

# Fichas pedagógicas

Activaciones para el aula

1

## Condor Station

Gabriel del Favero



**Corporación Chilena  
de Video y Artes  
Electrónicas**



Proyecto financiado por el Fondo de Fomento Audiovisual y por el Programa de Apoyo a Organizaciones Culturales Colaboradoras.



# Fichas pedagógicas

## Activaciones para el aula

### Invitación

La Corporación Chilena de Video y Artes Electrónicas pone a disposición de docentes, talleristas y educadores el material “Fichas pedagógicas, activaciones para el aula”, con el fin de movilizar ideas, visualidades y preguntas provenientes de obras del concurso Juan Downey, instancia de difusión de las artes audiovisuales experimentales desde 1993. Esperamos que este material sea un recurso que aliente la creación tanto en la escuela como fuera de ella.

Esta activación ofrece una oportunidad para explorar imaginarios colectivos sobre el futuro y la eco ansiedad.

### Concurso Internacional Juan Downey

El Concurso Internacional Juan Downey se originó en el marco de la primera Bienal de Video de Santiago en el año 1993, en homenaje a uno de los artistas más importantes de las artes mediales de Chile. Juan Downey (1940-1993) fue un realizador inquieto y versátil, pionero en el videoarte, video ensayo, cine expandido e instalaciones interactivas.

El videoarte en Chile se instala como un lenguaje autónomo a la televisión y el cine gracias a los nuevos formatos de registro portátiles disponibles como u-matic, vhs y video 8, en contraste con otros formatos más inaccesibles y aparatosos como el de 16 milímetros, provocando la expansión de su uso hacia espacios no especializados y configurando un nuevo escenario de exploración sobre la imagen.

El certamen Juan Downey propicia la reflexión, creación y circulación de obras audiovisuales que experimentan con formatos y lenguajes al margen de la producción audiovisual tradicional. Hasta la actualidad se mantiene vigente, ofreciendo una instancia única de exhibición y diálogo.

### Objetivos de Aprendizaje

Este material propone obras audiovisuales adecuadas para los niveles de 3° y 4° medio en el contexto escolar, se sugiere, implementarlo desde la asignatura electiva de Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales, abordando los siguientes Objetivos de Aprendizaje (OA) Basales:

- OA 3** Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales o multimediales, a partir de la apreciación de distintos referentes artísticos y culturales
- OA 5** Argumentar juicios estéticos acerca de obras visuales, audiovisuales y multimediales contemporáneas, considerando propósitos expresivos, criterios estéticos, elementos simbólicos y aspectos contextuales.
- OA 7** Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales propios, empleando diversidad de medios o TICS.



### Condor Station

**Obra ganadora en Concurso Internacional Juan Downey 2011**

**Autor:** Gabriel del Favero Bannen  
**Duración:** 15'  
**Año:** 2011  
**País:** Chile

Gabriel del Favero Bannen, 1980. Es artista visual, trabaja en el campo del video y la instalación. Realizó estudios de artes visuales en la Universidad Finis Terrae, Santiago de Chile y un diplomado en teoría del cine en la Universidad Católica de Chile. El año 2012 realizó una residencia en la Fundación AAVC Hangar, Barcelona, España (2012) y una en el continente Antártico como parte del proyecto A del Consejo Nacional de las Cultura y las Artes (2013). Sus trabajos han sido exhibidos en Chile, Argentina, Bolivia, España e Inglaterra. <https://www.gabrieldelfavero.com/>

#### Sinopsis

Este video reflexiona acerca de la necesidad humana de dominar la geografía, sobre la naturaleza misma que, en principio, le es absolutamente ajena. El personaje central no sólo es un vigilante del paisaje, como lo sería el personaje-artista de la obra del romanticismo, es además el que desea gobernar el paisaje. Desde ahí se plantea la idea de “la estación” como una arquitectura usada por el hombre para habitar y dominar la geografía en situaciones extremas.

# Activación

## ¿Hacia dónde vamos?

Ficción especulativa a partir de una referencia incógnita

El objetivo de esta activación es explorar diferentes rutas creativas a partir de un laberinto de fragmentos provenientes de la obra *Condor Station*, experimentando con la estrategia narrativa de la ficción especulativa.

**Duración:** 4 sesiones de 90 min

Este material propone una obra audiovisual para los niveles de 3° y 4° medio en el contexto escolar, se sugiere implementarlo desde la asignatura electiva de Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales, con la posibilidad de abordar los siguientes Objetivos de Aprendizaje Bases presentes en la priorización curricular para la reactivación integral de aprendizajes:

- OA 3** Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales o multimediales, a partir de la apreciación de distintos referentes artísticos y culturales
- OA 7** Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales propios, empleando diversidad de medios o TICS.

En el siguiente listado se proponen conceptos útiles para la discusión sobre algunas ideas que surgen de la obra *Condor Station*.

Se sugiere reflexionar en torno a ellos con el fin de que estas definiciones se nutran y re editen colectivamente.

## Ficción especulativa

Es un “supergénero” literario que abarca varios géneros de ficción diferentes, cada uno con elementos especulativos que se basan en conjeturas que cambian las leyes de lo que es real o posible tal como las conocemos en nuestra sociedad actual y luego especula sobre el resultado.

## Ucronía

Se refiere a una historia alternativa que se caracteriza porque transcurre en un mundo desarrollado a partir de un punto en el pasado en el que algún acontecimiento histórico sucedió de forma diferente a como ocurrió en realidad. Se modela una nueva historia a partir de datos hipotéticos.

## Distopía

Es una proyección ficticia de un futuro indeseable en sí mismo. Las distopías a menudo se caracterizan por la deshumanización, los gobiernos tiránicos, posguerras de conflictos de grandes dimensiones (como una guerra nuclear), los desastres ambientales u otras características asociadas con un declive radical en la sociedad.

## Utopía

La utopía es una idea que describe un horizonte futuro donde se producen condiciones ideales para alcanzar una armonía plena en una comunidad imaginada. Es movilizadora en el sentido en que si bien se entiende como no completamente realizable, orienta una voluntad de bien común y fraternidad.

## Biomás

Los biomás son áreas definidas climática y geográficamente, con similares condiciones ecológicas tomando en cuenta las comunidades de plantas y animales (relaciones).

## Hábitat

Lugar que alberga ciertas condiciones para que viva un determinado organismo o población (foco en un individuo o especie en particular, se reflexiona desde las ciencias biológicas y desde la arquitectura).

## Postnatural

La idea de lo post natural desplaza la concepción de la naturaleza como escenario separado de la actividad humana. El entorno natural no se puede entender ya únicamente como un recurso que debe ser administrado o que impone circunstancias a las que debemos adaptarnos, sino como una de las principales construcciones culturales de la modernidad.

El post naturalismo sostiene que, los humanos han alterado y continúan alterando activamente la trayectoria evolutiva de un organismo o ecosistema para adaptarlo a nuestros deseos culturales. Por ejemplo, la práctica agrícola del monocultivo corresponde a la creación de organismos post naturales que han sido criados hasta tal punto que las especies modernas no se parecen en nada a sus contrapartes pre neolíticas.

# Inicio

## Invite al grupo de estudiantes a imaginar la siguiente situación:

Enterrado en el patio de la escuela se ha encontrado un dispositivo que parece ser una cápsula del tiempo, contiene un video que está dañado y sólo es posible reproducir tres fragmentos de él. Nuestra misión es intentar especular sobre ese fragmento que podemos visualizar e imaginar una breve cápsula audiovisual que desde ese punto de partida nos de más información sobre lo que relata.

Se sugiere visualizar los siguientes fragmentos:

Min 0, 51 seg hasta min 2, 07 seg  
 Min 4,24 seg hasta min 5,24 seg  
 Min 5,29 seg hasta min 7,09 seg

# Desarrollo

Luego de ver los fragmentos, iniciamos una conversación apoyándonos en los conceptos aportados anteriormente (ucronía, utopía, distopía, ficción especulativa, hábitat, postnatural)

Podemos provocar un diálogo iniciando con preguntas como:

- › ¿Qué ideas vienen a ustedes sobre los fragmentos que acabamos de ver?
- › ¿Qué podría estar intentando narrar este video?
- › ¿Qué piensan sobre la forma en que los seres humanos resuelven la necesidad de habitar un lugar?
- › ¿Qué diferencias pueden notar entre distintos lugares geográficos?
- › ¿Desde qué tiempo podrían provenir los fragmentos de este video?
- › ¿Quién podría ser la voz que narra los fragmentos que hemos visto?
- › ¿Cómo piensan que han sido creadas las imágenes que hemos visto?
- › ¿Cómo pudo este video terminar enterrado en la escuela?




Reafirme y relacione las opiniones e ideas de los estudiantes, estructurando conceptualmente los hallazgos y conceptos que surjan. Explore las posibles vías creativas que se abren a partir de las nociones de distopía, utopía, ucronía y ficción especulativa.

# Cierre

Invite a los y las estudiantes a formar grupos, una vez que estos estén constituidos cada uno debe seleccionar alguno de los fragmentos vistos en el video como punto de partida para generar un breve guión con una idea general y una escaleta de grabación para planificar la pieza audiovisual que van a componer.

Se recomienda solicitar que la pieza audiovisual no tenga una duración superior a los 3 minutos.

Pueden utilizar celulares o tabletas para grabar y para editar se sugiere descargar las siguientes aplicaciones gratuitas:

-  CapCut
-  Filmora
-  Stop Motion Studio

El proceso de creación de la cápsula puede durar 3 sesiones, en cada sesión puede contribuir al proceso con las siguientes ideas:

- › Pueden haber muchas estrategias para abordar la elaboración de la cápsula, entre ellas hay que tener en cuenta que no es necesario que sea un tipo de narración como es costumbre a ver en las películas. Puede utilizar ejemplos disponibles [aquí](#).
- › Podríamos desarrollar una serie de fragmentos con diferentes recursos que permitan expandir la especulación una vez vista la cápsula sin la necesidad de esclarecer completamente lo que se está narrando.
- › Podemos expandir la cápsula al momento de mostrarla, añadiendo elementos que estén fuera de la proyección y que intencionen una forma distinta de ver la pieza audiovisual. Esto puede hacerse por ejemplo, proyectando sobre algún objeto que de fuerza al propósito expresivo de la obra.

Los grupos presentan sus proyectos, luego reflexionan y comentan el proceso creativo y las estrategias visuales y narrativas que utilizaron en cada uno de los trabajos.

Para finalizar ven completa la obra *Condor Station*.

Se les invita a reflexionar sobre las diferencias y similitudes narrativas y visuales.

Esta activación puede ser una oportunidad para conectar con los imaginarios colectivos sobre el futuro y la ecoansiedad. Así, podremos compartir visiones que acompañen y transformen la manera en que imaginamos el mundo del futuro y nuestra posibilidad de pensarnos allí.

## Bibliografía recomendada

Liñero, G. (2010). *Apuntes para una historia del video en Chile*. Editorial Ocho Libros.

Youngblood, G. (2012). *Expanded cinema*. Editorial Untref.

Varios autores. (2024). *La condición postnatural*. Cthulhu Books.



# Fichas pedagógicas

## Activaciones para el aula

**Textos:** Paulina Godoy

**Diseño gráfico:** Olga Vio y Paula Luque

**Coordinación:** Camila Baracat

Este material es elaborado por la **Escuela de la Intuición**, el programa de educación y comunidades de la **Corporación Chilena del Video y las Artes Electrónicas**.



**Corporación Chilena  
de Video y Artes  
Electrónicas**



Proyecto financiado por el Fondo de Fomento Audiovisual y por el Programa de Apoyo a Organizaciones Culturales Colaboradoras.