

en equipo y en el aprendizaje del alumno. De esta manera el rol del profesor cambia y deja de ser el de mero transmisor de conocimientos para convertirse en el de mediador y asesor.

Sin embargo, no se debe perder de vista cuál es el objetivo de la incorporación del espacio de juego dentro del marco de la clase. El juego en sí mismo no aporta nada, si no está apoyado por objetivos y trabajos que lo contengan.

Introducir nuevas herramientas metodológicas nos plantea la necesidad de cambiar y flexibilizar nuestras actitudes y conductas. Por lo tanto, además de tener la voluntad y el convencimiento de hacerlo, debemos detenemos a pensar en el propio material necesario para el trabajo, y en la fórmula o actitud que vamos a adoptar para gestionar el aula durante el desarrollo.

Abstract: Cognitive psychology insists on the importance of games for personal development. To play and to learn consist in the accomplishment of different actions destined to surpass obstacles, to find the way, to deduce, to invent, to guess, to win

...to spend a good moment, to advance and to improve. For that reason the game can become a good technique to wake up the interest of the students and to motivate them in the classroom.

Key words: game – ludic activities – motivation – team work – class.

Resumo: A psicologia cognitiva faz questão da importância do jogo para o desenvolvimento pessoal. Jogar e aprender consistem na realização de ações destinadas a superar obstáculos, encontrar o caminho, deduzir, inventar, adivinhar, ganhar... para passar um bom momento, avançar e melhorar. Por isso o jogo pode se converter numa boa técnica para acordar o interesse dos alunos e os motivar no aula.

Palavras chave: jogo – atividades de lazer – motivação – trabalho em equipe – classe.

(*) **Déborah Rozenbaum.** Diseñadora Gráfica (UBA, 1996). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Talleres de cine, lenguaje audiovisual y... ¡Crítica a la crítica!

Alan Testai (*)

Fecha de recepción: agosto 2010
Fecha de aceptación: octubre 2010
Versión final: diciembre 2010

Resumen: ¿Cómo opera la crítica cinematográfica? Basándose en un estudio de los elementos que constituyen el lenguaje cinematográfico, para luego exponer una opinión (a la que generalmente se le adjunta un juicio de valor) sobre una película en particular.

La función del docente universitario, he aprendido, es fomentar en el alumno la misma actitud de un crítico de cine: Formarse, para luego estar en condiciones de poner en crisis aquello que se ha aprendido, y así crear y progresar en una dirección propia.

Palabras claves: crítica – cine – lenguaje – universidad – audiovisual – película – montaje.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 71]

La experiencia en talleres de enseñanza sobre realización audiovisual deja expuesta una cuestión central del cine: ¿Cuándo una película es “buena”? ¿Es posible esa apreciación o deberíamos hablar más bien de un tema de gustos e intereses?

Generalmente cuando se le pide a un alumno, en el marco de un taller universitario, que emita una opinión sobre un filme, se le invita a no caer en los simplismos de dar una mera opinión de valor. Se supone que el alumno posee ya una determinada competencia, con lo cual debería poder incorporar a su gusto personal un nivel de crítica reflexiva. Y esto porque ninguna película es simplemente “buena” o “mala”; existe más bien una cantidad de variables que quienes nos interesamos en el Séptimo Arte conocemos bien, y son ellas las que determinan a fin de cuentas que un determinado filme pase o no inadvertido por festivales y carteleras.

Y ¿qué es la suma de estas variables, sino la constitución de un lenguaje que es ya propio del cine: el lenguaje cinematográfico? Los elementos fílmicos que se ponen en interacción en cualquier película no son elementos aislados; la combinación (el montaje) de ellos da por resultado un lenguaje, que es lo que habilita al cine a considerarse un “arte”, y es este lenguaje el que a su vez se pone en funcionamiento para posibilitar que un determinado artista exprese algo.

Por eso, los directores de cine no son (solamente) locos incomprendidos que reciben la inspiración de musas divinas que le permiten desarrollar su obra de arte, sino que a su acción sensitiva de interpretación y recorte de la realidad, necesariamente le agregan una serie de conocimientos específicos sobre el lenguaje cinematográfico, indispensables para codificar un determinado mensaje que quieren comunicar a través de su película.

Digamos ya mismo entonces, dos cosas:

1. No existen las películas buenas o malas, sino que hay filmes que trabajan bien el lenguaje cinematográfico, y otros que se quedan en el intento.
2. A fin de cuentas, es justamente sobre este lenguaje de lo que terminamos siempre hablando (y enseñando) en el marco de un taller de cine.

Podríamos tomar como prueba los registros fílmicos que hacían los descubridores del aparato cinematográfico, los hermanos Lumiere, a fines de siglo pasado. Los mismos eran documentos audiovisuales sobre distintas actividades, pero lejos estaban de considerarse una obra artística (concretamente eran “espectáculos de feria”). Luego vendrán los primeros maestros del cine, encabezados por David Griffith, a enarbolar un lenguaje a partir, sobretodo, del trabajo en el montaje, es decir, en el sentido que se lograba con la yuxtaposición de planos, los cuales pasaban entonces a integrar un conjunto (o estructura) que era en sí mismo mucho más potente que la suma de sus partes.

Sin embargo, al enseñar cine y lenguaje audiovisual, los docentes nos encontramos siempre con el obstáculo de la cotidianeidad, la costumbre de catalogar las películas de acuerdo a un juicio de valor.

¿Qué ocurre? Imaginemos que somos todavía jóvenes vírgenes en esto de la competencia cinematográfica, y nos interesamos por una película en particular que está en cartelera. Abrimos entonces el diario en su sección correspondiente, y leemos la crítica que se le ha hecho. Sucede aquí algo curioso. Los críticos suelen adjuntar a su opinión sobre un filme, una determinada cantidad de “estrellas”. Y es usual que nos basemos en ellas para decidir: ¿Debe estar buenisísima, vayamos a verla!

Ante todo, hay que reconocer que esto es un fabuloso invento de algún Licenciado en Marketing... Pero también, ¿qué poder de abstracción el nuestro! Porque, claro, no estaría de más preguntarnos primero en qué se basó el Sr. Crítico para escribir aquello que ha escrito. ¿Sabemos?

Volvamos a nuestro punto de partida. Decíamos que hay infinidad de elementos que hacen a una película interesante (para evitar emplear el término “buena”), la mayoría de los cuales, cuando somos inexpertos, todavía no conocemos... Y el crítico, aparentemente, sí.

¿Cuáles son esos elementos? Los mismos que constituyen el lenguaje cinematográfico, del que hablábamos anteriormente. A saber: El montaje; La dirección de planos; Elementos referentes a la iluminación y la fotografía; Elementos referentes al diseño sonoro; El tratamiento estético; La utilización (o en su defecto la carencia) de ciertos elementos de producción; La relación de dicho *film* con otros de su género, u otros del mismo director; Su estructura dramática; La originalidad del guión; Etc. Todos ellos (y muchos más) son los que se toman en cuenta a la hora de efectuar una crítica. ¿Por qué sino cuando termina una película vemos desfilar tantos nombres de personas involucradas en su realización?

Efectivamente se necesita de muchísima gente (y dinero) para poder trasladar una idea a la pantalla.

Desde este punto de vista, podemos decir que la crítica de cine no siempre es un buen parámetro para iluminarnos sobre si nos puede o no gustar una película. Por ello, más que “estrellas”, los críticos deberían adjuntar a sus escritos inscripciones con la leyenda: “Prohibido asociar al gusto personal”.

La función de la Universidad, a diferencia tal vez de la enseñanza secundaria o terciaria, es formarse a partir de la incorporación de nuevas herramientas, para luego poner en crisis aquello que se ha aprendido, y así, estar en condiciones de crear y progresar en una dirección propia. No alcanza con leer o estudiar “lo que dicen otros”, porque nos estaría faltando un último paso: Dudar, cuestionar aquello que hoy se nos ofrece como lo dado, lo establecido. Así es como ha avanzado el Hombre a lo largo de la Historia: A través de la contradicción (al menos, eso postulaba el gran filósofo alemán Georg Hegel).

Si el crítico de cine, a la hora de elaborar su trabajo, pone en juego su competencia adquirida, y a partir de ella deconstruye la obra de arte y decodifica aquello que está oculto en el filme, el alumno universitario debería transitar un proceso similar: Estudiar, aprender, formarse, para luego “criticar”. “Hacer cine” es algo que se aprende. Y nosotros, como docentes, además de enseñar, deberíamos fomentar en el alumnado esa actitud crítica, que traspasa ya las fronteras de un taller de cine, para proyectarse hacia la vida.

Abstract: How does cinematographic critic operate? It is based on a study of the elements that constitute the cinematographic language, to set out an opinion later (to which a value judgment is generally enclosed) on a film in particular. The function of the university professor is to foster in the student the cinema critic attitude: to learn in order to be able to put in crisis what it has been learned, and thus to create and to evolve in his own direction.

Key words: critic – cinema – language – university – audiovisual – film – montage.

Resumo: Como opera a crítica cinematográfica? Baseando-se num estudo dos elementos que constituem a linguagem cinematográfica, para depois expor uma opinião (à que geralmente se lhe anexa um julgamento de valor) sobre um filme em particular.

A função do docente universitário, eu aprendi, é despertar no aluno a mesma atitude de um crítico de cinema: Formar-se, para depois estar em condições de pôr em crises aquilo que se aprendeu, e assim criar e progredir numa direção própria.

Palavras chave: crítica – cinema – linguagem – universidade – audiovisual – filme – montagem.

(*) **Alan Testai.** Diseñador de Imagen y Sonido (UBA).