

Ministerio de Educación

Dirección General de Educación

Programa Medios en la Escuela

Las imágenes invaden el aula

Andrés Habegger

*“No sería la imagen una síntesis
de la afectividad y del saber?”*

J.P. Sartre

A modo de introducción

Históricamente la escuela ha privilegiado la escritura casi como única forma de comunicación, de transmisión de información y de expresión; desplazando y relegando así otros lenguajes y otros canales. La incorporación del video como medio expresivo y como herramienta pedagógica en el aula introduce un lenguaje poco empleado en la escuela: la imagen en movimiento. De esta manera la producción de videos por parte de los alumnos y los docentes puede complementar y ampliar las formas de expresión en la tarea escolar.

Un viejo axioma cinematográfico dice que “los sentimientos, emociones y acciones se expresan con la imagen y el pensamiento con la palabra”. Desde este punto de vista el lenguaje audiovisual tiene aspectos diferentes pero complementarios. Al elaborar discursos audiovisuales se debe trabajar con la percepción corporal, la kinésica, la proxémica, el tono de voz, los sonidos, la música, la mirada, etc. Combinándolos, claro esta, con la palabra.

En este marco, la televisión, el cine y el video, muchas veces vistos como enemigos de la lectura y por ende del saber, pueden ser utilizados como elementos provocadores de reflexión crítica, de análisis y de producción de conocimientos desde una forma de narración y expresión distinta a la que estamos acostumbrados en la educación, ni mejor, ni peor: diferente.

Modalidades del uso del video en el aula.

La incorporación del video a la tarea escolar puede realizarse desde diversas modalidades de uso. Partiremos aquí de un ensayo de sistematización realizado por el catalán Joan Ferrés “entendido como enunciación y estructuración de las posibilidades de uso del video”. Luego explicaremos donde nos situamos desde el Programa de Producción de Medios.

Ferrés define seis formas diferenciadas del uso del video en el aula:

1-Video lección: es un programa que contiene la exposición sistematizada de determinados contenidos, equivalente a una clase magistral donde el maestro o profesor es sustituido por el programa de video. Aquí los alumnos deben adaptarse al ritmo del video.

2-Video apoyo: es un programa equivalente a las diapositivas de apoyo, con la diferencia de que las imágenes estáticas son sustituidas por imágenes en movimiento. Se utiliza como elemento de ilustración del discurso verbal del profesor.

3-Video proceso: es la producción de programas por parte de los alumnos. Puede ser tanto la grabación de situaciones para su análisis como la elaboración de programas didácticos o de creación artística. Aquí la cámara de video hace posible una dinámica de aprendizaje. Los alumnos son creadores y sujetos activos.

4-Programa motivador: este es un producto acabado, en general de corta duración. Está elaborado con el fin de que el trabajo didáctico se realice posteriormente al visionado. Este tipo de programa funciona como disparador y debe suscitar un trabajo posterior al visionado. El docente debe preparar una dinámica para estimular la participación.

5-Programa monoconceptual: son las llamadas películas concepto que no tienen más de 4 o 5 minutos de duración. Es un programa cerrado, que principalmente transmite información. 'Desarrollan un sólo concepto, un aspecto parcial y concreto de un tema, un fenómeno, una noción o un hecho'. Está a mitad de camino entre el programa motivador y el video apoyo.

6-Video interactivo: es el encuentro entre la informática y el video. Son programas que hacen posible un cierto diálogo entre el hombre y la máquina ya que el usuario puede optar entre un menú de posibilidades para recorrer el programa. Generalmente el soporte es el *CD Rom*.

Un aspecto no tomado por Ferres en esta sistematización es la utilidad metalingüística de los videos o programas de televisión. Aquí la intención es utilizar los videos para analizar el código mismo, generar reflexiones sobre el medio, distinguir los géneros y sus características, describir intencionalidades, puntos de vista, intereses comerciales o monopólicos, etc.

Dentro de esta breve categorización de las posibilidades del uso del video en el aula, el proyecto del Programa de Producción de Medios se centra en el ítem video-proceso. Desde el área de video apuntamos a estimular la producción de mensajes audiovisuales ya que creemos que desde la producción se pueden poner en juego aspectos pedagógicos, expresivos y reflexivos.

La integración de la producción de videos en el aula posibilita desarrollar múltiples aspectos complementarios. Permite por un lado incorporar una forma de expresión y un lenguaje poco explotado por la escuela. La producción de imágenes en movimiento puede estimular la creatividad y la imaginación. Aunque el acento está puesto en el video como forma de expresión

y no en la tecnología, la producción obliga a docentes y alumnos a conocerla, experimentar con ella y poder así socializarla y desmitificarla.

La cámara de video funciona también como una herramienta más que válida para estimular la investigación de un tema, un fenómeno o un hecho y buscar así información en diversas fuentes, compararla y seleccionarla. Así los alumnos pueden reconocerse como legítimos productores de información y conocimiento.

Por último, producir videos en el aula otorga a los alumnos un bagaje de conocimientos y criterios para realizar análisis y reflexiones sobre los medios audiovisuales de comunicación. Pueden entonces reconocer los discursos audiovisuales en sus distintos géneros, descubrir los puntos de vista, analizar la puesta de luces, de cámara y la compaginación, en función de determinada intencionalidad expresiva y pueden también analizar los contenidos menos evidentes y los condicionamientos económicos y políticos de los medios. Estos análisis y reflexiones los realizan con conocimientos adquiridos a partir de enfrentarse con sus propias problemáticas como realizadores.

“El video se convierte así en un juguete, un instrumento lúdico que posibilita un entretenimiento creativo. El juego puede convertirse en aprendizaje: aprender a crear, aprender a trabajar en grupo, aprender las reglas internas de una forma de expresión... Aprender jugando, o jugar aprendiendo.”

Acerca del inicio del taller

La realización de un taller de video en el aula tiene como propósito que los alumnos, junto con los docentes, sean capaces de producir mensajes audiovisuales. El o los docentes coordinadores deben tener en claro los propósitos y las metas del taller y deben planificar las actividades a realizar combinando los contenidos mediáticos con los contenidos curriculares. El primer paso es formar un equipo de alumnos interesados en la producción de videos. El taller puede llevarse adelante dentro del horario escolar o a contraturno siempre que éste sea fijo y permanente. La cantidad de alumnos es variable de acuerdo a cada uno de los casos en particular.

En el taller se deberá trabajar con actividades relacionadas con la expresión audiovisual las cuales se desarrollarán en torno a un circuito de módulos de contenidos básicos que se recorren sucesivamente (ver módulos de contenidos). Los alumnos junto con el docente deberán definir el contenido, la estructura y el tratamiento.

El coordinador debe trabajar sobre los conocimientos que los alumnos tienen en forma intuitiva sobre los medios audiovisuales. Los niños llevan consigo un caudal importante de experiencias como espectadores que pueden ser sistematizadas y conceptualizadas. Por otro lado el docente tiene la posibilidad de experimentar con las nuevas tecnologías y comprender la lógica de funcionamiento de estas. Se enfrentará así con sus propios prejuicios con la televisión y el video.

Desde el área de video se estimula la producción de videos documentales o de ficción de no más de diez minutos. De esta manera se ejercita fundamentalmente el poder de síntesis. Igualmente, en el desarrollo del taller pueden realizarse pequeños ejercicios previos (cortos publicitarios, breves noticieros, etc.).

El equipamiento básico para la realización de este taller es una cámara de video VHS o S-VHS, una videocasetera y un televisor. Un equipo completo incluiría también un pequeño parque de luces y micrófonos con sus accesorios.

Módulos de contenidos básicos

Para la realización del taller se sugieren los siguientes módulos de trabajo:

Módulo 1: La cámara de video.

La cámara de video, sus funciones y sus utilidades. El registro electrónico de las imágenes. La utilización de la cámara, la grabación, la detención, el foco y el balance de blanco. Grabación en interiores, exteriores y contraluces. También incluye: funcionamiento de las baterías, la grabación del sonido, la cámara en mano, etc. Estos elementos pueden asimilarse a través de explicaciones prácticas con la cámara y mediante breves ejercicios iniciales, por ejemplo: en base a publicidades de medios gráficos rearmarlas en forma audiovisual y analizar los inconvenientes técnicos que existieron.

Módulo 2: Introducción al lenguaje audiovisual.

Aquí los contenidos a trabajar son: los tamaños del plano y su significado expresivo y dramático, los movimientos de cámara, la cámara en mano y la cámara fija y en que momento utilizar cada una. La cámara en relación al sujeto, su angulación vertical y horizontal y la altura de la misma. Elementos de la composición del cuadro y el equilibrio. Figura y fondo. Las prácticas iniciales aquí consisten en ejemplificar y explicar las categorías de los tamaños del plano y los movimientos de la cámara. Luego puede realizarse una dinámica identificando estos elementos dentro de una historieta (ver: actividades de acercamiento al lenguaje audiovisual).

Módulo 3: Los géneros.

Documentales y argumentales. El noticiero y el documental. Los géneros televisivos. Los géneros cinematográficos. Estilos que atraviesan los diferentes géneros. Las prácticas iniciales consisten en que los alumnos graben programas de distintos géneros, luego visualizarlos y reconocer los elementos distintivos de cada uno de los géneros.

Módulo 4: El guión.

Elaboración de estructuras narrativas. Idea y sinopsis. Guión literario, su escritura y su estructura. La secuencia y la escena. El guión técnico. La toma como la unidad mínima de lectura. El guión de un documental y su coherencia con la realización. Una dinámica posible aquí, como práctica inicial, es partir de imágenes propuestas por los alumnos, ponerles títulos y, a partir de ellos que primero escriban historias inventadas que respondan a esos títulos y luego los estructuren como guiones con escenas y secuencias.

Módulo 5: La fotografía y el sonido

Distintos tipos de lentes: angular, normal y teleobjetivo. En que momento utilizar cada uno y porque. La profundidad de campo y la perspectiva en cada uno. Valores estéticos y expresivos de los mismos. La iluminación, la puesta de luz tradicional y los contraluces. Interiores y exteriores. La luz blanda y la luz dura. El sonido como elemento narrativo y expresivo complementario a la imagen, el sonido *off*, el *on* y el fuera de campo. Las diferentes bandas: ruido, música, efectos especiales, diálogos, etc. Una de las prácticas iniciales en este módulo es, por ejemplo, darle a los alumnos una misma escena y que divididos en grupos la graben con diferentes consignas de utilización de: lentes diferentes, diálogos y sonidos. Luego de realizado, analizarlos en los aspectos narrativos, expresivos y dramáticos.

Módulo 6: La edición

Diferentes tipos de montaje, la estructuración del tiempo y el ritmo. Continuidad de acciones, decorados, iluminación, vestuario y utilería. Ejes de acción y su ruptura. El corte, los fundidos encadenados, los fundidos a color, etc. Las prácticas iniciales en el módulo de edición consisten en tomar una escena corta de una película o una serie y compaginarla nuevamente de otra manera, por ejemplo variar el género. También es importante aquí poder asistir a una isla de edición para conocer sus posibilidades y su funcionamiento.

Módulo 7: Investigación documental y la producción

La investigación y realización de documentales escolares. Diferencia entre noticiero y documental. La elección del tema y la formulación de hipótesis. El trabajo grupal y los diferentes roles. La entrevista en un documental y sus formas de realizarla. Las fuentes y las herramientas.

La forma y el contenido en un documental. La organización y la planificación de la producción. Las prácticas aquí consisten en visualizar diferentes tipos de documentales y analizarlos en cuanto a su realización. También es importante ejercitar la entrevista, ejemplo: Que los alumnos realicen entrevistas entre ellos, éstas se graban y se analizan.

Actividades de acercamiento al lenguaje audiovisual

Acercamiento a la gramática de la imagen: presentamos aquí (a modo de ejemplo) dos de las múltiples actividades que se pueden realizar al comenzar un taller de video. Estas tienen como base uno de los elementos de la gramática de la imagen: los tamaños del plano. A continuación se desarrolla una breve síntesis teórica que debe ser trabajada previamente antes de realizar las actividades.

Introducción

El trabajo previo a la grabación de un material audiovisual de ficción o documental consiste (una vez pensada la idea) en la realización de un guión literario (estructurado en secuencias y escenas). Posteriormente, a éste se le agregan las especificaciones técnicas en relación a la cámara. Al hablar de la posición de la cámara nos estamos refiriendo a varios elementos: tamaños de plano, movimientos de cámara, altura y angulaciones verticales u horizontales. Para implementar las siguientes actividades trabajaremos con los tamaños de los planos.

El plano

El plano es la unidad mínima de lectura utilizada por el lenguaje audiovisual y se define como la parte útil de una toma (Imagen registrada electrónicamente por una cámara de video, desde que se enciende el botón de grabar hasta que se detiene). A través del encuadre, el plano organiza el espacio según la posición y distancia de la cámara. Según la distancia que hay entre la cámara y el objeto que se registra y dado el tipo de lente que usemos (tele, normal o angular) podremos tomar planos de diferentes tamaños. Esquemáticamente podríamos decir que éstos están agrupados en tres tipos: los planos abiertos, los medios y los cerrados.

Los tamaños de plano tienen las siguientes determinaciones:

PGL	Plano General Largo	Pp	Plano pecho
PGC	Plano General Corto	PP	Primer Plano
PE	Plano Entero	PPP	Primerísimo Primer Plano
PA	Plano Americano	PD	Plano Detalle
PM	Plano Medio		

La elección de los distintos planos tiene objetivos expresivos y narrativos diferentes. Básicamente podríamos decir que los abiertos muestran al sujeto en relación con el contexto que los rodea. Por ejemplo, puede mostrar la soledad de un sujeto en un inmenso bosque. Los planos medios se usan habitualmente para narrar acciones de los sujetos. Ej.: un hombre que se sienta en una mesa y toma un vaso de agua. Y por último los planos más cerrados sirven para cargar de dramatismo o resaltar determinados momentos dadas las dimensiones irreales que cobra el elemento encuadrado. Ej.: un primer plano de una mujer llorando o un vaso que estalla en el piso.

Punto de vista

Es importante destacar que la posición de la cámara en relación al sujeto (entre otras cosas) es lo que determina el 'punto de vista'. Conceptualmente el punto de vista es la mirada de director, o sea el 'desde donde' estoy contando esta historia o mostrando determinados acontecimientos.

Actividad 1: Narración de una historia mediante imágenes fijas

Propósitos: reconocer los distintos tamaños de planos como elementos del lenguaje audiovisual. Diferenciar las funciones narrativas y expresivas de los distintos tamaños de plano. Discutir sobre las distintas formas narrativas que se le puede dar a un conjunto de imágenes que se presentan en una forma fragmentada. Reflexionar sobre el concepto de "punto de vista".

Trabajo previo: antes de comenzar la actividad es necesario trabajar con los alumnos los diferentes tipos de planos que existen. Esto se puede hacer mediante dibujos, fotografías o historietas.

Preparado del material: tomar una historieta de entre 10 y 15 cuadros (sin texto) que ofrezca diferentes tipos de planos. Fotocopiar ésta según la cantidad de alumnos con la que se va a trabajar. Una vez fotocopiada la historieta recortar cada uno de los cuadros y agruparlos de forma que cada grupo de alumnos cuente con las mismas imágenes. Es necesario también contar con hojas blancas y pegamento.

Desarrollo.

- Formar grupos pequeños de entre 2 y 4 alumnos.
- Entregar a cada grupo las imágenes.
- Dar la consigna: Cada grupo debe armar una historia con los cuadros utilizando solamente las imágenes (no se puede agregar texto), esta historia debe tener un

principio, un desarrollo y un final. Al armarla deben tener en cuenta el valor narrativo y dramático de los planos. Finalmente la historia debe tener un título.

- Exponer cada una de las historias al conjunto de la clase.

Debate posterior - Discutir sobre:

- 1- la diferencias entre cada una de las historias.
- 2- la utilización expresiva de los planos.
- 3- la función narrativa de las imágenes.
- 4- el concepto de 'punto de vista'

Actividad 2: La imagen narradora

Propósitos: reconocer los distintos tamaños de planos como elementos del lenguaje audiovisual. Advertir el valor informativo y expresivo de la imagen. Incentivar la utilización de la cámara como herramienta expresiva. Estimular la creatividad y la imaginación en el armado de historias. Reflexionar sobre las diferentes posibilidades de estructurar una historia mediante la utilización de imágenes en movimiento

Trabajo previo: antes de comenzar la actividad en necesario trabajar con los alumnos los siguientes contenidos: diferentes tipos de planos, posición, movimientos y altura de cámara. Esto se puede hacer mediante el visionado de material audiovisual o con prácticas iniciales con la cámara. También se deben abordar los elementos básicos del armado de un guión. A su vez es importante que los alumnos conozcan las funciones técnicas y utilidades básicas de la cámara de video.

Preparado del material: escribir varios títulos (de acuerdo a la cantidad de alumnos) en pequeños cartones, ejemplo: "El robo del escritorio", "El día que no hubo clases", "El periodista en apuros", etc. Si es posible contar con más de una cámara (y accesorios) de video la actividad podrá ser mas dinámica.

Desarrollo

- Formar grupo de entre 4 y 6 alumnos.
- Entregar a cada grupo un cartón con un título. Los grupos no deben revelar el título al resto.
- Dar la consigna: Cada grupo debe armar una historia que responda al título que les fue entregado. Deben armar un video teniendo la posibilidad de utilizar entre 8 y 10 planos y sin agregar texto. Para ello tendrán que armar un pequeño guión que contenga un principio, un desarrollo y un final. Al armarlo deben tener en cuenta el valor narrativo y dramático de las imágenes ya que el resto de los grupos intentarán adivinar el título del trabajo una vez realizado.

- Mostrar cada uno de los videos al conjunto de la clase. Al término de la visualización de cada uno, el resto de los alumnos deberán intentar adivinar el título, sólo cuando se descubra se pueden seguir viendo los otros videos

Debate posterior - Reflexionar sobre:

- 1- si el video realizado responde al título que a cada uno de los grupos le toco trabajar.
- 2- la utilización expresiva de los planos.
- 3- la función narrativa de las imágenes.
- 4- las dificultades que existieron.

Bibliografía consultada

- Carrière Jean Claude, La película que no se ve, Paidos Comunicación, Barcelona,1997.
- Ferres Joan, Video y Educación, Paidos, Barcelona, 1994.
- Ford Aníbal, Cultura Popular y (medios) de comunicación, Bs. As. 1988
- Matilla Luis, Imágenes en libertad I y II., Ed. Nuestra Cultura, Madrid, 1988.
- Villon Dominique, El encuadre cinematográfico, Paidos Comunicación, Barcelona.
- Vilches Lorenzo, La lectura de la imagen, Paidos Comunicación, Barcelona.