

# Fichas pedagógicas

Activaciones para el aula

## 3 Latidos Marinos Colectivo ECOS



**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 Internacional Juan Downey, instancia de difusión de las artes audiovisuales experimentales. Esperamos que este material sea un recurso que aliente la creación tanto en la escuela como fuera de ella.

Esta activación nos invita a generar una experiencia multisensorial que evoque la naturaleza o la percepción de otra especie mediante el uso de distintos medios y de estrategias de trabajo colaborativo.

### 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 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.



### Latidos Marinos

**Obra ganadora en Concurso Internacional Juan Downey 2019**

**Autor:** Colectivo ECOS

**Duración:** 6'

**Año:** 2019

**País:** Colombia

Compuesto por Ana-Carolina Naranjo, Diego Pérez Osorno, Juan David Aranzazu y María Camila Muñoz, trabaja en la exploración de la relación con la naturaleza y la cultura a través del arte, empleando formatos expandidos y tecnologías emergentes. Este camino de exploración arrancó en enero del 2018 con la participación de algunos integrantes en el creciente semillero de realidad virtual del Exploratorio del Parque Explora en Medellín.

#### Sinopsis

Esta obra recrea y representa el universo de la ballena jorobada, partiendo de la sensibilización en torno al latido de su corazón y a sus cantos. Usando gafas de realidad virtual, el participante se sumerge en un video 360° donde experimenta un mundo abstracto fabricado alrededor de estos enormes mamíferos.

# Activación

## Construcción de una Atmósfera

### Ejercicio colectivo de creación sensorial

El objetivo de esta activación es construir colectivamente una experiencia sonora y visual expandida a través de la utilización de diferentes medios y estrategias creativas, con el fin de generar una atmósfera que evoque sensorialmente una experiencia en la naturaleza o la aproximación a la percepción del mundo de otra especie.

**Duración:** 5 sesiones de 90 minutos

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 Basales 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 en torno a algunas ideas que surgen de la obra *Latidos Marinos*.

Se sugiere reflexionar en torno a ellos con el fin de movilizar una conversación con el grupo de estudiantes a partir de sus experiencias.

### Bioma

Los biomas 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)

### Biodiversidad

La biodiversidad es la variedad de formas de vida que existen en un lugar, como plantas, animales, hongos y microorganismos. Observa las diferencias genéticas entre ellos, los ecosistemas en los que viven y los paisajes donde se encuentran. También abarca los procesos, como la polinización o el ciclo de nutrientes que mantienen la vida en la Tierra. La biodiversidad es esencial para el equilibrio de la naturaleza y la vida humana.

### Sinestesia

La sinestesia es una forma especial de percepción en la que algunas personas sienten automáticamente algo extra al recibir un estímulo. Por ejemplo, pueden ver un color al escuchar una nota musical o sentir una textura al probar un alimento. Estas experiencias son únicas y diferentes para cada persona. Aunque a veces se dice que la sinestesia mezcla los sentidos, en realidad cada percepción se mantiene separada, pero se suma una sensación adicional que enriquece la experiencia.

### Antiespecismo

Es una idea que busca terminar con el trato injusto hacia los animales por el hecho de ser de otra especie. Propone que todos los seres vivos, humanos y no humanos, merecen respeto y no deben ser explotados o usados solo porque son diferentes formas de vida o de conciencia a la humana. Esta idea promueve la igualdad entre especies y defiende que todos tienen derecho a vivir sin ser maltratados ni usados como objetos.

### Cetáceos

Los cetáceos son mamíferos acuáticos, como las ballenas, los delfines y las orcas. A pesar de su apariencia de peces, tienen pulmones y necesitan salir a la superficie para respirar. Su cuerpo es fusiforme, lo que les ayuda a nadar rápidamente, y sus patas delanteras se han transformado en aletas, mientras que las traseras han desaparecido en un proceso evolutivo que los llevó de la tierra de vuelta al mar. Los cetáceos se dividen en dos grupos principales: los misticetos (como las ballenas, que tienen barbas para filtrar comida) y los odontocetos (como los delfines, que tienen dientes). La ballena azul, un misticeto, es el animal más grande del mundo.

### Cine expandido

El cine expandido es un concepto introducido en 1966 por Stan VanDerBeek y popularizado por Gene Youngblood en su libro *Expanded Cinema* (1970). Describe producciones que fusionan el cine con otras artes y tecnologías, transformando la experiencia audiovisual mediante proyecciones múltiples y entornos interactivos. Este enfoque busca expandir la conciencia del espectador a través de estímulos sensoriales, rompiendo con las formas narrativas tradicionales. También resalta cómo la tecnología y el arte pueden democratizar los medios de comunicación, liberando al espectador de los formatos convencionales y promoviendo nuevas formas de percepción y pensamiento.

### Ecolocalización

Es una estrategia que utilizan algunos animales para orientarse en su entorno, usando sonidos. Algunos animales, como los delfines y los murciélagos, emiten chasquidos o sonidos de alta frecuencia que rebotan en los objetos cercanos. Estos sonidos, al encontrar un obstáculo, rebotan y el animal analiza el eco recibido para determinar la ubicación del objeto. Funciona de manera similar a un sonar activo, donde el animal mide el tiempo que tarda el eco en regresar para saber la distancia hasta el objeto. Este sistema les permite moverse en lugares oscuros o ruidosos, como el océano o los bosques, con gran precisión.

# Inicio

**Invite al grupo de estudiantes a ver el fragmento de la obra *Latidos Marinos del colectivo Ecos*, al finalizar puede mediar una conversación en torno a lo visto apoyándose de los conceptos del glosario incluido y las siguientes preguntas:**

- › ¿Es posible “ver” un sonido? ¿Cómo lo imaginarían?
- › ¿De qué formas se trabaja el sonido en el video que acabamos de ver?
- › ¿Cómo se perciben los sonidos bajo el agua?
- › ¿Han tenido esta experiencia alguna vez?
- › ¿Cómo creen que otras especies experimentan el mundo a través de sus sentidos?
- › ¿Qué elementos usarían para crear una atmósfera que comunique una experiencia?

# Actividades

## Actividad: Sensibilización Sonora

Explique al grupo que realizarán un ejercicio para explorar y agudizar el sentido de la audición. Lleve al grupo de estudiantes a un espacio exterior (como el patio u otro espacio posible). Una vez en el lugar, pídale que se sienten cómodamente y cubran sus ojos con una prenda o antifaz. Esto ayudará a que el sentido de la audición se convierta en la principal herramienta para percibir los sonidos del entorno. Asegúrese de generar un ambiente contemplativo guiando la atención de los y las estudiantes, esta exploración sonora del entorno puede durar unos 10 minutos, finalizado el tiempo solicite que en silencio registren con un lápiz y un papel la atmósfera sonora que percibieron y sus elementos poniendo énfasis en las emociones que fueron apareciendo, (molestia, calma, placer) el registro puede ser a través de anotaciones y/o dibujos.

Al cierre de la actividad comparten sus impresiones, reflexione junto al grupo sobre la percepción y las posibilidades de transmitir experiencias a través de medios que estimulen sentidos más allá de la visión en una propuesta artística.

## Actividad: Otras experiencias de mundo

Indique a los y las estudiantes que, en grupos de máximo 4 personas, elijan una forma de vida no humana para explorar (puede ser un animal, una planta o incluso una entidad natural como un río). A partir de esta elección, cada grupo deberá crear una cápsula audiovisual de 30 segundos que represente cómo esa forma de vida podría percibir el mundo. Pueden usar una cámara de celular u otro dispositivo disponible para grabar. El video no debe informar directamente de qué forma de vida se trata, para que los demás grupos intenten adivinar.

# Desarrollo

Proponga a los estudiantes formar grupos y colaborar en el diseño de una experiencia sensorial que invite a quienes participen a reconstruir una vivencia en un lugar específico o a acercarse a la percepción de otra especie.

Indíqueles que el punto de partida puede ser un ecosistema o las formas en que una especie percibe su entorno. Sin embargo, anime a los grupos a utilizar este enfoque como inspiración para abrir el ejercicio creativo y experimentar con distintas ideas. La idea principal de esta propuesta debe ser generar las condiciones para que otras personas puedan ubicarse emocional y perceptivamente en otra experiencia.

Recalque la importancia de la atmósfera sonora y cómo puede evocar sensaciones al integrarse con elementos visuales. Ponga a disposición los materiales disponibles en la sala de clases y fomente el uso de recursos no digitales para la construcción de la obra, recordándoles que hay muchas formas de generar estímulos sensoriales para expresar ideas. (proyector casero)

Asigne un tiempo de tres clases para la preparación de esta puesta en escena, y ofrezca orientación durante el proceso según sea necesario.

# Cierre

Los y las estudiantes presentan los proyectos a su grupo, comentan y comparten impresiones sobre cada propuesta y la experiencia en que se inspira, reflexionan sobre los medios utilizados para crear la atmósfera propuesta.

## Bibliografía recomendada

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

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

Louv, R. (2019). *Los últimos niños en el bosque: Salvemos a nuestros hijos del trastorno por déficit de naturaleza*. Errata Naturae.

# 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.