

- Rilke, Rainer María (1938) *Cartas a un joven poeta*. Bs. As.: Ed. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, Instituto de Estudios Germánicos.
- Saint-Exupéry, Antoine (2001) *El Principito*. Buenos Aires: Emecé.

Realización Audiovisual I: una propuesta de actividades complementarias

Marcelo Vidal

Este trabajo tiene como objeto el desarrollo de un grupo de actividades que sirvan de acompañamiento al programa de Realización Audiovisual I, y además contiene elementos que pueden ser aprovechados en otras asignaturas. Este grupo de actividades se origina a partir de un trabajo práctico inicial que los estudiantes deberán elaborar en sus casas. Este trabajo inicial servirá de base para el desarrollo de actividades subsiguientes en el aula a lo largo de la cursada de acuerdo al programa que podrán articularse en forma de serie. También puede ser utilizado para la generación de algún Trabajo Práctico que el estudiante deba concretar fuera del horario de clases.

La idea es que esta serie funcione en la clase a modo de guía primaria de ruta –que podrá ser enriquecida y profundizada– y que sirva como disparador para la generación de nuevas actividades.

Trabajar específicamente en la planificación de esta serie de actividades tiene también la finalidad de dotar al programa de Realización Audiovisual I de una gama más abarcadora que la simple visualización de videos como actividad práctica de clase, y permite un acercamiento a los nuevos saberes desde múltiples entradas ya que me parece que el uso exclusivo de la visualización de videos no garantiza la posibilidad de adquirir los nuevos conocimientos en toda su dimensión. Así es como una actividad seriada puede resultar un excelente complemento y facilitar el acceso a estos nuevos conocimientos. Además, hay a veces una distancia demasiado grande entre la exposición teórica de nuevos conceptos, su aplicación mediante la visualización de videos y el momento de poner en práctica estos conceptos a través de la puesta en escena por parte del grupo de estudiantes, y tengo la sensación que dicha distancia atenta contra las conexiones o asociaciones que ellos puedan construir.

Por último, otro objetivo del desarrollo de esta serie de actividades es el planteo de interrogantes capaces de generar en los estudiantes la posibilidad de repensar los nuevos conocimientos adquiridos y, a partir de ellos, elaborar sus propios productos.

Introducción

Este trabajo tiene como objeto el desarrollo de un grupo de actividades que sirvan de acompañamiento al programa de Realización Audiovisual I, y además contiene elementos que pueden ser aprovechados en otras asignaturas. Este grupo de actividades se origina a partir de un trabajo práctico inicial que los estudiantes deberán

elaborar en sus casas. Este trabajo inicial servirá de base para el desarrollo de actividades subsiguientes en el aula a lo largo de la cursada de acuerdo al programa que podrán articularse en forma de serie. La idea es que esta serie funcione en la clase a modo de guía primaria de ruta –que podrá ser enriquecida y profundizada– y que sirva como disparador para la generación de nuevas actividades tal como lo plantean en *Del proyecto educativo al aula* Antúnez, del Carmen, Imbernón, Parcerisa y Zabala “El hecho de escoger los medios mas apropiados para llegar a donde pretendemos, convierte a la programación en algo siempre dinámico, no acabado ni rígido” (p.102).

Esta propuesta surge como respuesta a algunos interrogantes formulados respecto de la planificación durante el cursado de la materia Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Patricia Klin. El planteo de interrogantes capaces de generar en los estudiantes la posibilidad de repensar los nuevos conocimientos adquiridos y, a partir de ellos, elaborar sus propios productos debería ser el resultado de toda materia cursada. El intercambio de ideas, de experiencias y de saberes en un ámbito apropiado entre los estudiantes y el profesor como el que puede experimentar otorgan un enriquecimiento difícil de adquirir en otras circunstancias educativas.

La idea de trabajar específicamente en la planificación de esta serie de actividades tiene también la finalidad de dotar al programa de Realización Audiovisual 1 de una gama más abarcadora que la simple visualización de videos como actividad práctica de clase, y permite un acercamiento a los nuevos saberes desde múltiples entradas.

En Realización Audiovisual I trabajamos fundamentalmente con todo lo relacionado al proceso de realización de un producto audiovisual. Sin lugar a dudas es imprescindible la visualización de videos como una herramienta para apreciar y comprender distintos estilos y aproximaciones a la puesta en escena, al trabajo de cámara, a las puestas de luces, al manejo de los actores, etc. Sin embargo, me parece que el uso exclusivo de la visualización de videos no garantiza la posibilidad de adquirir los nuevos conocimientos en toda su dimensión. Así es como una actividad seriada puede resultar un excelente complemento y facilitar el acceso a estos nuevos conocimientos.

La propuesta. Generación de la primera actividad

Cada alumno producirá:

- Un registro fotográfico de una persona allegada, del cuarto de esta persona elegida, del departamento donde está su cuarto, de la vista que tiene desde su departamento hacia la calle y de algunas imágenes representativas de su barrio.
- Un registro sonoro del cuarto, de su departamento, palieres, hall y calle del edificio.
- La confección de un plano del cuarto, el departamento y la calle con ubicación geográfica.

A partir de estos registros, se articulan distintas actividades a poner en práctica en sucesivas etapas durante la cursada. Actividades que están conectadas con importantes conceptos y contenidos del programa de la mate-

ria: la estética de la imagen, el encuadre, la narración, la iluminación, la narración audiovisual, la representación, el sonido, el espacio escénico, la dirección de arte, la construcción del personaje y la puesta en escena y el montaje.

Las actividades seriadas en clase

Es muy importante, al momento de planificar las distintas actividades, tener presente en todo momento la actitud del docente durante las mismas. Desde el comienzo queda claro que la participación del estudiante en esta actividad es central, pero también debe quedar claro que esta participación será propiciada en buena medida por la actitud y la práctica que lleve adelante el docente. Considero que la presencia del mismo debe ser activa en la facilitación de ámbitos y momentos donde el estudiante pueda pensar, cuestionar y expresarse abiertamente; activa en la consideración no sólo de las representaciones utilizadas por él mismo sino de las que generan los estudiantes al momento de resolver problemas; y por último activa en la generación de espacios para que el estudiante logre su autonomía en el momento apropiado. Para ello es muy importante que el docente desarrolle en profundidad una estrategia de aproximación al tema para que el estudiante pueda relacionar de manera clara la práctica de la actividad que lleva a cabo con los contenidos que se están viendo.

Un aspecto que me parece importante resaltar es el trabajo por parte del docente del desarrollo de la generación del ámbito apropiado para el análisis y el intercambio. Este ámbito no sólo propiciará el intercambio entre el docente y los estudiantes sino entre los estudiantes mismos. La riqueza que brinda la variedad de miradas y más tarde la variedad de estrategias que cada estudiante emplea para resolver los problemas que se le plantean, son una buena fuente de adquisición de conocimiento y una fuente de material que el docente puede utilizar a la hora de desarrollar el marco teórico.

La opción de una introducción teórica previa a la actividad va a estar relacionada con la complejidad y cercanía del contenido a trabajar. Por ejemplo, si vamos a trabajar sobre la imagen y esto implica manejar conceptos alejados para el estudiante, sería conveniente una breve introducción teórica previa para que el estudiante pueda hacer un uso superador del material; si vamos a trabajar, en cambio, sobre narración y composición de los personajes, es muy probable que los estudiantes no necesiten de una introducción teórica y que con los elementos presentes en su trabajo, la exposición y el intercambio de ideas en un ámbito común y con la guía oportuna del docente, se alcancen definiciones teóricas al momento de cierre de la actividad.

Primero, voy a detenerme más detalladamente en un par de ejemplos de cómo puede usarse prácticamente el material generado por el estudiante en una actividad durante la clase; luego enumeraré sucintamente algunas de las tantas posibilidades de desarrollo de otras actividades.

Actividad en torno a “La construcción del personaje”

Se puede comenzar a construir un personaje a partir del registro visual y del registro sonoro que ya tenemos.

Estos dos elementos los podemos trabajar por separado para que el estudiante tome conciencia de la cantidad de material que nos brinda cada una de estas aproximaciones para luego trabajarlos en conjunto para ver como interactúan unos con otros.

Partiendo de un pequeño planteo escénico cualquiera (por ejemplo: nuestro personaje se levanta, va al baño, se mira en el espejo, se dirige a la cocina, enciende la radio y escucha una noticia que lo deja estupefacto) le pedimos al estudiante que elabore un relato mayor que incluya y le dé un sentido a este pequeño planteo y que ubique de forma coherente a nuestro personaje de acuerdo al registro visual y al registro sonoro. De esta manera el estudiante comenzará a tener en consideración todos los interrogantes que surgen al momento de la confección de un personaje, que van, desde los distintos atributos que pondrán a consideración del espectador: la vestimenta de una persona (pertenencia a una época determinada, a un grupo social dentro de esa época, y a una determinada edad), el entorno donde vive o actúa esta persona (transmite sus gustos y preferencias, su manera de mirar el mundo que lo rodea, etc.), hasta la relación dialéctica que se genera, la historia en función del personaje y el personaje en función de la historia, cuando se comienza a trabajar con estos elementos. Lo mismo sucede con el registro sonoro: un tipo de música, si el cuarto es más o menos silencioso, el tipo de sonidos que se escuchan en ese cuarto, o los que provienen del exterior, son elementos que desarrollados por el estudiante ayudarán al espectador a reconocer diferentes facetas del personaje.

Es probable que aquellas conclusiones más conceptuales, que requieren una mayor elaboración y desarrollo por parte del estudiante no sean las primeras en surgir, y es aquí donde cobra gran importancia la figura del docente: guiando la actividad y articulando los aportes de los estudiantes de modo que ellos puedan registrar este proceso de elaboración. Creo que esta manera de aproximación al tema de construcción de un personaje permite al estudiante tener una mayor conciencia de las etapas y los elementos que intervienen en el proceso de creación de un personaje.

Actividad en torno a la dirección de arte

Los registros sonoro y visual que estuvimos trabajando, pueden ser visitados nuevamente en una actividad posterior en clase cuando abordemos la Dirección de Arte. Elementos tales como la paleta de colores, el vestuario, la música, los sonidos, la escenografía, los materiales, las texturas, serán parte de las herramientas que los estudiantes disponen para dar el marco adecuado al desarrollo de la historia; elementos que sirven para que el espectador pueda reconocer épocas, pertenencia social, contexto político y pueda también vivenciar atmósferas, estilo, etc.

La idea de retomar nuestro trabajo anterior en relación a la composición del personaje, va a ayudar a que el estudiante compruebe como estos elementos sirven para potenciar la narración audiovisual y a que adquiera la noción de unidad y coherencia que todo producto audiovisual lleva internamente. Tomando como base el relato construido por ellos en la actividad anterior, los es-

tudiantes deben llevar adelante el desarrollo del “arte” del producto audiovisual, una investigación acerca del contexto donde esta historia tiene lugar, y a elaborar una propuesta de escenario y escenografía, vestuario maquillaje y peinados, accesorios, utilería, tecnología, materiales, música y sonidos, colores y elementos culturales que enriquecen aún más el relato. A su vez le permitirá al estudiante considerar las distintas estrategias para concretar la puesta en juego de todos esos elementos.

Con relación a la actividades que estoy proponiendo, se puede ver que tanto en el primer caso, la construcción del personaje, como en el último, la Dirección de Arte, se utilizan los mismos materiales pero desde perspectivas distintas. Es decir parto de elementos familiares para aplicarlos en una nueva área de trabajo: la dirección de arte.

Las actividades puestas en juego anteriormente alrededor de la confección de un personaje y de la dirección de arte, son muy propicias, a su vez, para que el estudiante experimente, en un proceso posible, el desarrollo del concepto de representación: la persona física sobre la que trabajó el estudiante, es la persona que él conoce, que vive en tal época, que tiene determinados gustos, que se siente parte de una generación o un grupo social específicos, que vive en un contexto social en determinadas circunstancias y que tiene una escala de valores, certezas y contradicciones. Esta persona será el personaje en el que todas las características mencionadas pueden ser combinadas, dosificadas o alteradas en el trabajo del estudiante, de tal manera que dejará de ser esa persona física para convertirse en el personaje de ficción, en la representación de una persona.

Otras posibilidades para desarrollar actividades en clase

- Actividades en torno a la puesta en escena: a partir de los planos del cuarto y el departamento confeccionados inicialmente, y con la ayuda del registro fotográfico podemos encarar el dibujo de la planta para una escena, trabajar los conceptos de continuidad narrativa y el uso del espacio escénico. Posteriormente se puede trabajar sobre el concepto de la representación del espacio en los medios audiovisuales.
- Actividades en torno al encuadre y el trabajo con la imagen: normas de composición de la imagen, tamaños de plano, el punto de vista, diferentes tipos de lentes, la profundidad de campo, la angulación de la cámara, el cuadro y el fuera de cuadro, etc.
- Actividades en torno a la narración audiovisual y el montaje: partiendo de las actividades sobre la puesta en escena y la imagen y el encuadre se puede trabajar sobre la narración audiovisual, sobre el *story board* y sobre el montaje.
- Actividades en torno al sonido: los registros sonoros originalmente por el estudiante pueden servir para trabajar sobre la toma y registro del sonido, los planos sonoros, y el diseño de sonido: perspectiva, efectos, sonido ambiente y continuidad de sonido y la banda sonora.

Como vemos, hay una amplia variedad de actividades que se puede generar a partir de aquel registro inicial

producido por los alumnos, y las distintas posibilidades de combinación nos permiten resignificar constantemente los contenidos en función de la perspectiva que estemos trabajando.

Otra alternativa posible es la elaboración de un segundo registro visual y sonoro hacia el término del semestre para cotejar ambos trabajos en conjunto con los alumnos como una manera de aprehender la evolución de la propia mirada.

La base teórica

Como señalo en el inicio de esta propuesta, el uso del video como actividad planificada se presenta más bien como una forma de reconocer y comprobar los diferentes puntos de vista y estilo que plantean los distintos realizadores en el área audiovisual, que como parte de un grupo de herramientas para apropiarse de un “saber hacer”. Está previsto que este “saber hacer” se desarrolle tanto en las prácticas que a veces se realizan en el set como en la producción de los trabajos prácticos que elaboran los alumnos. Desde mi punto de vista, entre la exposición teórica de nuevos conceptos, su aplicación mediante la visualización de videos y el momento de poner en práctica estos conceptos a través de la puesta en escena por parte del grupo de estudiantes hay, a veces, una distancia demasiado grande que atenta contra las conexiones o asociaciones que ellos puedan construir. La actividad que propongo, vendría a ocupar esa distancia y a funcionar como puente entre ambos momentos ayudando, así, a la internalización de modo más vivencial e inmediato de los conceptos adquiridos, previo a la puesta en acción en simultáneo de los mismos. Es decir que en cada Trabajo Práctico hay una actividad de transferencia implícita que los alumnos deben desarrollar durante el cursado de la materia.

Esta propuesta tuvo en consideración para el diseño de las actividades la importancia de varios elementos esenciales:

- Que partan de lo conocido o de lo más cercano o de algo que tenga una conexión inmediata con el estudiante y que, a su vez, despierte su interés.
- Que brinden la posibilidad de resignificación.
- Que un concepto pueda ser asimilado a través de la diversidad de técnicas.

La intención de la actividad del registro de imágenes y sonidos del cuarto de alguien allegado al estudiante tiene como objeto partir de lo conocido y cercano a él, partir de ese universo y esas pertenencias en el más amplio sentido. Despertar el interés mediante el desafío de ver los elementos cotidianos de su vida con otros ojos y de escucharlos con otros oídos. Permitir que cada estudiante pueda tomar distancia, que pueda adjudicarle a esos elementos un valor distinto, que pueda, en síntesis, vivir un proceso de transformación de elementos cotidianos y familiares en elementos con contenido dramático posibles de ser usados en una ficción. Asimismo, teniendo en cuenta que la producción audiovisual es una construcción en equipo por excelencia, el hecho de ver y oír entre todos los registros de cada uno brinda la posibilidad de introducir a los estudiantes en esta dinámica de trabajo y ayuda a generar un ámbito de confianza

que promueve la construcción cooperativa, tal como lo plantea Edith Litwin en *Las configuraciones didácticas*: “La enseñanza para la reflexión y el desarrollo del pensamiento crítico es la que crea en los contextos de práctica las condiciones para este tipo de pensamiento... la enseñanza es un proceso de construcción cooperativa y, por lo tanto, los alcances del pensamiento reflexivo y crítico se generan en el salón de clase con los sujetos implicados” (p.86).

En este punto quisiera volver ahora sobre el planteo inicial en cuanto a que el video no brinda por sí sólo la posibilidad de adquirir los nuevos conocimientos en toda su dimensión. Me refería a que el uso del mismo no aprovecha en su totalidad la posibilidad de apelar a la diversidad de inteligencias, de deseos, de facilidades de comprensión y de puertas de acceso que nos proponen los estudiantes.

En el desarrollo de esta propuesta he tenido en cuenta el material sobre cognitivismo de Rebeca Anijovich que se refiere a las propuestas sobre las inteligencias múltiples de H. Gardner, y también al libro *Aprendices y Maestros* de Juan Ignacio Pozo Muncio que aborda el mismo tema en su “V mandamiento” relacionado con la diversificación de tareas y escenarios de aprendizaje para un mismo contenido. En este sentido una cantidad de actividades que se incluyen en esta propuesta apuntan a adquirir un mismo contenido por distintas vías.

Por último, otro elemento que tuve en cuenta a la hora de desarrollar esta propuesta es posibilitar la resignificación los conocimientos adquiridos. Muchas de las actividades previstas intentan brindarles a los estudiantes la oportunidad de un aprendizaje significativo. Me refiero al hecho de que el estudiante pueda transferir los aprendizajes desde las experiencias obtenidas a través de esta propuesta a nuevas prácticas en escenarios diferentes. También intentan darle la posibilidad de que relacionen los conocimientos previos con los nuevos. Estos conceptos se vinculan, de alguna manera, con el “usar bien las mentes” que plantea Edith Litwin en la página 82 del texto citado más arriba: “el pensamiento de nivel superior o de alto nivel que requiere que los estudiantes manipulen información e ideas de manera que transformen los significados y sus implicaciones. Manipular ideas a través de estos procesos permite resolver problemas y descubrir nuevos significados”. También Anijovich hace el mismo planteo en su material sobre cognitivismo cuando dice: “un aprendizaje es significativo para un sujeto determinado cuando éste logra una comprensión profunda, esto es, cuando puede relacionar lo que aprende con otros aprendizajes ya logrados y apropiarse del conocimiento.”

A modo de cierre

Durante el desarrollo de esta propuesta presté especial atención a los siguientes textos que fueron propuestos desde la cátedra *Configuraciones Didácticas* de Edith Litwin, a los extractos del material de Rebeca Anijovich sobre diseño de la enseñanza y sobre cognitivismo y al texto *Aprendices y Maestros* de Juan Ignacio Pozo Muncio. También fueron muy enriquecedoras para mí, las lecturas de *La investigación de la enseñanza* de Fens- termacher, *Del proyecto educativo a la programación*

del aula de Antúnez, del Carmen, Imbernón, Parcerisa y Zabala y *La formación de profesionales reflexivos* de Donald Schön, como así también la selección de textos de Joseph Novak y Philip Jackson. Pero, fundamentalmente recurrí una y otra vez a las nuevas herramientas y a los distintos momentos y espacios de aprendizaje que me proporcionaron la profesora y los compañeros y que me permitieron materializar las lecturas de estos autores en una nueva práctica docente.

Yo soy mi primer aviso

Gabriel Viglino

Sentado delante de la computadora con la página del *Illustrator* en blanco, el creativo, el diseñador o el artista se dice en silencio: ¿cómo arranco con este aviso?

Ante semejante pregunta, la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo ofrece muchas respuestas. Por ejemplo, en la materia Planificación de Campañas I los alumnos aprenden a utilizar algunas herramientas del marketing que ayudan muchísimo a resolver esta problemática.

El análisis y comprensión del concepto *brief* como ayuda durante y fundamentalmente en el inicio del proceso creador, o tal vez el conocimiento sistemático y metódico de las famosas “pes” del marketing, son dos de las herramientas que se utilizan para llegar bien adentro del producto o servicio, para descubrir su verdad y poder así comunicarla desde un punto de vista estético y artístico.

Para despejar la nube que se cierne sobre la mente vacía, también se pueden aplicar algunas técnicas creativas, manejo de recursos en el nuevo *clip art* de la modernidad que es la web o hacer un *brain storming* con los amigos. Hasta se puede hacer un cuadrante sobre la hoja (atención con esta parte), en el margen inferior derecho poner el logo, arriba a la izquierda una frase corta y *cool* que no entienda nadie, en el centro con mucho blanco alrededor una foto bien chiquitita gentilmente sustraída de internet y debajo a la izquierda una ilustración en baja que cedió el cliente.

Pero encerrado muy adentro del “ser creador de avisos publicitarios” debe surgir la inquietud: ¿cuál es mi fuerte? y allí radica la clave. Qué pasa si “yo” soy un gran ilustrador 3D, por qué insistir en escribir titulares y *copys*. Y si “yo” soy una fiera tirando ideas, una detrás de la otra para acciones promocionales, para POP, para gráfica vehicular, qué sentido tiene diseñar un logo institucional.

Tal vez el primer análisis FODA que habría que hacer es sobre uno mismo, descubrir cuáles son mis fortalezas y debilidades, dónde están las oportunidades para insertarme en el mercado laboral y cuáles serán las amenazas que deberé afrontar durante el largo camino del comunicador en la sociedad.

Y si ya reconozco qué hago bien y conozco hasta los huesos al producto, “yo” estoy en condiciones de hacer mi primer aviso. Ante todo debería encarar la creación de una buena marca que me representara, luego hacer el diseño con un slogan que dijera lo mejor de mí. No