las artes visuales. En 1994 se fundó el Museo de Arte y Diseño Contemporáneo (MADC) en San José, institución que desde sus inicios «se constituyó en el centro de mayor visibilidad y legitimidad de las nuevas propuestas y lenguajes que venían explorando los artistas de la región» (Calvo, 2008, p. 3). En Honduras, en 1995 se funda Mujeres en las Artes Leticia de Oyuela (MUA), asociación que desde sus inicios hasta la actualidad se ha centrado en el desarrollo cultural y artístico del país a través de la gestión, educación, promoción, investigación y difusión del arte contemporáneo en Honduras. Ambas instituciones son claves para el desarrollo de los nuevos lenguajes contemporáneos a través de sus diferentes programas, proyectos expositivos y eventos culturales a lo largo del tiempo. En esa misma década ya venía funcionando Galería Portales, desde 1987 al 2002. Este espacio expositivo, a pesar de tener objetivos comerciales en torno al objeto de arte, ayudó a impulsar los nuevos lenguajes artísticos

desde 1995 con la exposición «Carnes», de Xenia Mejía; y «Rendijas de memoria», de Víctor López (Pancho, 2021). Estas dinámicas institucionales propiciaron diferentes encuentros para los artistas de la región centroamericana y hondureña, estimulando la experimentación con los nuevos lenguajes desde la instalación, el *performance*, arte digital, curaduría, investigación y la producción de obras.

En este sentido, el videoarte en Honduras —hasta donde hemos podido rastrear— sus inicios más concretos se dan a principios del siglo XXI con la participación de dos artistas hondureños en la Muestra Centroamericana de Video Creación y Arte Digital titulada «Inquieta imagen»¹, en Costa Rica. Estos artistas fueron Alan Omar Mairena, con la videopro-

¹ «Inquieta imagen» fue un concurso de video-creación experimental y arte digital que nace en el 2002 y que con el tiempo evoluciona en su convocatoria (de manera intermitente). Se desarrolló hasta el 2017. Esta muestra se constituyó como un escenario regional con la participación de «reconocidos artistas internacionales, junto a otros jóvenes artistas centroamericanos, con obras que mezclaron el video y el audiovisual en general con la fotografía, el cine, la pintura, el grafiti, la arquitectura, la escultura, la instalación, la *performance*, las obras interactivas y en Internet, enfatizando así la condición multidisciplinar» (Calvo, 2008, p. 3).

yección *Gravitación* (2004), obra ganadora de la tercera edición, y Hugo Ochoa, con la videoproyección *Kung Fu* (2005), obra galardonada del primer premio en la cuarta edición, pero asimilada como «obra destacada», que para el jurado, constituido por Laura Baigorri, Gabriela Rangel y Fernando Llanos, en el acta del certamen la enmarcaron como un estudio antropológico de investigación, [donde se] subvierte la habitual mirada etnográfica del documental y la premisa humanista de la antropología, junto a una efectiva tensión subjetiva entre el retrato fotográfico y videográfico, y su relación con elementos de dibujo y filosóficos (Baigorri, Llanos & Rangel, 2005).

Como resultado de estas dinámicas regionales e institucionales podemos sostener, entonces, que el videoarte llegó a Centroamérica a finales de la década de los noventa, inicialmente en Costa Rica, y a Honduras a principios del año 2000. Desde sus inicios, varios artistas contemporáneos se han acercado de forma particular a este lenguaje, algunos desde la experimentación netamente video/artística; otros, desde el video *performance*, video instalación, registros de acciones en el espacio público, video *mapping* [o mapeo de video a través de la video-proyección en el espacio matérico o arquitectónico] y la animación. Artistas como Regina Aguilar, Adán Vallecillo, Alan Mairena, Leonardo González, Hugo Ochoa, Gabriel Galeano, Lester Rodríguez, Gabriel Vallecillo, César Manzanares y Darwin

Andino han trazado algunas rutas importantes en la construcción de una cultura videográfica en el escenario local y centroamericano. Hugo Ochoa (1978) sobresale dentro de este grupo. Este artista ha desarrollado su estética dentro del campo de la pintura, la ilustración, el videoarte y el cine documental. Desde la primera década del siglo XXI, este artista ha venido afinando diferentes líneas de pensamiento mediante la imagen en movimiento; primero, a través del empleo de imágenes documentales urbanas —con sus narrativas y personajes emergentes de la cotidianeidad— desde un plano político y alegórico en torno al problema de identidad; mas ahora, en un segundo momento, desde la animación digital. Sus video-creaciones presentan un vínculo muy fuerte con las diversas realidades y complejidades temáticas de la sociedad hondureña, centroamericana y latinoamericana. Actualmente, Ochoa es un artista multifacético que reside en Suiza; pese a la distancia, y desde una mirada políticamente despierta² (desde afuera del país), Ochoa sigue dialogando con la escena local, con los artistas y la cultura del centro de América.

² Esta expresión fue tomada de la declaración de artista que ha servido como presentación en su página web: «Me considero una persona políticamente despierta [...]. A través de mi trabajo quiero reflexionar sobre temas políticos, socioeconómicos y ecológicos que captan mi atención y pasión. Ya sea con un enfoque didáctico o artístico, quiero compartir ideas, informar, abrir debates o simplemente dar mi punto de vista» (Ochoa, 2023).

En este orden de ideas, podemos sustentar que estos acontecimientos históricos, institucionales y artísticos han ayudado a trazar algunas rutas y antecedentes importantes en la edificación de una cultura del video en el territorio hondureño; no obstante, y a pesar de su incipiente presencia en los diferentes programas artísticos, en universidades, bienales y concursos a nivel nacional, este pequeño recorrido histórico ha servido como punto de partida para ampliar el horizonte sobre el video-experimental y sobre los diferentes procesos artísticos y pedagógicos esbozados a lo largo de estas páginas, ya que el lenguaje de la video-creación, a través de su historia y actores principales, ha permitido desarrollar el mundo de las artes visuales y la enseñanza de estas.

C/A/R/TOGRAFÍAS DE LO INVISIBLE, UN ESTUDIO DE CASO A TRAVÉS DEL VIDEO EXPERIMENTAL Y LAS METODOLOGÍAS ARTÍSTICAS DE INVESTIGACIÓN

«C/a/r/tografías de lo in/visible» fue el título de la primera muestra de video experimental organizada por la Universidad Nacional Autónoma de Honduras (UNAH), inaugurada el 11 de agosto de 2023. En este espacio de exhibición se desarrollaron procesos experimentales desde el lenguaje del video como recurso didáctico y artístico, para fortalecer las metodologías de enseñanza-aprendizaje de cara a los diferentes contenidos del programa académico. En relación con lo antes expuesto, la muestra expositiva fue el resultado de los procesos de indagación de la clase de Fotografía RR155 a través de la imagen en movimiento. Esta estrategia concentró como núcleo principal el lenguaje videográfico, la investigación participante desde las artes visuales y la fotografía contemporánea, aplicando metodologías artísticas de investigación a través un enfoque a/r/tográfico como método principal para la aglutinación de todas las fases del proyecto.

Pero, ¿es viable investigar a través de la «enseñanza» y a su vez «crear» mediante las artes visuales de manera simultánea? Otra pregunta relevante sería: ¿cuáles son las dife-

rencias o coincidencias sobre los procesos de investigación tradicional —cualitativos o cuantitativos— versus los procesos metodológicos de investigación artística mediante enfoques a/r/tográficos? Por último: ¿cómo podemos emplearlos en los procesos educativos actuales?

Históricamente, el arte y la investigación científica han sido consideradas como categorías separadas por su naturaleza disciplinar y razón de ser. En la actualidad, esta división presenta algunas fronteras difusas que, con el tiempo y los avances metodológicos desde las artes, interpela esa visión anquilosada de las ciencias duras de separar radicalmente estas dos formas de pensamiento. Reflexionando sobre esas intersecciones «que existen» entre arte y ciencia, y específicamente sobre cómo se investiga en y desde las artes, podemos establecer varios métodos y modos de operar, algunos cuantitativos o cualitativos, como lo plantean las ciencias sociales y las humanidades, aplicando el método científico tradicional, pero con la particularidad y flexibilidad de que el arte, al igual que la ciencia, busca ampliar el mundo del conocimiento y la cultura y, en este

sentido, elevar el espíritu humano y la comprensión del universo.

Según la Unesco, «la investigación se define como cualquier actividad sistemática emprendida con el propósito de incrementar la acumulación de conocimiento y el uso de estos conocimientos para descubrir nuevas aplicaciones» (Klein, citado en Zambrano, 2016, p. 114). El arte también tiene una forma de operar similar en cuanto a que el arte, al igual que la ciencia, aporta nuevas maneras y formas de indagar, conjugando la práctica, el método y la sistematización, ya sea de manera tradicional o valiéndose de nuevos métodos como los que propone la investigación artística o la investigación basada en las artes como un «espacio relativamente nuevo de reflexión sobre y desde el ámbito artístico» enmarcado, estratégicamente, dentro de los parámetros y fronteras de la academia, universidades y centros de investigación (Zambrano, 2016).

Siguiendo con este orden de ideas, y comparando los modos de operar que le conciernen a las disciplinas artísticas, específicamente a las audiovisuales, Carrillo Quiroa (2015) plantea que

en las últimas décadas se han producido categorías teóricas interdisciplinarias que exploran la emergencia de tecnologías digitales en los medios audiovisuales, tales como: la imagen en movimiento, la cultura de la imagen, la estética digital, las industrias culturales y la producción de medios como base de la in-

vestigación [...]. Su investigación requiere no solo comprometerse con el análisis teórico de varias disciplinas, sino que trata directamente con la experimentación mediante sus procesos de producción. De este modo, la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales surge de la necesidad de estudiar por medio de la práctica misma, artefactos que son contextualizados dentro de múltiples disciplinas. (pp. 221-222)

Por tanto, se podría exponer la práctica artística³ como un método de creación e indagación —procesual— para los artistas de exploración constante, de experimentación y de carácter evolutivo. En este sentido,

los proyectos a/r/tográficos pueden comenzar con una o más preguntas de investigación [y en la medida que avanza la práctica artística, o investigación de campo, también pueden transformar su interés inicial, como ocurre dentro del campo científico. En otras palabras, puede evolucionar su resultado final y como consecuencia, mejorar el conocimiento que se busca]. Los a/r/tógrafos logran crear artefactos y textos escritos que describen las comprensiones obtenidas a partir de sus preguntas iniciales. (Irwin, 2013, p. 108)

³ «La investigación a través de la práctica es una metodología que aparece en los años 90 en Inglaterra, Países Bajos y Australia y que, actualmente, aún no ha sido aceptada por parte de muchas universidades» (Obradors, 2020, p. 7). «En 1993 en un seminario, Christopher Fryling expuso tres modalidades de investigación en arte y una de ellas fue la investigación a través del arte, a través de la práctica artística» (Obradors, 2020, p. 7).

Por otra parte, la a/r/tografía permite la convergencia entre tres dimensiones fundamentales para la creación de conocimiento artístico y científico: *la dimensión docente, la investigadora y la dimensión artística*. Esta relación entrelazada y concatenada a la vez opera como engranajes complementarios para el estudio de un problema de investigación, y gracias a este rasgo distintivo se amplía el abanico de posibilidades artísticas dentro del mundo de las artes y, como consecuencia, dentro el campo profesional de la investigación académica. En otras palabras, el *artista-educador* investiga mediante su propia práctica artística, ejerciendo una función pedagógica desde la a/r/tografía.

Otro rasgo característico de la a/r/tografía es el hecho de poseer un carácter fractal o rizomático⁴, donde la labor investigadora, artística y educativa se integran y perfeccionan entre sí, sin estar subordinadas o jerarquizadas unas con las otras. El docente en este territorio ayuda a facilitar y a ejercer una función curatorial de los procesos creativos, motiva y gestiona un ambiente de taller multifacético y laboratorial para que la propia investigación y contenidos que se están gestionando, avancen; orienta —constantemente— en los diferentes

⁴ El rizoma es un término empleado por Deleuze, Gilles & Guattari Félix en el libro *El anti-Edipo, capitalismo y esquizofrenia*. En 1972, y en marzo de 1977, Deleuze hace una introducción al término en donde afirma que «un rizoma como tallo subterráneo se distingue radicalmente de las raíces y de las raicillas» (Deleuze & Guattari, 1973, s. p.).

caminos que toma el tema en cuestión, particulariza los procesos mediante la experiencia singular de cada uno de los actores, ya que esta experiencia y visión desde el educando es de trascendental utilidad para el macroproyecto que se pretende desarrollar a través de la visión a/r/tográfica y los datos que se buscan.

El espacio pedagógico se convierte en un escenario de laboratorio, el aula y experiencia educativa se expanden a un escenario más amplio, más complejo y rico en información como el de la naturaleza, ciudad o espacio público. También podría involucrar escenarios o espacios de indagación más íntimos como el hogar. Cada acción tomada depende de los intereses personales y temas que se abordan. Los resultados de investigación mediante enfoques a/r/tográficos pueden ser piezas artísticas (como una serie fotográfica, una video-creación, un foto-ensayo, una instalación, una pintura, escultura, etc.) y, por ende, nos muestran resoluciones formales diversas, pero con ejes conceptuales comunes. Esta estrategia ayuda a desarrollar una visión más crítica y vivencial en el alumnado. Permite complejizar⁵ los resultados que se buscan —desde una visión holística y con apoyo en otras disciplinas—,

⁵ «Por su parte, el verbo complejizar está bien formado a partir del adjetivo complejo y el sufijo -izar, y es frecuente en diversas ciencias sociales, como la pedagogía y la sociología, para expresar la idea de que un problema o un análisis ha de abarcar más aspectos para así tener un tratamiento más amplio» (FundéuRAE, 2018).

*fomentando el pensamiento complejo*⁶ en las diferentes aristas y etapas de los núcleos de la investigación.

En términos generales, este proyecto de investigación/creación, titulado *C/a/r/tografías de lo In/visible*, promueve nociones colaborativas horizontales y de aprendizaje experimental por medio de la investigación *a/r/tográfica*, el lenguaje audiovisual y la creación fotográfica. No puede existir una teoría sin una praxis de los procesos y viceversa. Se aprende mediante la gestión de ambientes multiformato, de posibilidades creativas en el aula (laboratorio o espacio público) que conduzcan, principalmente, a experiencias reveladoras de aprendizaje, empleando los nuevos medios de comunicación que nos ofrecen las tecnologías híbridas y filmográficas que tenemos a la mano, como las cámaras de nuestros móviles o equipos fotográficos, y algunas herramientas de edición y revelado profesional que podemos encontrar en la web.

Durante el proceso de construcción pedagógica se trabajaron conceptos como el de ciudadanía a partir de lo urbano, la memoria, utilizando el archivo fotográfico familiar como fuente documental y recurso visual, la territorialidad, en una acepción amplia atravesando su condición matérica del espacio físico, y la variable del concepto de corrupción, desde un

⁶ Para Edgar Morín, citado por Uribe Sánchez, 2009, el pensamiento complejo reúne en sí orden, desorden y organización, lo uno y lo diverso [...], lo lógico y lo empírico y está animado por la aspiración a un saber no parcelado, no dividido, no reduccionista.

ámbito político, en relación con las múltiples contradicciones del contexto social del país (en este caso, de Honduras), obedeciendo de manera particular a las realidades que a diario se enfrentan los estudiantes y artistas seleccionados como fuente primaria de investigación y eje conceptual de la mayoría de obras.

Paralelo a las clases, y como complemento pedagógico, se impartió un taller de videoarte titulado *Espacio Limitante*, desarrollado en el Centro Cultural de España en Tegucigalpa (CCET) el pasado mes de abril de 2023. Este taller empleó los ejes temáticos de la muestra «Estado de latencia. Corrupción, territorio y ciudadanía», presentada el 10 de marzo de 2023 en el mismo espacio del taller por su relación conceptual y medios videográficos empleados. Asimismo, parte de los contenidos del taller se replicaron en la UNAH con algunas variaciones. Como consecuencia, se formaron dos grupos: el primero, de forma independiente, dentro del marco del taller en el CCET, y constituido por estudiantes de la Escuela Nacional de Bellas Artes (ENBA) y personas de diferentes ámbitos; y el segundo, de manera alterna, por estudiantes de educación superior de múltiples disciplinas como arquitectura, periodismo, pedagogía, psicología, turismo, matemáticas, etc. A ambos grupos se les brindó asesoría personalizada y sistemática con el apoyo del Colectivo Artístico *Tábano*⁷ y el equipo del CCET. No obstante, esta

⁷ El Colectivo *Tábano* está constituido por un grupo de artistas multidisciplinares que operan desde una plataforma heterogénea y multiforme destinada a generar comunidad al margen de la institucionalidad. Desarrolla proyectos multi, inter y

diversificación disciplinar de los participantes ayudó a nutrir las diferentes visiones y perspectivas de las piezas resultantes.

El proyecto completo reunió dos muestras expositivas: la primera titulada «Videoarte en el espacio limitante», inaugurada el martes 6 de junio de 2023 en el Centro Cultural de España, y la segunda, de mayor envergadura, «C/a/r/tografías de lo in/visible», exhibida en el Paraninfo Universitario de la UNAH el pasado 11 de agosto del mismo año. Es necesario resaltar que la primera muestra se expuso también en formato virtual, en la página web del CCET, con el uso de plataformas de difusión masiva, como Vimeo y YouTube, como soportes de las obras videográficas y para tener un radio de acción más amplio. Además, se crearon tres textos curatoriales, dentro los cuales destaca una participación internacional titulada *Territorios, límites y utopías*, comisariada por Ángel García Roldán, director de la Muestra Internacional de Videonarración A/r/tográfica, organizada por la Universidad de Granada (España), en torno a obras que construyen la nueva territorialidad del video ensayístico en la investigación, la formación y la creación artística, determinando la nueva categoría audiovisual denominada A/r/tography Films (García Roldán, 2020), y un catálogo expositivo-interactivo por medio de códigos QR e imágenes documentales de las piezas y sus procesos, alojando los textos creados para ambas muestras y las diferentes se-

transdisciplinarios encaminados hacia la interacción, búsqueda y diálogos desde las artes visuales.

ries fotográficas que se construyeron a lo largo de todo el proyecto por cada participante.

Respecto a las obras, se trabajaron cuatro estrategias e instrumentos diferenciados: el videoarte, la video-elicitación, el video-ensayo y video-*performance*, concentrados en veinticinco piezas videográficas de treinta y siete artistas nacionales e internacionales. Algunas de las obras de construcción individual (en la mayoría de los casos) y otras de construcción colectiva, en menor grado. En su conjunto esbozaron diferentes pinceladas discursivas sobre lo local, lo regional y algunas piezas abordaron temas de trascendencia universal, como veremos más adelante. Las obras seleccionadas intentaron mapear —en alguna medida— qué es lo que ocurre en el contexto local que se habita a partir de las visiones y relaciones de los artistas con su realidad. A grandes rasgos, esta edición intentó tejer una c/a/r/tografía colectiva a través del video-experimental que dé cuenta de nuestra época como reflejo de esas relaciones territoriales, políticas, contextuales, culturales, entre muchas otras.

Por ejemplo, *Metamorfosis pandémica* (2022), de Maynor Sierra, es una video-elicitación que ofrece una mirada desde un punto de vista diferente. Muestra los procesos de transformación de la pandemia generados por el covid-19 y la travesía que la humanidad vivió y encarnó durante el confinamiento, posconfinamiento y adaptabilidad a la nueva normali-

dad⁸ (desde una perspectiva local). Esta pieza se valió de una poética crítica, simbólica y reflexiva a partir de su entorno familiar y el uso de la fotografía documental. Axel Rodríguez, en *Susprice MDFK*, parte de una serie fotográfica donde aborda conceptos como el de recordar, apreciar y agradecer a las cicatrices personales que generan memoria a través del autoconocimiento. Durante la pandemia, en 2020, emprende una diáspora al interior del país y, a su vez, a sus raíces natales con la intención de recordar y apreciar, desde su pasado, la sencillez de la vida del campo, asimismo valorar los frutos que generosamente nos brinda la naturaleza. Muchas veces, la incertidumbre en ese momento nos ayuda a aferrarnos a la vida y a valorar el presente.

Desde la estética del *videoarte* se empleó la doble exposición⁹ como dispositivo discursivo y estético. El sonido en algunas piezas se basó en la sonoridad del ambiente y el entorno urbano. Algunas obras cartografían el sonido del espacio territorial donde se trabajó el rodaje de las acciones filmadas. *Dicotomía danzante* (2023),

⁸ «Uno de los primeros usos de la expresión [nueva normalidad] se remonta a un artículo publicado el 18 de mayo de 2008 en *Bloomberg News* por los periodistas estadounidenses Rich Miller y Matthew Benjamin» (Reasons Why, 2020, s. p.) para referirse a aspectos económicos producto de la recesión financiera del 2008 en EE. UU. Sin embargo, en esta segunda década del siglo XXI, este término se ha popularizado a nivel global para referirse a la realidad posterior al coronavirus.

⁹ La exposición doble o doble exposición es un efecto visual que combina dos exposiciones de diversos elementos en una sola imagen, sea esta fotográfica o videográfica, para producir resultados evocadores al superponerlas, ya que muestra a ambas imágenes de manera traslúcida y semitransparente, aligerando su visualidad a un plano eterio.

de Rocío Cáceres, da cuenta de esos usos sobre lo sonoro. Esta obra se adentra en la intrincada danza de los cuatro conceptos más relativos (vida, muerte, luz y oscuridad) a través de la doble exposición. Esta composición artística se erige como una sinfonía de superposiciones entrelazando sonidos cotidianos, paisajes naturales y danza contemporánea. A lo largo de la pieza se pueden apreciar ocho idiomas, lo que provoca en el espectador una experiencia perceptiva y confusa a la vez. La artista no intenta explicar, sino sugerir. Lo sonoro en este grupo de piezas, y en la mayoría de la muestra, propone nuevas posibilidades discursivas, arrastrando al espectador a una experiencia más connotativa y alegórica de cada tema tratado.

Otro elemento significativo para la muestra fue la variable del tiempo. Muchas obras presentaron una estética en blanco y negro como acabado principal por su capacidad atemporal y homogeneidad. Otras obras video-ensayistas mostraron una paleta de color poco saturada. En cuanto a la atmósfera proyectada, se usó el entorno cotidiano, la documentación de archivos históricos y parajes naturales para algunos rodajes, puesto que la intención radicaba en aprovechar esa estética de lo sencillo sin ningún tipo de artilugio. Para finalizar, la iluminación operó desde una función conceptual importante. En algunas obras como en *Circles* [Círculos] (2022), de Ángel García Roldán, su acabado poco saturado y tonalidades grisáceas nos transportan a una época donde las acciones transcurren en una línea de tiempo pasada. La selección de las

locaciones, la narrativa documental por medio de una radio analógica, y el cuerpo transgredido por la acción performativa, nos conduce a una visión cíclica sobre la continuidad, la obcecación y la resistencia, como acota el artista. Esta pieza nos ofrece una «mirada inadvertida de los otros —esos habitantes que habitaron antes los mismos espacios y parajes— en un espacio redimensionado a través del tiempo» (García Roldán, 2023, p. 2).

El segundo grupo de piezas se enmarca dentro la estética de la video-elicitación. Esta estrategia creativa surge en los setenta, «propia del pragmatismo norteamericano, el interaccionismo simbólico y la educación popular en Latinoamérica» (Cotán *et al.*, 2022). Se basa en elementos de la comunicación narrativa, el lenguaje fotográfico y el video-ensayo. «Se trata de una técnica innovadora de investigación participativa, que permite evaluar las necesidades de los agentes participantes [...], para reconstruir e indagar en su propia historia» (Cotán *et al.*, 2022). Esta técnica foto-narrativa emplea la realidad del participante a manera de cartografía vivencial. En la construcción de las obras trata lo visual y auditivo de forma documental sin un guion específico o una narrativa convencional. El proceso filmográfico y sonoro debe ser espontáneo, reflexivo y narrado a través de lo que nos cuentan las imágenes que observamos.

Decisión, de Katherine Salgado (2023), ilustra esa fusión entre el video-ensayo y la video-elicitación. Esta obra explora cómo una

decisión puede influir en el curso de una vida. A través de imágenes documentales de su archivo doméstico y fotografía contemporánea, la obra nos muestra cómo las decisiones pueden trazar caminos sorprendentes en nuestras vidas. En particular, su relato se centra en la historia de dos personas distantes que, en su juventud, tomaron la decisión de emprender un nuevo camino juntos, en lugar de seguir sus trayectorias individuales. Esta video-elicitación nos invita a reflexionar sobre cómo nuestras decisiones pueden definir el presente y cómo el destino, a veces, nos une con otras historias de manera inesperada. Como podrán apreciar, esta estética nos lleva a fronteras filosóficas, simbólicas y poéticas propias del video-ensayo, apoyadas en la narración de acontecimientos personales, a partir de las historias encontradas en las imágenes de archivo y, en este caso, del archivo familiar.

Fotografía: Salgado, K. (2023). *Decisión*. Fotografía independiente usada para el montaje final de la obra. Tegucigalpa, Honduras.



La tercera estética desarrolla piezas video-narrativas con discursos abiertos y evocadores desde el género ensayista. Las obras abordan temáticas sobre la ciudad, la memoria de los espacios y el recuerdo de historias pasadas con un desarrollo conceptual profundo. «El video-ensayo es una forma de pensamiento, que propone una mirada y un compromiso para pensar a través de las imágenes y, de este modo, entender situaciones concretas que ampliarán el sentido de lo que vemos» (García Roldán, 2021, p. 46). En un artículo titulado «El video-ensayo en la formación audiovisual», este mismo autor sostiene que el video-ensayo, por tanto, desarrolla un camino de búsqueda y exhibe su especulación en cada momento de su realización, evidenciando sus propias limitaciones y potencialidades a través de distintas herramientas que generan su discurso como la edición —o montaje— y la acción performática (García Roldán, 2012).

El último grupo de obras se enmarca dentro la estética del video-*performance*, también conocido como arte de acción¹⁰. Este medio se vale de dos lenguajes complementarios: el lenguaje del video, mediante el uso de la cámara como vehículo documental y estético; y el del *performance*, mediante el uso del cuerpo como medio y soporte del acto artístico. Carlos Lanza (2022), crítico de arte hondureño, acota

¹⁰ El arte de acción o arte del *performance* es aquel donde «la acción artística emerge creando nexos diversos: en tanto es concebida como poseedora de una dimensión ontológica asociada con su condición discursiva y poética» (González-Victoria, 2011, p. 57).

que «es necesario hacer nuestras estas tensiones [que proponen las obras experimentales] y visibilizarlas desde propuestas artísticas que conecten a los nuevos formatos visuales con la acción problematizadora del cuerpo» (p. 210). En muchas ocasiones, el *performance* —como arte efímero— se vale de lenguajes como el de la fotografía y el del audiovisual para tener una resonancia mayor y una memoria a largo plazo, más allá de donde ocurren las acciones en tiempo real. No obstante, una vez que el artista decide crear una pieza video-performativa, concatena ambas estéticas en un solo lenguaje, valiéndose de sus características ontológicas y su potencial discursivo. Pancho López (2022), investigador, curador y artista del *performance*, señala que «con el *performance* se pueden abordar interminables temas, por medio de metáforas se da cuenta de las realidades y problemáticas que nos circundan» (p. 37). En este sentido, *Aliento* (2020), del artista César Manzanares, ejemplifica esa simbiosis disciplinar. Concebida originalmente para un espacio cerrado, y presentada en formato videográfico, esta obra surgió como respuesta al contexto sanitario de la pandemia del covid-19 que azotaba al mundo ese mismo año. En la obra, el artista se exhibe a sí mismo, utilizando una maquinaria rudimentaria, construida de forma improvisada y a partir de materiales reciclados. A través de su aliento sopla por medio de un tubo de suministro de aire para activar un mecanismo que impulsa una ruleta rusa, donde se juega el azar y el devenir de su propia vida

representada de manera figurada. Esta acción caló de forma significativa en su momento, porque su diseño, ejecución y difusión mediática se hizo en el apogeo de la pandemia, ayudando a visibilizar lo que muchos hondureños vivían a diario en los hospitales por la falta de oxígeno, como una realidad alterna desde el plano del arte y desde la estética del cuerpo a través de la imagen masificada en la web.

En resumen, este estudio sobre el video experimental, traducido en el proyecto *C/a/r/tografías de lo In/visible*, de la Universidad Nacional Autónoma de Honduras, ha intentado exponer cómo el campo de la videografía contemporánea ayuda a fortalecer los procesos educativos y cómo sus diferentes lenguajes, sean videoarte, video-elicitación, video-ensayo o video-*performance* pueden funcionar como herramientas pedagógicas poderosas, ya sea para la resolución de problemas complejos a través de la imagen en movimiento o como simple vehículo de expresión. Mediante el volumen de obras creadas para esta investigación, cada una de ellas ofreció perspectivas únicas y enriquecedoras sobre las diferentes realidades locales, regionales y universales a través del lente de la cámara y los medios de comunicación que nos proporcionan las nuevas tecnologías digitales. Esperamos que este proyecto —con el tiempo— busque construir de forma progresiva y sistemática una práctica educativa significativa mediante el uso del video, la fotografía y el arte contemporáneo, que ayuden a su vez a trazar nuevos caminos desde la multidisciplinaria-

riedad, el trabajo colectivo, la gestión de redes y la práctica artística, como lo ha hecho esta primera edición, para dar cuenta, en alguna medida, de las complejas relaciones contextuales, políticas y culturales en la que vivimos el día de hoy.





Fotografía: Manzanares, C. (2020). *Aliento*.
Fotograma extraído del video performance.
Tegucigalpa Honduras.

CONCLUSIONES

La convergencia entre arte y ciencia a través de enfoques a/r/tográficos representa una oportunidad para la creación de conocimiento artístico y académico. Por otro lado, este enfoque permite a estudiantes, artistas e investigadores explorar el ámbito del saber de manera abierta y creativa. Esto se logra a través de la experimentación de campo, la educación artística y la creación experimental, evitando sesgos metodológicos que podrían socavar la confiabilidad y la validez de los hallazgos.

Este estudio ha demostrado, a través de la experiencia práctica, que los enfoques a/r/tográficos tienen el potencial de enriquecer los modelos pedagógicos tradicionales, lo que conduce a una mejora significativa en los resultados del proceso enseñanza-aprendizaje. Como consecuencia, la a/r/tografía ofrece una perspectiva transformadora del entorno educativo, incorporando diversas herramientas como la investigación de campo, el análisis crítico (en la construcción) de textos complejos, el empleo de lenguajes multidisciplinares, así como la práctica artística y la creación de nuevos conocimientos a partir de los contenidos que se están aprendiendo. Es importante destacar que las conclusiones de este proceso de investigación pueden manifestarse en una

variedad de objetos materiales o dispositivos virtuales, incluyendo formatos audiovisuales, musicales, poéticos, literarios, cinematográficos, entre otros. Los educadores que adoptan estos enfoques novedosos fomentan un pensamiento crítico en sus estudiantes, lo que permite una comprensión más profunda e integral de los saberes y, por ende, de los propios resultados de la investigación, promoviendo el pensamiento complejo en todas las etapas del proceso educativo.

Las metodologías artísticas de investigación en educación, mediante el empleo de la a/r/tografía, facilitan una complementariedad equitativa entre la dimensión docente, investigadora y la artística. Además, su naturaleza fractal y rizomática promueve una visión más holística, sin jerarquías disciplinares, enriqueciendo la comprensión de los procesos para el alumnado y para el propio proceso de investigación. Joaquín Roldán (2017) expone que al igual que un poeta utilizaría tropos [como una metáfora, alegoría, hipérbole, metonimia, sinécdoque, antonomasia, énfasis, ironía] y figuras del lenguaje para construir sus metáforas «[...], un investigador basado en artes visuales utilizará recursos estéticos del lenguaje visual para generar sus ideas visuales y artísticas sobre el tema que estudia» (p. 48).

Los medios audiovisuales desempeñan un papel fundamental y multifacético en la enseñanza de las artes, pues fomentan la creatividad y la comprensión de múltiples disciplinas artísticas en sus diferentes formatos y corrientes. Otro valor importante es el estímulo visual y auditivo que nos proporcionan estos medios por su capacidad inmersiva y realista, también permiten el acceso a recursos globales, abriendo múltiples direcciones a una amplia gama de obras artísticas y culturas de todo el mundo. Los estudiantes, por su parte, pueden explorar diferentes estilos, épocas y movimientos artísticos sin restricciones geográficas. Este acervo global de contenido artístico enriquece significativamente su educación, ya que les permite estudiar obras representativas de cualquier época histórica y expresiones culturales que de otro modo serían poco accesibles.

En última instancia, esta exploración metodológica que permitió el proyecto multidisciplinar *C/a/r/tografías de lo In/visible* nos invita a considerar el video-experimental y sus narrativas como una herramienta poderosa para la expresión artística y la reflexión sobre nuestro entorno, aportando al mundo del conocimiento nuevos saberes artísticos, metodológicos y relacionales. Cada estética tratada en esta indagación desde las artes visuales ofrecen un enfoque particular, para el aprendizaje y la comprensión del mundo que nos desafían a pensar de manera más profunda, creativa y asertiva los grandes temas y problemas de la sociedad contemporánea.

También es necesario reconocer que muchas veces, al aplicar este tipo de enfoques mediante la construcción multidisciplinar, se puede correr el riesgo de generar dispersión en los aprendizajes, por lo que recomendamos tener en cuenta una planificación sistemática de los contenidos de la malla curricular general versus una calendarización adecuada con plazos razonables y objetivos para que los laboratorios, giras académicas de investigación, etapas de producción no interfieran con la carga horaria de los estudiantes y con el desarrollo de la planificación institucional.

Sobre la escena local en torno a la video-creación, y el empleo de los nuevos medios, se encontró un vacío histórico importante derivado de la discontinuidad en el quehacer de los artistas a nivel nacional y de la poca sistematización de procesos teóricos que reflexionen sobre el tema. Pese a estas dificultades, este trabajo hace un esbozo significativo sobre las rutas que la video-creación ha ido trazando en las últimas dos décadas en el territorio hondureño. Cabe reconocer que las estéticas que más han influido en el medio local a partir de la primera década del siglo XXI son el videoarte, la video-escultura, el video-*mapping*, video-*performance* y la animación. Estas estéticas, en su conjunto, han venido operando de forma reveladora en los diferentes procesos creativos de los artistas locales y en algunos proyectos expositivos nacionales e internacionales.

Para finalizar, alentamos a docentes, artistas, investigadores y estudiantes a seguir experimentando y reflexionando sobre la videografía contemporánea, ya que sigue evolucionando y expandiendo sus fronteras a la par de los avances tecnológicos de esta era, ofreciendo nuevas posibilidades creativas dentro del campo del conocimiento y la expresión artística en una era digital cada día más vertiginosa.

14 de septiembre de 2023

REFERENCIAS

- Baigorri, L., Llanos, F., & Rangel, G. (2005, 23 de agosto). *Museo de Arte y Diseño*. <https://madc.cr/es/expo/inquieta-imagen>
- Calvo, E. (2008). ¿Videocreación en Centroamérica?: eppur se mueve. En Ballarín, L. B. *Video en Latinoamérica. Una historia crítica* (págs. 91-104). Madrid: Brumuria.
- Carrillo Quiroa, P. (2015). La investigación basada en la práctica. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 219-240. <https://www.redalyc.org/pdf/140/14032722011.pdf>
- Cotán Fernández, A. R. (2022). Innovando en educación: la foto-elicitación como estrategia de aprendizaje en las instituciones de educación superior. *Márgenes. Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 137-153.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1973). *El anti Edipo: Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/ANTI-EDIPO-Deleuze.pdf>
- FundéuRAE. (2018, 3 de diciembre). *FundéuRAE. Buscador urgente de dudas*. <https://www.fundeu.es/recomendacion/complicar-complejizar/#:~:text=Por%20su%20parte%2C%20el%20verbo,un%20tratamiento%20m%C3%A1s%20amplio%2C%20no>
- García Roldán, Á. (2012). *El vídeo-ensayo en la formación audiovisual*. In *Visibilidades, Revista Iberoamericana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*, 47-56.
- (2020). *El video-ensayo en las metodologías artísticas de investigación. La creación audiovisual como una estructura de indagación en contextos de formación, investigación y producción artística. Comunicación y métodos | Communication*.
- (2021). *A/r/tography Films. Instrumentos para la investigación y el aprendizaje audiovisual basados en el foto-ensayo*. *Revista Contraste Arte & Cultura*, 40-49.
- (2023). *Territorios, límites y utopías*. Texto curatorial de las ca/r/tografías urbanas 2023.
- González-Victoria, L. (2011). *Artes de acción: re-significación del cuerpo y el espacio urbano*. Universidad del Valle, 55-72.

- Irwin, R. (2013). La práctica de la a/r/tografía. *Revista Educación y Pedagogía*, 25(65-66), 106-113. <https://www.redalyc.org/pdf/140/14032722011.pdf>
- Klein, J. (2010). *Qué es investigación artística*. *Gegenworte* 23, Academia de Ciencias de Berlín-Brandenburg, 1-8.
- Lanza, C. (2022). *La mirada otra. Ensayos sobre crítica de arte*. San Pedro Sula: Mimalapalabra.
- Lara Osuna, R. (2021). *Aplicaciones de la realidad aumentada basada en proyecciones en la enseñanza de las artes visuales a partir de las propuestas didácticas de José Val del Omar: una investigación educativa basada en las artes*. Granada: Universidad de Granada.
- López, P. (2022). *Centroamérica en acción*. En Pol Rigau, M. & Trejo, C. *Fugas e interferencias. VII International Performance Art Conference* (pág. 117). Vigo, Pontevedra: Universidad de Vigo.
- Obradors, M. (2020). *Practice as Research. La investigación a través de la práctica en las artes creativas. Enfoques y métodos*. Barcelona: Grupo de Investigación DigiDoc, 1-45. https://www.researchgate.net/publication/342171915_Practice_as_Research_La_investigacion_a_traves_de_la_practica_en_las_artes_creativas_Enfoques_y_metodos
- Ochoa, H. (2023, 20 de septiembre). *Hugo Ochoa*. <https://hugochoa.com/contact-bio/>
- Olivares, R. (2009). *100 Videoartists. 100 videoartistas*. Madrid: Exit Publicaciones.
- Pancho, L. (2021). *Centroamérica en acción. Una aproximación al*. San José: Museo de Arte y Diseño Contemporáneo.
- Reasons Why. (2020, 6 de mayo). *Reasons Why*. <https://www.reasonwhy.es/actualidad/nueva-normalidad-origen-uso-linguistico-oximoron>
- Roldán, J. (2017). Intrumentos de investigación basados en las artes visuales en educación artística. *En Roldán, R. M. Ideas visuales. Investigación basada en artes e investigación artística* (pág. 253). Granada: Editorial de la Universidad de Granada EUG.
- Sorrivas, N. (2015). El videoarte como herramienta pedagógica. *Cuadernos, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 81-94.
- Uribe Sánchez, J. (2009). El complejo pensamiento de Edgar Morin, una posible solución a nuestro acontecer político, social y económico. *Espacios públicos*, 229-242.
- Zambrano, I. (2016). La investigación en el arte. La relación arte y ciencia, una introducción. *INDEX, Revista de arte contemporáneo*, 110-116.

6.

PIEZAS
PARTICIPANTES

VIDEOPERFORMANCES

37:15 min



1

EL CAMINO (2022)

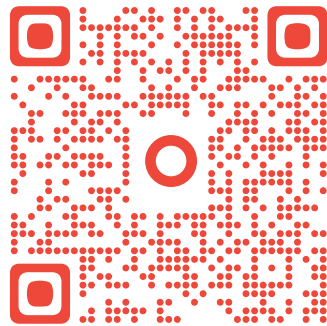
Miguel Romero (Honduras)

Video performance. 4:25 min

El camino es un ensayo audiovisual que satiriza la vida política hondureña. Bajo el disfraz de una democracia, lo que tenemos son partidos políticos que cuando las cámaras están encendidas, fingen pelearse, pero tras bambalinas se ponen de acuerdo para beneficio propio. No tenemos un sistema bipartidista, sino una clase política que cuida mucho aparentar ser una democracia.

«En *el camino* cruzo de Comayagüela, la parte pobre de la ciudad, a Tegucigalpa, cargando dos bancos pintados de rojo y azul, y pretendiendo ser un comerciante ambulante, vendo "democracia". Al llegar a los bajos del Congreso, sigo diciendo frases críticas hasta acercarme a las gradas principales por las que se entra al Congreso y, en la columna que está justo enfrente, encadeno los dos bancos, y me voy. Los bancos quedan allí como una imagen que nos recuerda el mal que más nos plaga. Lo que estoy diciendo es que el camino que desde principios de los 80 camina nuestra nación, es el equivocado».





2

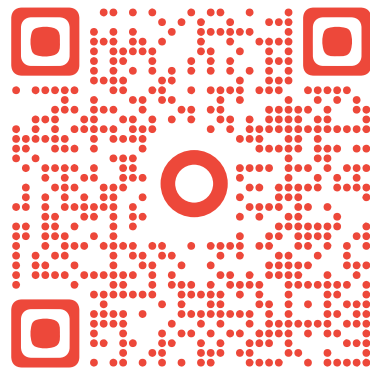
A 15 MINUTOS DE LOS ASPERONES (2021)

Eugenio María Rivas Herencia & María Rivas Herencia (España)

Acción. 15:53 min

La propuesta *A 15 minutos de Los Asperones* forma parte de un proyecto de investigación multidisciplinar desarrollado en Los Asperones, Málaga. Dos niveles articulan el proyecto: por un lado, se plantea un análisis del territorio y de la realidad sociocultural del barrio en forma de documental que gira en torno a una serie de entrevistas; en segundo lugar, se lleva a cabo una *video-performance*, una acción poética que se yergue sobre el poder de la utopía y el mito. A partir de la teoría urbanística de *La ciudad del cuarto de hora*, que indaga en la idea de ciudad sostenible, se establece la medida espacio-temporal en la que cada ciudadano debería tener acceso, a pie o en bicicleta, a los servicios fundamentales. ¿A qué distancia se encuentran los residentes de Los Asperones de este parámetro? Partiendo del barrio y con un radio de 15 minutos, recorreremos esta zona de residuos de la ciudad de Málaga (Andalucía, España), donde más de ciento cincuenta familias simulan diariamente el juego del habitar. Este proyecto está patrocinado por el Vicerrectorado de Cultura de la Universidad de Málaga.





3

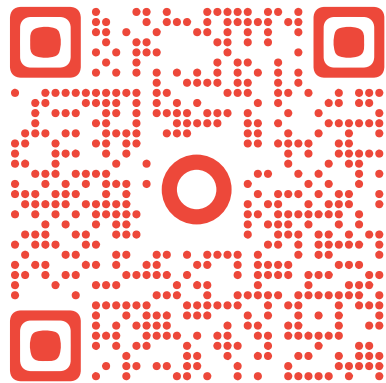
**CABALLOS
(2019)**

Liliana Alcalá Ortega (España)

A/r/tography Film. 4:31 min

Basado en el texto titulado *Caballos*, de Julia Otxoa. Es una visualización de dos narrativas cuya pretensión, al estar dispuestas en paralelo, no es otra que la de complementarse la una a la otra, dándose más fuerza unidas contra la crítica hacia la mujer como género débil, contra el consumo de carne animal de manera salvaje y despiada, contra la falta de empatía y el egocentrismo de la sociedad que nos consume.







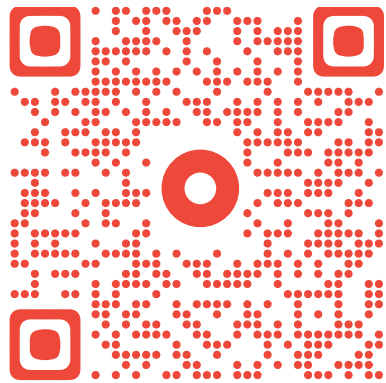
ALIENTO (2020)

César Augusto Manzanares (Honduras)

Video-performance. 2:27 min

«Esta propuesta de *video-performance* la realicé en el contexto de la pandemia durante el 2020. Surge de la mirada atónita ante los actos de corrupción de funcionarios públicos y el mismo Gobierno. En el video se puede ver cómo interactúo con una máquina absurda como metáfora de esa precariedad en que nuestra población se vio inmersa, provocada por esa monstruosa ambición. Muchos murieron en ese contexto, perdieron o entregaron su aliento, absorbido para favorecer la maquinaria insaciable y deshonesto de hacer fortuna, convirtiendo nuestra salud en un juego de azar».





5

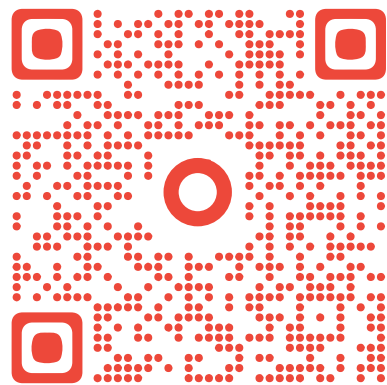
CIRCLES
(2022)

Ángel García Roldán (España)

A/r/tography Film. 11:32 min

Circles (Círculos) es un ensayo audiovisual sobre la continuidad, la obcecación y la resistencia. Tres circunstancias antagonistas que se activan a lo largo del dispositivo evolutivo, dando lugar tanto al ser gregario comprometido como a ese otro aislado que vive el libre albedrío. Las imágenes, evocadoras en cualquier caso, surgen como una llamada a la memoria, una especie de mirada inadvertida de los otros —esos seres que habitaron antes los mismos espacios y parajes— en un espacio redimensionado a través del tiempo.







VIDEO-ELICITACIONES
15:55 min

1

METAMORFOSIS PANDÉMICA (2022)

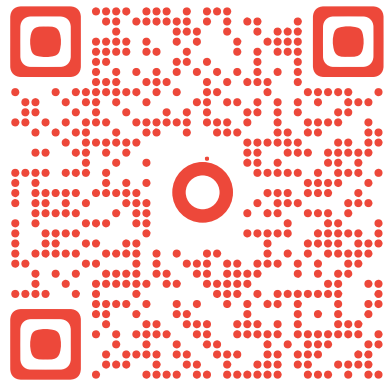
Maynor Alejandro Sierra (Honduras)

Video-elicitación 2:00 min

Esta pieza surge a partir de una serie fotográfica que nos sumerge en la transformadora travesía de la humanidad durante el confinamiento provocado por la pandemia de covid-19. Las fotografías tomadas en medio de la incertidumbre y el aislamiento reflejan la complejidad de nuestras emociones y la adaptación ante una situación inesperada. A través de la mirada del lente podemos apreciar la resiliente naturaleza humana en momentos de dificultad. La serie muestra cómo la creatividad y la solidaridad emergen como respuestas ante la adversidad, desde pequeños actos de apoyo mutuo hasta expresiones artísticas que se convierten en un alivio emocional para la comunidad.







2

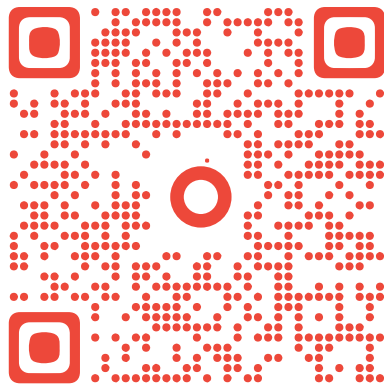
MEMORY
(2019)

Liliana Alcalá Ortega (España)

A/r/tography Film. 2:26 min

Narrativa visual y oral que ofrece una recopilación de recuerdos de momentos ocurridos en los diferentes espacios de una casa, ahora deshabitada tras un incendio. Reflexión personal que pretende empatizar con la última mirada que su antigua inquilina, dueña de la casa y abuela de la protagonista, pudo obtener de la vida, en general, entre su propia tumba, su casa.





3

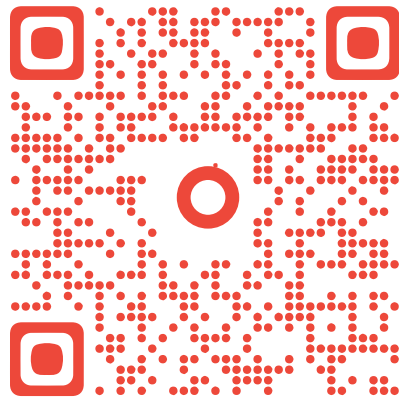
SURPRISE MDFK (2023)

Axel Steven Rodríguez Andino (Honduras)

Video-elicitación. 3:05 min

Esta pieza parte de una serie fotográfica que se realizó bajo el concepto de poder *recordar, apreciar y agradecer* a las cicatrices que componen nuestro ser. *Recordar* que por más que creamos tener todo bajo control, de un momento a otro llega un evento que derrumba nuestra rutina y nos obliga a movernos de nuestra zona de confort; *apreciar* nuestro entorno, nuestras tradiciones, costumbres, nuestro propio proceso, valorar el conocimiento, los momentos, las personas. Nunca dejar de ver al mundo con ojos de asombro; y *agradecer* la sabiduría de la naturaleza, y a la vida misma, la propia experiencia de vida, el destino, el mañana que nos aterra de manera inesperada por no saber dónde iremos a parar, pero esa misma incertidumbre de lo desconocido nos hace respirar más fuerte para aferrarnos a la vida y amar cada momento del ahora. Recuerda que errar está bien.





4

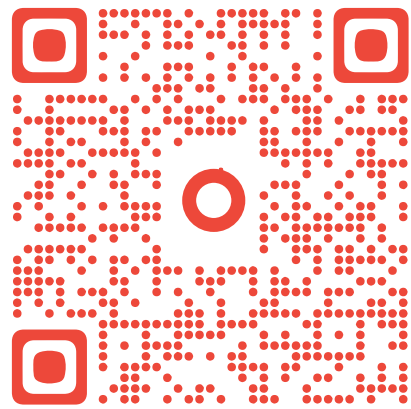
TAN SOLO EN LA PENUMBRA (2023)

Video-elicitación. 1:39 min

Este proyecto audiovisual surge de la profunda inspiración de explorar la soledad y la sensación de desesperanza en esos momentos en los que todo parece estar perdido. A través de una serie de fotos cuidadosamente seleccionadas, abordo la sensación de estar sumido en una penumbra que opaca cualquier indicio de motivación para seguir adelante. Esta pieza surge de la pérdida y desapego, especialmente de mi padre y abuela, quienes fueron figuras fundamentales en mi vida. Estos personajes vivieron en el municipio de Güinope, El Paraíso, y solían compartir pequeñas historias sobre sus vivencias en esa encantadora comunidad. Movidio por la nostalgia y el deseo de comprender mi realidad, decidí visitar ese lugar para revivir recuerdos.

Tan solo en la penumbra es un viaje visual hacia la introspección y la superación personal. A través de estas imágenes, el espectador es llevado a explorar los laberintos emocionales de la soledad y la pérdida, mientras se embarca en un viaje sensorial evocativo. Este proyecto nos invita a reflexionar sobre la complejidad de la vida y el cómo, a pesar de las penumbras que nos rodean, habitualmente hay una oportunidad para encontrar la luz y seguir adelante en nuestro eterno ciclo de experiencias.





5

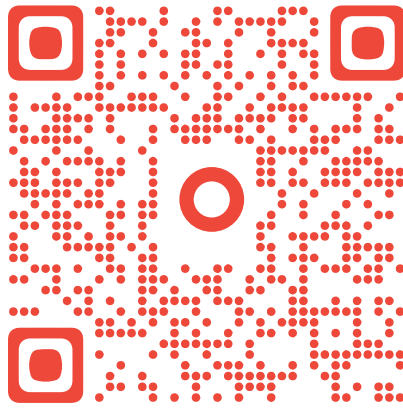
MOMENTOS QUE PERDURAN PARA SIEMPRE (2023)

Arleth Ávila Osorto (Honduras)

Video-elicitación. 1:19 min

Esta obra es una mezcla de un pequeño foto-ensayo con una video-elicitación que reconstruyo a partir de una historia familiar muy íntima. Esta narrativa reflexiona sobre cómo la muerte de un ser querido puede hacer que un individuo cambie su forma de pensar y de ver el mundo. A través de las imágenes abordo el concepto de nostalgia por medio del archivo doméstico, hago un llamado a la memoria al recordar y recolectar aquellos momentos que se vivieron a lo largo de toda una vida y que muchas veces quedan desapercibidos con el tiempo, de esta forma traigo al presente aquellas historias comunes con una nueva mirada a través del video y el documento estático, para quedarnos en el ahora cada vez que lo proyecten.





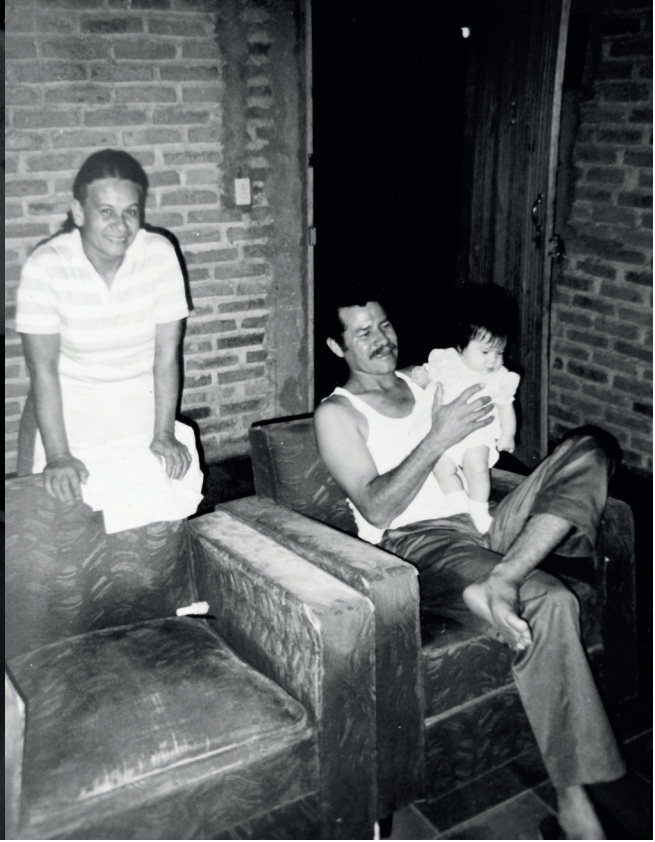
6

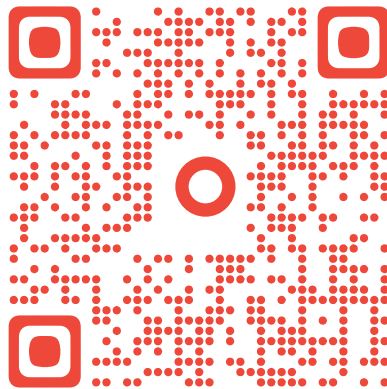
VALORANDO EL AHORA DE UNA GRAN MUJER 2023 (2023)

Sharon Escoto (Honduras)

Video-elicitación. 1:44 min

Esta construcción desde la video-elicitación expone una cartografía de la memoria de mi abuela y de su caminar. Posee una fuerte carga emotiva sobre la fortaleza ante las circunstancias que se presentan en la vida de las personas que amamos, circunstancias muchas veces difíciles y que con el pasar del tiempo debemos aprender a afrontar y sobrellevar como lo es la enfermedad en la familia. No es fácil estar presente ante una montaña rusa de emociones y sentimientos encontrados por culpa de experiencias que nos marcan y nos mueven el piso de forma vertiginosa. Sin embargo, con el tiempo, debemos aprender a sacarle el lado bueno a estas situaciones y, sobre todo, aprender a ser conscientes del legado que nos dejan y de lo mucho que nos han acompañado en nuestro caminar. Ahora es nuestro turno de acompañar su camino.





7

DECISIÓN (2023)

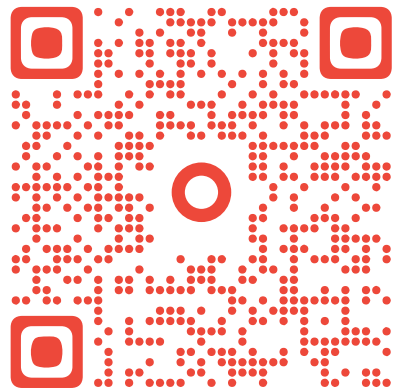
Katherine Dixiana Salgado Turcios (Honduras)

Video-elicitación y video-ensayo. 4:22 min

Decisión forma parte del lenguaje de la video-elicitación con el fin de ser un diario de memorias pasadas para reflexionar cómo una historia puede depender de una sola decisión. Al parecer, la vida está constituida por múltiples filamentos de posibles futuros. En este sentido, esas decisiones que a veces tomamos o nos pueden cambiar o nos trastoca el camino que decidamos emprender. A veces son sorprendentes los senderos que trazan nuestras decisiones. Esta historia pudo tener un final diferente si tan solo él o ella se hubiesen quedado en el camino que habían trazado de jóvenes, pero decidieron —juntos— emprender una nueva ruta. Las imágenes que se presentan en esta pieza son documentales y a la vez contemporáneas a nivel temporal. Ayudan a complementar visualmente los acontecimientos que se narran. Estos archivos poderosos y fotográficos muestran la línea de tiempo que forman los cimientos de lo que hoy conozco como mi pasado.

En consecuencia, este video-ensayo pretende abrir una ventana donde comienza ese camino con la intención de reconstruir un pequeño fragmento de la vida de él y la de ella, y que a partir de sus decisiones definieron sus vidas, permitiendo unir sus almas, porque nadie sabe cuándo el destino tira de ese *hilo rojo* para cruzar los caminos y hacer coincidir nuestras miradas.







VIDEOARTES

24:42 min

1

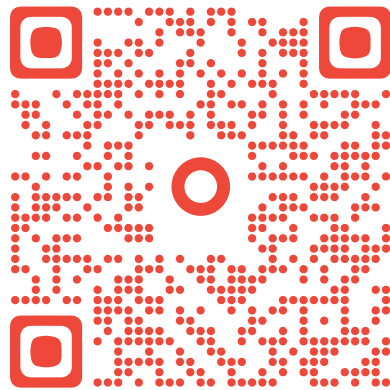
NOCTURNO (2023)

Guillermo Alejandro Martínez Coello (Honduras)

Videoarte. 1:54 min

Nocturno es una obra videográfica llena de luces, sombras y matices sonoros. Recrea la visión poética de William Blake plasmada en su poema «La noche». Adapta su narrativa de forma visual y alegórica al contexto de Tegucigalpa mediante sus calles, parques y avenidas. Su puesta en escena se centra en la vida cotidiana de la población urbana. A través de la narración de Tomás Galindo y los sonidos oníricos de William Basinski, estas imágenes tan frecuentes de la ciudad, pero revisadas de forma particular mediante los encuadres y el lente de la cámara, rompen el molde de lo habitual para sumergir al espectador en una atmósfera inquietante y desoladora. La noche, en *Nocturno*, se transforma en algo poco convencional, se desautomatiza la visión cotidiana del transeúnte, recreando una nueva visión sobre cómo se percibe la ciudad una vez entrada la noche.





2

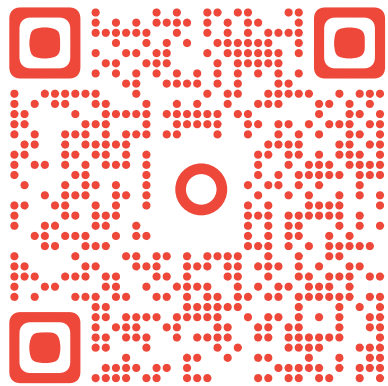
DICTONOMÍA DANZANTE (2023)

Rocío Cáceres Salgado (Honduras)

Videoarte. 1:48 min

Dicotomía danzante es una obra de videoarte que explora la compleja interacción entre los cuatro opuestos más relativos: vida, muerte, luz y oscuridad. A través de una sinfonía de superposiciones, sonidos cotidianos, cortometrajes naturales, poses semiestáticas de gimnasia, y la alternación de ocho idiomas a lo largo del video, nos brinda una experiencia cinematográfica que invita a reflexionar sobre los misterios de la existencia, los matices entre opuestos y, a su vez, la eterna danza y relatividad entre estos.





3

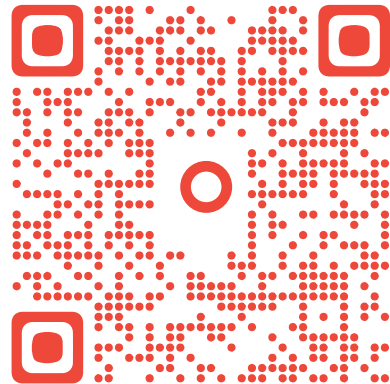
POCO A POCO (2023)

Dania Navas (Honduras)

Videoarte. 00:47 min

Esta propuesta forma parte de un estudio multidisciplinar que comencé a desarrollar este año a partir de los conceptos propuestos en el taller de videoarte Espacio Limitante, impulsado por el Centro Cultural de España en Tegucigalpa (CCET), sobre territorialidad, ciudadanía y corrupción desde la imagen en movimiento. En consecuencia, esta creación videográfica reflexiona sobre el concepto de territorio en un sentido amplio, coincidiendo de forma directa con el accidente del incendio en la montaña del Picacho —en el Parque Nacional La Tigra— ubicado en el Distrito Central, y en particular, en la zona de amortiguamiento de esa reserva natural. Este evento trágico, de magnitudes impresionantes, llegó a las casas de la zona, poniendo en peligro la vida humana y material. ¡Toda la ciudadanía miraba, como espectadora, cómo el fuego destruía el hábitat de la flora y fauna sin poder hacer nada! Es por esta razón que decidí enfascarme en este proyecto titulado *Poco a poco*, que bebe de las cenizas del bosque consumido e ironiza a partir de la rabia, superponiendo imágenes, sonidos cotidianos, como la fritura de un jamón, para plasmar cómo muchas veces somos felices disfrutando del hábitat natural, y cómo en otras ocasiones lo devoramos «poco a poco» y sin piedad como seres mezquinos y enajenados por el poder. ¿Y tú qué opinas?







HIMNO NACIONAL (2020)

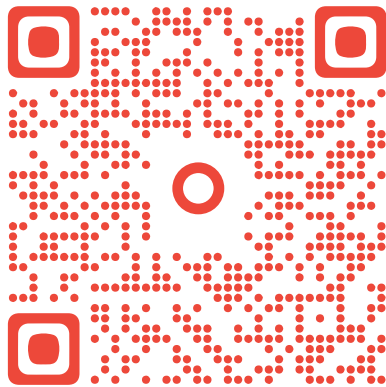
Michael Allen (Honduras)

Animación. 1:00 min

En el marco de la cuarentena producto de la covid-19 en Honduras, Centroamérica, y bajo la coyuntura de la exposición «2020, entre la picadura y el dolor perpetuo», coordinada por el Colectivo Tábano, es que surge esta obra. Compuesta por una animación de un niño pequeño jugando entre las botas de un militar, mientras suena una parte (del solo) del Himno Nacional de Honduras, cantado por niños en un centro escolar de la capital.

Con esta obra abordo un dilema educativo en el cual se reinterpreta nuestro himno a partir de la dicotomía que existe entre una marcha de guerra que alienta a morir por la soberanía de la patria y, a su vez, el hecho de vivir en dicha patria donde puedes morir por sus condiciones adversas de pobreza, delincuencia y fragilidad política y social. Se diferencia lo militar y rígido con la libertad, la flexibilidad y vida e irreverencia infantil. Esta obra motiva a la reflexión de cómo construimos nuestra identidad a partir de la inocencia.





5

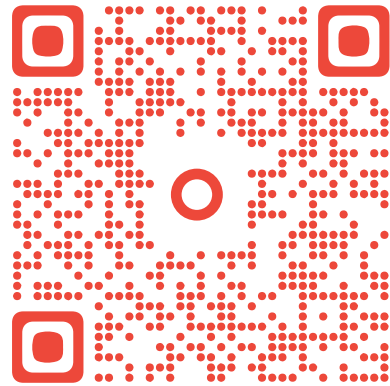
LA PUERTA (2022)

Joshua Cruz Montúfar (Honduras)

Video-ensayo. 2:40 min

Es un fragmento de la vida de Amelia Serrano Arias. Enfrentando la partida de su amado hermano, Amelia recurre a la poesía como refugio para explorar su dolor y encontrar respuestas. A través de un viaje emocional y profundo descubriremos cómo las palabras pueden convertirse en un bálsamo sanador y una forma de honrar el amor perdido.





6

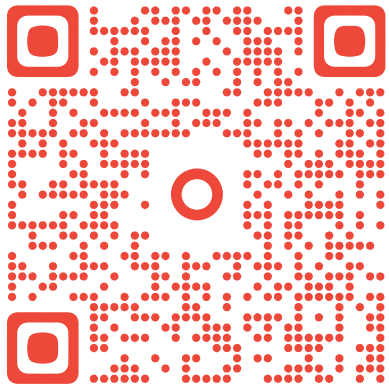
EL SIMULACRO COMO ENSAYO (2020)

Iluminada González Agudo (España)

A/r/tography Film. 8:40 min

La visualidad actual, la comprensión de nuestro entorno, se encuentra en el capítulo audiovisual más comprometido de la historia, en el que la narrativa se encuentra repleta de dicotomías en torno al simulacro: verdad o mentira, real o ficción, ser humano o autómatas, imagen desprendida de manipulación o montaje propagandístico. En este vídeo-ensayo se pretende llevar al receptor a la reflexión de este debate desde los conceptos de simulacro e identidad. La liquidez del mundo contemporáneo actual que advertía Bauman lleva a cuestionarnos la mortalidad de las imágenes ante otras nuevas que las sustituyen, la posibilidad de ser en un proceso continuo de cambio, de vernos como un ser expandido en la virtualidad, en la multiplicidad identitaria, en la hibridación, en una búsqueda de referencia infinita.





7

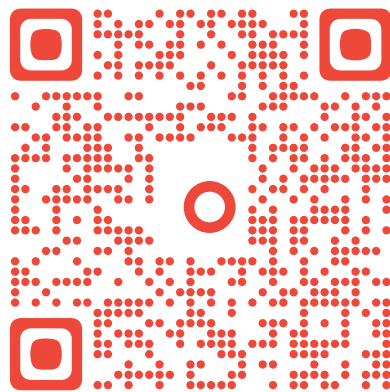
EL LABERINTO DE STALKER (2022)

Ángela Barrera García (España)

A/r/tography Films. 2:37 min

En esta video-referencia basada en *Stalker* (Tarkovski, 1979), el laberinto de Teseo se une con los conceptos y claves visuales rescatadas del film y los expande. El *Stalker* deja señales por la Zona para poder indicar el camino que han estado siguiendo. Esas migas de pan adquieren la simbología del hilo de Ariadna a través de una figura que encarnaría a Teseo, cuya identidad no se reconoce en ningún momento. La habitación donde conviven miedos y sueños se revela, luminosa, como un posible final. La lectura del hilo queda abierta a debate, el laberinto se teje a sí mismo.





8

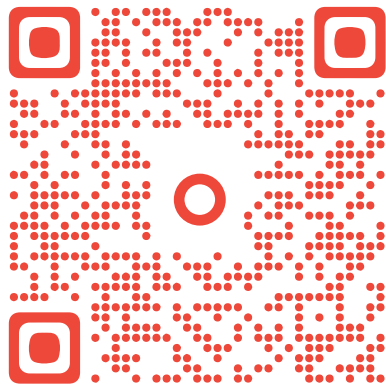
PIANO (2018)

Darwin Andino (Honduras)

Videoarte 1:25 min

El Museo del Hombre Hondureño fue reducido a las cenizas en el contexto de la represión a las manifestaciones populares por parte de la estructura dictatorial del Estado durante la administración de Juan Orlando Hernández en 2017. El histórico piano (donde se compuso el Himno Nacional) presenció la destrucción del patrimonio que ahí se cuidaba. Como un signo de la volatilidad social y la rendición ante la absurda e inculta maquinaria del poder propongo un juego de realidades: las imágenes del piano quemado aparecen como la ficción de un incendio que se superpone y se repite.





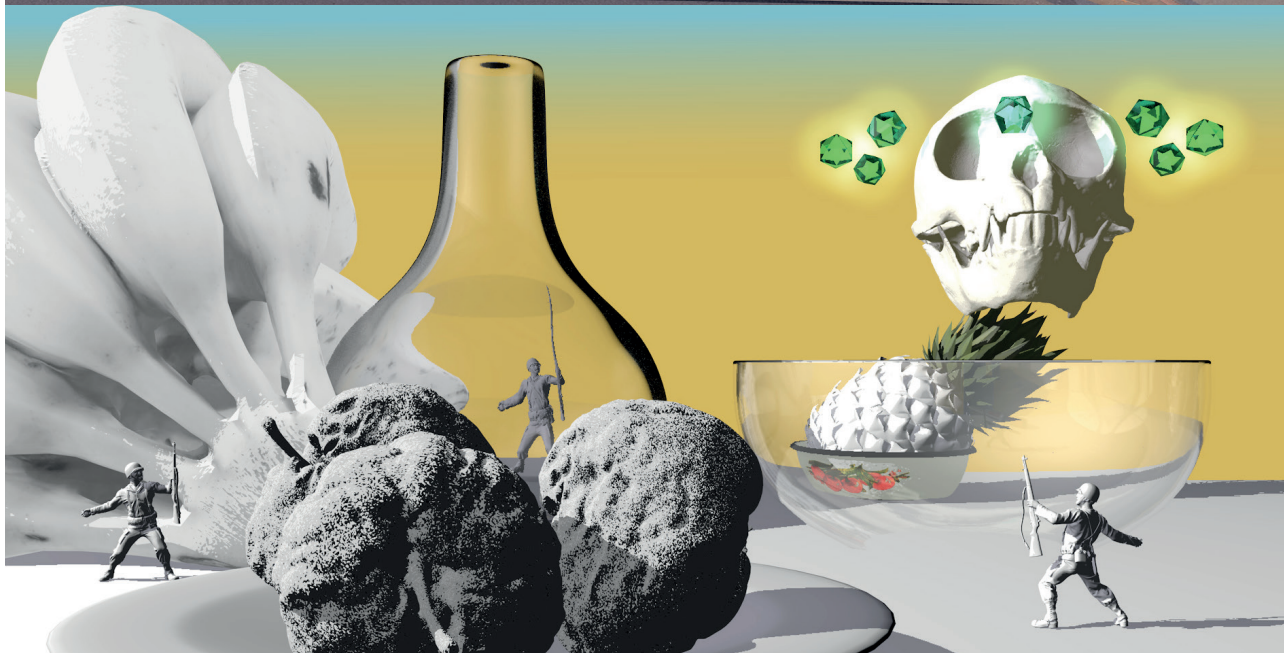


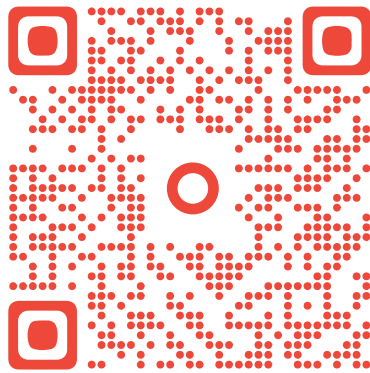
PAISAJE MENTAL N° 54 (2023)

Hugo Ochoa García (Honduras)

Animación. 1:19 min

En este *loop* animado, la cámara recorre diferentes espacios surreales en los que hay una serie de conjuntos y elementos simbólicos dispuestos como bodegones. A través del sonido y el color, estos espacios evocan diferentes sensaciones. El movimiento de la cámara forma un continuum en el que el espacio se relativiza constantemente y los contextos se actualizan en nuevos contextos. Esta obra es un ejercicio lúdico que crea un espacio ambiguo del «parecer» más que del «ser». Una de mis intenciones es recrear metafóricamente el mecanismo de nuestra percepción para interpretar y procesar estímulos, así como visualizar la forma en que el contexto influye nuestra percepción y cognición. Los conjuntos de objetos presentados tienen una carga simbólica que quiero dejar abierta a la interpretación del espectador.





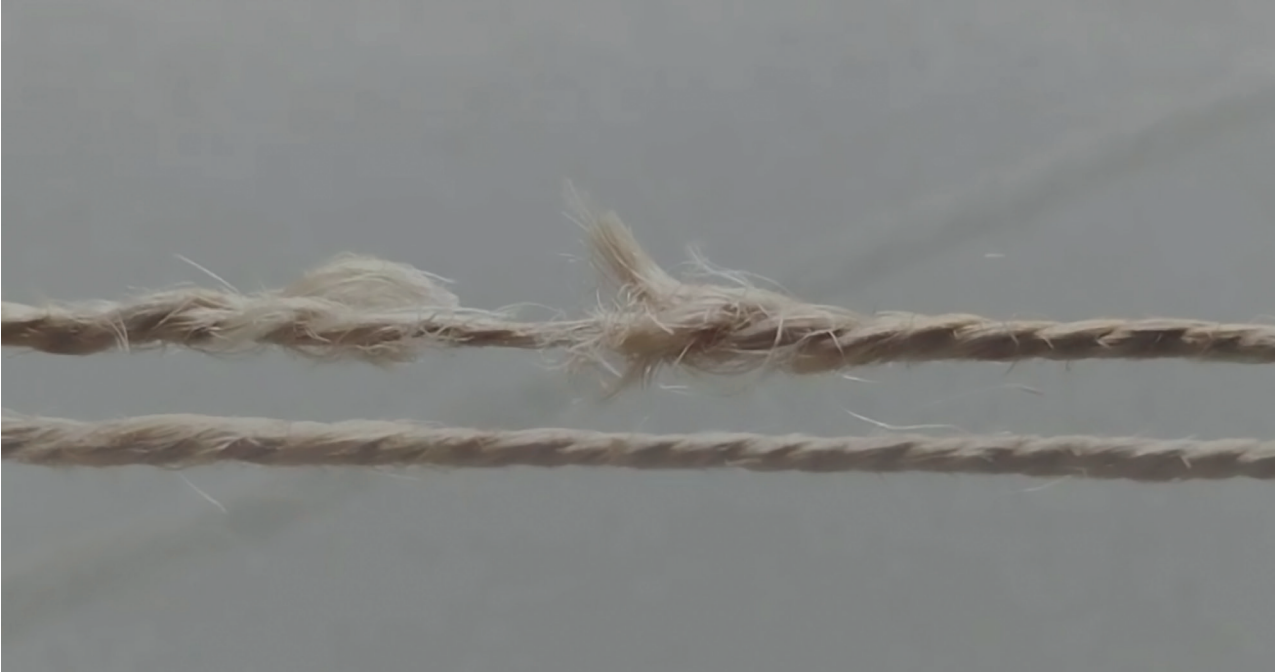
10

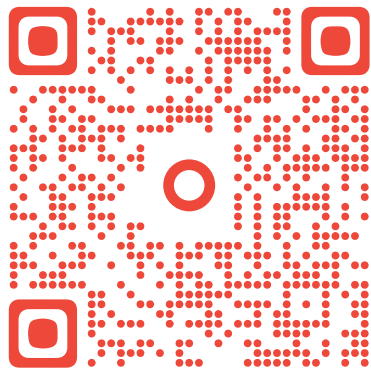
PENDIENDO DE UN HILO 2023

Dania Navas (Honduras)

Videoarte. 2:24 min

Esta propuesta es una continuación del proyecto *Poco a poco*, presentado en la muestra de videoarte Espacio Limitante, en el CCET. Es un estudio multidisciplinar que aborda temáticas ecológicas, específicamente sobre la quema de los bosques en Honduras. Esta pieza video-narrativa está construida a partir de la temática de la territorialidad. Reflexiona sobre las circunstancias y situaciones en las que muchas veces los seres humanos estamos al límite en la vida. Esa asricción de la realidad y la presión del abastecimiento que requerimos de la naturaleza generan una gran tensión en los ciclos. De esta forma planteo cómo una cuerda tensada, y casi por romperse, puede simbolizar las vivencias de una persona en su espacio vital territorial, el espectador es quien decide cómo concluye la obra a partir de sus significados y significantes. Las imágenes inquietan, se superponen los planos narrativos, el sonido es intrigante y estridente, como las ciudades convulsas en las que vivimos. Todo empieza con la tensión del fuego, presionando la realidad como un nudo ciego, y termina con las cenizas al viento, como la vida misma, para comenzar un nuevo ciclo o consumirnos en la nada.





11

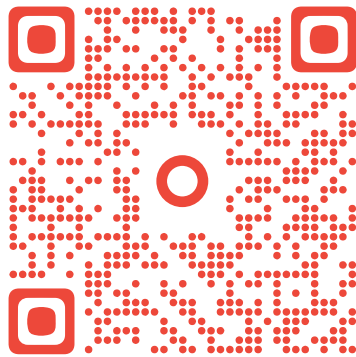
LA ESPERA DE SAN PEDRO (2023)

Guillermo Alejandro Martínez Coello (Honduras).

Videoarte. 2:07 min

La espera de San Pedro es una pieza de videoarte que emplea una imagenería simbólica y conceptual, para reflexionar sobre la desesperanza y la oscuridad en la que se sumergen los seres humanos después de la «muerte». Es un intento de invertir el paradigma de la idea utópica que se expone en Occidente sobre el paradero de las almas, de la existencia de un paraíso, y del descanso y la paz eterna. San Pedro aquí es la representación de la oscuridad, las plegarias que se articulan son la manifestación de la desesperación y el anhelo de una redención que no llega. En este paseo de voces y mártires no hay nada que nos salve del olvido, de la muerte, y de lo que fuimos. Las imágenes que configuran la obra nos muestran ese paisaje árido de la ciudad, la subversión del caos hecho carne, las imágenes fantasmagóricas del presente, el sedimento de la materia, y las plegarias -silenciadas- de lo que puede ser mejor.





7.

TERRITORIOS, LÍMITES
Y UTOPIÁS

TERRITORIOS, LÍMITES Y UTOPIÁS

Ángel García Roldán
Comisariado internacional
Muestra Internacional de Videonarración A/r/tográfica

Acercarnos a un territorio es, cuanto menos, una decisión difícil que nos permite acotar y otear un espacio y lo que allí acontece. Aproximarnos a sus límites es establecer una frontera que divide lo que está aquí y lo que es de allá. Quizás por eso existan las utopías, esas visiones adelantadas a su tiempo que no requieren de fronteras reales y que modifican sustancialmente los pensamientos de aquellos que las leen, las ven o las escuchan sin plantear una separación definitiva con el aquí y el ahora.

Pensar en la territorialidad nos sitúa en la lógica física y las interconexiones de un hábitat, circunstancias de habitabilidad y supervivencia que caracteriza a cada uno de sus habitantes. El territorio define un ecosistema, casi siempre imperfecto, más o menos posible, más o menos viable. Pero los territorios son ilusiones definidas por el devenir de los seres que lo habitan. La posibilidad de su existencia está más ligada a los encuentros y desencuentros que a una cartografía concreta e inamovible definida por hitos y mitos. Los territorios solo existen en su límite y en la posibilidad del encuentro.

Este comisariado es una selección de obras exhibidas en la Muestra Internacional de Videonarración A/r/tográfica, organizada por la Universidad de Granada en torno a obras que construyen la nueva territorialidad del vídeo ensayístico en la investigación, la formación y la creación artística, determinando la nueva categoría audiovisual denominada A/r/tography Films.

Las investigaciones y estudios audiovisuales reunidos en este programa ponen de manifiesto el dilema que subsiste en cualquier razonamiento territorial: y es que las narrativas resultantes

no siempre son formas adecuadas de acotación. En nuestro caso, suponen recorridos no convencionales sobre aquellos lugares desde los que se propone el ensayo. Con este fin, el tanteo se aleja de esa visión romántica y occidental de la escenografía tantas veces plasmada en el arte para mostrar, en todo caso, nuevas formas de habitar y nuevas estrategias para capturar hechos vividos o rastros de encuentros. Los artefactos que resultan no son obras cerradas, sino formas estructurales vinculadas al recorrido de sus autores. Funcionan como bitácoras de un navegante más que como ilustraciones taxonómicas del estado de las cosas. De esta manera accionan, una y otra vez, la misma cuestión de fondo: el recorrido como una forma de concretar y vivir el mundo. Nos alejamos, por tanto, de la ilusión para acercarnos a la imagen vivida.

Siguiendo el orden de este programa, los distintos relatos se alejan de la idea de una cartografía elemental proponiendo un recorrido esencial en el límite de lo que podríamos entender como una mirada descriptiva. De esta manera entretienen distintos argumentos en el espacio-tiempo que el espectador debe desentrañar para alcanzar una vivencia personal desde la propia narrativa. Así, nos acercamos al territorio de lo familiar, evocando sus relatos para reconstruir la morada de sus moradores. La voz puede ser el artefacto evocador como el texto puede evocar una narrativa liberadora cuando dejamos de seguir el cuerpo desnudo que gira en torno a nosotros en el espacio vacío de una fábrica abandonada. La existencia de un animal salvaje solo existe en la idea que define su territorio, y tras la metáfora, el espectador es empujado al centro mismo del artefacto, donde reside la incomodidad a la que la autora se enfrenta.

La poética de la referencia puede ser un recorrido para tratar el territorio de los mitos, ese constructor de relatos que delimita los extensos territorios de los pueblos y sus culturas. También puede serlo la deconstrucción del simulacro, esa metanarrativa que todo lo devora en nuestros días. Ya sabíamos que éramos autómatas al servicio de los relatos del poder, pero ahora se generan en el perverso territorio de lo privado —un lobo con pies de cordero que vive dentro del corral— o lo que es lo mismo: la inoculación de la propaganda en su versión más indistinguible.

Por suerte, todos estos ensayos manifiestan la idea de la continuidad y de la resistencia como dispositivo social para el compromiso. Las imágenes evocadoras en cualquier caso están siempre al servicio de la memoria y de la acción, una especie de mirada inadvertida de los otros que redimensionan nuestro espacio vital a través del tiempo, un tiempo que siempre nos pertenece y que identificamos como el mayor activo para recorrer nuevos caminos en la compleja estructura que delimita cualquier forma de territorialidad y que, en nuestro caso, situamos entre sus límites y utopías.

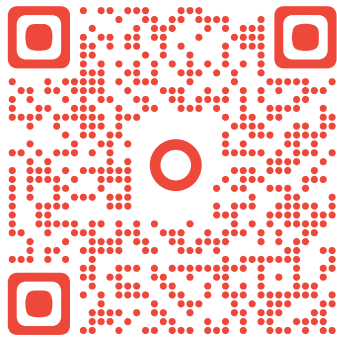
PROYECTO CINEMATECA

A Tarkovski

- **Título:** *A Tarkovski*
- **Coordinación:** Ángel García Roldán
- **Realización:** Amalia Silva Sáez, Ana Cabrero Valcárcel, Antonia Sáez García, Carmen Castellano Saavedra, Clara Álvarez Calderón, Claudia Herrero Pérez, Claudia Santamaría Rodríguez, Diego Esquivel Pereira, Elena del Moral Sánchez, Iris Mateos Gil, Jorge Torrado Sánchez (Gorka), Pedro Moya Gómez, Ricardo Rodríguez Castro, Saima Ben Hamida, Soledad Sánchez Pérez, Karen Vinueza Chávez
- **Montaje final:** Vera Icono Producciones. A. C.
- **Referencias:** Filmografía de Andrei Tarkovski
- **Produce:** Máster Universitario en Artes Visuales y Educación. Universidad de Granada
- **Fecha:** 2023
- **Proyecto A/r/tográfico:** *Tarkovsky Project. Narrativas basadas en la video-referencia*
- **Duración:** 39 min 57 s
- **Tipología del film:** A/r/tography Films

Sinopsis: Proyecto Tarkovsky es el resultado del Laboratorio Audiovisual A/R/ Tográfico generado dentro del Máster de Artes Visuales y Educación, una experiencia realizada por su alumnado en la que se genera un gran ensayo audiovisual colectivo a partir de la estructura metodológica de la video-referencia para establecer un escenario de creación, investigación y aprendizaje audiovisual (A/R/





CRÉDITOS FINALES

LISTA DE ORGANIZADORES DE LA MUESTRA PARA LA EMISIÓN DE DIPLOMAS

INSTITUCIONES Y UNIDADES COLABORADORAS

Universidad Nacional Autónoma de Honduras

Facultad de Humanidades y Artes

Universidad de Granada (España)

Editorial UNAH

Cinemateca Universitaria Enrique Ponce Garay

Centro Cultural de España en Tegucigalpa

Instituto Hondureño de Antropología e Historia

Muestra Internacional de Videonarración A/r/tográfica (A/r/tography Films)

Vera Icono Films & Vera Icono Producciones. A. C.

Colectivo Multidisciplinario Tábano

Éter Publicidad

ÍNDICE

07	Datos generales	35	6. Piezas participantes
	1. Comisariado internacional		Videoperformances
08	2. Comisariado nacional	37	1. El Camino (2022)
09	3. Artistas participantes en C/a/r/tografías de lo in/visible	40	2. A 15 minutos de los asperones (2021)
10	4. Organizadores de la muestra	43	3. Caballos (2019)
11	5. C/a/r/tografías de lo in/visible: el video experimental como estrategia educativa, una mirada desde las metodologías artísticas de investigación	46	4. Aliento (2020)
15	El videoarte en la escena local	49	5. Circles (2022)
18	C/a/r/tografías de lo in/visible, un estudio de caso a través del video experimental y las metodologías artísticas de investigación	53	Video-elicitaciones
30	Conclusiones	54	1. Metamorfosis Pandémica (2022)
33	Referencias	58	2. Memory (2019)
		60	3. Surprise MDFK (2023)
		64	4. Tan solo en la penumbra (2023)

- 67** 5. Momentos que perduran para siempre (2023)
- 70** 6. Valorando el ahora de una gran mujer 2023
- 73** 7. Decisión (2023)
- 77** **Videoartes**
24:42 min
- 78** 1. Nocturno (2023)
- 81** 2. Dictonomía Danzante (2023)
- 84** 3. Poco A Poco (2023)
- 87** 4. Himno Nacional (2020)
- 90** 5. La puerta
- 93** 6. El Simulacro como ensayo (2020)
- 96** 7. El Laberinto De Stalker
- 99** 8. Piano
- 102** 9. Paisaje Mental N° 54 (2023)
- 105** 10. Pendiendo de un hilo 2023
- 108** 11. La espera de San Pedro (2023)
- 111** **Territorios, límites y utopías**
- 114** Proyecto cinemateca

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE HONDURAS

Rector: Odir Fernández. *Vicerrectora académica:* Lourdes Murcia

EDITORIAL UNIVERSITARIA

Director: Carlos Ordóñez. *Editor en jefe:* Carlos Aguilar. *Corrección de estilo:* Miguel Raudales. *Diseño y diagramación:* Daniela Lozano. Primera edición, mayo de 2024. Ciudad Universitaria, Tegucigalpa, Honduras, Centroamérica. Teléfono: (504) 2216-5100 / ext. 100351 / editorial.univ@unah.edu.hn / ISBN: 978-99979-56-41-5

Queda rigurosamente prohibida, bajo las sanciones establecidas en las convenciones internacionales y leyes nacionales, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio, incluyendo la reprografía y el tratamiento informático, sin la autorización escrita de la Editorial UNAH.

 Editorial
UNAH