

**PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EXPERIMENTAL CON ESTUDIANTES DE LA
UNIVERSIDAD DE NARIÑO: ANÁLISIS DEL PROCESO CREATIVO**

**EXPERIMENTAL AUDIOVISUAL PRODUCTION WITH STUDENTS OF THE
UNIVERSITY OF NARIÑO: ANALYSIS OF THE CREATIVE PROCESS**

**PRODUÇÃO AUDIOVISUAL EXPERIMENTAL COM ESTUDANTES DA
UNIVERSIDADE DE NARIÑO: ANÁLISE DO PROCESSO CRIATIVO**

Luis Carlos Zambrano Aguirre

Magíster en Educación, Universidad de Nariño. Docente Unidad de Formación Humanística, Universidad de Nariño. ORCID: 0000-0003-2486-691X. E-mail: lucaz1995@udenar.edu.co, Colombia.

Recibido: 13 de mayo de 2022

Aprobado: 20 de mayo de 2022

DOI: <https://doi.org/10.22267/rtend.222302.212>

Resumen

Pasto es una ciudad artística-artesanal por naturaleza, teniendo en cuenta el entorno creativo por el cual se ve influenciada; por ello, es importante identificar que procesos creativos se desarrollan en los estudiantes en la cátedra “VisualizARTE: Expresión Audiovisual del ser” de la Universidad de Nariño al momento de crear videos experimentales, siendo este un espacio para sesgar y diferir las normas establecidas por el cine, donde el fin es únicamente estético y comercial. La experiencia de impartir la cátedra VisualizARTE previamente, muestra que los estudiantes durante los seis meses, fortalecen sus procesos de creación, así mismo, varios estudios apuntan que la inmersión constante en un ámbito de creación a partir del contexto es muy útil para desarrollar los procesos

creativos individuales y autónomos. De este modo, se hizo un análisis fenomenológico hermenéutico de las experiencias personales de los estudiantes, para obtener una visión subjetiva del proceso de realización de sus videos experimentales, profundizando en los significados esenciales de las experiencias pedagógicas de la cátedra; proponiendo la identificación de los procesos creativos desarrollados durante la realización de videos experimentales, como aporte a futuras investigaciones enfocadas a la misma temática con estudiantes universitarios.

Palabras Clave: cátedra universitaria; estudiantes universitarios; filmación; procesos creativos; video experimental.

Abstract

Pasto is an artistic-artisanal city by nature, taking into account the creative environment by which it is influenced, for this reason, it is important to identify which creative processes are developed in students in the "VisualizARTE: Audiovisual Expression of Being" at the University of Nariño, when creating experimental videos, being this a space where you can bias and differ the rules established by the cinema, where the purpose is only aesthetic and commercial; the experience of teaching the VisualizARTE chair previously, shows that students during six months can strengthen their creation processes, likewise, several studies point out that the constant immersion in an area of creation from the context can be very useful to develop their individual and autonomous creative processes. In this way, a hermeneutic phenomenological analysis of the students' personal experiences will be made to obtain a subjective vision of the process of making their experimental videos, deepening in the essential meanings of the pedagogical experiences of the professorship; proposing the identification of the creative processes developed during the making of experimental videos, as a contribution to future research focused on the same subject with university students.

Keywords: university cathedra; university students; filming; creative processes; experimental video.

Resumo

Pasto é uma cidade artístico-artesanal por natureza, levando em conta o ambiente criativo pelo qual ela é influenciada, portanto é importante identificar quais processos criativos são desenvolvidos nos alunos do curso "VisualizARTE": Expressão Audiovisual do ser" da Universidade de Nariño, ao criar vídeos experimentais, sendo este um espaço onde se pode enviesar e diferenciar as regras estabelecidas pelo cinema, onde o propósito é apenas estético e comercial; A experiência do ensino prévio da cadeira VisualizARTE, anteriormente mostra que os alunos a partir do mínimo de seis meses podem fortalecer seus processos criativos, da mesma forma, vários estudos apontam que a imersão constante em uma área de criação a partir do contexto pode ser muito útil para desenvolver seus processos criativos individuais e autônomos. Desta forma, será realizada uma análise fenomenológica hermenêutica das experiências pessoais dos estudantes, a fim de obter uma visão subjetiva do processo de realização de seus vídeos experimentais, aprofundando os significados essenciais das experiências pedagógicas da cátedra; propondo a identificação dos processos criativos desenvolvidos durante a realização de vídeos experimentais, como uma contribuição para futuras pesquisas focadas no mesmo assunto com estudantes universitários.

Palavras-chave: cathedra universitária; estudantes universitários; filmagem; processos criativos; vídeo experimental.

Introducción

Este artículo es el resultado de una experiencia educativa desarrollada durante el periodo A y B del 2021, en la cual se utilizó la creación de videos experimentales o videoarte, como estrategia didáctica, siendo un aspecto innovador al basarse en el uso de dispositivos móviles para la creación audiovisual, con el objetivo de fortalecer íntegramente las habilidades de expresión y creación de los estudiantes, quienes optan por la cátedra “VisualizArte Expresión Audiovisual del Ser” de la Universidad de Nariño.

De este modo, la cátedra VisualizArte ha permitido desarrollar en los estudiantes, conocimiento sobre producción audiovisual a nivel técnico y conceptual, además de llevarlos a salir de su zona de confort, algunos estudiantes mencionan que:

el hecho de realizar un video que involucre géneros cinematográficos, [...] es algo interesante [porque] no solo es verlos en internet o en tv, sino realizarlos, vivirlos y actuarlos, y aunque en ocasiones es difícil mostrarse en pantallas, el hecho de saber cómo hacer un corto que cuente una historia actuada, es muy interesante. E1p1G1e1e2e4¹

De este modo, en la cátedra VisualizArte se trabajan variedad de temáticas y ejercicios, como son, crear guiones, modificar y editar imágenes, clips de videos y audio, cambios de color, y superposición de imágenes, utilizando para ello, aplicaciones móviles o de computador como son: Kinemaster, CapCut, PowerDirector, Filmora o Adobe Premiere, permitiendo a los estudiantes conocer diferentes técnicas, para ser aplicadas en sus producciones experimentales, en las cuales ellos tienen total libertad creativa.

Así, el actual desarrollo de la cátedra permite afianzar los procedimientos de análisis, búsqueda, recogida y procesamiento de la información de los estudiantes, para obtener respuesta al objetivo planteado: identificar los procesos creativos de los estudiantes de la cátedra VisualizArte en la creación de videos experimentales.

Metodología

El presente estudio se realizó con una metodología orientada por la investigación cualitativa (Deslauriers, 2004) centrándose en el estudio de una realidad, que puede ser comprendida y descrita desde el mismo compartir social, refiriendo situaciones de manera textual analítica; además, se empleó un diseño emergente, el cual se adecua directamente a este estudio porque “a medida que avanza la investigación, se va configurando (emerge) al tiempo que se recogen los datos. durante todo el proceso de investigación se toman muchas decisiones que afectan al diseño” (Penalva et al., 2015, p. 30).

Así mismo, se adoptó un enfoque fenomenológico hermenéutico, siendo importante para esta investigación, pues “...no solo radica en la cantidad, sino en la trascendencia e influencia en el quehacer educativo o hecho social.” (Fuster, 2019, p. 203), que en este caso, es la experiencia

¹ Código para referenciar los testimonios de los estudiantes. E=encuesta; p=pregunta; G=semestre; e=estudiante. Cada ítem anterior está acompañado por un número que muestra diferentes estudiantes, preguntas, encuestas o semestres, quienes a su vez mencionaron hechos similares.

vivida durante la realización de videos experimentales en el desarrollo de la cátedra VisualizArte, de igual importancia, Ayala (2008), menciona que es necesario pasar por 4 etapas, la primera de conceptualización a partir de **preconceptos o presupuestos** teóricos, rigiéndose en tres ejes principales que son, creatividad, audiovisual y educación; la segunda, con una descripción de la **realidad inicial** de los estudiantes, para pasar a la tercera etapa de **estudiar y analizar** el proceso inicial con los estudiantes, y la última etapa de difusión de resultados; además, se utiliza la técnica de recolección de información denominada *Descripciones Anecdóticas*, textos escritos por los estudiantes a partir de su vivencia en la cátedra VisualizArte.

Resultados

Para llevar a cabo la identificación del proceso creativo de los estudiantes, fue necesario realizar una conceptualización teórica previa, para lo cual, se ha decidido dividir el desarrollo de presupuestos o preconceptos en tres ejes principales expuestos a continuación.

Caminos Hacia el Proceso Creativo (Creatividad)

En la actualidad, se puede ver como la palabra creatividad ha evolucionado en gran medida, complementando su definición poco a poco a partir de muchas otras concepciones previas como son: “Don” de los dioses según lo dicho por Kant (1781), musas inspiradoras basándose en la mitología griega (Rojas, 2016), un rasgo de eminencia hereditario, (Barahona, 2005), combinación de recepciones sensoriales, o insight (Sternberg, 1990; Bravo, 2009); siendo un conjunto de todo ello, en el cual entra en juego la genética, el entorno, las experiencias vividas, la necesidad propia, el subconsciente, y la ejercitación de la misma (Aguilera, 2016), en definitiva, una capacidad que permite al ser humano desenvolverse en su entorno de manera eficaz.

Partiendo de lo anterior, creatividad es el proceso “...de un individuo que actúa dentro de y sobre su medio ambiente; este procedimiento debe desembocar en un resultado relativamente autónomo, es decir, personalizado.” (Amegan, 1993, p. 22), siendo subjetivo, individual y propio de cada quien, debe ser puesto en práctica en un entorno específico, que permita a este resultado ser más óptimo y acorde al fin deseado; asimismo, Penagos y Aluni (2000) afirman que esta habilidad permite el crecimiento de una sociedad en pro del mejoramiento en muchos aspectos, en otras

palabras, llegar a un punto en el cual las acciones sean desarrolladas de una manera eficaz, eficiente y sana para el entorno donde se llevaran a cabo.

Resulta necesario dejar en claro que la creatividad no solo corresponde a resultados tangibles, sino también a la práctica de nuevas ideas, encontrar diferentes formas de solucionar un problema o buscar nuevos caminos para llegar a un mismo fin, entre otras. De Bono (1988) menciona que la creación a partir de la nada es un humanamente imposible, porque no existe el poder de crear materia a partir de la nada, las personas únicamente están en capacidad de buscar nuevos usos, mezclas o integraciones, para obtener resultados innovadores, nunca antes vistos en un contexto específico.

Agregando a lo anterior, (Gardner, 1982; Amegan, 1993; De Bono, 1988), los seres creativos nacen a partir de necesidades u obstáculos que se les presenta, es decir, buscan nuevos métodos que puedan ser efectivos y perdurables, para lograrlo, es necesario hacer un seguimiento periódico de la situación, para así transformarla constantemente y en medida de lo posible, llegar a un resultado definitivo.

Por su parte, Guilera (2011) reafirma lo dicho anteriormente, mencionando que las personas vienen con la condición de seres creativos desde que nacen, pero lo complementa aseverando que, es en la escuela en donde poco a poco va perdiendo la habilidad creativa, para evitar este inconveniente, Amegan (1993) menciona que, si se trabaja en desarrollar el pensamiento creativo durante cada una de las etapas educativas, será benéfico en todos los sentidos para el estudiante, ya sea primaria, bachillerato, o incluso universidad.

Ya en un sentido más artístico, Gardner (1982) menciona que en la actualidad es común “que los jóvenes limiten sus realizaciones graficas a la copia fiel de las formas que los rodean. [...] su lenguaje también muestra una veta conservadora. Ya no unen elementos provenientes de dominios distintos para crear una figura poética...” (p. 109). Hoy en día la mayoría de educandos han dejado de lado el interés en desarrollar nuevas creaciones individuales y originales, limitándose a replicar obras realizadas por otras personas; para contrarrestar esta situación, es necesario llevar a cabo

acciones que eviten estas actitudes de autolimitación y permitan a los jóvenes fortalecer su quehacer en el ámbito creativo, sin importar el área del conocimiento en la cual se desenvuelvan.

Entonces, para que una persona pueda obtener resultados creativos, debe cumplir cuatro fases indispensables, la primera es la aptitud y actitud creadora (Guilera, 2011); la segunda es un proceso creativo a seguir, que puede ser, a) incubación, b) soñar despiertos y c) iluminación (Goleman et al., 2009); la tercera se relaciona con las características del proceso y producto final: a) fluidez b) flexibilidad, c) originalidad, d) sensibilidad y e) elaboración (Guilford, 1978; Torrance, 1962; López et al., 1998) y la cuarta es la evaluación realizada por otros conocedores, donde se afirme el resultado como un producto creativo y funcional para la sociedad.

Experimentación Audiovisual (Video)

El término video se define como “Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética u otros medios electrónicos.” (Real Academia Española, s.f., definición 1), adicionalmente, Gonzales y Carmona (2000) mencionan que en un principio los videos se realizaban por medios magnéticos y analógicos, pero hoy en día este proceso ha evolucionado a tal punto que es posible de tener un medio de grabación constantemente al alcance de las manos, como es el smartphone, dispositivo presente en la vida de la gran mayoría de personas en la actualidad.

Dicho esto, para realizar un video es necesario llevar a cabo un proceso de producción audiovisual, según Ortiz (2018) es un proceso general de creación de una obra de audio y video, que generalmente está compuesto por, la etapa de preproducción, producción y posproducción, una serie de pasos esenciales para obtener un video completamente finalizado; por otra parte García y Gálvez (2014) complementan la definición previa sobre producción audiovisual, mencionado que esta puede ser una película, cortometraje o video que estuvo, está o estará en proceso de realización.

Ahora bien, el termino video (no como técnica sino como resultado) se ha denominado de múltiples maneras desde su creación, algunas de ellas son: videoarte, video creación, imagen en movimiento, producción audiovisual, entre otras; siempre conservando cierta distancia con respecto al cine,

aunque en ocasiones los videos utilizan técnicas cinematográficas de producción para su realización o viceversa (híbridos), estos tienen fines totalmente diferentes, bien sea económico o ideológico; de igual forma, la experimentación en la realización de video en cualquiera de los mencionados anteriormente, pueden ser espacios altamente creativos, puesto que no se rigen en guías específicas en cuanto a ideas o aplicación de técnicas.

Agregando a lo anterior, en los años 70 se creó una clasificación del videoarte, la cual es expuesta por García y Gálvez (2014) de la siguiente manera:

- Vídeo documental y/o de contrainformación: donde podemos incluir todos los trabajos de Guerrilla TV o, en el caso de España, Video-Nou o Servei de Video Comunitari.
- Vídeo de experimentación electrónica: al que pertenecen las obras de Nam June Paik y W. Vostell, entre otros muchos artistas que trabajaron en el campo de la experimentación con la materialidad y los elementos electrónicos y magnéticos que componían la señal de vídeo.
- Vídeo conceptual o videoperformance: donde se insertan la mayoría de los trabajos, encabezados por las obras de Merce Cunningham -procedente de la danza- y Vito Acconti -procedente del ‘happening’ y la ‘performance’. (p. 103)

Por consiguiente, esta investigación tuvo en cuenta dicha clasificación y se centró en el *Vídeo de experimentación electrónica*, el cual menciona que la base fundamental para la realización audiovisual, es la experimentación no solo con la cámara, sino también con la generación de ideas, edición, grabación y situaciones a representar.

Por ello, el video experimental o videoarte como Vivares (2016) también lo denomina, tiene bastantes similitudes con otro tipo de audiovisuales como: *el videoclip, video documental, video de ficción, cine independiente, series documentales, reality shows, video argumental*, pero es en el experimental donde se pretende sesgar lo ya establecido, desafiando en diversas ocasiones la brecha limitadora de lo “visualmente correcto” es decir, no se rigen por las normas teóricas o técnicas de otros tipos de audiovisuales, como se hacía en el cine hasta hace algunos años, basándose en la experimentación de cada una o la mayoría de herramientas que colaboran en el

proceso de creación audiovisual; este tipo de producciones saca de la zona de confort a los espectadores, puesto que los lleva a pensar diferente y en cierto modo, a sentir los conceptos desarrollados en el video.

Cabe agregar que, el video se ha perfeccionado constantemente, incluso la internet ha significado una evolución del mismo a nivel creativo, logrando combinaciones, con técnicas artísticas como es video-pintura, video-escultura, video-performance (García y Gálvez, 2014) y también con actividades cotidianas como gameplay, video-danza y video-blog, siendo contenido altamente consumido en la red.

En definitiva, el video experimental o videoarte, lleva al autor o creador a un distanciamiento de lo convencional, provocando siempre la búsqueda de diferentes maneras de expresar ideas, basándose en la experimentación de todas las herramientas y procesos que se llevan a cabo al momento de realizar una creación audiovisual.

Constructivismo Freireano (Educación)

Los estudiantes pueden desarrollar sus procesos creativos en la academia, tal como se expresó en el eje de creatividad, esto se logra cuando se les permite pensar críticamente, teniendo siempre como meta la constante practica y realización de sus ejercicios, utilizando metodologías no tradicionales que les permita desenvolverse libremente durante el acto creador, (Cossio, 2016) “para esta gran labor se proponen [...] didácticas críticas, noparametrales o de sentido, de tal forma que sean una posibilidad de reivindicar, en los sujetos, esa capacidad innata de creación y de asombro” (p. 20) enfatizando el fortalecimiento de procesos creativos a partir de impulsos que inciten a la transformación del hombre inacabado (Fernández, 2001).

Agregando a lo anterior, esta investigación se rige también en las palabras de Freire (1970) quien en su obra menciona el interés por el autorreconocimiento y desarrollo del ser de manera integral e individual, que pueda ser decidida por sí mismo y no por otros “superiores” quienes opinan, deciden, transfieren conocimiento que en muchas ocasiones no son saberes en pro del desarrollo individual, sino más bien parte de un ámbito político mecánico.

Es así que, la educación a nivel universitaria debe ser un espacio de liberación, en el cual, los alumnos decidan conocer su propia realidad para cambiarla y así poder ser parte importante de la sociedad, ser independientes y libres de tomar sus propias decisiones; por ello, es necesario hacer que los estudiantes sean seres más conscientes y deseosos de cambiar el mundo, (Fernández, 2001). Para ello, el hombre debe estar constantemente cambiando su realidad, estando siempre inmerso en ella de manera crítica, no solo como un ser pasivo, conformista, sino como un actor que continuamente está observando su entorno, para reaccionar al mismo y además modificarlo, cambiarlo, mejorarlo, de la mano de la creatividad, con la cual podrá llegar a resultados eficaces, funcionales y más acordes a sus propios intereses, “a través de su permanente quehacer transformador de la realidad objetiva, los hombres simultáneamente crean la historia y se hacen seres histórico sociales” (Freire, 1970, p. 124).

Igualmente, la relación del alumno con el docente debe ser totalmente horizontal, puesto que no existe la *formación integral* del ser en la concepción bancaria de la educación, ampliamente criticada en los textos de Freire, donde los conocimientos son insertados en el estudiante únicamente de manera memorística y su evaluación es determinada por la cantidad de conocimientos aprendidos; en la catedra VisualizArte se pretende que exista un diálogo entre los dos, un aprendizaje constructivista, en el cual, el docente brinda al estudiante conceptos desestructurados (Ortiz, 2015), para que este a partir de sus conocimientos previos, experiencias externas, prácticas e inteligencias, pueda sistematizarlos y organizarlos, generando así, saberes acordes a sus propios intereses (Carretero y Fairstein, 2001).

En definitiva, para un correcto desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito académico, es necesario que el estudiante este en constante construcción idiosincrática (Ortiz, 2015; Tünnermann, 2011), donde se pueda tener en cuenta, además de la habilidad a desarrollar, en este caso el pensamiento creativo, las características físicas, sociales culturales, económicas y políticas del estudiante en medio de un entorno de acción.

Realidad Inicial de los Estudiantes

Para identificar la realidad inicial de los estudiantes de VisualizArte, fue necesario partir de un estudio, este se realizó durante las dos primeras sesiones de la cátedra, llamadas, *Presentación General* y *Conceptos Básicos de video*, estas se describen con mayor detalle a continuación.

En cuanto a la sesión *Presentación General*, esta se centró en brindar a los estudiantes información de la cátedra en su totalidad, las temáticas a trabajar, las metodologías a utilizar, los recursos necesarios para cursarla, la justificación del porque es importante y las estrategias evaluativas que se van a manejar durante el semestre; además de esto, se hace una presentación interpersonal, en la cual los estudiantes dan a conocer un poco sobre sí mismos, pero, esto no se hace de la manera común, donde se habla ante un público mencionando aspectos esenciales como nombre, edad y programa que estudian, sino que desde ese primer momento se les brinda a los jóvenes la libertad de realizar un ejercicio de video, en el que se presentan con sus compañeros, teniendo en cuenta la siguiente indicación: “*el ejercicio debe ser fuera de lo común, no simplemente recitar su información personal frente a la cámara, sino que deben dar a conocer más aspectos de ustedes que consideren relevantes de su vida*” **Dc1**²; siendo esta la primera actividad a desarrollar a nivel audiovisual, sin haber tenido ningún tipo de acercamiento al medio audiovisual durante el desarrollo de la cátedra.

Posteriormente, en la sesión *Conceptos Básicos*, inicialmente se hizo una revisión grupal del ejercicio realizado en la sesión anterior, de allí se obtuvieron varias opiniones de los estudiantes sobre los ejercicios de sus compañeros [aspecto trabajado más a profundidad en el siguiente subtítulo], más adelante, se procedió a compartir información teórica con los estudiantes acerca del origen del video, tipos de cortometraje [o género cinematográfico, termino adoptado para hacerlo más cercano a ellos], finalidades y tipos de artes que aportan a los audiovisuales, fases de producción y además algunas características técnicas, como resoluciones, tamaños de imagen, tipos de imagen y fotogramas necesarios para cada tipo de video.

² Código para referenciar el Diario de Campo 1

A partir de lo anterior, se solicitó a los estudiantes realizar un cortometraje de 1 minuto, también conocido como filminuto, en el cual se cuente una historia de manera libre, adoptando uno de los géneros audiovisuales observados en clase, esto con el fin de permitir a los estudiantes jugar con su libertad creativa, siendo esto un aspecto esencial para conseguir resultados novedosos.

Es así como durante la primera sesión programada con los estudiantes, se observó que la mayoría de ellos estuvieron atentos en las clases, donde surgieron bastantes preguntas, entre ellas varias de carácter creativo, las cuales se respondieron en el transcurso de la clase, algunas de ellas fueron: - *¿de qué podemos hacer el video?*, - *¿tiene que ser de algún tema en específico?*, - *¿puedo hacer documental en vez de argumental?*, - *¿Tengo muchas ideas y no se cual realizar?* **Dc1**.

Las preguntas mencionadas anteriormente, permitieron evidenciar la intención de algunos estudiantes en descubrir, idear o pensar situaciones ficticias, combinadas entre ficción y realidad o a partir de mirar “[...]su contexto desde muchas perspectivas porque puede dar diversas ideas, ya sea por sus culturas variadas y diferentes” **E1p4G1e10G2e1**³ para crear sus videos, mientras que otros se interesaron en realizar otro tipo de video a nivel técnico, esto demostró apropiación del conocimiento a nivel conceptual y técnico, por ejemplo: géneros cinematográficos o tipos de cortometraje, fases de creación y composición del video, siendo aspectos muy importantes de ser conocidos y/o aplicados para no caer en errores durante la realización de cada uno de los ejercicios.

Por ello, la mayoría de estudiantes en un principio se inspiraban en películas o series famosas para hacer sus videos, por ejemplo, Sherlock Holmes, A Ghost story, El conjuro, Annabelle, Breaking Bad, Better Call Saoul, Star Wars, películas de Disney, entre otras. **E1p5G1e9G2e1e7e8e9e13 y E2p2G1e7e10G2e1e3e11**⁴

De lo anterior, en el segundo video realizado por los estudiantes, se puede observar que todos cuentan una historia, que se complementa con un género audiovisual, siendo el terror el tipo de video más utilizado por ellos; por otra parte, el drama les permitió inspirarse en situaciones de su

³ Código para referenciar los testimonios de los estudiantes. E=encuesta; p=pregunta; G=semestre; e=estudiante. Cada ítem anterior está acompañado por un número que muestra diferentes estudiantes, preguntas, encuestas o semestres, quienes a su vez mencionaron hechos similares.

⁴ Grupos de códigos pertenecientes a diferentes encuestas, con testimonios similares.

vida real y finalmente, unos pocos realizaron ejercicios con el género de acción, todo esto demostró la apropiación del concepto de audiovisuales en los jóvenes, incluso, se pudo evidenciar que se apoyaron de casi todos los componentes de un video, como es las artes plásticas, la música, la literatura y las artes escénicas.

Más adelante, durante la realización del segundo ejercicio, se pudo observar que los estudiantes adoptaron en su mayoría, los parámetros solicitados en la actividad, que básicamente, eran registrarse en una duración determinada y realizar su video experimental con al menos un género audiovisual sustentado en clase; no obstante, algunos estudiantes fusionaron dos géneros, consiguiendo así resultados innovadores con respecto a los de sus compañeros, evidenciando de esta manera el pensamiento divergente mencionado por De Bono (1988), de los videos obtenidos, hubo híbridos de géneros cinematográficos entre terror y comedia, o suspenso y drama, resultados interesantes, logrados a partir de las combinaciones realizadas por los educandos, a pesar de no haber sido ejemplificadas en clase.

De acuerdo a lo anterior, se puede inferir hasta el momento, que los estudiantes durante los primeros ejercicios demostraron tener sus propios procesos creativos individuales, observándose en el hecho de haber desarrollado dichos videos, sin embargo, estos procesos pueden ser potenciados o mejorados en el transcurso de VisualizArte, es por ello que a continuación se hace una identificación más rigurosa de los procesos creativos llevados a cabo por los estudiantes en la creación de sus videos experimentales.

Análisis de los Procesos de Creación de los Estudiantes

A continuación, se desarrolla un análisis del proceso creativo de los jóvenes, basándose en la revisión de la encuesta **E1** y la observación los videos realizados. Cabe mencionar que se tuvo en cuenta las facetas de creación mencionadas por Guilera (2011).

Actitudes y aptitudes

Teniendo en cuenta el desarrollo de la primera sesión de la cátedra VisualizArte, se puede decir que las aptitudes y actitudes de los estudiantes, en su mayoría se evidencian positivas. A continuación, se hace una descripción más detallada de estos dos aspectos ya mencionados:

Actitudes de los estudiantes

Para un ser creador, las actitudes necesarias según Guilera (2011) son: a) curiosidad, b) inconformismo, c) motivación, d) iniciativa, e) profundidad, f) perseverancia, y g) autoestima. En la mayoría de estudiantes se evidencian algunas de estas actitudes al comienzo de la cátedra, exaltando la curiosidad, motivación e iniciativa al momento de realizar sus videos, por ejemplo, en la primera sesión, cuando se solicitó a los estudiantes grabar una presentación personal a modo de “cortometraje” de un minuto, ellos instantáneamente procedieron a desarrollar sus ejercicios, haciendo uso de ideas empíricas para su ejecución, de igual forma, la curiosidad se evidencio cuando varios de los jóvenes afirmaron haber hecho varios ensayos para conseguir una “toma perfecta”.

Por el contrario, en cuanto a las otras actitudes, hubo algunas dificultades relacionadas a la profundidad, perseverancia y autoestima, porque a pesar de que los estudiantes tuvieron al docente para resolver sus dudas, la mayoría de ellos no lo hicieron, dejando sus ejercicios con algunas faltas a nivel técnico y de idea, evidenciando una falta de profundización; sumado a esto, se presentó niveles bajos de autoestima por parte de algunos, quienes afirman que “[...] *el escaso conocimiento y las habilidades artísticas reducidas complican un poco la realización, sobre todo cuando la mente se pone en blanco al momento de representar emociones o situaciones en video*”.

DA1G1e29e29e33⁵

⁵ Código para referenciar las Descripciones anecdóticas de los estudiantes. DA=descripciones anecdóticas; G= semestre; e=estudiante

Aptitudes de los estudiantes

Además de las actitudes que pueda tener el ser creador, debe contar con unas aptitudes básicas para desarrollar apropiadamente el acto creativo, dado que estas son complementarias, así lo afirma Guilera (2011) “Si [la actitud] no viene acompañada de las aptitudes adecuadas puede resultar estéril” (p. 36). Por ende, es necesario que el sujeto tenga las siguientes aptitudes: a) sensibilidad perceptiva, b) análisis de los problemas, c) planificación, d) capacidad de elaboración.

De lo anterior se puede inferir que, la mayoría de los estudiantes no poseen la totalidad de las aptitudes antes mencionadas, puesto que se quedan en planificación y elaboración, pero dejan de lado la sensibilidad perceptiva y el análisis del problema, esto se evidencia cuando los jóvenes afirman que: “*el proceso de grabación se realizado de manera periódica y al mismo tiempo se fue editando*”. **DA1G1e29** o “*no es fácil planear algo rápido a veces es muy difícil*”. **E1G1e29e31e9**.

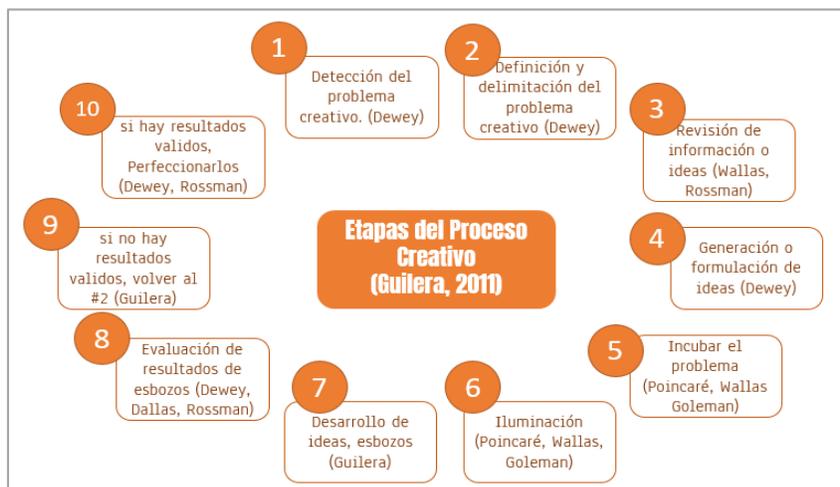
De igual forma, la capacidad de elaboración se ve truncada en los pocos estudiantes que no presentan dificultad en cuanto a las demás aptitudes, por ejemplo, cuando no tienen quien les colabore con el manejo de la cámara, situación que expresan durante la descripción anecdótica así: “*el grabar y grabarse solo, limita bastante el resultado final del video*”. **DA1G1e9e33e21** y no se muestran “*recursivos*” al momento de resolver este tipo de problemas.

El proceso a seguir

En la Figura 1, se presenta el proceso a seguir al momento de crear, de acuerdo a la información obtenida del libro Anatomía de la Creatividad (Guilera, 2011), donde se muestra un paso a paso de cómo se debe llevar a cabo el acto creativo.

Figura 1

Etapas del Proceso Creativo



Fuente: Elaboración propia.

Partiendo de lo anterior, se puede ver como la mayoría de estudiantes se salta uno o varios de estos pasos, o bien algunos pocos de ellos logran pasar por casi todos, queda claro aquí que, los resultados creativos de los videos de los estudiantes, a nivel de idea se ven afectados cuando se omite alguno de los ítems de la Figura 1, siendo las etapas 5, 8, 9 y 10, las menos trabajadas por los estudiantes; por otra parte, los ítems 1, 4 y 7, son los más desarrollados en el proceso a seguir al momento de crear un video experimental.

Características creativas de los ejercicios

Se puede ver en varios de los videos, resultado del primer ejercicio de los estudiantes en la sesión *Presentación General*, como la mayoría de ellos recurrieron a la narración únicamente, mientras que muy pocos jóvenes si adoptaron la idea de innovar en su presentación, mostrando resultados novedosos y originales, cabe destacar que, las profesiones en las cuales se están formando estos últimos estudiantes en mención, pertenecen a la Facultad de Artes y uno de ellos al programa de Promoción de la salud de la Universidad de Nariño. Para visualizar uno de los ejercicios, se puede visitar el siguiente enlace: <https://bit.ly/varte1>, o ver las capturas realizadas del video en la Figura 2 y 3.

Por otra parte, para analizar el nivel de creatividad en un resultado, se puede tener en cuenta los criterios dados por Guilera (2011) y Guilford (1978): a) autoconocimiento, b) autonomía, c) dominio de la actividad, d) inventiva e) innovación f) originalidad; mostrando que casi todos los estudiantes mínimamente permitieron evidenciar la autonomía y autoconocimiento en cuanto a la idea general, porque sus presentaciones personales únicamente se centraban en recitar frente a la cámara los mismos datos que siempre se dan a conocer a los demás, cuando se comienza un nuevo curso, como se muestra en la Figura 4 y 5.

Figura 2

Capturas del video de presentación de un estudiante.



Fuente: Elaboracion propia con base en videos de los estudiantes.

Figura 3

Capturas del video realizado por una estudiante

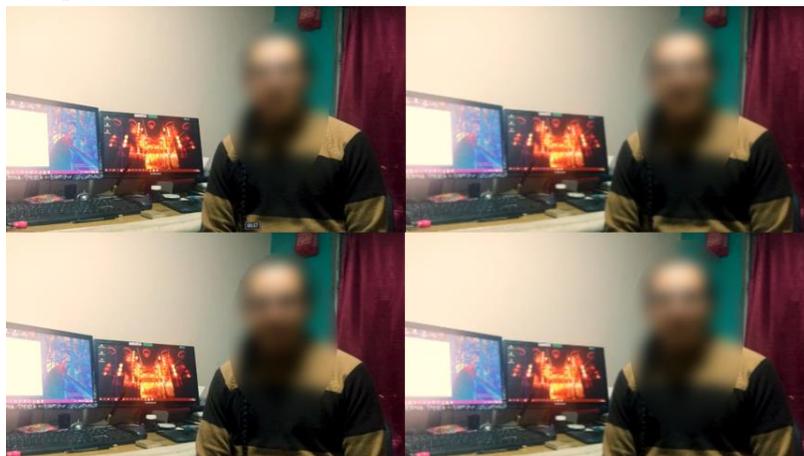


Fuente: Elaboración propia con base en videos de los estudiantes.

En cuanto a la innovación y originalidad, se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes esperaron la entrega formal de sus compañeros, con el fin de imitar y/o copiar el formato de video, demostrando que no tuvieron un dominio de la actividad creadora, incluso olvidando, o evitando intervenir el video final entregado.

Figura 4

Captura del video de presentación de un estudiante



Fuente: Elaboración propia con base en videos de los estudiantes.

Figura 5

Captura del video de presentación de un estudiante



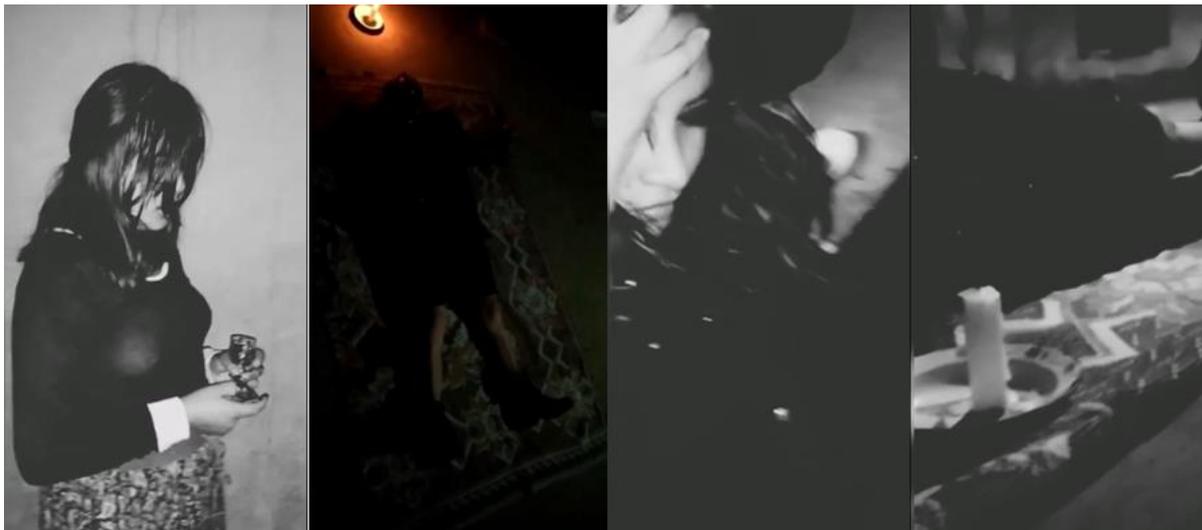
Fuente: Elaboración propia con base en videos de los estudiantes.

Evaluación entre compañeros

Durante la primera entrevista conversacional con los estudiantes, surgieron diversas opiniones sobre los ejercicios de sus compañeros, adoptando posiciones críticas frente a los resultados de los demás, los comentarios en su mayoría fueron positivos, resaltando los buenos ejercicios que se consiguieron, algunos de ellos fueron, *“estuvo entretenido el video, el género fue muy bien aplicado por el compañero, la música que utilizo a ayudo a exaltar el género audiovisual utilizado”*. **Dc1**, por otra parte, una opinión negativa recurrente fue que *“varios de los videos de terror se sentían repetitivos”*. **Dc1**, puesto que algunos jóvenes solo se preocuparon por recurrir a los gritos, más que las ideas, provocando que el ruido fuera incomodo al momento de visualizar el video, de igual forma, se exalto el ejercicio de una estudiante, quien para su video de terror utilizo la narrativa de la historia (Figura 6), para generar miedo en el observador, demostrando lo establecido por algunos autores (Amegan, 1993; Guilera, 2011; Guilford, 1978).

Figura 6

Captura del video de Conceptos Básicos de una estudiante



Fuente: Elaboración propia con base en videos de los estudiantes.

Conclusiones

Después de analizar el proceso creativo de los estudiantes, se evidenció que la mayoría de ellos presentan algunas fortalezas y varias debilidades al momento de realizar audiovisuales experimentales, esto no es negativo puesto que los jóvenes se desenvuelven en áreas del conocimiento que requieren diferentes aptitudes, actitudes, características y procesos al momento de llevar a cabo un acto creador.

De este modo, se observó en los educandos algunas *actitudes* creativas necesarias al momento de realizar los primeros ejercicios de la cátedra VisualizArte, exaltando la curiosidad, motivación e iniciativa; en cuanto a las aptitudes la mayor fortaleza de los jóvenes son la planificación y elaboración; de esto, se entiende que aún quedan actitudes y aptitudes por mejorar en la realización de audiovisuales experimentales.

Igualmente, se evidencio que algunos estudiantes omiten algunas etapas del proceso creativo durante la producción de sus videos, conllevando a la presencia de falencias importantes, relacionadas con la idea o concepto en cada uno de los ejercicios audiovisuales experimentales presentados por los educandos.

Por el contrario, en cuanto a las características creativas presentes en el proceso de producción y resultado audiovisual de los jóvenes, se pudo observar que, mínimamente son aplicados, puesto que pocos estudiantes hacen uso de la innovación durante la planeación de sus ideas, mientras que los demás compañeros hacen copias o adaptaciones de ejercicios desarrollados previamente, evidenciando debilidad en cuanto a autoconocimiento, autonomía, dominio de la actividad, inventiva y originalidad.

Referencias

- (1) Aguilera, A. (2016). *El concepto de creatividad a lo largo de la historia*. Psicología y mente. <https://psicologiaymente.com/inteligencia/creatividad-historia>
- (2) Amegan, S. (1993). *Para una pedagogía activa y creativa*. Trillas.
- (3) Ayala, R. (2008). La metodología fenomenológico-hermenéutica de M. Van Manen en el campo de la investigación educativa. Posibilidades y primeras experiencias. *Revista de Investigación Educativa*, 26(2), 409–430.
- (4) Barahona, A. (2005). Galton y el surgimiento de la genética humana. *Ludus Vitalis*, 23(23), 151–162. http://ludus-vitalis.org/html/textos/23/23-10_barahona.pdf
- (5) Bravo, C. M. (2009). Como estimular la creatividad en educación. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 89-97. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832321009>
- (6) Carretero, M. y Fairstein, G. (2001). La teoría de Jean Piaget y la educación. Medio siglo de debates y aplicaciones. En J. Trilla (Ed.), *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI* (pp. 177-205). Editorial Graó.
- (7) Cossio, J. (2016). *Pedagogías y didácticas críticas latinoamericanas: la obra de Paulo Freire y Estela Quintar*. [Tesis de maestría, Universidad de Medellín]. Repositorio Institucional Universidad de Medellín. https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/3492/T_ME_18.pdf
- (8) De Bono, E. (1988). *Seis sombreros para pensar*. Ediciones Paidós.
- (9) Deslauriers, J. (2004). *Investigación cualitativa: guía práctica*. Papiro. <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/77bc824c-c999-4ae7-b185->

ce6d2e80d8af/content

- (10) Fernández, J. (2001). Paulo Freire y la educación liberadora. En J. Trilla (Ed.), *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI* (pp. 313-342). Editorial Graó.
- (11) Freire, P. (1970). *Pedagogía del Oprimido*. Siglo XXI editores.
<https://fhcv.files.wordpress.com/2014/01/freire-pedagogia-del-oprimido.pdf>
- (12) Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201-229. <https://doi.org/10.20511/PYR2019.V7N1.267>
- (13) García, A. y Gálvez, A. (2014). Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. *Revista ICONO14 Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 12(2), 86–112. <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.707>
- (14) Gardner, H. (1982). *Arte mente y cerebro*. Ediciones Paidós.
- (15) Goleman, D., Kaufman, P. y Ray, M. (2009). *El Espíritu creativo*. B.S.A.
- (16) Gonzales, P. y Carmona, A. (2000). *Vídeo creación: (llámese vídeo experimental ó vídeo arte) como generador de aprendizaje* [Tesis de Pregrado, Corporación universitaria autónoma de occidente]. Repositorio educativo digital Universidad Autónoma de Occidente. <http://red.uao.edu.co/bitstream/10614/5440/1/TCS01821.pdf>
- (17) Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Fundit.
- (18) Guilford, J. (1978). *Creatividad y Educación*. Paidós.
- (19) Kant, I. (1781). *Crítica de la razón pura*. Taurus.
- (20) López, O., Prieto, M. y Hervás, R. (1998). Creatividad, superdotación y estilos de aprendizaje: hacia un modelo integrador. *FAISCA. Revista de Altas Capacidades*, (6), 86–108. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2476212>
- (21) Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia*, 19(2), 93–110. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- (22) Ortiz, M. (2018). *Producción y realización en medios audiovisuales*. RUA. Universidad de Alicante.
- (23) Penagos, J. y Aluni, R. (2000). Creatividad, una aproximación. *Revista Psicología*, (Número especial), 3-11. <http://inteligenciacreatividad.com/recursos/revista-psicologia/revista-psicologia-2/index.html>
- (24) Penalva, C., Alaminos, A., Francés, F. y Santacreu, Ó. (2015). *La investigación cualitativa:*

técnicas de investigación y análisis con Atlas.ti. PYDLOS Ediciones.

- (25) Real Academia Española. (s.f.). *Video*. Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/video?m=form>
- (26) Rojas, E. (2016). *Las 12 Musas de la Creatividad*. Posgrados y Educación Ejecutiva del Tecnológico de Monterrey. <https://educacionejecutivablog.wordpress.com/2016/02/03/las-12-musas-de-la-creatividad/>
- (27) Sternberg, R. (1990). *Más allá del cociente intelectual: una teoría triárquica de la inteligencia humana*. Desclée De Brouwer.
- (28) Torrance, E. P. (1962). *Guiding creative talent*. Prentice-Hall, Inc. <https://doi.org/10.1037/13134-000>
- (29) Tünnermann, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Revista Universidades*, (48), 21–32. <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>
- (30) Vivares, J. (2016). *El video-arte / experimental*. [Archivo PDF]. https://www.ismjh.com/TrabajosAcademicos/El_Video_Arte_Experimental.pdf

Cómo citar este artículo: Zambrano, L. (2022). Producción audiovisual experimental con estudiantes de la Universidad de Nariño: análisis del proceso creativo. *Tendencias*, 23(2), 356-378. <https://doi.org/10.22267/rtend.222302.212>