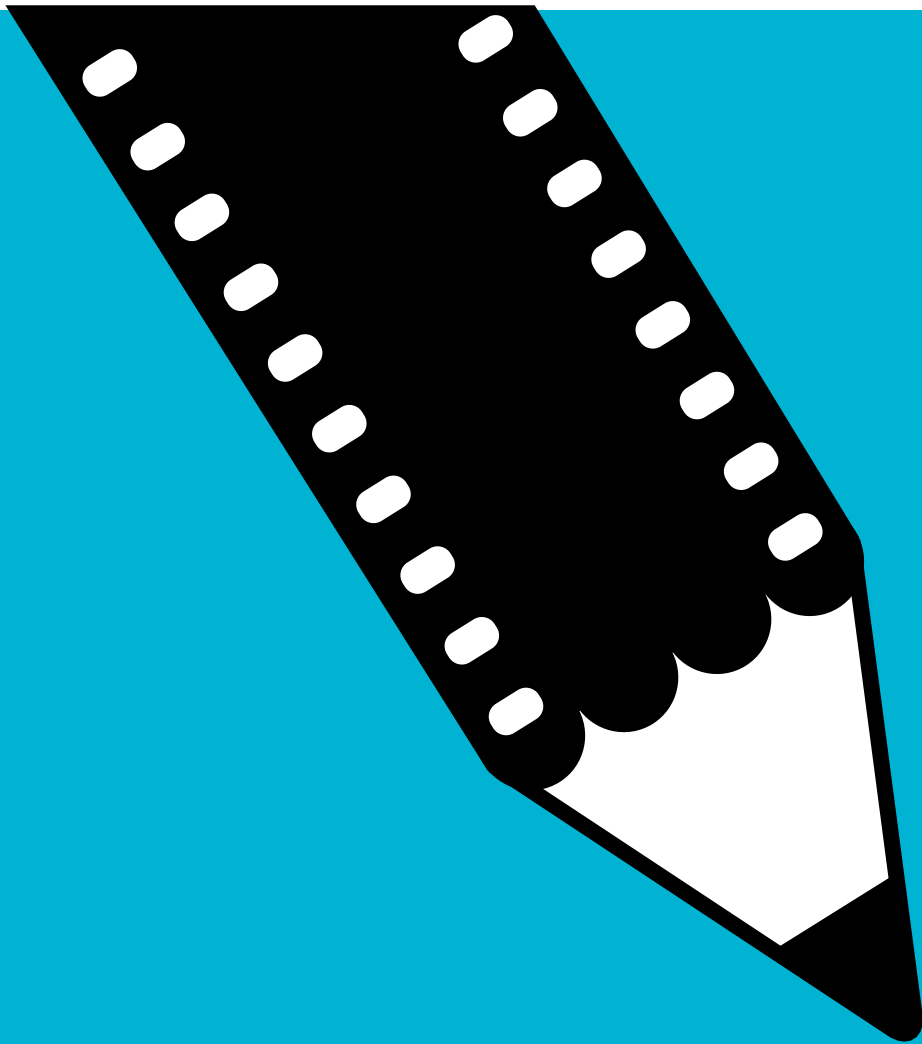


Daniel Lauria

**EL CINE EN LA ESCUELA.  
LA ESCUELA EN EL CINE**



Daniel Lauria

**EL CINE EN LA ESCUELA.  
LA ESCUELA EN EL CINE**

# ÍNDICE

PRESENTACIÓN .....	4
<b>I. PANTALLAS Y EDUCACIÓN.....</b>	<b>7</b>
1. Breve descripción del devenir de la relación pantallas-educación .....	9
2. La escuela y las pantallas .....	13
3. Los docentes y las pantallas. ....	16
4. Los alumnos y las pantallas.....	17
5. Palabra e imagen en el contexto escolar .....	19
<b>II. EL CINE .....</b>	<b>23</b>
1. El cine como técnica .....	23
2. El cine como industria.....	24
3. El cine como expresión artística.....	25
4. El cine como fenómeno social, cultural y político. ....	28
5. Componentes de una película .....	36
<b>PARTE 1: EL CINE EN LA ESCUELA</b>	
<b>EL CINE EN LA ESCUELA.....</b>	<b>51</b>
1. ¿Para qué el cine en la escuela? .....	52
1.1 <i>El cine y su valor emocional y racional</i> .....	54
2. ¿Qué cine en la escuela? .....	55
2.1 <i>Cine Didáctico</i> .....	55
2.2 <i>Cine Documental</i> .....	57
2.3 <i>Cine de Ficción</i> .....	59
3. ¿Cómo el cine en la escuela?.....	60
3.1 <i>Propuesta de trabajo N° 1</i> .....	62
<i>Deconstrucción y análisis de una película</i> .....	62
Objetivos .....	63
Selección de la película.....	64
Proyección de la película.....	65
Trabajo integrador .....	67
Registro Analítico de una película.....	68
REGISTRO ANALÍTICO .....	76
Evaluación.....	84
Ejemplos de películas trabajadas en las aulas .....	85
3.2 <i>Propuesta de trabajo N° 2</i> .....	88
<i>Construcción de un módulo audiovisual por montaje conceptual.</i> .....	88
Modelo de realización de la actividad .....	90
Aspectos técnicos del trabajo .....	93
El montaje .....	95

## **PARTE 2: LA ESCUELA EN EL CINE**

<b>LA ESCUELA EN EL CINE.....</b>	<b>100</b>
1. De la representación cinematográfica a la construcción del imaginario social.....	100
2. Las películas desarrolladas en un ámbito escolar. Características generales.....	101
3. La comunidad educativa y su representación cinematográfica .....	103
La escuela .....	103
El entorno social.....	105
Los docentes.....	105
Los alumnos.....	106
4. La docencia y los filmes ambientados en la escuela. ....	107
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>111</b>
<b>Agradecimientos.....</b>	<b>113</b>

# PRESENTACIÓN

---

*“Si el nuevo lenguaje de las imágenes se utilizase de manera distinta, estas adquirirían, mediante su uso, una nueva clase de poder.”*

John Berger

En los últimos años, explotó en el conjunto de la sociedad el acceso a la información y la comunicación centrada en el uso de los dispositivos digitales cuya principal forma de expresión es la imagen y el audio. Estamos en la era de una sociedad multipantalla (computadoras, teléfonos celulares, televisores, etc.). Desde la infancia y hasta el fin de sus días, cualquier persona está hoy expuesta en su formación a la influencia de las pantallas, muchas veces por afuera de la propuesta escolar y familiar.

Las noticias y la comunicación en general tienden más a verse que a leerse y eso representa un cambio sustancial en el acceso a la información. Mirar videos online de noticias periodísticas en la web, se ha convertido en una práctica habitual para muchas personas, como antes lo eran escuchar la radio, mirar la televisión y leer los periódicos.

Heredera de los medios masivos desarrollados durante el siglo veinte y especialmente en la segunda mitad del mismo como el cine y la televisión, las imágenes digitales se constituyeron en una forma de comunicación muy poderosa y de gran penetración entre toda la población sin discriminación social, ya que aún los sectores más desfavorecidos, poseen algún tipo de dispositivo digital que les permite comunicarse y acceder a la información. La cultura basada en lo tecnológico ya está instalada y es dominante en la sociedad.

El producto de los dispositivos digitales puede convertirse en un instrumento educativo de gran importancia que debe ser trabajado con la mayor dedicación y conocimiento posible. Las imágenes en cualquier formato que se presenten, parecen ser objeto de aplicación extendida en el ámbito educativo, pero a su vez con poca reflexión sobre su potencia pedagógica. Dotar de significado a los contenidos que circulan por las pantallas es una tarea ineludible de la escuela. La alfabetización audiovisual es hoy un deber de la escuela y un derecho de los estudiantes.

La aparición de la pandemia de coronavirus y la consecuente cuarentena, que provocó la implementación de las clases a distancia vía dispositivos digitales, ha estimulado a algunos docentes a investigar y aplicar nuevas experiencias didácticas donde las imágenes se constituyan en complementos importantes dentro de su práctica cotidiana.

En el presente trabajo se pretende que quienes accedan a su lectura, puedan emplear las audio-imágenes aplicadas al proceso de enseñanza y aprendizaje. Para ello se propone trabajar sobre una de las expresiones audiovisuales más difundidas: el cine.

- Utilizar el cine como soporte educativo en función de reconocer sus procedimientos expresivos en su mayor complejidad y multidimensionalidad.

Comprender el significado de las imágenes de cada película, adoptar un pensamiento propio ante el mensaje emitido y poder darle un sentido educativo, resulta probablemente un gran desafío al cual se enfrenta el docente cuando busca utilizar las imágenes en la escuela. Para ello se sugiere realizar un trabajo por proyectos que impulse la utilización del cine en las aulas como un recurso orientado a la educación mediante una realización colectiva de docentes, estudiantes, personal de apoyo y directivos.

Los objetivos y propósitos del trabajo apuntan esencialmente a estimular las prácticas pedagógicas desarrolladas en el medio escolar, a partir de la utilización del cine como un fenómeno activo, movilizador e integrador del proceso de aprendizaje. Se busca principalmente lo siguiente:

- Reconocer los elementos básicos constitutivos de las expresiones multimodales de las pantallas que permitan ampliar la capacidad estética y crítica de nuestros estudiantes, mediante el análisis destinado a la creación de nuevas formas de expresión.
- Identificar algunos elementos claves que permitan analizar e incorporar el cine en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Desarrollar modelos de análisis críticos basados en los conceptos de deconstrucción-construcción de mensajes a través de películas.

En la primera parte se presentarán algunas someras reflexiones en torno a las pantallas y la educación, apuntando principalmente a la relación entre las formas de lenguajes basados en la palabra y en la imagen, así como a la compleja relación entre la escuela y los medios de información y comunicación. Se planteará la necesidad de trabajar desde la escuela, en la incorporación de las pantallas con un sentido didáctico que busque estrategias destinadas a la comprensión crítica de las imágenes.

Posteriormente se describirán algunos aspectos esenciales del cine que permitan manejar ciertos criterios comunes a la hora de realizar un trabajo educativo con una película.

Luego se propondrán ciertas preguntas básicas vinculadas al uso del cine en la escuela: ¿Para qué usar el cine en educación? ¿Qué tipo de filmes (didácticos, documentales y de ficción) en función de las diferentes posibilidades que brinda su uso en la enseñanza? ¿Cómo usar las películas en el aula?

Finalmente se describirán dos propuestas didácticas basadas en el uso del cine en la escuela.

- La primera se encuentra dentro de los parámetros de trabajo más tradicionales y apunta a llevar el análisis de un filme por los caminos de la deconstrucción, que permita a los alumnos comprender el cine como fenómeno complejo de gran valor estético, social, cultural, político e industrial y como un potente emisor de mensajes.
- La segunda profundiza el nivel de análisis y con base en la primera, propone que los alumnos puedan emitir sus propios mensajes por medio de la construcción de un bloque filmico realizado sin filmación.

En la segunda parte se propone reflexionar sobre la forma en que se representa la institución escolar y la actividad de la comunidad educativa en las expresiones cinematográficas de otras culturas y/o de otros momentos históricos. Fundamentalmente se verán algunos de los elementos con que se cuenta para analizar una película que nos interpela en el rol docente que desarrollamos cotidianamente.

### Algunas advertencias.

- **Este trabajo no busca constituirse en una apología de las tecnologías digitales y de las imágenes como formas de sustitución de la actividad docente.** Por el contrario se valoriza el rol docente en el proceso formativo. No se hablará aquí de una educación en la cual los docentes sólo formen parte de la misma como mediadores entre los alumnos y la tecnología (en este caso el cine) constituida en la principal fuente de formación.
- **Las propuestas didácticas admiten todo tipo de modificaciones** por parte de los docentes que decidan implementarlas ya que sólo constituyen una reflexión y sistematización de las prácticas llevadas a cabo durante los muchos años de trabajar con películas en los diversos niveles del sistema educativo.
- **Se entiende el cine en su amplia expresión (películas, series, etc.),** sin considerar el formato de pantalla sobre el cual se visualiza (cine, televisión, teléfono, etc.).
- **Sólo se ejemplificará con el uso de películas y/o series de carácter relativamente clásico y aplicado a las actividades didácticas generales.** No en su carácter específico vinculado a una disciplina en particular o en las cuales el cine sea objeto de estudio en sí mismo.
- **La selección de los nombres de directores y películas citados estuvo fuertemente influenciada por un gusto personal.** Cada lector deberá encontrar ejemplos de acuerdo a su propio interés.
- **No se considerará el material que circula por las redes** sobre el cual nuestros alumnos están muy pendientes y muchas veces lo aceptan y lo hacen circular sin aplicar ningún tipo de análisis crítico. Las producciones caseras desarrolladas por los adolescentes y jóvenes, los juegos digitales, los videojuegos interactivos y los documentales inmersivos entre otras producciones que habitualmente utilizan nuestros alumnos deben ser objeto de análisis especial desde una perspectiva pedagógica (aunque en algún punto se crucen con lo aquí propuesto).

# 1. PANTALLAS Y EDUCACIÓN

---

*“La televisión ha hecho maravillas por mi cultura.  
En cuanto alguien la enciende, me voy a la biblioteca y leo un buen libro.”*  
Groucho Marx

En el presente contexto social, fuertemente influenciado por la expansión de la tecnología de la información y la comunicación, donde las pantallas han invadido todos los espacios culturales, la escuela no se mantuvo al margen de este fenómeno. Por el contrario, es probablemente uno de los lugares donde más repercuten las nuevas formas de expresión y de comprensión de la realidad por parte de las actuales generaciones ya que los estudiantes se manejan básicamente en un entorno tecnológico en el cual lo audiovisual disponible en los dispositivos digitales (información, juegos, relaciones sociales, etc.), resulta determinante en su accionar cotidiano

Las formas de comunicación en las que se basa la relación docente-alumno y la metodología de la enseñanza aplicada presentan, en general, algunos conflictos que una gran cantidad de bibliografía expone.

- Todavía la educación formal de adolescentes y jóvenes privilegia el acercamiento al conocimiento a través de la palabra, tanto en su forma escrita como oral.
- Las experiencias con aplicación de tecnología en el aula siguen siendo minoritarias y reducidas casi exclusivamente a la búsqueda de información.

Lo que aparece así delineado es una profunda contradicción en las formas esenciales de comunicación entre el aprendizaje formal desarrollado en la institución escolar y el aprendizaje no formal adquirido principalmente a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Es decir de las pantallas en su amplia concepción, tanto las de acceso individual como los medios masivos audiovisuales.

Las tecnologías de la información y la comunicación están instaladas absolutamente en el entorno cultural dominante y representan para la escuela un fenomenal desafío. Parecería ser que la inclusión de la herramienta tecnológica en las aulas no alcanza si la escuela no utiliza adecuadamente la imagen, si no se la explica ni se la interpreta. Evidentemente el problema se presenta mucho más complejo.

El gran desafío de la educación actual no es el encontrar un modo de frenar el avance de los medios digitales y las pantallas, sino muy por el contrario el poder utilizarlos a partir de su amplia potencialidad. No parece ser la mejor forma de encarar el problema la negación de la importancia de los medios digitales, o bien su subestimación. Menospreciar el potencial pedagógico de la tecnología dándole un uso incorrecto es lo peor que le puede pasar a la educación actual.

Hay que admitir que no resulta simple incorporar los discursos multimodales centrados en lo audiovisual de los dispositivos tecnológicos a la tarea educativa.



- En términos generales aún se conoce poco sobre el impacto cognitivo que poseen los medios tecnológicos de información y comunicación y sus correspondientes discursos.
- Si bien hay una gran cantidad de estudios en marcha, todavía no se dispone de investigaciones que, con certeza, permitan determinar su influencia en la formación del pensamiento.
- En términos pedagógicos, no se conocen aún las posibilidades, significación y funcionamiento del discurso multimodal, de la misma forma que sí se conocen las posibilidades, significación y funcionamiento del discurso verbal oral y/o escrito.

A pesar de estos problemas no resueltos, la incorporación pedagógica de los dispositivos digitales, sus múltiples aplicaciones y la combinación de ellos, supone un salto hacia una nueva forma de concebir la educación. Superar la distancia en el uso de las tecnologías de la información y comunicación entre los actores de la educación, significa fundamentalmente conocer y comprender el funcionamiento de las mismas para poder hacer un uso pedagógico adecuado. No sólo hay que poseer conexión a Internet y dispositivos digitales, sino que fundamentalmente se debe adquirir la metodología que sirva para transformar el rápido acceso a la información y comunicación en verdadero conocimiento significativo. Los medios de información y comunicación tradicionales, al igual que los más modernos digitales, representan una manera distinta al formato escolar de acercamiento al conocimiento.

- La extensión del uso de los medios tecnológicos de información y comunicación a través de los dispositivos digitales se hizo sentir fuertemente en el conjunto del contexto escolar. La política educativa, la escuela, los docentes y los alumnos fueron impactados por la presencia de las pantallas.

Incorporar las tecnologías de la información y la comunicación de base digital a los procesos pedagógicos, supone considerar, necesariamente, algunas cuestiones importantes que deben resolverse desde la conducción política del sistema educativo conjuntamente con los docentes.

- Realizar reformas educativas con amplia participación de todos los actores involucrados en la educación y con consenso político (equipos de conducción y gestión política del sistema, universidades, institutos superiores de formación docente, docentes, comunidad educativa en general, partidos políticos).
- Proponer diseños curriculares que encuentren el punto adecuado entre los conocimientos que ofrece la escuela, los que demanda la sociedad y los que traen incorporados los alumnos.
- Identificar con claridad los diversos ámbitos donde se produce la transmisión y aprendizaje de los saberes además de la escuela (medios, redes sociales, etc.) y de las múltiples expresiones culturales que conviven en nuestra comunidad.
- Acortar la brecha digital que existe entre alumnos y docentes y hacia el interior de ambos grupos. Proveer de equipamiento digital y conexión a Internet a quienes no lo tienen.
- Estimular cambios profundos en la forma de concebir la enseñanza, ya que varían no sólo los instrumentos utilizados sino que hay que adaptar las secuencias didácticas y la estructura general de las clases.
- Modificar el rol y la formación docente. La autonomía que les proporciona el uso intensivo de los medios y discursos digitales a maestros y profesores, les permite transitar por experiencias

nuevas desligadas de lo que los textos tradicionales prescriben y así encontrar prácticas pedagógicas innovadoras.

- Considerar las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos o recursos educativos y determinar cuál es el resultado pedagógico de su utilización.
- Profundizar la investigación y el análisis buscando decodificar los mensajes y contenidos emitidos para comprender, entre otras cosas, su lenguaje y su carga ideológica.
- Entender conceptualmente que los dispositivos tecnológicos multimodales y multimediales poseen un carácter bidireccional como potencialmente lo es la palabra.
- Darle la debida importancia a la dimensión emocional que genera el uso de las pantallas. Una educación de calidad implica poder convertir las emociones en conceptualizaciones que conduzcan a un proceso de razonamiento y comprensión.
- Aceptar que el problema en el proceso de enseñanza-aprendizaje no es la interferencia que producen los lenguajes, discursos y contenidos que se desarrollan y circulan en las pantallas sino la prácticas pedagógicas y didácticas más tradicionales, que aún se aplican mayoritariamente en el sistema escolar.

## **1. Breve descripción del devenir de la relación pantallas-educación**

La relación establecida entre los dispositivos de información y comunicación de base audiovisual y la educación formal pasó por etapas diferentes a partir de la consolidación y expansión de los medios tecnológicos a mediados del siglo XX. Con el fin de revisar brevemente dicha relación, resulta importante considerar dos aspectos interrelacionados y simultáneos que permitan contextualizarla.

- La fenomenal consolidación social de los medios masivos tradicionales de información y comunicación y su expansión a partir del desarrollo de los dispositivos digitales.
- La pérdida de espacio socialmente significativo por parte del sistema educativo.

A partir de la década de 1960 se entró en una etapa de expansión de las tecnologías aplicadas a los medios masivos de información y comunicación que permitió a una gran proporción de la población acceder a ellas.

A la consolidación de los medios gráficos, la radio y el cine, se le sumó la televisión llegando a las grandes mayorías. Determinante en el proceso de acercamiento a una cultura popular, la difusión de la televisión no cesó de crecer tanto en número como en alcance y su poder se hizo sentir en los más variados ámbitos geográficos y en todos los sectores sociales.

La inserción de los medios audiovisuales en la estructura sociocultural resultó avasallante. Algunas consecuencias se pueden sintetizar en lo siguiente:

- Se produjo una fuerte modificación en la forma de percibir la realidad.
- Se consolidó la aparición de una cultura popular basada en los efectos que el cine y especialmente la televisión generaban sobre los diversos sectores socioculturales.

- La búsqueda de acercar la cultura popular a la académica, lo cual repercutió sobre la educación.

Desde el campo educativo las reacciones iniciales fueron disímiles y contradictorias.

- En un primer momento se valorizó por demás el papel de los medios masivos de información y comunicación (especialmente la televisión) creyendo encontrar en ellos el reflejo más exacto de la realidad y de la objetividad.
- Se consideró que los medios debían estar al servicio de un proceso de emisión-recepción funcional al esquema pedagógico tradicional en el cual el docente emite y el alumno recibe.

Posteriormente comenzó la etapa de la lectura crítica en la cual se le adjudicó a los medios todo tipo de males.

- Carácter unidireccional del mensaje emitido.
- El receptor sólo se encontraría en condiciones de tomar lo que el emisor quisiera con la consiguiente pérdida de capacidad de análisis.
- Monopolio de la información por parte de las grandes empresas, lo que generaría pérdida absoluta de objetividad.
- Fuerte carga ideológica, ya que los medios se encontrarían al servicio de los sectores dominantes para fortalecer el control social.
- Programación trivial y superficial que ofrecería sólo entretenimiento de baja calidad cultural.
- Destrucción de la comunicación familiar.
- Efectos negativos en las conductas de los espectadores, especialmente en los chicos, vinculados a la violencia.

Para los educadores, la televisión en particular y los medios en general se convirtieron rápidamente en el enemigo a vencer con el fin de “rescatar” a los alumnos de su mala influencia y llevarlos por la educación formal y tradicional hacia el verdadero proceso de aprendizaje. Por supuesto que, con este planteo, para la escuela la batalla estaba perdida antes de su comienzo.

Lejos de buscar la integración en el proceso educativo, se le atribuyeron a los medios masivos de información y comunicación, especialmente a la televisión, tremendos males entre los que se pueden citar los siguientes:

- Pérdida de capacidad de lectura en los alumnos.
- Baja dedicación a las actividades escolares en sus hogares.
- Distorsión en la información.
- Rol pasivo de los alumnos ante los mensajes de los medios.

Con respecto a la actitud crítica ante los medios de información y comunicación, resulta interesante observar que a fines del siglo pasado, desde determinados espacios intelectuales neoliberales se

cuestionaba la necesidad de educar críticamente a los usuarios de los mismos y consecuentemente a los alumnos. Pensaban que esta posición le era funcional a aquellos que pretendían manipular la opinión pública ya que se planteaba que si se reconocía que los receptores tenían una actitud activa, no habría posibilidad de manipulación por parte de la cultura mediática y sería innecesario educar críticamente.

Unos años más tarde, se replanteó el rol del receptor llegando a otras conclusiones.

- No había sólo una forma de recibir los mensajes mediáticos por parte de los espectadores. Cada sujeto es capaz de deconstruir y reconstruir lo que recibe a través de las pantallas con una actitud activa, muy a la inversa de lo que históricamente se consideró: la pasividad de quienes usan los medios de información y comunicación.
- Existían múltiples formas de interpretar el mensaje dependiendo entre otros factores de la edad, y el entorno socioeconómico de los receptores. Los sujetos que utilizan las tecnologías de información y comunicación no reaccionan de la misma forma ya que el entorno cultural en el cual se desenvuelven junto a sus intereses particulares, suelen determinar su percepción del significado que los medios transmiten.

En el campo educacional finalmente se aceptó que los medios masivos desarrollados en base a la tecnología de la información y la comunicación, presentaban varios aspectos vinculados a los aprendizajes.

- De los contenidos que circulan por los medios tecnológicos también se aprende.
- Los medios tecnológicos poseen una función educativa indiscutible aunque no se lo propongan en esos términos.
- Los niños y jóvenes comenzaron a dominar y utilizar un lenguaje diferente.
- Los medios como instrumentos que podían ser utilizados en un sentido positivo dentro del proceso de aprendizaje, mostraron una gran potencialidad pedagógica.

Fue en esos momentos cuando se arribó a un punto de inflexión que permitiría en adelante analizar la relación establecida entre los medios tecnológicos de información y comunicación y la educación fuera del contexto de enfrentamiento que caracterizaba la etapa anterior, lo cual supuso para los educadores una forma de relacionarse con la realidad mucho más madura. Sin embargo parecería que el reconocimiento llegó un tanto a destiempo, ya que los docentes descubrieron que gran parte de lo que un niño en edad escolar conocía, lo aprendía particularmente de los medios audiovisuales.

La necesidad de articular la educación formal con las nuevas tecnologías, provocó un fenómeno de introducción más o menos extendida de los dispositivos tecnológicos en las escuelas.

- Incorporar la tecnología dentro de un proceso de aprendizaje tradicional pareció la mejor forma de articular los medios con la educación.
- Más allá de algunas experiencias interesantes, parecería ser que el uso de la tecnología en las escuelas no modificó demasiado de lo que ocurría habitualmente en una clase presencial.
- La didáctica empleada para dar clases con videos o películas, no se diferenciaba del trabajo realizado en base a los textos escritos.

- Preguntas por parte de los docentes sobre los contenidos visualizados, descripción de personajes, síntesis del argumento.
- Intercambio de opiniones.
- Trabajos prácticos en base a los contenidos del filme o video proyectado.

Posteriormente el avance de la tecnología permitió pasar de los dispositivos analógicos a los digitales entrando claramente en lo que se conoce como cultura digital caracterizada por el cruce de diferentes medios y discursos centrados en la tecnología y en el desarrollo de Internet, con alto impacto en las relaciones sociales. Sus principales características pueden ser resumidas en los siguientes aspectos:

- Las computadoras, en todas sus formas (P.C, tablets, notebooks, teléfonos celulares, etc.), se convirtieron en procesadores de práctica amigable simplificando así el uso de textos, de imágenes fijas y en movimiento, de sonidos, íconos, etc.
- Permiten también la posibilidad de acceder a los medios masivos más tradicionales desarrollados a lo largo del siglo pasado pero que aún poseen vigencia (el cine, la televisión, el periodismo escrito u oral, la radio etc.).
- Se aceleró la emisión de mensajes de todo tipo transmitidos en forma conjunta, simultánea y sincronizada por canales visuales y auditivos.
- La vida cotidiana se presenta mediada por la tecnología, modificando la forma de comunicación personal y social.
- El desarrollo de los dispositivos digitales y programas que utilizan tecnología multimedia, ampliaron notablemente las posibilidades de entretenimiento, información, comunicación y producción de contenidos convirtiéndose en eje de la actividad social de gran parte de la población.
- Lo instantáneo del acceso a la información y la comunicación a través de las redes sociales, utilizadas para producir mensajes de todo tipo, modificaron totalmente la relación entre tecnología y relaciones sociales.
- La cultura digital modela el comportamiento social, especialmente entre los adolescentes y jóvenes y produce fuertes disrupciones con respecto a las generaciones anteriores.
- Las redes sociales (concepto que remite a interacciones pre-tecnológicas donde las relaciones eran interpersonales) como Facebook, Twitter, Instagram, Tik Tok y otras, ponen en contacto a una gran diversidad de personas. Lo que no se difunde en ellas, parece no existir.
- La utilización de las redes sociales en el mundo virtual constituye la principal fuente de interrelación social, de información, de comunicación y de entretenimiento donde la imagen (especialmente a través de los íconos), adquirió una importancia tan grande o mayor que las propias palabras.
- Los discursos multimodales que circulan por las redes se caracterizan por su velocidad, simultaneidad, complejidad, fragmentación y segmentación. La referencia a la expresión discurso multimodal parece contener significados muy distintos, aunque hay ciertas claves para comprenderlo.

- La utilización de dispositivos digitales interconectados.
- El significado y la percepción del discurso se produce básicamente por la interacción simultánea de dos o más canales dentro de un contexto secuencial.
- Las imágenes junto con los elementos sonoros (música, ruidos, silencios), los datos, los textos, etc., son parte constitutiva del discurso.
- Las principales plataformas de emisión son páginas web, blogs, podcast, redes sociales, etc.

## 2. La escuela y las pantallas

*“La pantalla es un medio mágico. Tiene tal poder que puede mantener el interés, ya que transmite emociones y estados de ánimo que ninguna otra forma de arte puede transmitir.”*

Stanley Kubrick

La escuela, en el estado actual cada vez más complejo e interesante de la cultura y del desarrollo tecnológico, tiene, entre otras tareas pedagógicas, el enseñar a comprender los fenómenos que se transmiten en las pantallas, generando un trabajo que permita conocer el funcionamiento, estructura y discurso de los medios tecnológicos de información y comunicación. Recurrir a otros recursos y discursos resulta imprescindible para sostener un adecuado proceso de enseñanza- aprendizaje. Para ello es necesario tener presente algunas consideraciones.

- Las tecnologías de la información y de la comunicación con sus códigos y formas de lenguaje tan distintas a las prácticas escolares, vinieron a subvertir el orden pedagógico establecido desde hace mucho tiempo.
- La inserción de la tecnología en la escuela no es nueva. Siempre hubo algunos docentes quienes, dependiendo de su grado de espíritu innovador, utilizaron medios tecnológicos para realizar su tarea de enseñanza.
- Lo que parece novedoso es la dirección que ha adquirido la incorporación de la tecnología en el aula. La inclusión de la tecnología en la escuela resulta más una demanda de los alumnos que una oferta docente articulada desde las políticas educativas y la didáctica.
- Se puede enseñar y aprender *con* y *sobre* los medios de información y comunicación (ambos aspectos son complementarios), siempre que se genere un ámbito de análisis que permita una aproximación crítica a las nuevas formas discursivas y de acercamiento al conocimiento que adquieren los alumnos en lo cotidiano y con las cuales llegan a la educación formal.
- La configuración y estructura de la escuela (especialmente la secundaria) con formas organizativas establecidas en base a la jerarquía y a la burocracia, parece muy rígida en sus tradiciones pedagógicas y se encuentra poco adaptada a los cambios socio-culturales acelerados por el desarrollo tecnológico.
- Las instituciones educativas parecen no aceptar la posibilidad de ampliación de los márgenes por donde circula el conocimiento. Se agudizó el desfase de los saberes impartidos en las

aulas con relación a los que circulan en los límites exteriores de la escuela, especialmente por medio de los dispositivos digitales.

- Los contenidos y discursos que circulan por los medios digitales se constituyen cada vez más aceleradamente en transmisores de determinados valores y conocimientos.
- La presencia de dispositivos digitales en el aula replantea todo el proceso de acceso al saber al no existir más un lugar exclusivo donde se encuentra la información (los textos) ni el docente es el único que la detenta y la transmite.
- Se pone en cuestionamiento la propuesta escolar que establece para el conjunto de los alumnos tiempos de aprendizajes rígidos y uniformes establecidos por los diseños curriculares. El fenómeno de diversidad y de los distintos tiempos de aprendizaje que presentan los estudiantes, implica un cuestionamiento a la didáctica uniforme para todos.
- La enseñanza escolar tradicional basada en un mecanismo de transmisión de información unilateral y de evaluación concentrada en lo repetitivo, dejó de tener sentido. Reproducir memorísticamente información para acceder al conocimiento no constituye ya un valor pedagógico importante. La inmensa mayoría de la información se encuentra digitalizada y disponible en Internet.
- La escuela debe convertirse así en un espacio donde se encuentren y se crucen saberes provenientes de ámbitos culturales variados. En la medida que se reconozcan diversos ámbitos donde circula la información, se reducirá la distancia entre la forma escolar tradicional de acceder al conocimiento centrada en el desarrollo de secuencias con tiempos de atención rígidamente establecidos, y la que traen los alumnos a las aulas, incorporada en forma desestructurada y fragmentada (aportada en gran medida por las pantallas).
- La realidad (las pantallas son parte de ella) debido a la complejidad que presenta, para ser comprendida y consecuentemente actuar activa y positivamente en ella, necesita de tiempos de concentración y maduración para comprender y utilizar adecuadamente la información.
- Descubrir y comprender los mecanismos que permiten armar agendas, establecer “los temas importantes” de los que se habla en la sociedad, cómo son presentados y aceptados por la mayoría sin espíritu crítico para modelar la formación de la opinión pública, es una gran tarea escolar.
- Los medios son depositarios de un amplio poder basado en una ideología dominante que ejercen permanentemente a través de los mensajes y contenidos emitidos. No constituyen una simple muestra objetiva de la realidad. Por el contrario su participación en la construcción de la visión de la realidad es fuertemente subjetiva y obedece a distintas tendencias.
- Los medios no son sólo un instrumento de gran importancia que deberían ser utilizados para lograr mejores procesos de aprendizaje, sino que además constituyen en sí mismos una expresión que condiciona y determina el aprendizaje.

Para lograr desarrollar una productiva tarea que permita la integración de los medios de información y comunicación al proceso de enseñanza, la escuela debe proponer algunas intervenciones pedagógicas.

- Realizar una lectura crítica del discurso que emiten los medios y las redes sociales.

- Analizar, decodificar y desentramar los intereses ideológicos, políticos, comerciales en los contenidos, modelos y valores que difunden.
- Cuestionar la autoridad de la cultura hegemónica que maneja la información y se encuentra potenciada, por ejemplo, a través de la presentación prioritaria que hacen los buscadores en Internet.
- Aplicar un enfoque integral que involucre el contexto, las condiciones de producción, de circulación y de recepción, tomando en cuenta las prácticas de interpretación de los usuarios para analizar el poder de información, desinformación y comunicación que tienen.
- Realizar una fuerte alfabetización en competencias digitales (resulta tan importante como hacerlo en lectoescritura). Enseñar a buscar, encontrar y evaluar contenidos que circulan en el mundo digital para poder utilizarlos responsable y creativamente.
- Considerar que los mensajes emitidos por los medios es interpretado por cada uno de los consumidores, en función de su contexto cultural, personal y social.
- Identificar y analizar las representaciones y estereotipos (de género, de familia, raciales, de clases sociales, etc.) que se construyen en los medios y redes elaborando identidades y subjetividades a partir de la muy negativa noción de nosotros y ellos.

Sin estos cambios, lo más probable es que las herramientas digitales y la fascinación que producen las pantallas y las redes sociales sobre niños, adolescentes y jóvenes, provoque por lo menos, dos problemas.

- Que en las clases las pantallas sean usadas más como elementos de distracción que didácticamente. Esto es lo que suele suceder cuando se programan sesiones de cine en las horas libres y sin la planificación adecuada.
- Que la propuesta de enseñanza con tecnología audiovisual mantenga la condición unidireccional (del creador al espectador, del maestro al alumno), lo cual limitaría absolutamente su potencial pedagógico.

### **RELACIÓN ESCUELA-MEDIOS. ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL**

**Roberto Aparici en un trabajo ya clásico de 1996, plantea que los modelos de relación establecidos hasta ahora entre la escuela y los medios tecnológicos, se han desarrollado a partir de tres enfoques o concepciones.**

- **El enfoque tecnicista: se utilizan los medios de comunicación como recursos educativos sin reflexión sobre el contenido ni el mensaje de los mismos. Se considera que los medios representan una perspectiva neutral por lo cual no se requiere un análisis en profundidad sobre la forma de representar la realidad o su contenido ideológico.**
- **El enfoque de los efectos: se trata de determinar el beneficio de los medios aplicados a la educación. Este varía entre el valor de motivación en el mejor de los casos y el papel de distracción y pasatiempo en el peor de los usos. Se considera que su uso puede resolver cuestiones pedagógicas por sí mismo.**



- El enfoque crítico: se propone la decodificación de los mensajes y contenidos, junto a la comprensión del proceso de comunicación y el análisis de las bases ideológicas del discurso emitido por los medios.

Aparici establece tres fases en el proceso de alfabetización audiovisual.

1. Una inicial en la cual hay que conectarse estéticamente con los medios y disfrutar siendo espectadores.
2. Posteriormente conocer y analizar las características de cada formato con el fin de deconstruir los mensajes mediáticos, es decir convertirlos en objeto de estudio;
3. Finalmente, utilizar los medios tecnológicos en su enorme potencial para construir y emitir los mensajes propios.

Len Masterman (1996) dice que pueden observarse tres actitudes o modelos ante la educación audiovisual.

1. El modelo proteccionista: estaba planteado en contra de los medios ya que se proponía proteger a los alumnos de la manipulación y el mal gusto proveniente de la cultura popular frente a los valores de la alta cultura.
2. El modelo evaluador: aparecido en los años sesenta del siglo pasado, buscaba introducir análisis que permitieran a los alumnos evaluar críticamente si un mensaje (particularmente un filme) originado en la cultura popular era bueno (si producía goce estético o intelectual) o malo y escoger el adecuado.
3. El modelo representacional: desarrollado en la década del ochenta, utilizando elementos de la semiótica y del análisis del discurso establece que los medios no son espejos de la realidad sino que producen o construyen esa realidad

### 3. Los docentes y las pantallas.

*“La madurez pedagógica consiste en mi apropiación del contenido y de los recursos para comunicarlo.”*

Paulo Freire

La aceleración y la circulación de información y conocimientos se amplió notablemente en los últimos años, quitándole casi definitivamente a los docentes el monopolio del saber basado en el criterio de autoridad y la transmisión unidireccional y vertical de información y conocimientos. Esto llevó a una profunda inestabilidad en el rol docente, toda vez que se empezó a notar que existían otros caminos por donde se transmitían saberes y no únicamente la escuela.

- La intromisión de la tecnología de la información y la comunicación en la cultura escolar profundizó la pérdida de significancia social del rol del educador. Este temor manifestado por muchos docentes, parece estar vinculado no tanto a la realidad inmediata, sino a la falta de

perspectiva de futuro de la tarea educativa tradicional basada en la cultura de la palabra como única forma de acercamiento al conocimiento.

- En su afán de adecuarse a las demandas socialmente establecidas, algunos docentes han intentado con suerte diversa, incorporar los medios al proceso educativo, sin advertir que en la mayor parte de los casos sólo lograban repetir formas tradicionales de enseñanza pero ahora con una pátina “moderna”, reproduciendo las clases tradicionales pero mediadas por la imagen.
- Corresponde al conjunto de docentes (junto con los comunicadores y especialistas en medios y tecnología digital), reflexionar sobre el impacto de las pantallas en el espacio educativo y por lo tanto esforzarse para encontrar mecanismos de articulación que permitan superar antinomias.
- Fueron los propios alumnos - como no podía ser de otra manera - quienes les hicieron ver la contradicción en la que incurrierán al no aceptar los lenguajes de los medios tecnológicos en una sociedad impregnada por discursos multimodales.
- Algunos docentes son también consumidores frecuentes de los mensajes emitidos desde los dispositivos digitales, lo cual genera aún mayores contradicciones con su práctica pedagógica tradicional.
- Es imprescindible desarrollar en los docentes un proceso que permita apropiarse de los medios de información y comunicación para poder aplicarlos creativamente en la producción pedagógica.
- En la medida en que los educadores incorporen nuevas estrategias pedagógicas utilizando la mayor cantidad posible de discursos y dispositivos multimediales que se encuentran disponibles, el rol docente no sólo no se verá disminuido sino que, por el contrario, se fortalecerá su figura como conductor del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los docentes deben encauzar su tarea hacia la orientación de los alumnos sobre el adecuado uso de la tecnología digital, estimulando la búsqueda autónoma y responsable de información para que pueda ser considerada un instrumento pedagógico de gran potencia educativa que impulse el pensamiento crítico y se convierta en aprendizaje significativo y no en un mero entretenimiento. Ciertos contenidos que circulan por las pantallas, no siempre son los adecuados para constituir un proceso de aprendizaje.

#### **4. Los alumnos y las pantallas**

*“Un individuo estará alfabetizado en los medios de comunicación cuando además de leer mensajes audiovisuales esté en situación de poder producir nuevos mensajes en diferentes códigos que le permitirán transferir estos aprendizajes a situaciones nuevas.”*

Roberto Aparici

La generación de niños, adolescentes y jóvenes que hoy concurren a la escuela pertenecen al grupo de nativos digitales ya que nacieron y se criaron en una cultura caracterizada por el uso permanente de Internet a través del uso de aparatos digitales, siendo los teléfonos celulares los dispositivos más

utilizados para informarse, comunicarse y entretenerse. Los niños consumen imágenes aún mucho antes de aprender a leer o escribir.

- La tecnología digital permitió acceder individualmente (o en grupos afines) a contenidos diversos y fragmentarios en los que cada usuario puede armar su propio recorrido basado en los intereses particulares. Asimismo puede disponer de su propio ritmo y dedicarle mayores o menores momentos de atención en los horarios que quiera.
- El uso de los dispositivos digitales, especialmente a través de las redes sociales, estimuló en los adolescentes y jóvenes la posibilidad de desarrollar una actitud más participativa. La velocidad y frecuencia con la que se comunican les permite insertarse en circuitos antes desconocidos.
- Las pantallas en general suelen tener gran influencia en la vida y en la formación de los niños, adolescentes y jóvenes ya que modulan a partir de su uso cotidiano, gustos y valores. Por lo tanto cobran un gran peso en la forma de percibir la realidad y en la construcción de aspectos esenciales de su personalidad.
- Cada día llegan nuevos alumnos a la escuela empoderados con saberes provenientes de un entorno fuertemente enraizado en lo digital.
- Actualmente son principalmente los estudiantes quienes utilizan sus potentes aparatos digitales que les permite tener rápido acceso a la búsqueda de información y producción de lo que se les solicita en las clases.
- Los adolescentes y jóvenes nativos digitales se encuentran en una encrucijada cultural en donde confluye la cultura tradicional (letrada representada por los textos y la escuela) y una sociedad en la cual predomina la cultura popular centrada en las imágenes y el discurso mediático provenientes de sus dispositivos digitales. Esta situación provoca que sus representaciones de la realidad, muchas veces sean confusas.
- Las nuevas generaciones, encontraron en las expresiones multimediales formatos y discursos muy diversos para informarse y comunicarse, distintos a los tradicionales basados exclusivamente en la palabra, (sea escrita u oral). Los alumnos se distraen y aburren cuando en las clases se les habla mucho.
- Esta nueva generación de alumnos, a los que se puede catalogar como más autónomos en cuanto al manejo tecnológico y búsqueda de información, impactó de lleno en la institución escolar y en su lógica de funcionamiento.
- Si se considera que los alumnos son sujetos pasivos ante la influencia de los medios de información y comunicación y que la escuela está para transmitir la cultura en forma tradicional, es decir desde el saber del educador al alumno que “nada sabe”, se va a proponer una enseñanza que descarte los conocimientos que traigan incorporados los estudiantes. Esta postura implica suponer que los niños, adolescentes y jóvenes mantienen una actitud pasiva ante los medios y sufren sus malas influencias que formatean negativamente su personalidad.
- No hay que concebir a los alumnos sólo como receptores y espectadores pasivos de los que circula por las pantallas, sino como potenciales críticos capaces de crear y difundir sus propios mensajes y contenidos a través de la intervención, según sus propios criterios y posibilidades, de los productos digitales que circulan por las pantallas..

- Algunos especialistas consideran que los estudiantes ya llegan a la escuela con un manejo de los dispositivos digitales y un conocimiento sobre los medios de información y comunicación que no haría necesario una actividad curricular que contemple su utilización. Ahora bien, ¿acaso el usarlos habitualmente conlleva a su comprensión y a darle un uso educativo?
- La gran mayoría de los contenidos que circulan por los medios digitales no siempre tienen posibilidades de ser utilizados en el contexto escolar. Resulta necesario que los alumnos conozcan las principales características del formato digital a emplear y su potencial capacidad de producir conocimiento, adquieran una actitud crítica y elementos de análisis que les permitan diferenciar lo socialmente valioso y significativo para su formación.
- A un consumidor que se encuentre poco atento y preparado, la sucesión permanente de información y mensajes que circulan por las pantallas en la cultura digital, puede hacerlo considerar que la realidad sólo es la que se percibe en sus dispositivos tecnológicos. Derivar hacia contenidos y/o valores no deseados social y culturalmente es un camino posible para adolescentes y jóvenes que están en proceso de formación.

## 5. Palabra e imagen en el contexto escolar

*“Rechazo la actitud maniquea de los falsos intelectuales, para quienes la escritura es el bien y la imagen, el mal; la una, cultura, y la otra el vacío.”*

*“Hablar de una guerra entre lo visual y lo escrito me parece totalmente superado...”*

Umberto Eco

En la situación actual, caracterizada por la expansión de la tecnológica digital y el uso permanente de las pantallas, resulta pertinente plantear una serie de interrogantes que parecen de complicada respuesta.

- ¿Es este momento el comienzo del fin de la palabra como forma básica de comunicación y consiguientemente se estará entrando en una civilización de la imagen?
- ¿Será realmente la imagen, liberadora y más democrática que la palabra como instrumento cultural, ya que resulta más simple de comprender?
- ¿Estaremos regresando a una situación de dominio del instinto y la sensación por sobre lo racional de la verbalización?
- Si la imagen está socialmente instalada y aparece enfrentada a la palabra ¿Qué rol le corresponde jugar a la escuela en esta nueva realidad?

Con las limitaciones del caso y lo provisorio que puede ser intentar algunas respuestas, se puede partir de algunos supuestos.

- Los significados pueden ser vehiculizados por signos no verbales (la imagen por ejemplo).
- Es la palabra la que le otorga sentido y contenido a la comunicación.

- Es complejo pensar hoy en una civilización con predominio casi exclusivo de la imagen.
- La palabra se encuentra presente en la construcción del sentido de la imagen.
- Hay que preguntarse cómo se supera el sentido literal de la imagen, es decir cómo se logra pasar de la información al análisis, si no es a través de la palabra.
- Más allá de servir como ilustración o como ayuda a la verbalización, la imagen se presenta como un específico sistema cultural con códigos que conllevan una intención determinada que es necesario descifrar.
- Tanto las imágenes como la palabra deben ser utilizadas de manera complementaria en función de que si bien la primera se presenta como superior en lo que se refiere al aprendizaje de procesos dinámicos y a la transmisión de emociones, la palabra se torna insustituible cuando se trata de conceptualizaciones abstractas.
- En el estado actual de desarrollo, el discurso basado en el lenguaje de las imágenes no está claramente definido en términos cognitivos.
- La contradicción entre palabra e imagen no debería ser tal ya que el lenguaje de las palabras se nutre sin dudas de imágenes y por supuesto que el lenguaje de las imágenes se interpreta y se estructura con palabras. En el caso del cine está claro que prácticamente todas las películas (con excepción de algunas experimentales) están concebidas a partir del guion, es decir de las palabras.
- Ambas formas de comunicación hay que considerarlas en una interrelación permanente que le otorga validez y eficacia a la enseñanza.
- El uso del lenguaje de las imágenes en las actividades de enseñanza debería ser alternativo y complementario del lenguaje de las palabras encarnado principalmente en el texto, para lo cual resulta imprescindible generar formas de articulación entre uno y otro

## **PALABRA E IMAGEN**

**“Actualmente, a nivel de las comunicaciones de masas, parece evidente que el mensaje lingüístico esté presente en todas las imágenes: como título, como leyenda, como artículo de prensa, como diálogo de película, como fumetto. Vemos entonces que no es muy apropiado hablar de una civilización de la imagen: somos todavía, y más que nunca, una civilización de la escritura, porque la escritura y la palabra son siempre términos completos de la estructura informacional”. (Roland Barthes. Retórica de la imagen. 1964).**

**“Cuando vemos una película recibimos mucha más información por minuto que cuando leemos un libro. La pregunta entonces es: ¿qué es lo que hace que ver una película sea tanto más eficiente que leer un libro? Dos cosas. La primera es que el uso del lenguaje hablado, combinado con imágenes, parece ser mucho más eficiente transmitiendo una idea que las palabras por sí solas. En segundo lugar, estamos utilizando dos sentidos al mismo tiempo. Utilizamos los sentidos del oído y la vista, frente al de la vista solamente...” (Martín Varsasky, “Una imagen equivale a mil palabras. Una propuesta de un nuevo lenguaje dinámico”).**

En el estado actual de la cultura, con fuerte presencia de los medios tecnológicos de información y comunicación, se deben considerar algunos aspectos con el fin de registrar qué sucede en el contexto escolar en la relación, siempre compleja, entre la palabra (en todas sus formas) y las pantallas (potenciadas por el desarrollo tecnológico).

- Desde la invención de la imprenta, el conocimiento científico y académico difundido en la educación quedó ligado a la palabra escrita representada en los libros, asociada a la palabra oral que había constituido hasta entonces la forma de transmisión de la cultura y el saber.
- Al margen de la contradicción establecida a partir de los contenidos que se enseña en la institución escolar y las necesidades que aparecen en la vida cotidiana, en estos momentos se ve que todavía existe un serio problema de comunicación entre docentes y alumnos formados fundamentalmente en culturas y discursos diferentes, aunque es cierto que algunos docentes ya están también permeados por la cultura digital tanto como sus alumnos.
- La escuela, a través de los diversos currículos con secuenciación lineal y sus correspondientes prácticas docentes, están basados centralmente en la pedagogía tradicional relacionada a lo verbal y lo escrito.
- Las clases rutinarias en las cuales el material central de trabajo está constituido por manuales y libros (casi siempre fotocopias con textos parciales) descontextualizados de todo saber cotidiano, todavía resultan habituales.
- La palabra, en su forma oral o escrita, como herramienta casi única que intenta, en el mejor de los casos, transmitir conceptos por vía racional ya no alcanza para motivar el interés en desarrollar un productivo proceso de aprendizaje.
- Muchos docentes, a partir de la utilización de los textos con criterio de autoridad, han llevado a un estado de canonización a la palabra, especialmente en su forma escrita, y consecuentemente a una práctica reduccionista.
- El conocimiento se encuentra centrado casi exclusivamente en el texto y toda otra forma de acercamiento al saber es cuestionada o directamente negada. Resulta cuestionable que la palabra, en su forma oral o escrita, sea presentada como el único instrumento válido para generar acciones de conocimiento negando otros discursos y otras alternativas por donde circulan una red de saberes de alto valor cultural
- Al modelo de acercamiento al conocimiento encarnado en la enseñanza tradicional, el texto impreso, representante del mayor criterio de autoridad académica y científica, le es absolutamente funcional debido al fomento de la actividad pedagógica unidireccional (del docente hacia el alumno).
- Para la educación tradicional, la palabra (escrita y oral) funciona no solamente como ordenadora y jerarquizadora de los saberes sino que se constituye en el elemento central del modelo de enseñanza-aprendizaje ya que las secuencias didácticas suelen estar atadas a la lógica lineal de la escritura.
- Si además se reduce la importancia conceptual del texto a un lugar donde sólo se busca adquirir información, su valor disminuye aún más.
- Actualmente el conocimiento transita por circuitos sumamente diversos y con una profunda fragmentación.

- Resulta contradictorio y objetable que en la escuela la actividad pedagógica se sustente exclusivamente en la autoridad del texto, lo cual se contrapone a la forma desestructurada y atomizada en que les llega la información por medios digitales a los alumnos.
- La interpretación de la imagen, principalmente debido a su carácter polisémico, se presenta difícil de controlar en comparación con el mensaje directo del texto. Este fenómeno provoca que algunos docentes formados en la pedagogía tradicional se resistan a incorporar el lenguaje de las imágenes como un camino distinto de acercamiento al conocimiento.

Ningún docente puede dudar de la importancia del texto como herramienta pedagógica. Sin embargo parecería ser que llegó el momento impostergable en las prácticas escolares de considerar que el libro de texto y la palabra del docente no son las únicas herramientas poseedoras del saber y aceptar que se hace necesario recurrir a otros discursos por donde circulan interesantes conocimientos.

Para algunos estudiosos, entre las múltiples posibilidades que brinda el uso del lenguaje de los medios audiovisuales, resulta determinante el impacto que genera en el campo emocional sobre los receptores, lo cual limitaría su acción pedagógica en términos tradicionales.

- Parecería ser muy baja su capacidad de transmitir pensamientos abstractos y/o conceptos.
- El discurso centrado en lo audiovisual permite sentir más que comprender (al contrario de lo que sucede con el lenguaje verbal).

Por el contrario, otros autores plantean que la comunicación multimodal que se expresa a través de los dispositivos digitales posee un amplio potencial de acercamiento al conocimiento y resulta muy importante en todos los aspectos educativos, no sólo en lo emocional, ya que pueden registrarse diversos elementos pedagógicos.

- Información.
- Comparación.
- Análisis.
- Síntesis.

La combinación de diferentes formatos puestos al servicio de la narración, está ya en marcha tal como se aprecia en múltiples contenidos que circulan por los medios electrónicos y fundamentalmente por el accionar cotidiano de adolescentes y jóvenes.

## II. EL CINE

---

*“Una película es, o debería ser, como la música.  
Debe ser una progresión de ánimos y sentimientos.  
El tema, lo que está detrás de la emoción,  
el sentido, todo eso viene después.”*  
Stanley Kubrick

Desde sus orígenes, los seres humanos han contado historias (reales o ficticias) utilizando muy diversos formatos: verbales, musicales, escritos, visuales, etc. La transmisión por medio de relatos siempre tuvo un doble sentido.

- Entretenimiento de la comunidad.
- Pedagógico: transferir a las nuevas generaciones valores, costumbres, conocimientos, etc.

El cine se constituyó a lo largo del siglo XX, en un espectáculo de carácter masivo que atrajo al conjunto de la sociedad cumpliendo con los dos preceptos anteriormente enunciados: entretener y enseñar. No es sólo un espectáculo neutro dirigido a la diversión de las masas sino que por el contrario también es representativo del pensamiento de amplios sectores de la sociedad que lo contiene y lo consume. Cualquier película, por lo que muestra explícitamente o por lo que oculta, contribuye a construir realidades y desarrollar subjetividades entre los espectadores; está cargada de información, ideas, valores, formas de hablar, de vestirse, de consumir, modelos de referencia y de comportamientos, etc. La tendencia inicial hacia el cine, fue considerar que lo que se veía en la pantalla era la realidad, lo cual despertó una gran confianza por parte de los espectadores

Habitualmente el cine es definido desde ámbitos muy diversos dependiendo del área que se invoque. Es así que se lo considera una técnica, una industria, una manifestación artística, un bien cultural, un lenguaje, un medio masivo de comunicación, etc. Sin dudas, es una forma de expresión que puede abarcar esos y otros varios factores interrelacionados.

### 1. El cine como técnica

- Iniciado a fines del siglo XIX cuando comenzaron las primeras proyecciones y hasta la actualidad, el cine ha sufrido una evolución técnica notable, aunque básicamente consiste en una sucesión de fotogramas que generan visión de movimiento a partir de su proyección rápida y continua.
- Se inició con proyecciones de cine no hablado (mal llamado cine mudo, ya que se acompañaba de música y que permitía una comprensión universal por su lenguaje sólo visual). Luego se completó con un soporte auditivo simultáneo a la imagen (desde la aparición del cine sonoro) y posteriormente el formato a color.



- Actualmente la mayor cantidad de películas se filman, procesan y proyectan en dispositivos digitales que logran mejorar la calidad de la expresión audiovisual, así como crear efectos especiales de todo tipo interviniendo las imágenes y los sonidos.
- El uso de aparatos digitales provocó una revolución en la cinematografía, acompañada por el desarrollo de las tecnologías y las ciencias aplicadas como la informática, la química, la física, etc. que le otorgan el sustento material sobre el que se asienta.

## 2. El cine como industria

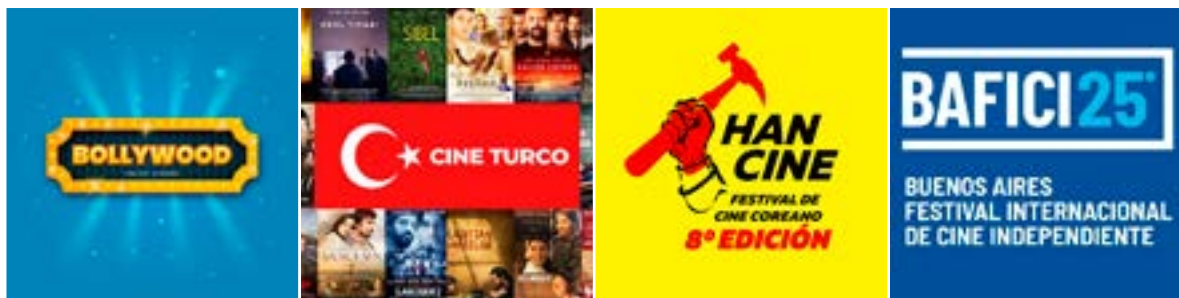
- El cine es también una gran industria que mueve un importante capital y a su alrededor una impresionante actividad económica vinculada a la producción, filmación, distribución y exhibición de películas en una diversidad de plataformas entre las cuales se encuentran las salas cinematográficas y los múltiples canales de streaming por los que circulan las películas.
- Con el desarrollo de la informatización y los dispositivos digitales y usufructuando y colaborando en la globalización de la cultura, el cine rompió con su tradicional visionado limitado a las salas cinematográficas y amplió notablemente las formas de consumo, sus mercados y audiencias. Penetró en culturas diversas y llegó hasta los propios hogares, debido a la variedad de formatos que adquirió para su proyección: televisión, videos, streaming, computadoras, teléfonos, etc.
- La industria cinematográfica está integrada por un conjunto de grandes empresas (muchas pueden ser trasnacionales pero en general son de origen norteamericano) dedicadas a la expansión de mercados globales donde, como en cualquier actividad económica, se busca la mayor rentabilidad posible en la relación entre inversión y márgenes de utilidad. Desde este punto de vista, las películas son trabajadas como mercancía que debe ser vendida a la mayor cantidad de compradores. Por ello es que suelen regirse por las lógicas del entretenimiento orientada a la búsqueda y configuración de un espectador modelo y a satisfacer una demanda estándar de las masas globalizadas, sin considerar demasiado su calidad artística.



- En Europa también existe una industria de películas cuyo mercado está más restringido que el norteamericano y suele mover mucho menos capital en sus producciones, aunque hay un apoyo importante de los estados integrantes de la Unión Europea. Por ejemplo el programa Eurimages (en el cual participa Argentina) tiene como objetivo promover la industria cinematográfica europea fomentando la producción y distribución de películas.



- Simultáneamente brotan industrias de impacto mayormente vinculado a lo regional, cuya expansión mundial se registra lentamente. Por ejemplo las de ciertos países donde la producción de audiovisuales está en fuerte crecimiento: India, Corea del Sur, Turquía, etc.



- También es cierto que en los intersticios de la gran industria aparece una producción con menores recursos económicos, generalmente llamado cine independiente, que tiene su propio circuito de consumo que, obviamente, resulta más reducido que el de las grandes empresas cinematográficas.

### 3. El cine como expresión artística

- El cine representa para algunos la gran creación del siglo XX al punto tal que se lo ha considerado el séptimo arte (según Riccioto Canudo en su “Manifiesto de las Siete Artes” de 1911 son la Arquitectura, la Escultura, la Pintura, la Música, la Danza, la Poesía y el Cine). Sin embargo ya desde los primeros momentos tras el nacimiento del cine, se planteó una discusión en torno a si efectivamente esta nueva expresión podía ser considerada arte o no.
- Algunos intelectuales definieron al cine como el arte de la realidad misma. Posteriormente aparecieron algunos que criticando esta postura, plantearon que justamente el cine es arte por poseer características técnicas que lo alejan de la representación absoluta de la realidad (su condición bidimensional, aunque existen experiencias de películas tridimensionales; encuadre de la imagen; manejo del color, la iluminación y el sonido; reducción al sentido de la vista y el oído exclusivamente, sin que se consideren otros sentidos como el gusto, el tacto, el olfato; efectos especiales aplicados a la imagen; manipulación del tiempo y el espacio; etc.). Si el cine fuese la expresión absoluta de la realidad, ningún creador cinematográfico podría generar arte, ya que sería imposible aportar su propia mirada, sus sentimientos, percepciones, emociones, ideas, etc. Es decir que el cine es arte en tanto refleje formas de expresión sociales e individuales y no imitando la realidad.

- No toda película puede ser considerada una obra de arte. Como cualquier otra expresión artística, el cine busca lograr cierto placer en el espectador a partir de las emociones, sensaciones y/o las reflexiones que provoca. Una película considerada con cierto valor artístico busca configurar un todo expresado de manera armónica en imágenes y sonidos, debe respetar por lo menos ciertas reglas formales, técnicas utilizadas adecuadamente, coherencia en la historia narrada, actuaciones apropiadas, etc.
- El cine reúne y sintetiza varios elementos de alta creatividad de otras disciplinas tales como la fotografía, la música, la literatura y sus historias que proveen argumentos (novelas, cuentos, etc.), la interpretación escénica del teatro y la danza, reglas de composición de la pintura, la escenografía, el diseño de indumentaria, etc. Al ver una película, si bien a cada espectador le interesan algunos aspectos particulares de la misma, en general tenemos una apreciación global y ello se logra con la percepción de la conjunción de los diversos elementos que la conforman. Aunque no reparamos en la música por ejemplo, no es lo mismo ver el filme con ella que sin sonido.
- A lo largo de su desarrollo, el cine fue transformando conceptos estéticos manifestados en las innovaciones de las formas narrativas, la experimentación en el lenguaje cinematográfico, etc.
- Dentro de la filmografía universal se registran diversos movimientos, entre los cuales se pueden encontrar el cine Clásico de Hollywood, el Neorrealismo italiano, la Nueva Ola que se registra en la década de 1960 en varios países europeos (Nouvelle Vague en Francia por ejemplo), el muy criticado y prácticamente desaparecido Dogma 95 creado en Dinamarca en 1995 bajo estrictas reglas de filmación. En la actualidad se puede hallar una gran cantidad de formas diversas de concebir el cine. Tal vez tantas como expresiones cinematográficas encontremos, sean estas de nivel individual o regional.



- Algunos críticos de cine consideran que la gran diferencia entre las películas estaría dada por su pertenencia al mundo comercial del entretenimiento de masas o bien aquellas obras que intentan una creación más compleja, conocido como cine de autor o cine arte. En general la inversión económica, la producción, la promoción y las salas y circuitos de proyección suelen ser muy distintos en ambos casos.
- El cine considerado de entretenimiento toma el estilo de las grandes compañías de Hollywood (un modelo tipo que se replica en muchas producciones, basado en un lenguaje cinematográfico simple y con historias generalmente superficiales que no le exigen al espectador mayores esfuerzos para comprenderlas). Son realizadas con un presupuesto que permite contratar actores de moda, directores reconocidos, etc. lo cual resulta atractivo para gran cantidad de espectadores. Hay muchos que opinan que el solo hecho de que una película sea taquillera, resulta suficiente para ser considerada de valor.

- Las películas llamadas de autor o de arte generalmente buscan una narrativa con mayor innovación y experimentación en el lenguaje cinematográfico centrada en el valor estético y cultural, relatan historias de carácter sociológico, psicológico, antropológico, etc. y pretenden involucrar al espectador en la definición de la creación artística. Suelen ser realizaciones independientes de las grandes compañías y por lo tanto tener poco presupuesto. En general están dirigidas a un público más restringido.
- No todo filme comercial necesariamente debe ser considerado mal cine. Hay muy buenas obras realizadas por las grandes compañías. Un buen ejemplo puede ser “*Guasón*” filme estadounidense de 2019, dirigido por Todd Phillips, producido y distribuido por Warner Bros junto a otras compañías. Basada en personajes de DC Comics.
- Asimismo se han filmado películas muy malas (según la consideración de la crítica y en algunos casos hasta reconocido por sus propios realizadores) con la presunción de convertirse en obras de arte. Sólo a manera de ejemplo citemos a J. Hoberman, crítico muy reconocido quien en un reportaje publicado en Página 12, Radar. 22 de abril de 2012 decía: “*Supongo que la última gran película mala de los últimos tiempos es “La pasión de Cristo” de Mel Gibson*”
- Resulta muy complejo y dificultoso realizar una caracterización tan general de las películas. Para valorar un filme como bueno o malo (asimilando lo bueno al cine arte y lo malo al cine comercial) hay que establecer y determinar sobre qué parámetros de análisis se realiza el juicio.
- La valoración de las películas parece más una actividad de los especialistas y críticos de cine que del común de los espectadores. Quienes no son especialistas en cine, es decir los espectadores, en general suelen calificar una película según el impacto emocional que les produjo.



## CINES DE ARTE EN BUENOS AIRES



En Buenos Aires la mayoría de los clásicos cines llamados de Arte estaban ubicados en la Avenida Corrientes entre 9 de Julio y Callao. A mediados de los años 50 se transformó el viejo cine Lorraine, que estaba a punto de desaparecer, en un centro de proyección de películas que no habían tenido éxito comercial o bien no habían siquiera sido estrenadas, muchas de ellas pertenecientes al mismo director y se programaban con la modalidad de ciclos (filmes de Sergei Eisenstein, Michelangelo Antonioni, Ingmar Bergman entre otros). Posteriormente fueron apareciendo en forma sucesiva otros tres cines de la misma empresa: el Loire, el Losuar y el Lorange que presentaban las mismas características de programación. Tuvieron su máximo esplendor en los años 60 y los primeros 70, ya que luego del Golpe de Estado de 1976 comenzaron su declinación porque la programación resultaba subversiva para los militares en el poder. Lamentablemente ninguno de los cuatro cines existe en la actualidad. También sobre Corrientes fue inaugurado en 1968 (con el nombre de Lion) el actual cine Lorca que pertenecía a otros dueños

pero se sumó al circuito de cine arte. En las cercanías de este circuito y también integrado a él, apareció el Cine Arte a mediados de los años 60, que funcionaba en el subsuelo de un edificio ubicado en la cuadra peatonal de Diagonal Norte entre la Plaza Lavalle y el Obelisco. En el 2007 pasó a formar parte de los cines del complejo Multiplex (que posee varias salas), con el nombre de Cine Arteplex Centro (el otro Arteplex estaba en Belgrano). A partir de 2014 se lo conoció como Cine BAMA (Buenos Aires Mon Amour).



Un poco más alejado, en Corrientes al 2000, funciona el actual Cine Cosmos-UBA perteneciente como su nombre lo indica a la Universidad de Buenos Aires desde su reapertura en 2010. Anteriormente logró tener una gran cantidad de fieles espectadores cuando en la década de 1960 con el nombre de Cosmos 70, proyectaba cine proveniente de los países soviéticos, especialmente de la URSS, que en general no tenían cabida en el circuito comercial.



La movida cinematográfica independiente y vanguardista, también se concentró en una gran cantidad de clubes de cine que se desarrollan en diversos espacios que consiguen para sus funciones. Uno de los más conocidos es el Cine Club Núcleo fundado en 1952 en el cual además de proyecciones muchas veces de pre-estreno, se realizan ciclos de grandes directores y se publicaron libros y revistas especializadas en crítica cinematográfica. Actualmente presenta algunas funciones en el Cine Gaumont, ubicado frente a la Plaza Congreso, que desde el año 2003 está gestionado como parte del Espacio INCAA (Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales).

#### 4. El cine como fenómeno social, cultural y político.

- El cine ocupa un espacio comunicacional de gran prestigio cultural, y se ha constituido en objeto de análisis e investigaciones dentro de los ámbitos académicos vinculados a los estudios culturales, con algunos temas que generan gran discusión entre los especialistas e investigadores.
- El cine se convirtió en una importante actividad dedicada a generar grandes espectáculos a partir de constituirse en un fenómeno de comunicación social de masas que atrajo la atención de una gran cantidad de espectadores formando parte del acervo cultural de los individuos y las sociedades.
- Las películas con su capacidad de emitir mensajes narran historias y problemáticas de los individuos que las generan y de las sociedades que los contienen. Reflejan el tiempo en el que fueron realizadas (aunque su temática corresponda al pasado o al futuro), así como las preocupaciones, intereses, valores y percepciones tanto a nivel subjetivo de los realizadores y de los espectadores, como a nivel del conjunto de la sociedad.
- Para poder interpretar y comprender el discurso argumentativo y las características estéticas de un filme, es necesario contextualizarlo en el momento histórico y en la sociedad que lo

produce y lo consume. En términos de análisis histórico y sociológico el cine constituye una fuente muy apropiada para estudiar la cultura que en la cual se desarrolla.

- Una de las cuestiones centrales de gran importancia lo constituye determinar la influencia del cine sobre el público, tanto en la formación o cambio en la personalidad, el comportamiento, o en la forma de consumo, a partir de la identificación con algunos personajes modélicos o con ciertas conductas e ideas que se representan. Para ello es necesario no sólo considerar los valores, ideas y comportamientos que exhibe una película, sino además las representaciones que de ella se hace cada individuo a partir de su propio caudal personal.
- La elaboración cognitiva y afectiva realizada por cada una de las personas pertenecientes a un grupo etario y cultural similar, suele ser diferente en muchos casos. Cada espectador percibe el cine a partir de su cultura, creencias, religión, política y forma de ver la vida. No a todos nos gustan o nos producen el mismo efecto las mismas películas.
- En determinados espectadores, hay películas que a través de las situaciones narradas o las características de los personajes, pueden justificar o consolidar ciertos comportamientos, creencias, etc. y en algunos casos, puede derivar hacia fenómenos de identificación y, en consecuencia, actuar o comportarse de forma similar. Este enfoque supone una relación directa entre el estímulo que provee la película y una respuesta acorde del espectador, sin considerar la interpretación que cada persona hace de lo que percibe en la pantalla.
- Ninguna película por sí misma puede tener fuerte influencia sobre los individuos ni sobre el conjunto de la sociedad aislada de todo contexto socio-cultural y político que favorezca su mensaje.
- El cine contribuyó a conseguir que grandes porciones de la población modifiquen sus opiniones y prejuicios referidos a algunas costumbres y conductas consideradas tradicionalmente nocivas, tanto en el plano individual como en el conjunto de la sociedad.
- Hay películas que ayudan positivamente a la aceptación de ciertos cambios sociales que se fueron consolidando en el tiempo.
  - Respeto a los derechos humanos.
  - Diferentes modelos de familia.
  - Relaciones de pareja.
  - Identidades de género.
  - Igualdad de géneros.
  - Derechos de las minorías.
  - Defensa del medio ambiente.
  - Beneficios de la energía sustentable.
- El cine también puede provocar en algunos espectadores (especialmente niños, adolescentes y jóvenes a los que les cuesta diferenciar la realidad misma de la que se muestra en la pantalla.), una fuerte influencia negativa en la construcción de su subjetividad.
- En algunas obras cinematográficas se registran temáticas sobre las que se consideran que se pueden manifestar ciertas tendencias social e individualmente negativas. Por ejemplo:

- Adicciones: alcohol, drogas, etc.
  - Discriminaciones: religiosas; raciales; de género; etc.
  - Tendencias suicidas.
  - Machismo.
  - Xenofobia.
- El caso paradigmático es la discusión en torno a la influencia que tienen las pantallas sobre el ejercicio de la violencia cotidiana entre los adolescentes. Ya no se cuestiona solo el cine y la televisión (con sus despliegue de violencia real en las noticias o ficciones cinematográficas), sino particularmente los videojuegos. Parecería ser que lo que provoca la violencia en las pantallas, más allá de la personalidad violenta de cada individuo, es una cierta insensibilización y naturalización de la misma, lo cual legitima el fenómeno.

## LA VIOLENCIA EN EL CINE

La violencia siempre estuvo presente en el cine, aunque originalmente respondía a una demanda argumental (tal el caso de las películas de guerra o western o gangsters por ejemplo) pero casi siempre con una mirada moral que provocara la reflexión del espectador.

Hacia las últimas décadas del siglo pasado, muchas películas incorporaron la violencia como forma estética, centrándose en ella desde lo visual y llevándola a extremos explícitos (no se sugiere un asesinato o una violación, sino que se lo muestra con total crudeza). Quienes realizan este tipo de cine, en general no hacen un planteo moral sobre el uso de la violencia en las imágenes, los diálogos, la música, etc., ya que muchos suelen considerar que, finalmente, lo que se refleja es una conducta generalizada en la sociedad actual o bien planteado para un futuro distópico.

Actualmente la violencia en el cine se ha constituido en un género en sí mismo. La producción de algunos directores así lo atestiguan. Solo por dar algunos ejemplos se puede nombrar a Sam Peckinpah (*“Perros de paja”*, 1971), Oliver Stone (*“Asesinos por naturaleza”*, 1994), Quentin Tarantino (*“Kill Bill”*, 2003-2004).

Durante el siglo XX, los ejemplos más emblemáticos en relación al futuro distópico son los de las novelas llevadas a la pantalla: *“1984”*, de George Orwell; *“Un mundo feliz”* de Aldous Huxley, y *“Fahrenheit 451”* de Ray Bradbury. En los últimos años se puede citar *“Guasón”* (Todd Phillips, 2019), entre otras más vinculadas al cine fantástico.

Probablemente ninguna película haya tenido la influencia en el tema de la violencia reflejada en la pantalla como *“La naranja mecánica”*, filmada bajo la dirección de Stanley Kubrick sobre una adaptación de la novela de Anthony Burgess de 1962. Estrenada en 1971 la película relata la violencia extrema de una pandilla de jóvenes adolescentes. El impacto fue tan grande que en varios países se la acusó de estimular el desarrollo de grupos que imitaban las acciones violentas. En Inglaterra fue tal la presión de los medios que



el mismo S. Kubrick solicitó que la sacaran de exhibición. En Argentina fue censurada y recién se la estrenó en 1985.

## EL CINE Y LA PROPAGANDA COMERCIAL

La fascinación ejercida por el lenguaje, prácticamente de carácter universal, de la imagen fílmica, le permitió adquirir una importancia social relevante a nivel mundial a pesar de las diferencias idiomáticas y culturales de los espectadores. En algunas obras cinematográficas especialmente de origen norteamericano, resulta muy evidente (a través de los diálogos o bien directamente de las imágenes) la relación entre determinadas marcas comerciales y el financiamiento de películas.



Coca Cola llegó a comprar la conocida productora cinematográfica Columbia Pictures, en la década del 80. En 1982 Columbia Pictures se asoció a CBS y HBO, creando TriStar Pictures, la cual fue vendida en 1989. Algunos sitios que se pueden visitar son los siguientes:

Coca Cola, el rey del cine en el mundo del marketing digital. [https://woobsing.com/blog-marketing-digital/coca-cola-rey-del-cine-mundo-del-marketing-digital\\_12417](https://woobsing.com/blog-marketing-digital/coca-cola-rey-del-cine-mundo-del-marketing-digital_12417)

El fugaz pero importante paso de Coca-Cola por la historia del cine. <https://www.yorokobu.es/coca-cola-y-el-cine/>

Jay Moyer. Coca-Cola en la gran pantalla: Un recorrido por el rol de la marca en el cine. 2018.

<https://journey.coca-cola.com/historias/la-coca-cola-cl-sica-en-la-gran-la-pantalla-un-recorrido-por-el-rol-de-la-marca-en-el-cine>.

## EL CINE Y LA POLÍTICA

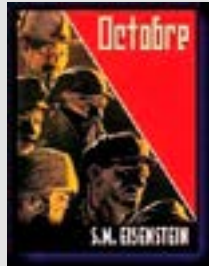
La conexión entre cine y política refleja el uso que se le adjudica a los filmes documentales o de ficción para difundir mensajes ideológicos destinados a una mayor llegada a las masas populares. Sean películas de época (imaginario contemporáneo de hechos históricos), de propaganda partidaria o de regímenes estatales.

Especialmente interesante es la utilización del cine desde sus comienzos en la propaganda política y la relevancia que le adjudicaron (y le siguen adjudicando) los diferentes estados y gobiernos a su desarrollo, al punto tal que recibe estímulo y protección de muchos de ellos, tanto para su producción como para su exhibición.

Es muy conocido el ejemplo del apoyo otorgado por la incipiente Revolución Soviética de 1917 en la URSS a la producción de películas difusoras del ideario revolucionario, continuada



durante el largo período de Stalin al frente del gobierno soviético. Sergei Eisenstein (además de un gran teórico del cine) fue el gran constructor de películas cuyo principal mensaje político se basaba en el estímulo hacia la organización, la participación y la lucha del pueblo soviético para la consolidación de la Revolución en la URSS. Sus grandes creaciones fueron “La huelga” (1924) “El acorazado Potemkin” (1925), considerada una de las mejores películas de todos los tiempos y “Octubre” (1928).



Desde los comienzos del nazismo, el ministro para la Ilustración Pública y Propaganda del Tercer Reich de Adolf Hitler, Joseph Goebbels también usufructuó tempranamente el cine como un gran instrumento de propaganda de su ideología. Ya en 1930 el Partido Nacionalsocialista Obrero Alemán creó un departamento de cinematografía. “El triunfo de la voluntad” (1935) dirigida por Leni Riefenstahl es una de las películas de propaganda más conocidas de la historia del cine. Encargada por Adolf Hitler muestra el desarrollo del congreso del Partido Nacionalsocialista en 1934 en Núremberg y plantea que Alemania volvería a ser una potencia mundial.



En los países del campo democrático, los Estados Unidos, con el fin de estimular las emociones patrióticas de los ciudadanos, fueron maestros en el arte de producir filmes con historias de guerra. Resulta bien interesante ver el documental “Five came back” (2017) en el cual se relata la acción de cinco grandes directores (John Ford, Frank Capra, John Huston, George Stevens y William Wyler) contratados por el gobierno norteamericano en 1940 para filmar escenas durante la Segunda Guerra Mundial.



Entre las mejores y más conocidas películas de política realizadas al margen de lo estatal, se encuentra “El gran dictador” de 1940 con guion, dirección y actuación de Charles Chaplin. Convertida en un clásico de la cinematografía mundial es un gran alegato contra el totalitarismo y el antisemitismo. La posterior producción norteamericana de filmes propagandísticos con temática de guerra, resulta innumerable. En la segunda mitad del siglo pasado hubo un fuerte resurgimiento del cine con temática social y política que atrajo la atención del público y la crítica. Entre los principales directores se puede nombrar al italiano Gillo Pontecorvo (“La batalla de Argel” de 1966, “Queimada” de 1969, entre otras); el británico Ken Loach (“Tierra y libertad” de 1995,

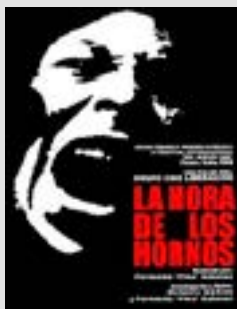
“*El viento que acaricia el prado*” de 2006, entre una gran cantidad de películas de carácter social); el griego Costa Gavras, probablemente el director de películas políticas de denuncia de todo tipo de regímenes autoritarios más influyente de la época (“*Z*” de 1969, “*La confesión*” de 1971, “*Estado de sitio*” de 1973, “*Desaparecido*” de 1981. Estas dos últimas sobre las dictaduras sudamericanas y la influencia de los Estados Unidos).



## CINE POLÍTICO-SOCIAL ARGENTINO

El cine argentino de raíz política y social presenta un largo desarrollo con algunos momentos de gran actividad que dependieron básicamente de las condiciones políticas imperantes. Obviamente en los oscuros años de dictadura y represión de los movimientos sociales y políticos, la producción cinematográfica con contenido ideológico democrático o revolucionario era considerado contrario al régimen y fue perseguida. Sus autores fueron empujados al exilio o desaparecidos por la dictadura militar durante los '70.

Dos grupos de producción cinematográfica con fuerte compromiso militante se destacaron entre finales de la década de 1960 y los primeros de la siguiente en el marco de un proceso de resistencia al autoritarismo y de propuesta revolucionaria política y estética que buscaba cambiar las formas y los lenguajes del cine.



El Grupo Cine Liberación fue fundado por Fernando “Pino” Solanas, Octavio Getino y Gerardo Vallejo a fines de la década de 1960. Vinculado al peronismo (la militancia era una adhesión partidaria indispensable), su gran aporte inicial fue el documental “*La Hora de los Hornos*” (1968), dirigida por Fernando Solanas con guion del propio Solanas y Octavio Getino. Un poco más tarde aparece el grupo Cine de la Base cuyo creador fue Raymundo Gleyser, militante de izquierda ligado políticamente al PRT-ERP, (Partido Revolucionario de los Trabajadores – Ejército Revolucionario del Pueblo). Se inició con la producción

de cortos documentales que reflejaban el ideario de la izquierda revolucionaria y su mayor difusión fue con la película “*Los traidores*” (1973), de Raymundo Gleyser y Álvaro Melián. Dos películas con una mirada histórico-política que tuvieron gran repercusión fueron “*Quebracho*” (1974) de Ricardo Wullicher y “*La Patagonia rebelde*” (1974) de Héctor Oliveira sobre libro de Osvaldo Bayer, que fue proyectada durante pocos meses y luego prohibida. Recién pudo ser reestrenada en 1983. “*Tiempo de revancha*” (1981) de Adolfo Aristarain y



“Plata dulce” (1982) de Fernando Ayala anticiparon la importante producción cinematográfica de carácter socio-político que vendría con la llegada de la democracia. Algunas películas tuvieron gran éxito de crítica y público. “Camila” (1984) de María Luisa Bemberg; “La Historia Oficial” (1985) de Luis Puenzo logró el Premio Óscar a mejor película extranjera; “El exilio de Gardel (Tangos)” (1986) y “Sur” (1988) ambas de Pino Solanas; “La Noche de los Lápices” (1986) de Héctor Olivera. En la década siguiente surgió el llamado Nuevo Cine Argentino que produjo películas que no tuvieron demasiado éxito de taquilla, aunque algunas de ellas fueron reconocidas por crítica y público. Los dos ejemplos más interesantes son “Pizza, birra, faso” (1997), de Bruno Stagnaro y Adrián Caetano y “Mundo grúa” (1999), de Pablo Trapero. Ya en el siglo XXI el cine revisa los años de la última dictadura y la influencia del neoliberalismo en la crisis social. La memoria y la justicia se constituyen en temas recurrentes. Entre las numerosas películas de ficción con base en situaciones reales se pueden citar “Garage Olimpo” (1999) dirigida por Marco Bechis; “Infancia clandestina” (2012) de Benjamín Avila; “La casa de los conejos” (2021) de Valeria Selinger. El documentalismo político-social adquirió un desarrollo creciente a partir de la vuelta a la democracia en 1983, especialmente revisando lo ocurrido durante la dictadura militar (1976-1983) y las políticas neoliberales de la década de 1990. Entre los filmes documentales se destacan “La República perdida” (1983) que relata la historia argentina entre 1930 y 1976 y “La República perdida II” (1986) que revisa el período de la dictadura militar en la Argentina de 1976. Ambas con dirección de Miguel Pérez gozaron de una gran repercusión. La primera fue realizada como parte de la campaña política de la Unión Cívica Radical que llevó a Raúl Alfonsín al gobierno. Su proyección en las escuelas potenció enormemente la importancia que adquirió entre los jóvenes.



fumigados” (2018).

El gran documentalista de la cinematografía política-social argentina fue Pino Solanas. Su producción es impresionante. “La hora de los hornos” (1968); “Argentina, Mayo de 1969: los caminos de la liberación” (1969); “Perón, La revolución justicialista” (1971); “Perón: Actualización política y doctrinaria para la toma del poder” (1971); “Memoria del saqueo” (2004); “La dignidad de los nadies” (2005); “Argentina latente” (2007); “La próxima estación” (2008); “Tierra sublevada: Oro impuro” (2009); “Tierra sublevada: Oro negro” (2010); “La guerra del fracking” (2013); “El legado estratégico de Juan Perón” (2016); “Viaje a los pueblos

## EL FOMENTO INSTITUCIONAL DEL CINE

En la Argentina existen varias instituciones oficiales y privadas dedicadas al fomento, estudio y resguardo de la filmografía nacional. Algunas de ellas son las siguientes:



INCAA. Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales. Creado en 1968 por la Ley de fomento de la actividad cinematográfica nacional N° 17.741.

<http://www.incaa.gov.ar>



CINAIN. Cinemateca y Archivo de la Imagen Nacional. Creada en 1999 por la Ley 25.119.

<http://cinain.gov.ar>



CINE.AR, es un canal de televisión abierta dedicado a la emisión de películas de producción nacional. Inaugurado en 2010 como INCAA TV, cambió su nombre en 2017.

[www.cine.ar](http://www.cine.ar)



Museo del Cine Pablo Ducrós Hicken. Dependiente del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires fue creado en 1971 y está dedicado a la preservación, investigación y difusión del patrimonio audiovisual argentino. Contiene una biblioteca y videoteca con más de 90 mil rollos de película y una colección dedicada a la historia del cine argentino.

<https://www.buenosaires.gov.ar/museos/museo-del-cine-pablo-ducros-hicken>



AsAECA. Asociación Argentina de Estudios sobre Cine y Audiovisual. Creada en 2008 reúne a investigadores, docentes, críticos, realizadores y estudiantes representantes de diversas universidades interesados en estudios fílmicos, visuales y culturales, historia, sociología, educación, antropología, comunicación, entre otras disciplinas ligadas al cine y los medios audiovisuales.

<http://asaeca.org>



Funcinema. Fundación Cinemateca Argentina. Entidad privada dedicada a la crítica de cine, dictado de cursos y seminarios, proyecciones, resguardo de material fílmico, etc.

<https://www.funcinema.com.ar/tag/fundacion-cinemateca-argentina/>

## 5. Componentes de una película

Una película incorpora en su hacer una compleja red de tareas que básicamente pueden ser divididas en cuatro según el orden cronológico de elaboración: el guion, la producción, la filmación y el montaje, cada una de ellas desempeñada por especialistas, profesionales, técnicos y artistas. Elementalmente se pueden caracterizar las actividades centrales del cine de la siguiente manera.

- **El guion**

- Es el sustento escrito de la narración de la película en el cual figuran los diálogos de los protagonistas, la descripción de las situaciones, los espacios, etc. Es decir que se elabora por escrito lo que se verá en el filme y se divide en actos y escenas.
- Puede ser original o adaptado de alguna obra literaria.
- Puede contemplar dos formas básicas.
  - » Una estructura simple y clásica (introducción, desarrollo y conclusión) que privilegia la coherencia en el relato y se busca que no tenga fallas o saltos en la continuidad de la historia narrada.
  - » Una estructura compleja (sin orden lógico ni cronológico) en los cuales la historia se relata de muy diversas maneras y desde perspectivas distintas. Se pierde la linealidad del relato y se gana en complejidad, con elementos no tradicionales como por ejemplo un final abierto que queda para que cada espectador lo interprete a su manera.
- Cuando el guion literario está terminado, se van realizando desgloses escritos y/o gráficos de carácter artístico, de producción, de vestuario, etc.
- El guion técnico indica lo que necesita cada escena para su rodaje (planos, iluminación, tipo de sonido, ubicación y movimientos de cámara, etc.).

- **La producción**

- Es la etapa previa al desarrollo de la filmación o rodaje, donde se organiza el trabajo para la realización del filme y su posterior circulación
- Consigue el financiamiento para desarrollar el filme.
- Realiza la contratación del personal técnico y artístico adecuado.
- Busca los lugares o locaciones dónde filmar.
- Elabora el plan de rodaje.
- Arregla la distribución.

- **La postproducción**

Es esencial en la realización de una película. En esta etapa destaca la tarea de montaje que se describirá en el apartado correspondiente a la propuesta de trabajo de Construcción de un bloque fílmico por montaje conceptual.

- **La filmación**

Las películas se conforman con diversos fragmentos filmados que se ensamblan unos con otros constituyendo la narración. Los más comunes son los siguientes:

- Toma.
- Es la filmación tomada por una cámara sin interrupción. No importa su duración ya que mientras no se corte sigue siendo la misma toma.
- Escena.
- Es una sucesión de tomas, unidas por una relación que puede ser de hechos o lugares.
- Secuencia.
- Es una serie de escenas que forman una sub-unidad narrativa en el conjunto, al estilo de capítulos de un texto.

La filmación es una actividad compleja por la cantidad de gente que reúne y que necesita ser adecuadamente coordinada para poder trabajar en paralelo.

- Se sustenta en un plan de rodaje que indica cómo se va a organizar día por día la actividad para filmar la película (algunos realizadores lo ponen por escrito).
- El plan de rodaje general se desglosa en un plan diario que contempla todo lo que va a suceder en cada día de filmación.
- Si bien el director y los productores intervienen activamente en la tarea de organizar la filmación, generalmente, el plan de rodaje está a cargo del ayudante de dirección, quien coordina con los equipos de fotografía, vestuario, etc.
- Aunque lo ideal sería rodar el guion en orden cronológico, esto casi nunca sucede por varios motivos: disponibilidad de los actores, aspectos vinculados a la logística, clima, etc.
- En general, las escenas no se filman en orden secuencial, sino de acuerdo al plan de rodaje.
- Una escena suele filmarse inclusive con varias cámaras ubicadas desde ángulos diversos. En la postproducción se elijen las mejores según la idea del director.
- Cada día que se agrega a la filmación redundo en mayores costos debido al incremento en sueldos del personal técnico, artistas, alquiler de locaciones y material.

- **La dirección**

- Quien conduce al equipo técnico y artístico para poder concretar el filme es el director. Es quien toma todas las decisiones creativas

- Algunos directores piensan y conciben la película desde sus orígenes, participando activamente en la escritura del guion, seleccionando a los actores y ensayando las escenas, eligiendo las locaciones donde se va a filmar, etc.
  - Durante la filmación determinan casi todo lo que tenga que ver con el rodaje como ser la ubicación de las cámaras, el encuadre, las secuencias, la puesta en escena, la marcación de la actuación de los actores que representan a los personajes, etc.
  - A veces comparten su tarea con el director de fotografía quien es el que se encarga de las capturas de las imágenes que se realizan y conducen a los operadores de las cámaras.
  - Algunos directores participan activamente en la tarea de montaje y edición final del filme
  - Hay casos en que el director es contratado por las grandes empresas para una realización previamente determinada por los productores, desarrollando así una tarea técnica como simples empleados de los estudios que financian el filme.
- **La actuación**
    - Los actores y actrices son quienes protagonizan a los personajes de la narración cinematográfica.
    - Son la cara visible del filme y constituyen un gran atractivo para los espectadores al punto tal que muchos eligen qué película ver según el reparto de actores que la interpretan.
    - Los buenos actores son aquellos que se comprometen con el personaje interpretado y lo hacen verosímil para los espectadores.
    - En gran medida la emoción que provoca una película se logra a través de la actuación.
    - Algunos actores modifican su aspecto físico (engordan, adelgazan, se cortan el pelo, etc.), realizan un registro psicológico o una investigación para encarnar la naturaleza y particularidad del personaje que les toca interpretar.

- **La fotografía**

El cine consiste en una sucesión de fotogramas que crea la ilusión de movimiento. Es el director de fotografía quien toma las decisiones técnicas y artísticas para el tratamiento de la imagen sobre la idea desarrollada por el director de la película. La fotografía constituye uno de los factores técnicos y artísticos centrales, ya que determina aspectos complementarios de la narración a través, entre otros elementos, de los encuadres, los planos, los movimientos de la cámara, el color y la iluminación.

- **Encuadre**

Es lo que determina qué imagen queda delimitada en la pantalla y lo que el espectador visualiza. El director incorpora en el cuadro lo que quiere que se vea y de qué forma y simultáneamente deja de lado lo que no quiere que se vea.

## ○ Planos

Son los diversos encuadres que se desean mostrar, tomados por la cámara según su ubicación y ángulo de filmación. Con la cámara en posición horizontal se toma como referencia el tamaño de la figura humana y varía según la distancia entre la cámara y el objeto o sujeto que se enfoca. Desde la distancia más lejana a la más cercana y dependiendo del tamaño y la parte de la figura humana que se quiere filmar, se pueden encontrar básicamente tres grupos de tipos de planos, con sus correspondientes subgrupos.

### » Plano general.

Es el más abierto de todos. Es amplio y muestra y describe el escenario general donde se desarrolla la acción. Le otorga mayor importancia al contexto que a los personajes, que pueden estar presentes muy lejanamente. El plano entero muestra una figura completa (desde la cabeza hasta los pies).

### » Plano medio.

Acerca la cámara a la figura humana mostrando a los personajes hasta la cintura. Si la toma es hasta las rodillas ( $\frac{3}{4}$  parte del cuerpo), se lo llama plano americano.

### » Primer plano.

La cámara concentra la atención en el rostro de la figura humana. Intenta captar a través de la expresión verbal y/o gestual de los personajes, sus emociones y sentimientos. El primerísimo primer plano toma parcialmente el rostro y el plano detalle busca enfocar una parte del cuerpo o de un objeto

Dependiendo de la ubicación de la cámara y desde el ángulo de enfoque de las personas u objetos, el plano presenta diferentes características.

### » Plano cenital.

La cámara toma desde arriba a lo que se quiera destacar (sujetos, objetos) con un ángulo de 90 grados apuntando al suelo.

### » Plano Nadir.

Es el contrario al cenital ya que sitúa la cámara desde abajo y perpendicular al suelo

### » Plano picado.

Se ubica la cámara desde arriba con un ángulo aproximado a 45° por encima de la cabeza del sujeto enfocado. Se supone que transmite cierta sensación de fragilidad en la figura tomada de esta forma.

### » Plano contrapicado.

Se sitúa la cámara desde abajo de la cabeza del sujeto enfocado orientada hacia el techo. Se supone que transmite mayor importancia del personaje tomado con esta angulación.



» Plano frontal.

Se localiza la cámara de frente a la cara del sujeto sin ninguna angulación.

» Plano perfil.

La cámara se ubica lateral al sujeto, mostrándolo de perfil.

» Plano aéreo.

Es una variante del cenital que actualmente se utiliza mucho, especialmente para tomas amplias de grandes espacios. Antes se la realizaba con la cámara ubicada en helicópteros o aviones. La aparición de los drones facilitó su uso.

○ Movimientos de la cámara de filmación.

Permiten implementar efectos visuales. Puede hacerse básicamente de dos formas.

» Sobre sí misma en sentido panorámico (girando, bajando o subiendo).

» Desplazándola hacia atrás o adelante.

La velocidad de la imagen en la filmación y/o la proyección también se puede modificar utilizando como recurso la llamada cámara lenta o la cámara rápida.

## EL PLANO SECUENCIA



Se llama así a la escena completa que se realiza en una sola toma sin hacer cortes de cámara. Una compleja forma de filmar que requiere de una gran preparación técnica y artística. “*El Arca Rusa*” película de 2002 (relata la historia de Rusia en una gran puesta en escena de carácter teatral), con dirección de Alexandr Sokurov y fotografía de Tilman Büttner es un magnífico ejemplo de altísima, admirable e insólita propuesta cinematográfica de 96 minutos de duración rodados con una cámara digital de alta definición.

Está filmada en una sola toma y secuencia audiovisual que no necesitó de montaje para su terminación por lo cual no presenta interrupciones ni quiebres en el transcurso de su recorrido por los salones del Museo Hermitage de San Petersburgo. Es el largometraje filmado ininterrumpidamente más extenso y la única película en la historia del cine que está rodada en una sola toma.



Algunas películas utilizan el plano secuencia, pero no en su totalidad sino en una o pocas tomas relativamente largas. Otras, muy pocas debido a la dificultad extrema de su realización, disimulan lo más posible los cortes de cámara para darle mayor continuidad a las escenas y hacer ver como una sola toma lo que no es. En este último caso es interesante lo que realizó en 2019 el director Sam Mendes, con la gran ayuda de Roger Deakins en la fotografía, en la película “1917”. En sus 119 minutos de duración, el film, que relata un episodio de la Primera Guerra Mundial, está compuesto por (falsos) planos secuencia ya que hubo cortes en su filmación que fueron tan bien editados que no pueden identificarse claramente.

- **El color**

En sus inicios el cine era en blanco y negro y luego apareció el coloreado a mano de los fotogramas. Hoy, el uso del color es lo usual en función de que proporciona mayor adecuación a la realidad, ya que la vista naturalmente registra los colores (salvo algunas excepciones). Sólo se filma en blanco y negro como una decisión artística del realizador.

Actualmente los cineastas no sólo pretenden reflejar la realidad tal como se ve, sino que seleccionan cuidadosamente la paleta de colores para lograr determinados fenómenos visuales y comunicar impresiones, sensaciones y significados. La denominada psicología del color establece que los colores pueden transmitir emociones y comportamientos específicos que se vinculan a experiencias culturales y personales, produciendo un efecto anímico diferente entre los espectadores. En general parecería que ciertos colores estarían ligados a determinadas experiencias. Los realizadores cinematográficos suelen usar el color con diversa intenciones a través del etalonaje que es la forma de “colorear” el filme.

- Para acompañar sentimientos se los vincula, por ejemplo, al estado de ánimo de los personajes. Los colores fríos describirían sentimientos ligados a la depresión mientras que los colores cálidos serían asociados a conductas más exaltadas.
- Con la variación de brillo o intensidad pueden representar algo más real y natural o más artificial.
- Para centrar la atención en determinadas escenas, entornos naturales, detalles y también para recrear el ambiente de una época se usan de manera descriptiva.

- **La iluminación**

La iluminación es uno de los aspectos técnicos fundamentales del cine ya que sin luz no hay posibilidad de filmar una película debido a que la cámara no registra las cosas tal como se ven al natural. Los contrastes entre luces y sombras que proporciona la iluminación pueden provocar sensación más real y natural o bien crear efectos artificiales en los distintos componentes de un filme.

- En los personajes se puede resaltar ciertas características.
  - » Intimistas: estados de ánimo.
  - » Físicos: deterioro, paso de los años, etc.
- En los ambientes y momentos donde se desarrollan los acontecimientos.
  - » Clima: niebla, lluvia, calor.
  - » Estación del año.
  - » La hora del día.
- Puede resaltar u ocultar personas u objetos dirigiendo la mirada del espectador hacia lo que el director desea.
- La iluminación sirve para transformar el significado de una película a través del tono que se le da a la imagen.

- La localización donde se filma es fundamental para definir el tipo de luz a utilizar y el control que se puede hacer de ella.
  - » En estudios o lugares cerrados suele ser artificial y más manejable (mediante potentes reflectores, pantallas, etc.).
  - » Cuando el rodaje es en exteriores se sirve de la luz natural (aunque en algunos casos se refuerza la luz solar con elementos artificiales).

## LUCES, SOMBRAS, CLIMAS LUMÍNICOS



En varias de las películas filmadas en blanco y negro durante la época previa al cine en color, se le otorga a la luz, el contraluz y especialmente a la sombra, un protagonismo central. Un hermoso ejemplo de utilización de la iluminación en el cine filmado en blanco y negro en la era del color, se puede encontrar en la producción norteamericana de 1991 “*Sombras y niebla*”, dirigida y escrita por Woody Allen, con música de Kurt Weill y fotografía de Carlo Di Palma. Cuenta con un reparto de famosos actores: el propio Woody Allen, John Malkovich, Mia Farrow, Madonna, Kathy Bates, John Cusack, Jodie Foster entre otros. Se destacan sus maravillosos efectos lumínicos que le otorgan a las escenas una atmósfera propiamente sombría como lo indica su nombre.



Otro gran ejemplo del valor de la iluminación en el cine está dado por la película de 1975 titulada “*Barry Lyndon*”, escrita y dirigida por Stanley Kubrick, con fotografía de John Alcott y protagonizada por Ryan O’Neal y Marisa Berenson entre otros. Se decidió filmarla exclusivamente con luz natural en los exteriores diurnos y con iluminación de velas en las escenas nocturnas, tanto en los interiores como en los exteriores, tal como se iluminaba en el siglo XVIII que es cuando transcurre la historia. Para su rodaje se usaron unas cámaras expresamente construidas, ya que las comunes no captaban la baja intensidad de la luz.

Una gran película que revolucionó el concepto de puesta en escena a través de la iluminación es “*Blade Runner*” del año 1982, dirigida por Ridley Scott, sobre la novela de Philip K. Dick “¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?”. Se creó un clima de ciudad del futuro, oscura y siempre lluviosa completada con una música excepcional de base electrónica creada por el compositor griego Vangelis

- **La banda sonora**

La banda de sonido es la parte auditiva del filme. Es un elemento esencial de una película y constituye un recurso muy importante en la narración fílmica. La mayor parte de los realizadores cinematográficos creen que la imagen debe prevalecer sobre el sonido y este debe estar en función de lo visual. Otros realizadores ponen el sonido en el mismo plano de importancia que las imágenes ya que consideran que la banda sonora transmite al espectador tanta o más emoción e información que lo que se ve.

En la postproducción trabaja un especialista en sonido quien edita y mejora lo grabado por los sonidistas con los equipos de audio.

- Sincroniza el sonido con la imagen.
- Ajusta lo que captan los micrófonos en los diálogos y los sonidos que se adecuan al relato.
- Descarta los sonidos que no sirven.
- Realiza efectos auditivos especiales que son agregados a lo filmado.
- Incorpora música.
- Etc.

La banda sonora está básicamente conformada por la palabra, el sonido ambiente y la música.

- La palabra
  - » Los diálogos.
  - » Las explicaciones de relatores fuera de cámara (voz en off).
  - » Los pensamientos de los protagonistas (verbalizados).
  - » Los silencios.
  - » El doblaje a otros idiomas.
- El sonido ambiente
  - » Directo: los microfonistas graban en sonido directo la actuación y los diálogos durante la filmación. Se pueden escuchar por ejemplo el ruido de la calle, el ladrido de un perro, el paso de un vehículo, etc.
  - » Agregado a la filmación: cuando en el laboratorio se reproducen, además de los diálogos, sonidos a las escenas filmadas. Por ejemplo el ruido de un choque de autos, un disparo, ruidos de avión, etc.).
- La música

Todo filme tiene entre sus elementos fundamentales la música. Aún las llamadas películas mudas, cuando se proyectaban eran acompañadas por música en vivo con la utilización de temas acordes a la imagen. Buscaban recalcar con este medio, las escenas dramáticas o las más divertidas o las de suspenso, etc.

Es habitualmente un elemento agregado o arbitrario que busca contribuir al logro del clima de la película, apuntando a reforzar lo emocional en el espectador. Es interesante destacar el valor de la música en función de que actúa sobre los espectadores de tal manera, que puede influir sobre la apreciación de lo que se está viendo. Una misma imagen puede ser contemplada por un mismo público y transmitirle a diversos espectadores un mensaje distinto según la percepción que cada uno tenga de la música que la acompañe.

La música de las películas puede dividirse en dos categorías:

- » Original. Cuando los autores la componen especialmente para el filme. En general se trabaja sobre las escenas ya filmadas. Si son cantadas, suelen referirse a la temática de la película.
- » Temas ya difundidos previamente que se incorporan a la banda sonora.

Puede ser utilizada, por ejemplo, de los siguientes modos:

- » Como fondo cuando acompaña el devenir de alguna escena. En general suelen ser instrumentales.
- » Para remarcar situaciones particulares de un protagonista o escenas determinadas (por ejemplo de violencia) o bien temas cantados que aluden a lo que se relata visualmente.

Hay directores que suelen contratar a los mejores músicos especializados en cine, mientras que otros realizadores eligen cuidadosamente la música por su cuenta.

## MÚSICA Y CINE

Dentro de la banda sonora, la música ocupa un lugar muy importante, al punto tal que recordamos muchas películas asociadas a ciertas canciones. Hay realizadores cinematográficos que utilizan sistemáticamente como música de sus películas obras de diversos géneros musicales ya conocidas y difundidas previamente no realizadas especialmente para el cine. Algunos usan temas de jazz (por ejemplo Woody Allen para la mayor parte de su producción cinematográfica); otros prefieren el género clásico especialmente como música incidental o de acompañamiento de algunas escenas; hay quien puede utilizar rock, música, electrónica, etc. y sus múltiples combinaciones. Muchas veces depende del tratamiento temático de la película y otras parece que los temas son elegidos por gusto personal.



“2001: *Odisea del espacio*” película de ciencia ficción de 1968 con dirección de Stanley Kubrik, resulta un maravillo ejemplo de utilización de la banda sonora. En el comienzo llamado “La alborada del hombre” solo se escucha el silencio y el ruido del viento en una sabana inhóspita. Cuando cambia el tiempo de la narración y despegamos hacia el espacio se escucha con total intensidad “El Danubio azul” de Johann Strauss Jr., lo que resultó ser una de las escenas acompañadas por un tema musical clásico más impactante de la historia del cine.



Hay una gran cantidad de autores de música específica para el cine que son convocados por los directores para darle realce a sus imágenes a través de la banda sonora. Entre los más reconocidos, sin duda se puede nombrar a Ennio Morricone, compositor y director de orquesta italiano famoso por haber compuesto la banda sonora de más de quinientas películas y series de televisión. Entre las más conocidas están “*Érase una vez en América*” (1984), “*La misión*” (1986), “*Los intocables*” (1987) y “*Cinema Paradiso*” (1988).



Gustavo Santaolalla es un reconocido autor argentino de música para el cine. Fue el compositor de la banda sonora de una gran cantidad de filmes nacionales e internacionales. Entre los de producción nacional destacan “*Diarios de motocicleta*” (2003) y “*Relatos Salvajes*” (2014). A nivel internacional realizó la banda musical de varias películas y series: “*Amores perros*” (2000), “*21 gramos*” (2003), “*El libro de la vida*” (2014), entre muchas otras. Ganó numerosos premios: dos veces el Premio Óscar que entrega la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de Hollywood, por mejor banda sonora original de las películas “*Secreto en la montaña*” (2005) y “*Babel*” (2006).

- **La escenografía**

- Es el conjunto de decorados y utilería que se ubican en un set de filmación o complementan escenarios naturales.
- El escenógrafo es quien está encargado del diseño del espacio físico en el que se desarrolla la acción.
- La escenografía está integrada por diversos objetos, muebles, murales, cuadros, cortinas, lámparas, etc. que representan el espacio en el cual transcurre una escena de una película (un pueblo, una calle, un comedor, un dormitorio, un aula, etc.).
- Se busca a través de la visualización de un entorno, transmitir un mensaje inmediato, como por ejemplo el tiempo en el que transcurre la historia, las características del protagonista que habita una casa, un clima psicológico de temor, etc.
- Es realista cuando busca representar escenarios de mayor verosimilitud o abstracta cuando el espacio representado es inespecífico.

- **Vestuario, maquillaje y peinado**

- La ropa, el maquillaje y el peinado sirven para transformar, y caracterizar a los actores en función de los personajes que interpretan.
- El vestuario utilizado puede indicar varias apariencias distintas en los protagonistas: edad; nivel cultural, económico y social; pertenencia a un tiempo y espacio determinado; profesión desarrollada; etc.
- La actividad de los maquilladores y peinadores complementa la descripción de los personajes.
- El uso de prótesis, pelucas, y otros implementos resulta habitual en el cine.
- Actualmente también es una actividad en la cual se utilizan dispositivos digitales con mayor frecuencia para lograr los efectos buscados.

## CINE Y MODA



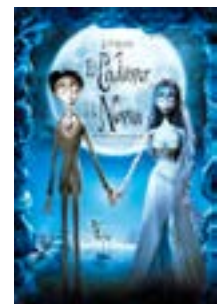
A partir de su instalación como medio de difusión masiva, el cine siempre estuvo ligado a la industria de la moda lo que permitió un mutuo aporte creativo atravesado por el arte y expresado en la influencia que ambas actividades ejercieron sobre los espectadores. La imposición de estilos, de colores, de marcas, de peinados, etc. se hizo fuerte esencialmente como expresión glamorosa de las primeras figuras (especialmente femeninas) asociadas a las grandes firmas de moda que buscaron una estrategia publicitaria que congeniara con el deseo aspiracional de los espectadores. Entre la moda impuesta por el cine aparece claramente el uso de jeans. Ejemplos de películas con fuerte relación con la moda hay una gran cantidad. Desde las típicas de Hollywood como “*Desayuno en Tiffany’s*” (1961), hasta las que específicamente ocupan del mundo de la moda como “*El diablo viste a la moda*” (2006) y “*El hilo fantasma*” (2017). Otras utilizan la moda como puesta en escena de la historia narrada, por ejemplo dos series: “*Sex and the city*” y “*Emily en París*”. Muchos realizadores también se centran en la vestimenta que se utiliza como parte del relato acompañados por famosos diseñadores que le otorgan un toque personal a la realización. Uno de los directores que ha tomado la moda como parte importante de la realización cinematográfica es Pedro Almodóvar. En todas sus películas sobresale el uso de la vestimenta de sus protagonistas.

- **Dobles de riesgo**

- Son personas que se encargan de reemplazar en las escenas peligrosas a los actores principales (peleas, caídas, manejo de vehículos, etc.) o bien reemplazarlos en destrezas que no dominan (andar a caballo, manejar, etc.).
- Muy utilizados en las películas de acción,
- Algunos actores realizan las escenas de riesgo ellos mismos (Por caso Tom Cruise, Jackie Chan y Jason Statham).
- Al igual que otras actividades, la adopción de los efectos digitales por los realizadores limitó esta profesión en busca de mayor seguridad y escenas imposibles de concretar por medios reales.

- **Dibujantes**

- Los profesionales gráficos son utilizados en varias tareas dentro de la industria cinematográfica.
- En las películas de animación son quienes realizan las imágenes que conforman los cuadros y escenas.
- Algunos directores los convocan para hacer un guion gráfico que les facilita, en el momento de la filmación, la ubicación de las cámaras, los encuadres, etc.



- Hay carteles publicitarios de películas hechos por dibujantes que son consideradas obras de arte, al punto de estar expuestos en museos.
- Entre los directores que realizan sus propios dibujos o comenzaron como dibujantes se puede citar a Federico Fellini, David Lynch, Terry Gilliam y Tim Burton.

- **Asesores científicos**

- En determinadas películas el asesoramiento científico se encuentra muy presente y muchos directores y guionistas recurren a reconocidos científicos y divulgadores de la ciencia para concretar sus obras.
- En los relatos que tratan del pasado los expertos en arte, históricos, lingüísticos, sociales y tecnológicos resultan muchas veces fundamentales al aportar la documentación necesaria para sustentar la credibilidad del relato.
- En las historias vinculadas al mundo policial y judicial el asesoramiento de abogados, jueces, etc. aporta datos producto de su conocimiento.
- En la ciencia ficción es muy importante la contribución de científicos provenientes del campo de las ciencias naturales, físicos, astrónomos, ingenieros, etc.



- **Efectos especiales**

- Desde los inicios del cine se utilizaron efectos especiales para que el espectador vea situaciones que no se dan en la realidad o es muy complejo que efectivamente sucedan.
- Actualmente se pueden lograr una gran cantidad de efectos tal como se ve en una porción importante de películas de diversos géneros, pero especialmente en las de ciencia ficción.
- Los efectos especiales (FX) son formas de intervención visual y/o auditiva que pueden ser realizados durante la filmación o bien en la postproducción.
- Durante la filmación pueden mostrarse situaciones que no suceden realmente (un incendio, lluvia, explosiones, disparos, etc.).
- Desde el comienzo del cine se utilizaron todo tipo de elementos como por ejemplo escenografía para simular locaciones o escenarios (casas, pueblos, bosques, etc.) o bien maquetas a escala (barcos en una tormenta, aviones que se caen, etc.)
- Georges Méliés fue el gran iniciador de los FX, tal como puede verse en sus filmes. En “La invención de Hugo Cabret”, película dirigida por Martin Scorsese, filmada en 2011 utilizando imagen tridimensional, se puede apreciar casi un homenaje al gran creador de los efectos cinematográficos.





## APLICACIÓN DE LOS NUEVOS EFECTOS. UN EJEMPLO

Realidad virtual y pantallas gigantes: cómo es la tecnología que cambiará el cine y ya se utiliza en la Argentina. (En <https://www.infobae.com/teleshows/2022/02/03>).

...La historia transcurre en Nueva York y Miami, pero se filma a más de siete mil kilómetros: en Buenos Aires. Se trata de la primera película realizada con la tecnología virtual production o producción virtual de Latinoamérica, que ya se usó para el rodaje de The Mandalorian, la serie de la saga StarWars, y podría definirse como la evolución del chroma key (el paño verde que se utiliza para alterar los fondos de las escenas).

Apostadas en los estudios Cacodelphia en el barrio porteño de Barracas están las pantallas led curvas de 160 metros cuadrados y los servidores capaces de hacer realidad la magia. Gastón Gallo, director de producción virtual del largometraje, explicó a Teleshows en qué consiste dicha tecnología: “Para esta película se crearon escenarios virtuales porque sucede entre dos ciudades. Es un cambio revolucionario que se da en los métodos de rodaje de producción de cine y series, surge a partir de la pandemia. Es filmar en un gran estudio rodeado de pantallas led, con imágenes hechas en Unreal Engine, que permiten manejar la perspectiva cuando se mueve la cámara logrando híper realismo, es revolucionario y es la etapa posterior de lo que se conocía como chroma”.

—¿De dónde salen las imágenes que están en las pantallas?

—Son creadas en 3D, para lo que participó un estudio argentino, y se integran al Unreal Engine y se tiene la posibilidad de renderizar en tiempo real. Es necesario una red de mega computadoras y servidores muy poco frecuentes, con más memoria de los que se usan para minería de criptomonedas. Que se rendericen en vivo quiere decir que es en tiempo real, que el director puede ver en pantalla la composición de la imagen. Se trae parte de la post producción al rodaje.

—¿Siempre son imágenes creadas en 3D? ¿No hay algunas ya filmadas de manera tradicional?

—Las dos cosas. La mayoría están creadas virtualmente en 3D, sobre todo cuando los escenarios requieren mucha sofisticación en cuanto a perspectiva. Podés hacer un amanecer durante toda la jornada, hacer llover, nevar... pero también se puede trabajar con imágenes filmadas.

—¿Qué ventajas tiene?

—En tiempos de crisis surgen grandes cambios, tuvimos la pandemia y una saga de La guerra de las galaxias se puso todo para dar un gran salto. Eso trae mejoras, permite mayor calidad y control y termina haciendo más fácil la producción y bajando costos a nivel traslados y ese tipo de problemáticas. Esto ayuda a resolver en cuanto a tiempos y costos también en la postproducción.

Para Gallo, su hermano Sebastián, director de Júpiter Led, y el productor Juan Crespo, este sería el camino más importante en la industria del mundo audiovisual desde que se pasó de lo

filmico a lo digital. “Cuando hablamos de producción virtual, uno construye escenarios”, puntualiza el director de producción virtual, fascinado. Con esto, se baraja de nuevo y cambian los jugadores, además de escenógrafos que imaginen espacios: ahora es necesaria la participación de programadores 3D para crearlos.

Los productores creen que en unos años la producción virtual podría ser masiva, ya que muchos escenarios reales que hoy no se emplean por sus altos costos, podrían ser accesibles. Su implementación también va a requerir del trabajo de los actores: “Al principio no entendían de qué se trataba, asusta lo nuevo, porque además tenés que generar una coreografía en las escenas pero fuimos aprendiendo todos a medida que fueron pasando las semanas. Para ellos está bueno porque ven el escenario: ya no actúan contra un fondo verde”.

“Es maravilloso, porque en segundos cambiás los fondos y pasás de una escena en Miami a una nevada en Nueva York. Podés trabajar contenido en estudio reducido con perfiles nuevos, gente de sistemas y programadores, lo que implica coraje de parte de los roles tradicionales. Esto que hacemos son los primeros pasos, pero hasta se pueden crear meta humanos como extras”, dice Gallo, dejando en claro que ya no hay límites y que lo que la imaginación alcance, se puede concretar...

Los roles comienzan entonces a reinventarse y muchas personas que antes estaban abocadas a la postproducción, ahora están también desde la pre: “Directores de fotografía o gente de diseño virtual está ahora desde los inicios, son cambios positivos y va a ser un boom”, se ilustra Gallo...

**PARTE 1**  
**EL CINE EN LA ESCUELA**

*“La intercesión de la película manifiesta la utilidad  
y la función de la explicación del profesor,  
pues le sitúa en su trato con el mundo real,  
representado aquí por las imágenes.”*

Marc Ferro

Uno de los desafíos más importantes que presenta la práctica docente actual es, sin lugar a dudas, el poder estimular a los estudiantes con una propuesta atractiva que despierte curiosidad e interés hacia determinados objetivos curriculares y/o institucionales y contribuya a la formación de un espacio común en el cual se logre articular las necesidades e intereses de los alumnos y docentes involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Teniendo en cuenta que el uso del cine en la escuela se ha convertido actualmente en una experiencia habitual, también se puede decir que sigue siendo marginal en el ámbito de la enseñanza. No significa esto que no sea utilizado didácticamente, sino que los usos habituales sólo se centran en el contenido de las películas, dejando de lado factores tan importantes como el efecto emocional provocado entre los espectadores (los alumnos), el análisis de la importancia de la comunicación audiovisual y su lenguaje específico. Al revisar lo que sucede realmente en las instituciones educativas, se aprecian algunas situaciones que básicamente se pueden resumir en los siguientes aspectos:

### **Infraestructura y Equipamiento Tecnológico**

- Lamentablemente, no todas las escuelas cuentan aún con el lugar adecuado para desarrollar una proyección. Sin embargo, a pesar de la incomodidad que representa el traslado de los equipos, son muchos los docentes que utilizan el aula para sus clases audiovisuales.
- Casi todas las unidades educativas poseen equipamiento tecnológico para realizar una proyección de cine en formato pequeño y utilizarlo como herramienta pedagógica (reproductores de video, televisores, computadoras, cañones de proyección, etc.).
- Muchos alumnos poseen dispositivos digitales que les permiten acceder a su propio visión de un filme.

### **Los Docentes**

- ¿Están los docentes capacitados realmente para encarar una tarea de enseñanza-aprendizaje basada en la utilización de una herramienta a la cual han accedido, en términos generales, a partir de su posición de espectador sin una formación pedagógica sistemática?
- La formación docente no contempla, en general, la capacitación de los futuros maestros y profesores en el uso pedagógico del cine.
- Sus propias inquietudes y la demanda socialmente establecida de adecuación de la educación a los nuevos tiempos donde impera la tecnología, mueve a muchos docentes a utilizar un

medio audiovisual ampliamente difundido porque perciben que muchas veces sus alumnos establecen con el medio una relación que favorece el proceso de aprendizaje.

- Algunos docentes, que en general responden a una metodología tradicional, subestiman el uso del cine en la escuela pensando que sólo distrae la atención de los alumnos de los verdaderos procesos de enseñanza.
- Otros sobrevaloran sus posibilidades considerando que su sola visión ya constituye un hecho pedagógico, aunque no se realicen luego actividades de recuperación por parte de los alumnos.
- A pesar de que suelen ser los propios alumnos quienes demandan la visión de una película, no resulta raro que durante la proyección se produzcan incidentes, se pierda fácilmente la concentración y al docente le resulte sumamente complicado establecer un orden de trabajo que le permita posteriormente recuperar elementos para la tarea planificada.
- Valerse del cine en las clases debe implicar la necesidad de asumir una postura crítica en términos de política, ya que resulta importante sostener una mirada ética y estética sobre cada una de las películas elegidas para su proyección y posibilitar en los alumnos la adquisición de una cultura cinematográfica.
- Es necesario generar entre especialistas y docentes, más investigaciones y reflexiones en torno a una didáctica particular donde el cine se presente como un instrumento que, además del impacto emocional, logre estimular el pensamiento y que supere su uso como mero pasatiempo o en el mejor de los casos como motivador para la enseñanza de algún contenido específico, tal como se lo emplea habitualmente.
- Es a los docentes a quien corresponde articular los medios necesarios para que los alumnos encuentren la adecuada vía de expresión que les permita transformar la experiencia cinematográfica en conocimiento activo y duradero.

## 1. ¿Para qué el cine en la escuela?

*“En contra de lo que suele decirse a veces, el espectador no mantiene ninguna actitud pasiva ante la película. Su sensibilidad funciona, y mucho. Sucede, sin embargo, que los sentimientos y reacciones que experimenta difícilmente encuentran una vía de expresión”.*

Marc Ferro

La gran capacidad expresiva y su posibilidad de llegada a múltiples públicos, permite encontrar en el cine, en cualquier formato que se lo proyecte, un instrumento didáctico de gran potencia que, bien utilizado, resulta adecuado para estimular la búsqueda de saberes por medios transversales no tradicionales en alumnos cuya forma “natural” de acercamiento al conocimiento y la formación de valores pasa en gran medida por la recepción acrítica del mensaje emitido por las pantallas. Algunos autores consideran que la información se integra al conocimiento de las personas, básicamente de dos maneras:

- En forma automática cuando los datos obtenidos se incluyen a una estructura de pensamiento predefinida (la mayor parte de la información se procesa de esta forma).
- En un formato deliberativo que permite aplicar detenidamente un razonamiento analítico a los datos, previamente a sacar algún tipo de conclusiones.

Es en base al formato deliberativo que se pueden establecer múltiples razones para considerar el cine en el espacio escolar, como un instrumento relevante de enseñanza-aprendizaje no tradicional.

- La presencia de las imágenes en la cultura actual constituye una parte central en la vida de los estudiantes. La familiaridad de niños y jóvenes con el lenguaje de las imágenes se da desde la primera infancia.
- El cine es un elemento importante en la formación cultural y educativa y ha presentado asiduamente temas que han preocupado a la educación y que muchas veces son recogidos por la sociedad para tomarlos como punto de debate.
- Se puede enseñar y aprender con el cine haciendo un empleo conceptual e instrumental, utilizándolo como parte de una propuesta didáctica de gran potencia para el logro de ciertos aprendizajes significativos, tanto de aula como de la institución.
  - Proveer información para el desarrollo de unidades temáticas y contenidos disciplinarios e interdisciplinarios.
  - Obtener cierta información relevante para el análisis de realidades políticas, sociales, económicas, culturales, ambientales, científicas, etc., que pertenecen a una escala temporal anterior, presente o posibles futuros, así como de espacios geográficos lejanos y diversos.
  - Se puede enseñar y aprender cine en un proceso específico ligado a las propuestas curriculares de algunas disciplinas (Arte, Comunicación) en las cuales se pueden estudiar aspectos vinculados al lenguaje cinematográfico, el proceso de producción y de realización, historia del cine, géneros, etc.
  - Trabajar en el desarrollo de objetivos y propuestas institucionales (relaciones interpersonales, conflictos grupales, discriminación, acoso, orientación vocacional, el compañerismo, la solidaridad, la convivencia, etc.).
  - Realizar actividades extraescolares (un club de cine, talleres).
- En los niveles estético y comunicacional es importante valorar el cine como una expresión artística multidisciplinaria de carácter humanístico y social, capaz de transmitir mensajes y significados de diversos tipos que contribuyen a construir la subjetividad de los individuos y a comprender los fenómenos sociales.
- Una película puede comunicar y transferir valores, modelos y normas de conducta, ideas, etc. convirtiéndose en un elemento de formación de subjetividades y de socialización por canales no tradicionales.
- El nivel de compromiso afectivo ante la situación planteada en una película, puede contribuir a una mayor toma de posición y/o identificación con personajes o hechos (sean estos reales o ficticios), lo que permitiría establecer y discutir escalas de valores.

- En el plano intelectual, las películas pueden ayudar a superar algunas barreras en el proceso de aprendizaje a partir de la reflexión crítica de las mismas. En algunos casos el acercamiento a un determinado eje conceptual puede realizarse con mayor facilidad por fuera de las formas verbales o escritas dominantes.

### ***1.1 El cine y su valor emocional y racional***

- Tradicionalmente la educación se basó en la racionalidad para llegar a procesos de conceptualización, casi sin contemplar la dimensión emocional que sin dudas es fuertemente motivadora para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje.
- Aunque parezcan transitar caminos diferentes, la racionalidad y la emotividad no dejan de ser un complemento necesario. ¿Acaso es posible distinguir claramente los procesos de argumentación y reflexión sin involucrar la emotividad? Sin sentimientos y experiencias emocionales resulta muy difícil implementar estrategias de conocimiento en el marco de la educación. El darle sentido a los contenidos pedagógicos muchas veces aparece por lugares que aparentemente nada tienen que ver con la razón. Resulta muy complejo desarrollar una buena práctica pedagógica sin atender a ambas dimensiones.
- El constituirse en espectador implica involucrarse afectivamente en lo que se está viendo. Al presenciar un filme (especialmente de ficción), se racionaliza que se está asistiendo a una fantasía que no deja de ser una representación de la realidad, pero ello no impide que inconscientemente se sufra, produzca miedo una escena determinada o genere empatía u odio un personaje. La emoción resulta difícil de controlar.
- El relato audiovisual busca estimular fuertemente a los espectadores más en el plano emocional que en el de la razón y la conciencia, fundamentalmente través de la sugerencia y el placer lo cual resulta tremendamente atractivo para cualquier individuo y especialmente para aquellos niños, adolescentes y jóvenes que se encuentran en etapa de formación.
- Es parte fundamental de la tarea docente convertir ese inicial fenómeno emocional en impulso para arribar al conocimiento para lo cual es necesario analizar cómo y de qué manera el uso de las imágenes influye sobre el comportamiento de los espectadores (especialmente niños, adolescentes y jóvenes). La capacidad de atraer a los espectadores, de emocionar y de brindar placer que tienen algunos filmes, bien la envidian muchos docentes en sus clases.
- Al pretender que los alumnos adquieran un razonamiento constituido conjuntamente con sus experiencias emocionales, tal vez se debería contemplar la posibilidad de aplicar métodos integradores en una práctica de enseñanza por proyectos y en bloques interdisciplinarios y/o transversales, estructurando los contenidos de tal forma que permitan ser abordados desde diferentes espacios del conocimiento disciplinario y/o de problemáticas institucionales, para que al finalizar el proceso los alumnos integren globalmente las temáticas presentadas.

## EL CINE Y SU IMPACTO EN LAS EMOCIONES

El reconocimiento de que el cine trabaja fundamentalmente sobre el campo emocional en primera instancia ya fue planteado por cineastas como el ruso Sergei Eisenstein quien en los comienzos del siglo pasado señalaba que el cine opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea.

El gran director sueco Ingmar Bergman dice en sus memorias que las imágenes, al igual que la música, influyen directamente sobre los sentimientos y sobre las emociones y no a través del intelecto.

Roland Barthes en su libro “La Cámara Lúcida. Nota sobre la fotografía”. (Paidós. Barcelona.1989) plantea que entre la imagen y el receptor existe una conexión emocional independientemente de la intencionalidad de quien emite el mensaje. Es decir que el mensaje puede cambiar con cada receptor y también en un mismo receptor dependiendo del momento y contexto en el cual se encuentre.

Joan Ferrés i Prats. (Educación en medios y competencia emocional. 2003), plantea que “Podríamos hablar de dos sistemas de simbolización: el que prima la fuerza de la racionalidad, y el que prima la fuerza de la emotividad... son dos sistemas diversos de significación, de construcción de sentido y de valor: en el primero se activan procesos secundarios; en el segundo, primarios. El sistema racional se fundamenta en la reflexión y en la argumentación. El segundo, en la asociación y en la transferencia emotiva. En el primero los procesos son siempre conscientes, mientras que en el segundo a menudo son inconscientes.”

## 2. ¿Qué cine en la escuela?

Desde que el uso del cine se ha generalizado en las escuelas, los docentes suelen proyectar filmes de diversos tipos y géneros. En las bibliotecas escolares ya no sólo pueden encontrarse películas de tipo didáctico como fue en los comienzos, sino también se encuentran documentales y una gran variedad de obras cinematográficas de ficción.

No siempre se elige adecuadamente la película que se va a proyectar en la escuela o solicitar a los alumnos que la vean por su cuenta. Conocer las características y los atributos didácticos positivos y negativos de cada uno de los tipos de cine que se va a proyectar en la clase, resulta imprescindible para una mejor aplicación y su uso pedagógico. A continuación se presentan algunos de estos aspectos en los tres tipos de cine habitualmente utilizados: el llamado cine didáctico, el documental y el cine de ficción.

### 2.1 Cine Didáctico

En términos amplios, suele identificarse como cine didáctico utilizado en la educación a una gran variedad de filmes que pueden constituir un instrumento de apoyo para el desarrollo curricular o para el logro de proyectos institucionales. Algunos tipos representativos de este cine son los siguientes:



- Los vinculados a la investigación experta y erudita dirigidos prioritariamente a especialistas donde se utiliza la práctica cinematográfica para describir con lenguaje técnico, algunos procedimientos científicos profundamente especializados tales como operaciones o investigaciones biológicas, químicas, etc. Dadas sus características estos filmes suelen utilizarse en el ámbito universitario y prácticamente nunca en la educación obligatoria.
- Los de divulgación científica que pretenden la captación de un público heterogéneo con el objeto de difundir un conocimiento determinado y también análisis de expresiones artísticas. Estos filmes se caracterizan por su lenguaje accesible y su poca profundidad científica. Suelen utilizarse en la educación secundaria.
- Los realizados específicamente para la enseñanza o didácticos propiamente dichos, que incluyen a toda aquella producción audiovisual preparada expresamente para ser utilizada con dicho fin. Es un cine que generalmente busca el aprendizaje de algunos contenidos curriculares específicos, dirigido a niños y adolescentes. Muchos traen actividades, tanto para docentes y alumnos. Entre otros tipos se pueden encontrar los que pretenden complementar la explicación del docente brindando información y otros en los cuales se propone directamente el reemplazo del docente a través de la filmación de clases magistrales.
- Aspectos positivos.
  - Suelen ser de corta duración (no más de un módulo o menos aún), con un lenguaje adecuado al nivel de la audiencia prevista y se aplican sobre áreas específicas del currículo.
  - Sirven para la observación de fenómenos de dimensiones físicas imposibles de percibir a simple vista utilizando técnicas cinematográficas: acelerar o retardar la velocidad, amplificar o reducir el tamaño real de un objeto, etc. La imagen observable sería equivalente a una demostración.
- Aspectos negativos:
  - Falta de atracción ya que no poseen características estéticas que lo hagan especialmente seductor para un público heterogéneo y tal vez poco dispuesto a su recepción.
  - Monotonía y lentitud en el ritmo cinematográfico.
  - Baja posibilidad de despertar emociones y empatía entre la audiencia.

El cine didáctico, catalogado en términos generales como “no narrativo” presentaría algunos problemas para su implementación en el aula. Las buenas intenciones tanto de los creadores de este tipo de filmes como de los docentes que recurren a ellos para sus clases, chocan contra su poco atractivo lenguaje cinematográfico, lo cual en términos generales da por resultado un relativo compromiso y difícil convencimiento de los alumnos para que registren contenidos y los trabajen con el fin de incorporarlos a su caudal de conocimiento. Las clases en las cuales se utiliza este tipo de material pocas veces logran un buen proceso de aprendizaje, que se sobreentiende debe constituir el objetivo pedagógico planteado por el docente.

## 2.2 Cine Documental

*“El film documental cuenta hechos que han sucedido o que están sucediendo independientemente de que con ellos se haga o no una película. Sus personajes existen también fuera del film, antes y después del film.”*

Raúl Beceyro

Entre las películas consideradas no ficcionales, el documental es el principal y más conocido. También llamado cine ojo o cine directo o cine de la realidad o cine verdad, el objetivo es captar la verdad cinematográfica, más allá de lo que pudiera percibirse por el ojo humano. Las principales características del cine documental son las siguientes:

- Sus protagonistas son personajes, situaciones o hechos reales que son mostrados por una cámara que filma como si fuera el ojo de un observador. Prevalecen los ámbitos y protagonistas reales de las historias que se narran y prácticamente no intervienen actores profesionales ni se realizan puestas en escena.
- Los principales tipos de documentales intentan investigar y describir temas vinculados a la naturaleza, el arte, la historia, la ciencia, las sociedades, las instituciones, personajes, etc. presentando formas periodísticas (entrevistas) o equivalentes a ensayos literarios. En general suelen ser de carácter informativo y de divulgación.
- El principio rector del cine documental se supone que es la búsqueda de veracidad y objetividad. Se pretende reflejar aspectos de la realidad de una manera lo más exacta posible considerando que la cámara debe captar el fenómeno a estudiar con la mayor fidelidad y la menor distorsión.
- El documentalista trabaja con una gran variedad de elementos que buscan testimoniar y documentar el relato para otorgarle veracidad y constituyen las herramientas fundamentales de estos filmes.
  - Materiales de archivo de tiempo pasado (escritos, imágenes, sonidos, declaraciones, etc.).
  - Entrevistas a los protagonistas de los hechos.
  - Animación.
  - Encuestas.
  - Gráficos.
  - Reconstrucciones.
  - Narración de voz en off.
- Originalmente los primeros documentalistas consideraron que las imágenes filmadas donde mostraban básicamente viajes y fenómenos naturales o sociales, podían registrar fielmente la realidad y ponerla ante la visión de quienes no tenían posibilidades de verla directamente. Dziga Vértov, uno de los documentalistas y teóricos iniciales, pensaba que la cámara captaba la realidad mejor que el ojo humano.

Algunas objeciones que se hacen sobre este tipo de cine apuntan a cuestionar el criterio de objetividad. Sintéticamente pueden resumirse en lo siguiente:

- Nunca la cámara representa la objetividad absoluta por mejor buena voluntad que tengan los realizadores del documental en la forma de presentar los hechos. El planteo de la investigación, la selección del material, la disposición de las cámaras según el plano deseado por el director, el sonido, el resaltar algunos registros significativos sobre otros a través de imágenes o preguntas en las entrevistas, el montaje, etc., puede alterar decisivamente la realidad que se pretende reflejar. No existe un film de este tipo que sea totalmente objetivo.
- Aunque refleje acontecimientos del pasado con materiales del pasado, el documental siempre es un hecho del momento en el cual se filma y no deja de ser una realización del presente que conlleva inevitablemente un carácter subjetivo. Como toda interpretación, el cine documental no deja de ser un recorte y una representación de la realidad, sea esta pasada o presente.
- Las obras documentales en general parten de un guion que va recreando una versión de los hechos considerados importantes para sus autores y que luego van a reflejarse en un relato basado en el montaje que subjetivamente construyen los realizadores del film.
- Algunos autores consideran que cuando un documental recrea hechos o personajes no se diferencia demasiado de una película de ficción. Para los espectadores las secuencias de cualquier tipo de cine (de ficción o documental) representan una narración, por lo cual es deseable que siempre posean una cierta estética en su realización que lo haga accesible a la mayor cantidad y diversidad de público posible.

### **SOBRE LA VERACIDAD DE ALGUNOS DOCUMENTALES**

“Supe del escritor José Máximo Balbastro por un programa de televisión que hace muchos años conducían Jorge Dorio y Martín Caparrós. Se emitía los domingos y era un aire de ligera ironía lo que le daba su tono, su carácter. Como rescate de un escritor olvidado, ofrecieron a los televidentes profusa información sobre Balbastro, su vida y su obra, ilustraron esas referencias con imágenes variadas, reunieron una serie de testimonios de notoria relevancia acerca de este autor. Una semana más tarde, en la siguiente emisión del programa, el tema fue otro: la manera en que los medios mienten. Cómo mienten y, pese a todo, consiguen que se les crea. A manera de ejemplificación, recurrieron a un caso cercano y concreto: José Máximo Balbastro. ¿Por qué razón? Porque José Máximo Balbastro no existía. Lo habían inventado ellos. ¿Las referencias? Falsas. ¿Las fotos? Ajenas. ¿Los testimonios? Rigurosamente descontextualizados. El aire de ligera ironía, sello del programa, no se nos había pasado por alto; y sin embargo, en esa semana, no pocos fuimos a buscar libros de Balbastro en alguna librería no necesariamente próxima.”

*Martín Kohan*

## 2.3 Cine de Ficción

*“Para comprender el mundo de hoy, necesitamos cine.  
Es sólo en el cine que recibimos una dimensión crucial  
que no somos capaces de enfrentar en nuestra propia realidad.  
Si quieres ver lo que es más real que la realidad misma,  
tienes que mirar la ficción cinematográfica”*  
Slavoj Zizek

Por definición, la ficción es una invención, una cosa fingida. Consecuentemente se puede decir que las obras cinematográficas de ficción presentan algunas de las siguientes características.

- Las historias narradas presentan, en general, personajes y situaciones imaginarias. Si están inspiradas en personas y/o hechos reales lo que se presenta ante los ojos del espectador puede ser una simulación de algún evento real o bien una narración basada en ello.
- Todo lo que sucede y se muestra en un film de ficción existe sólo en el propio film.
- La historia narrada siempre se encuentra mediatizada por el pensamiento y la mirada de los realizadores. El cine de ficción es producto de la imaginación de los guionistas. Se encarna en una narración sustentada por un guion.
- Puede ser adaptado de una pieza literaria previamente escrita (novelas, cuentos, biografías, crónicas, obras teatrales, etc.). Cuando una obra literaria es trasladada a la expresión audiovisual, suele manifestarse la relación a veces difícil entre cine y literatura y particularmente entre realizadores cinematográficos y escritores ya que no siempre los directores logran plasmar en lo audiovisual las ideas que plantea el guion o bien el libro sobre el que está fundamentada la película.
- Puede ser original, es decir que el guion haya sido creado especialmente para su desarrollo audiovisual según los requerimientos de los realizadores.
- Los elementos que se utilizan en el cine de ficción siempre son creados especialmente para reflejar la historia que marca el guion. Las locaciones elegidas (casas, pueblos, ciudades, etc.), los decorados, los sonidos, el vestuario, etc., son parte de la narración salida de la imaginación y la fantasía que se quiere representar.
- En muchos casos la ficción precede a la creación de objetos y/o situaciones que posteriormente se convierten en realidad.
- Las películas de ficción están representadas casi siempre por profesionales de la actuación que les dan vida a los personajes de la historia que se cuenta.

En el presente trabajo se manifiesta una preferencia para utilizar en la escuela el cine de ficción. Se fundamenta es que permite desarrollar propuestas de enseñanza-aprendizaje sobre contenidos y actitudes con mayor compromiso por parte de los alumnos debido a varias razones.

- La ficción requiere una atención activa con la narración, desde el comienzo hasta el final.
- Tienen un mayor efecto emocional en los espectadores.
- Le resulta muy familiar a muchos estudiantes que están acostumbrados a ver cine. A media-

dos del siglo pasado, con un gran despliegue mundial, la industria cinematográfica (especialmente la norteamericana) convirtió el cine de ficción en un espectáculo de entretenimiento de consumo masivo.

- Muchas películas de ficción presentan aspectos multidimensionales que pueden involucrar varias asignaturas y cuestiones institucionales potenciando la posibilidad de ser utilizadas en la formación escolar.
- Lo que convierte en documento de gran utilidad pedagógica a una película ficcional es la presentación de realidades familiares, sociales, económicas institucionales, psicológicas, etc. y como se reflejan en ellas las actitudes, conflictos, valores, etc.
- Los filmes de ficción representan la cultura y las características generales del momento y el entorno en el que fueron concebidas, lo que las convierte en una expresión de la mentalidad dominante y un documento sociológico, histórico y tecnológico de la época.

### 3. ¿Cómo el cine en la escuela?

*“...las preguntas que suscita la película, las contestaciones propuestas y la misma substancia de la película constituyen un saber mejor captado que el saber tradicional porque, en cierto modo, corresponde a necesidades y a reacciones; este saber ya posee la naturaleza de una especie de experiencia vivida.”*

Marc Ferro

Existen muy diversas formas de utilizar la proyección de películas en el ámbito escolar.

- Hay escuelas donde se proyectan películas en las horas libres, como una forma de tener “ocupados” a los alumnos. En general no están planificadas estas proyecciones y el cine está tomado como un entretenimiento.
- Otras instituciones solicitan a los docentes dejar planificado qué filme deben ver sus alumnos en caso de ausencia del profesor y qué actividades deben realizar.
- Algunos docentes consideran que proyectar una película complementa y contribuye al aprendizaje de algún tema específico.
- Otros creen que ciertos filmes son suficientes para desarrollar algún eje temático.

Aquí se propone desarrollar actividades centradas en la utilización del cine como instrumento didáctico. En este punto se deben tener presentes varios aspectos.

- El uso educativo de una narración fílmica por sí misma posee un valor académico sumamente relativo.
- Siempre debe ser completada con bibliografía que permita darle un marco pedagógico adecuado.
- La proyección de una película en la escuela no garantiza por sí sola, un real aprovechamiento de la misma en la tarea de aprendizaje.

- Para no desaprovechar la potencialidad de la utilización de una película como recurso didáctico en diversas situaciones de enseñanza-aprendizaje, es necesario (al igual que cualquier otra actividad escolar) enmarcar su aplicación dentro de una adecuada planificación pedagógica de la institución y del docente que permita una tarea, por parte de los alumnos, de recuperación meditada y reflexiva de lo visto.
- Para utilizar el cine en la escuela resulta fundamental que tanto docentes como estudiantes, tengan una actitud positiva hacia el disfrute del cine como espectáculo, para luego iniciar un proceso de análisis del conjunto de lo que una película muestra y finalmente poder emplear los conocimientos adquiridos en la construcción de su propio mensaje audiovisual.
- Independientemente de la metodología que cada docente elija para trabajar con el cine en el contexto escolar, resulta indudable que no se puede soslayar la necesidad de que los alumnos adquieran la mayor cantidad posible de elementos del lenguaje cinematográfico que les permita disfrutar una película por sus cualidades artísticas y técnicas vinculadas a la creatividad y originalidad.
- Interpretar, analizar, criticar y comprender globalmente una película siempre es un desafío que, debido a la gran cantidad de sus componentes, implica una actividad multimodal que incluye el lenguaje propiamente cinematográfico y otros elementos contextuales.
- Si bien existen varias corrientes que proponen modelos metodológicos distintos, la forma más usual utilizada por muchos docentes resulta relativamente fácil de implementar y se sustenta en un esquema centrado más en el impacto intuitivo que en el análisis formal del discurso fílmico. Suele constar de tres pasos básicos.
  - Presentación de la película por parte del docente.
  - Proyección.
  - Debate oral.
- Este modelo no parece ser muy adecuado para realizar un trabajo en el cual el cine se constituya en un elemento que impacte positivamente en el logro de conocimientos significativos y permita generar acciones analíticas y creativas en los estudiantes.
  - Fomenta la expresión de múltiples interpretaciones, comentarios y observaciones basados en lo subjetivo.
  - Deja librado a cada alumno la lectura individual de la película.
  - Se sustenta en la reacción inicial que produjo el filme.

En el próximo apartado se detallan dos propuestas metodológicas del uso del cine de ficción en la escuela (aunque también pueden usarse documentales).

- La primera se basa en la premisa de deconstrucción y análisis de un filme. Plantea a los alumnos una tarea de análisis de los elementos estructurales de una película con el fin reconocer primero sus partes constitutivas y luego reorganizarla lógicamente para finalmente construir una apreciación global. Busca analizar algunos componentes esenciales de una película para posteriormente encontrarle un sentido de conjunto.
- La segunda propone la construcción de un módulo audiovisual por montaje conceptual.

Por supuesto no pretenden ser definitivas ni mucho menos cerradas, ya que se descuenta que cada docente está en condiciones de armar su propio plan de trabajo o modificar las presentadas a continuación. Simplemente se busca compartir la experiencia de haberlas utilizado satisfactoriamente en clases de nivel secundario, superior y universitario, cursos de perfeccionamiento docente y seminarios de grado y posgrado.

### **3.1 Propuesta de trabajo N° 1**

#### ***Deconstrucción y análisis de una película***

Para poder identificar, interpretar y comprender en su totalidad una película, debe ser deconstruida (es decir develar sus características principales y esenciales; deshacerla analíticamente) a partir del conocimiento de ciertos elementos y técnicas que la caracterizan. Conocer la mayor cantidad de secretos sobre los que se construye el cine, ayudará a los alumnos a lograr un cabal registro de la narración, sus temáticas, sus valores positivos o negativos, sus componentes ideológicos, sociales, artísticos, estéticos, sus omisiones, sus huecos narrativos, etc. Cualquier película puede ser leída de diferentes maneras. Una mirada literal y poco entrenada en la aplicación de cierto conocimiento cinematográfico, sólo podrá verse sin comprender la profundidad de la misma. No alcanza con mirar para interpretar.

- Para comprender una película y utilizarla pedagógicamente, es necesario examinarla desde un enfoque multimodal que incluya diversas interacciones entre sus vertientes. Es importante descubrir y analizar los aspectos generales que la componen.
  - Elementos propios del discurso cinematográfico (fotografía, planos, sonido, color, etc.).
  - Contextos sociales, culturales y políticos vinculados al momento en el cual se programó, se filmó y se estrenó la película.
  - Creatividad artística (originalidad, puesta en escena, actuación, lenguaje verbal y gestual, etc.).
- Esto no implica que docentes y alumnos deban convertirse en especialistas en cine, sino simplemente que puedan manejar algunos conceptos básicos que le permitan utilizarlos con el mayor provecho pedagógico posible. Se busca introducir a los alumnos en una práctica de carácter descriptivo y conceptual que les otorgue la posibilidad de analizar y comprender la película vista, así como estimular el compromiso afectivo y el espíritu crítico.
- Una buena propuesta didáctica debe estar sostenida en un trabajo metódico que contemple la mayor información posible para poder encarar un análisis adecuado.
- Hay que tener en cuenta siempre, que es muy difícil realizar un análisis total y exhaustivo de una película debido a la gran cantidad de elementos que la componen.
- Es habitual encontrar en diarios y revistas especializadas en cine comentarios que realizan críticos cinematográficos sobre aspectos de una película que el propio realizador no lo pensó de esa manera y muchas veces niega la interpretación. Lo subjetivo en el análisis está siempre presente.
- En el momento de programar una actividad pedagógica centrada en el uso de una película en la escuela con un modelo basado en la deconstrucción y análisis de los elementos cinematográficos

que constituyen su lenguaje, en la planificación del docente se deben contemplar por lo menos los siguientes pasos:

- Objetivos.
- Selección de la película.
- Proyección.
- Trabajo integrador.
- Evaluación.

## EL DISCURSO FÍLMICO

Roland Barthes, en el artículo “La cocina del sentido” publicado en *Le Nouvel Observateur* el 10 de diciembre de 1964, se pregunta ¿Qué significa que una película pueda ser analizada desde el enfoque de la semiología? Esto significa que se puede hacer una “lectura”, una suerte de actividad descriptiva e interpretativa que busca extraer el sentido (o, mejor dicho, los sentidos) que encierran los filmes. Descifrar el sentido, analizar el objeto, develar qué se representa tanto manifiesta como implícitamente nunca puede hacerse de modo aislado, es decir de modo inmanente, encerrado en sí mismo, sino que, por el contrario, es necesario ubicar ese objeto (en nuestro caso, esa película) en las condiciones materiales de producción, circulación y recepción en las que fue originada (y ahí se deben tener en cuenta factores históricos, sociales, ideológicos, entre otros). Por otro lado, si se concibe una película como un discurso (es decir como un texto más sus condiciones materiales de producción, circulación y recepción), es necesario subrayar que ese discurso es opaco en tanto no representa de manera transparente los estados de cosas a los que se refiere, la realidad, sino que representa el modo en que ese estado de cosas, ese referente, es concebido por un determinado sujeto a través de su mirada (valores, creencias, ideología) situada tanto temporal como espacialmente. El discurso fílmico es así una puesta en escena, un escenario montado en donde se muestran algunos aspectos del mundo y se ocultan estratégicamente otros aspectos de aquello que se quiere representar.

## Objetivos

Para que la visión de una película pueda transformarse en un hecho educativo que permita a los alumnos una incorporación real y duradera de conocimiento significativo, resulta importante que el docente tenga claramente establecido cuales son los objetivos que persigue al decidir utilizar un filme determinado y en qué momento de la secuencia del proceso de enseñanza-aprendizaje lo va a aplicar. Algunas objetivos a considerar dentro de la planificación de la actividad a son los siguientes:

- **Generar motivación.**

Un filme puede constituirse en un buen motivador para iniciar un proceso de conocimiento debido fundamentalmente a los contenidos de la historia que relata y al compromiso afectivo que desarrolla entre los alumnos.



- Su proyección se realiza al comienzo de la secuencia de enseñanza-aprendizaje.
  - Contempla la utilización de una película como disparador de un nuevo tema.
  - Lo que se espera de los alumnos es que se interesen vivamente por lo que muestra el filme y se generen interrogantes a resolver en el transcurso del proceso de aprendizaje.
- **Proveer información específica.**  
Puede suceder que se considere que una película trata específicamente un tema y que la misma se constituya en fuente de conocimiento.
    - Se proyecta la película en cualquier momento de la secuencia didáctica.
    - Se busca recabar una determinada información necesaria para la construcción del aprendizaje propuesto.
    - Siempre hay que tener en cuenta que es altamente probable que los contenidos que se quieren registrar no estén tratados en la película en forma académicamente rigurosa.
  - **Apoyo a un proceso de integración.**  
Una vez trabajado el tema, se puede realizar una tarea de integración de los conocimientos adquiridos utilizando un filme como disparador.
    - Generalmente se la proyecta luego de haber realizado un trabajo pedagógico específico vinculado a la temática del filme.
    - La película es utilizada con el fin de desarrollar una tarea de organización y transferencia del conocimiento.

## **Selección de la película**

Es un aspecto que debe ser rigurosamente reflexionado por el docente. Ante la menor duda sobre la efectividad del filme elegido, resulta preferible no utilizarlo. Desde ya se descuenta que no debe proyectarse ninguna película sin haber sido previamente vista y correctamente analizada por el docente. La selección de la película debe contemplar al menos los siguientes aspectos básicos.

- **Adecuación a los contenidos curriculares.**  
En caso de que sea utilizada para una disciplina o interdisciplinariamente, hay que considerar que la información que pueda ser registrada se relacione con el diseño curricular que corresponde al curso con el que se está trabajando.
- **Adecuación al proyecto institucional.**  
Hay que tomar en cuenta al menos los siguientes aspectos:
  - El ideario de la institución
  - El contexto de la comunidad educativa.
  - Las actitudes de convivencia social que desean ser trabajadas: valores, identificación, integración, solidaridad, respeto a la diversidad, etc.

- **Adaptación a las características del grupo.**

Hay que considerar el nivel de abstracción y de acercamiento al lenguaje cinematográfico que posean los alumnos con los que se va a trabajar una película.

## **Proyección de la película**

La proyección de la película contempla varios aspectos a tener en cuenta para una satisfactoria experiencia pedagógica. Entre otros factores hay que considerar los siguientes:

- **Preparación de los alumnos previa a la proyección.**

Al introducir y presentar la actividad a desarrollar con una película, el docente debe explicitar algunos considerandos fundamentales para que sus alumnos conozcan con total claridad, qué se espera de ellos.

- Los objetivos de la actividad.
- Información y contextualización de la película que se va a ver. Es conveniente como primera acción por parte de los alumnos que busquen la ficha técnica de la misma y sus datos contextuales (dónde y cuándo se filmó y se estrenó, críticas, repercusión, etc.).
- La relación con la propuesta curricular y/o institucional que se desea trabajar.
- La propuesta de trabajo.
- La evaluación.

- **Lugar de proyección.**

Con el fin de realizar una buena actividad es muy importante considerar dónde se va a ver la película ya que pueden presentarse algunos inconvenientes, sobre todo tomando en cuenta que muchas instituciones no poseen una sala de proyección con las características apropiadas para el cine (pantalla o televisor grande, buen sonido, oscuridad, etc.).

- Si se proyecta en el aula se presentan algunas complicaciones que deben ser resueltas de antemano (traslado previo de los dispositivos audiovisuales, oscurecimiento del espacio, etc.). Esto representa menor disponibilidad de tiempo para proyectar la película, sobre todo si la institución no posee personal auxiliar para estos menesteres.
- Siempre está la opción de contemplar la posibilidad de encomendar a los alumnos que vean la película por su cuenta fuera del horario escolar, como si consistiera en una tarea más de las solicitadas habitualmente.

- **Duración del filme.**

Siempre se debe contemplar que las películas no fueron hechas especialmente para su proyección en las escuelas por lo cual hay que planificar bien su proyección en función de la duración de la que vamos a utilizar y la cantidad de módulos disponibles para la actividad. Se presenta un primer dilema: considerar si hay que realizar una proyección completa o utilizar solamente fragmentos de la película.

- Proyección completa.
  - » Las películas deben proyectarse preferentemente en forma completa y continuada, ya que son realizadas para verlas de principio a fin.
  - » Los valores discursivos, estéticos, éticos y fundamentalmente los componentes emocionales, se registran solamente al comprender el sentido global de una narración fílmica.
  - » Algunas escuelas no permiten la utilización de más módulos que los previstos para la actividad de una asignatura, lo cual supone tener que cortar la proyección hasta la próxima clase, lo que no resulta ideal. En este caso siempre resulta conveniente antes de retomar la proyección pendiente, hacer una puesta en común de lo ya visto.
  - » Siempre hay que tener en cuenta que si la película es demasiado larga, la concentración de los alumnos tiende a la dispersión, con lo cual puede generarse una situación negativa de aprendizaje.
  - » Luego de una proyección completa está la posibilidad del docente de rescatar algunos cortes para ser analizados especialmente con los alumnos, rescatando para tal procedimiento aquellas partes que el docente considera más importantes, o bien las que no hayan sido debidamente registradas por los alumnos, o las que ellos solicitan volver a ver.
- Proyección de fragmentos.
  - » Proyectar sólo segmentos de una película es una modalidad habitual que realizan muchos docentes.
  - » Esta práctica resulta limitada ya que se centra en lo descriptivo y generalmente se busca transmitir cierta información específica que pueda ser registrada por los alumnos.
  - » Se pierde gran parte de lo bueno que resulta utilizar en la escuela una película más allá de los contenidos que podrían ser trabajados. Principalmente el análisis y comprensión de un discurso multimodal.
- **Debate posterior a la proyección.**

Una vez proyectada la película siempre es conveniente que los alumnos realicen un comentario general sobre lo visto mediante un breve debate con la mayor libertad de opinión posible. Con esta actividad el docente puede percibir algunas de las siguientes cuestiones:

  - Registrar las primeras impresiones que provocó el filme entre los estudiantes, tomando en cuenta las consideraciones generales mayoritarias y las opiniones divergentes que son el resultado de posiciones particulares.
  - Los temas de interés que fueron apareciendo.
  - Plantearse algunos interrogantes y ajustes metodológicos de la actividad, vinculados a la propuesta curricular o institucional que se esté trabajando y puedan servir para la realización del análisis, el trabajo integrador y la evaluación.

## Trabajo integrador

Es el momento de la consolidación de lo visto y resulta tal vez el más importante. El trabajo planteado a los alumnos debe buscar la fijación, el análisis y la transferencia de la información registrada, así como la posibilidad de profundizar e intercambiar opiniones sobre contenidos, valores, apreciaciones estéticas, etc.

Luego de la exhibición de una película, los alumnos deben realizar un trabajo que les permita analizar e integrar la misma a los objetivos propuestos por el docente. El trabajo final de la actividad debe contemplar la necesidad de que puedan poner por escrito no sólo sus impresiones personales sobre el filme (tendencia muy lógica y esperable), sino fundamentalmente la relación entre los temas tratados curricularmente y lo visto. Es tal vez, en este punto donde la tarea del docente se hace sumamente importante. Con el fin de obtener un adecuado rendimiento pedagógico de la actividad es necesario considerar siempre que el uso de una película por sí misma, sin la complementación de otros recursos pedagógicos, no tiene sentido. Para que el logro de una experiencia satisfactoria, es necesario considerar las siguientes cuestiones:

- Siempre trabajar con textos que completen y amplíen lo visto.
- Presentar la bibliografía de orientación general.
- Recomendar que vean otras películas que trabajen temáticas similares (o también contrarias) a la tratada en la clase.
- Establecer relaciones con otras áreas de estudio y con contenidos interdisciplinarios.

La propuesta para plasmar un trabajo debe, idealmente, respetar los siguientes pasos que contempla actividades individuales, de pequeños grupos y del conjunto de la clase.

- Completado de un Registro Analítico individual realizado por cada alumno en forma personal testimoniando sus percepciones y reflexiones.
- Elaboración de un Registro Analítico por grupos pequeños, consensuado a partir del aporte de lo registrado por cada alumno integrante de los mismos.
- Exposición del Registro Analítico de cada grupo en el conjunto del curso.
- Elección individual o grupal (depende de la forma de trabajo de cada docente) de un tema que relacione la película con el contenido curricular o institucional que el docente se propuso trabajar.
- Indagación y búsqueda de material bibliográfico complementario del tema seleccionado.
- Realización de un informe o ensayo escrito individual o grupal en el que se refleje el contenido temático de la película con los aspectos curriculares o institucionales en tratamiento.
- Puesta en común.

## Registro Analítico de una película

Entre todas las propuestas previas, nos interesa plantear especialmente un modelo de Registro Analítico que supone analizar y deconstruir un filme en sus elementos básicos para posteriormente integrarlos globalmente en un proceso que permita la elaboración de una síntesis general y arribar a un punto de comprensión. Para tener una dimensión crítica de la narración fílmica hay que buscar por detrás de lo que se ve, las connotaciones que permitan analizar su significado profundo. Es decir realizar una operación mediante la cual se construye el sentido. La lectura denotada y la lectura connotada si bien se diferencian, no pueden separarse ya que se articulan entre sí.

### ANÁLISIS DE LA IMAGEN EN DOS TRABAJOS CLÁSICOS.

Roland Barthes en el artículo titulado “La Retórica de la imagen” (publicado como capítulo del libro *Elementos de semiología* en 1964), describe que en toda imagen se presentan tres mensajes.

**Mensaje lingüístico:** está presente en todas las imágenes: como título, como leyenda, como artículo de prensa, como diálogo de película, etc.

**Mensaje denotado:** es la imagen pura, literal. Es la descripción de lo que muestra la imagen, lo que se ve.

**Mensaje connotado:** es la imagen simbólica que se genera en el espectador a partir de factores históricos, ideológicos, sociales y culturales. Lo que implica el mensaje.

Victorino Zecchetto (*Comunicación y actitud crítica*. Ediciones Paulinas. Buenos Aires. 1986.), a su vez desarrolla un modelo de análisis, a partir de tres tipos de lecturas, que sirve para comprender una obra de cualquier género narrativo.

**Denotativa.** Circunscribe el análisis de la narración a las principales organizaciones vivas de una obra, a los elementos sensibles relevantes que ha de ayudar a descifrar el significado del mensaje.

**Connotativa.** Su propósito es penetrar en las significaciones de la película para el público que la mira. A diferencia de los datos denotativos que son más exactos y objetivos, los elementos connotativos son más cambiantes, porque los sujetos tienden a interpretar de modo subjetivo. Se trata de determinar las impresiones globales en el público.

**Ideológica.** Consiste en detectar el mensaje oculto o inadvertido, derivado de la presentación general del argumento. Lo ideológico es lo que implícitamente es aceptado sin ser cuestionado, del cual se parte para construir una película, o bien una hipótesis aceptada para, desde ella sacar otras conclusiones.

Deconstruir y analizar un filme en base a los componentes denotativos y connotativos del lenguaje, resulta muy útil. Especialmente si lo que se busca es generar un intercambio de ideas y conceptos, ya que aún en los elementos denotativos (los más objetivos) suele existir diferencias de percepción.

nes entre los espectadores. Por supuesto mucho más cuando se trata de identificar los elementos connotativos e ideológicos.

El aspecto ideológico resulta fundamental. Todos los componentes de un producto fílmico tales como la historia narrada, la interpretación, la producción (grandes compañías, independiente, subsidiada por el estado, etc.), la realización, las locaciones donde se filma, la distribución, el formato en el cual se difunde (cine, televisión abierta, streaming, etc.), etc., se encuentran impregnada del marco ideológico dominante del entorno cultural de la realización y de sus realizadores. Asimismo, es muy importante la lectura ideológica que realiza cada uno de los espectadores en base a su propia conformación subjetiva.

### **ANÁLISIS DE UN FILME**

**Ramón Carmona en su libro «Cómo se comenta un texto fílmico» (Madrid, Cátedra, 1996) dice que para comprender una película hay que descomponerla y posteriormente realizar una tarea de construcción o recomposición lógica para su comprensión global. El orden sería el siguiente:**

**Segmentación:** es decir dividir la película en secuencias lineales analizando los aspectos propiamente cinematográficos (planos, encuadres, etc.).

**Estratificación:** encontrar los componentes internos de la película (banda sonora, elementos figurativos, etc.). **Recomposición:** reorganizar los fragmentos para darle un sentido global a la película. Finalmente se contemplaría la lectura subjetiva de cada espectador.

El uso del Registro Analítico puede resultar poco amigable inicialmente para los alumnos en función de que se les solicita reflexionar sobre aspectos que difícilmente fueron trabajados previamente. Para solucionar este inconveniente se sugieren dos posibles caminos.

- Que el docente explique cada ítem no conocido por los estudiantes.
- Que los alumnos, divididos en grupos, busquen y compartan qué significa cada uno de los aspectos no conocidos y luego lo pongan en común.

Con el fin de trabajar sobre síntesis grupales y consensuadas que permita superar la mirada individual sobre la película, resulta necesario establecer pautas de análisis comunes para lo cual es importante aclarar algunos aspectos esenciales del Registro Analítico.

- **Ficha técnica**

La ficha técnica de una película es una descripción ejecutiva de la misma considerando muy diversos aspectos entre los cuales se pueden encontrar principalmente los siguientes:

- Título.
- Género.
- Director.

- Actores principales.
  - Guión (original o adaptado de un texto previo).
  - Guionista.
  - Autor de la música.
  - Director de fotografía.
  - País de origen.
  - Año de filmación.
  - Año de estreno.
  - Duración.
  - Calificación.
  - Premios ganados.
  - Contexto de realización (indagación histórico-social).
- **Género cinematográfico.**

Cada película puede ser clasificada en base a un discurso cinematográfico determinado llamado género que las relaciona con otras similares y las ubica dentro de una categoría reconocible para los espectadores. Los principales aspectos que caracterizan un género son los siguientes:

    - La estructura de la narración.
    - La organización narrativa.
    - La temática central.
    - La trama.
    - El tratamiento audiovisual.
    - Los tipos de personajes.

Originalmente el género respondía a dos categorías.

    - Documental: identificado con el realismo.
    - Ficción: con el predominio de la fantasía.

El cine documental es considerado por algunos especialistas como un género en sí mismo con subgéneros entre los cuales podemos encontrar, entre otros, algunos de los siguientes:

    - Viajes.
    - Lugares.
    - Históricos.

- Ciencias.
- Animales.
- Políticos.
- Arqueológicos.
- Etnográficos.
- Periodísticos.
- Biográficos.

Las películas de ficción son presentadas básicamente respondiendo a los dos géneros clásicos del teatro y la literatura: tragedia y comedia a los que se agregan otros que con el tiempo adquirieron mayor relevancia.

- Drama.
- Comedia.
- Acción.
- Aventura.
- Suspenso.
- Terror.
- Romántico.
- Musical.
- Histórico.
- Ciencia Ficción.
- Animación.

La categoría género se encuentra cada día más cuestionada por responder a modas y controversias. Es una clasificación cómoda que resulta funcional a ciertos intereses del mercado con el fin de promocionar las películas, distinguirlas o asociarlas a otras para atraer espectadores. Depende de cómo sea identificada la película estará dirigida a un segmento de potenciales espectadores interesados básicamente en la temática enunciada.

Actualmente muchas películas son difíciles de encasillar claramente en un género específico, debido a la complejidad de sus temáticas y formatos narrativos.

A pesar de todos los reparos expresados, el empleo de esta categoría resulta útil con el fin de que los alumnos puedan identificar, según los criterios más difundidos, las temáticas principales de las películas que van a trabajarse en la escuela.



- **Contenido argumental.**

Es importante que los alumnos logren identificar la presentación de las ideas, conceptos y temas centrales y periféricos de la película para poder así interpretar adecuadamente la misma e integrarla a los temas curriculares o institucionales planteados en la actividad por el docente. Como en cualquier narración los filmes pueden contemplar diversas formas.

- Carácter lineal y secuencial.

Se inician con la manifestación de algún conflicto seguido por el desarrollo del mismo y finalmente su conclusión. Son los más tradicionales y presentan una estructura basada en un conjunto de escenas que forman secuencias ordenadas cronológicamente. La narración se centra en una idea o mensaje principal y la historia prácticamente no se despega de los personajes o hechos que la sostienen.

- Carácter no lineal.

La película no respeta una estructura de secuencias cronológicamente desarrolladas. Parece que no existe en el devenir narrativo ninguna centralidad, sino un orden tipo mosaico en el que se reflejan varias historias paralelas y personajes que generalmente confluyen en el momento final. El hilo conductor de la narración puede darse en sentido inverso (comenzando por lo que aparentemente sería el final) o bien por saltos en el tiempo a través de flash back o vuelta atrás.

- Carácter abierto.

Estas películas presentan formas novedosas de organización de la narración y dejan que cada espectador interprete el desarrollo según su propia lógica y muy especialmente la conclusión final ya que no presentan un claro y único mensaje.

Para realizar una adecuada interpretación y análisis de la propuesta argumental de la película es necesario contextualizar la trama a partir de las características de los acontecimientos que se narran.

- Culturales.
- Sociales.
- Económicos.
- Históricos.
- Psicológicos.
- Etc.

- **El tiempo y el espacio.**

- Las películas, al igual que la vida de las personas, siempre transcurren en un espacio y un tiempo determinado.
- En las obras cinematográficas de corte tradicional se intenta reflejar en su narración, el mismo devenir que en la vida real. Los hechos que se relatan son presentados en un orden lineal que generalmente van desde los más antiguos a los más recientes.

- Con el fin de ubicar a los espectadores en el tiempo y el lugar en que transcurre la historia narrada, el uso más común es que se anuncie, generalmente al comienzo de la película, con un texto.
- Para expresar el paso del tiempo, la simultaneidad y/o sucesión del mismo, suelen usarse los tiempos verbales o los indicadores de adverbios de tiempo en las conversaciones de los personajes o bien en textos.
- En los casos de los filmes donde no existe ninguna referencia explícita, hay que poner una mirada atenta para encontrar indicadores sociales que brinden la suficiente información que permita ubicar el tiempo y el espacio. Por ejemplo:
  - » Personajes de la vida real.
  - » La ropa que usan los protagonistas.
  - » Los modelos y marcas de automóviles.
  - » Nombres de espacios públicos (ciudades, aeropuertos, calles, museos, etc.).
  - » El idioma de los carteles de negocios.
  - » Objetos cotidianos (televisores, radios, teléfonos, herramientas, etc.).
- Los acontecimientos siempre suceden en algún lugar (un país, una ciudad, un barrio, una casa, un colegio, etc.) lo cual determina ciertas características de la historia narrada.
- El espacio en el cual se desarrolla la trama condiciona el carácter de los hechos y el accionar de los personajes. Básicamente puede ser de dos tipos:
  - » Exterior (lugares abiertos como calles, plazas, estadios, etc.)
  - » Interior (lugares cerrados como aulas, habitaciones, vehículos, etc.).
- Actualmente resulta habitual encontrar películas con estructuras narrativas complejas que presentan algunas características poco habituales.
  - » No respetan la linealidad temporal clásica.
  - » Presentan una gran libertad en las que no existe una sucesión de hechos cronológicamente ordenados.
  - » Pasan del pasado al presente y al futuro en cualquier orden y sin explicar ni avisar.
  - » Pueden comenzar por el final y luego desarrollar la trama.
  - » No está definido claramente el espacio en el cual se desarrolla la historia.
  - » Se suceden las tramas en espacios diferentes saltando las escenas de un lugar a otro.
  - » No es un espacio reconocible sino producto de la fantasía de los autores.

- **El mensaje**

Toda película expresa a partir de su contenido, temática y lenguaje cinematográfico un mensaje o idea que los realizadores han querido transmitir con la intención de que sea registrada por los espectadores.

- Con el fin de emitir un mensaje el cine, además de utilizar las palabras y los gestos como forma de expresión, está compuesto por una multiplicidad de recursos técnicos y artísticos.
- Con esta gran cantidad de recursos el cine construye sus signos significantes y permite que el espectador analice lo que propiamente expresa cada uno de ellos.
- Las imágenes están constituidas por un entramado de signos que proponen una lectura plural.
- El mensaje en la obra cinematográfica se transmite a través de los diálogos, las imágenes, la música, etc.
- Para cada persona un filme representa un mensaje a descifrar.
- Nunca la interpretación de los mensajes filmicos por parte del espectador resulta exactamente igual a la propuesta de quien realizó la película.
- La recepción del mensaje depende mucho de la subjetividad de cada uno de los espectadores que vean la película.
- Quien consume cine siempre interpreta y resignifica el mensaje en base a su propia capacidad de reflexión, sensibilidad, contexto familiar, cultural, social, sus experiencias, deseos, etc.
- Según cada caso, puede asimilarlo tal como se presenta, rechazarlo, malinterpretarlo, etc.
- Una película puede resultar entretenida, aburrida, alegre, conmovedora, impactante, etc. según el momento anímico que esté pasando cada espectador que la juzga.

- **El lenguaje cinematográfico**

La expresión lenguaje cinematográfico se utiliza habitualmente para referirse a los rasgos formales del cine (así se entiende en este trabajo), aunque se pueden encontrar otras acepciones sobre el sentido del concepto.

Tomando en cuenta la formación de los espectadores con quienes se trabaja en la escuela (los alumnos) es importante lograr que adquieran algunos conocimientos básicos sobre el lenguaje en el que se expresa el cine, es decir, el conjunto de los recursos que hacen posible construir una película como discurso. Este conocimiento elemental del lenguaje cinematográfico permite a los alumnos realizar otras operaciones además de ver una película.

- Examinarla críticamente en sus aspectos técnicos y artísticos.
- Analizarla y comprenderla.
- Tomar posición ante el mensaje emitido (lo que la película narra).
- Disfrutar el sentido estético (la forma en que se narra).

Para introducir a los alumnos en el lenguaje cinematográfico y así colaborar con la formación de un proceso de reflexión que les permita arribar a una interpretación global de la película, es necesario trabajar y analizar cada uno de los elementos técnicos y artísticos que la constituyen.

- **Análisis de los valores**

Con alumnos que se encuentran en etapa de formación personal y social, el uso del cine resulta muy importante cuando se busca trabajar en la escuela sobre valores, ya que estos impactan a partir de fenómenos más vinculados a lo emocional que a lo racional.

- Es esencial tener en cuenta las influencias y las enseñanzas que le dejó el mensaje de la película a cada uno de los alumnos y como se sintetizan las diferentes posiciones que seguro van a aparecer.

Las narraciones cinematográficas se relacionan con valores de todo tipo, tanto positivos como negativos. El cine se constituye así en transmisor y formador de valores a partir de lo emocional, a veces deliberadamente y otras sin proponérselo ya que siempre las películas emiten algún tipo de valoraciones, opiniones o ideas de los realizadores, que pueden transferirse a los espectadores.

Los realizadores cinematográficos buscan impactar a los espectadores principalmente a través de escenas y personajes.

- Las escenas donde se presentan valores positivos o negativos suelen darse en determinados contextos.
  - » Las relaciones personales: familiares, amistades, etc.
  - » Las actitudes y conductas sociales: solidaridad, comprensión, violencia, delincuencia, intolerancia, discriminación, etc.
  - » Marcos institucionales: escuelas, fábricas, hospitales, justicia, etc.
- Los personajes pueden lograr identificación o rechazo por diferentes motivos.
  - » Cómo son presentados: creíbles, irreales, estereotipados, etc.
  - » La forma de actuar.
  - » Sus ideas.
  - » Su comportamiento psicológico y social.
  - » Su figura.
  - » Etc.

## REGISTRO ANALÍTICO

- Película

---

- Ficha técnica

---

- Contexto de realización (indagación histórico-social)

---

- Género

Aventura

Romántico

Psicológico

Policial

Histórico

Musical

Dramático

Comedia

Documental

Animación

Otro \_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_

---

- Argumento

Te pareció expresado en forma:

Superficial

Profunda

Clara

Confusa

Parcial

Completa

Otra \_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Redacta brevemente la trama o idea central \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿Sobre qué está centrado?

Aspectos exteriores:

- Naturaleza
- Aventuras
- Animales
- Acciones

Otros \_\_\_\_\_

Aspectos interiores:

- Ideas
- Sentimientos

Otro \_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

• **El tiempo y el espacio**

¿Cuándo y dónde se desarrolla la trama principal? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

El espacio predominante es:

- Exterior
- Interior

Otro \_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

• **La banda sonora**

La música es utilizada:

- Como fondo
- Para acompañar ideas o sentimientos

Otro \_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

La palabra predomina en forma de:

- Diálogo
- Monólogo interior
- Voz fuera de cámara
- Silencio

Otro \_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

• **El color**

¿Cómo te pareció?

- Natural
- Artificial

Otro \_\_\_\_\_

¿Cuál fue el color predominante? \_\_\_\_\_

¿Para qué fue utilizado?:

- Describir situaciones
- Acompañar sentimientos

Otro \_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

• **La luz**

Te pareció:

- Natural
- Artificial

Otro \_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_

• **Los planos**

Hay predominio de:

- Primer plano
- Plano general
- Plano medio

Otro \_\_\_\_\_

Explica que te sugirió \_\_\_\_\_

• **La película te resultó**

- Entretenida
- Aburrida
- Conmovedora
- Indignante
- Emocionante
- Angustiante
- Alegre
- Triste
- Indiferente

Otro \_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_

• **Escenas**

¿Cuál te gustó más? \_\_\_\_\_



Explica por qué \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Cuál te gustó menos? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

• **Personajes**

Te parecieron:

- Auténticos
- Estereotipos
- Irreales
- Verosímiles
- Profundos
- Superficiales

Otro \_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Describe brevemente los principales: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Con cuál te identificas más? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Por qué?

- Su figura
- Sus ideas

Su modo de ser

Otra razón \_\_\_\_\_

Explica tu elección \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Por cuál sientes rechazo? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Por qué?

Su figura

Sus ideas

Su modo de ser

Otra razón \_\_\_\_\_

Explica tu elección \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

• **Conceptos**

Las ideas o conceptos principales desarrollados son \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿En qué forma fueron presentadas?

Clara

Confusa

Explícita

Implícita

Verbal

Icónica

Otra \_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

• **Valores**

Los principales valores que aparecen son:

- Justicia
- Injusticia
- Integración
- Discriminación
- Mentira
- Verdad
- Soberbia
- Humildad
- Amor
- Odio
- Tolerancia
- Intolerancia

Otros \_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

• **¿Qué enseñanzas te dejó la película?** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Explica por qué \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

En general la película te parece con un mensaje:

- Positivo
- Negativo
- Indiferente

Explica por qué \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

• **Observaciones:**

---

---

---

---

---

• **NOMBRE**

---

• **CURSO**

---

## Evaluación

Como con cualquier otra actividad escolar, la utilización del cine en la clase debe ser evaluada por el docente con el fin de conocer si se consiguieron los objetivos propuestos. La evaluación debe servir para varios propósitos.

- **Para los alumnos**

Registrar el grado de impacto pedagógico que logró la actividad en cada uno de los alumnos del curso en base, entre otros, a los siguientes items:

- Cumplimiento de las tareas asignadas a nivel individual.
- Colaboración, compromiso y participación en la tarea grupal.
- Comprensión de la película.
- Transferencias establecidas entre el filme y los contenidos curriculares y/o institucionales propuestos.

- **Para los docentes**

- Registrar por medio de una autoevaluación la utilidad didáctica de la actividad propuesta considerando, al menos, los siguientes aspectos:
- Selección adecuada de la película en relación a lo siguiente:
  - » Los objetivos curriculares o institucionales a trabajar;
  - » Grado de comprensión y maduración del grupo.
- Claridad en la comunicación de las consignas establecidas: los alumnos entendieron o no, qué debían hacer.
- Respeto del tiempo adjudicado a la actividad: especialmente considerar si llevó mucho más tiempo del previsto.
- Grado de dificultad para la realización de la actividad: las condiciones objetivas no cumplían con el nivel mínimo exigido (infraestructura tecnológica y edilicia, apoyo institucional, etc.).

- **Para la institución**

Registrar si la práctica pedagógica centrada en el uso de una película es adecuada para su proyecto institucional. Para ello debe considerarse, por lo menos, las siguientes condiciones:

- Infraestructura tecnológica y edilicia.
- Personal disponible de apoyo al docente tanto en aspectos técnicos como pedagógicos.
- Adecuación de las temáticas elegidas al proyecto institucional.

## Ejemplos de películas trabajadas en las aulas

Las pocas experiencias que a continuación se relatan (a título de ejemplo entre muchas otras), fueron trabajadas en los niveles de educación secundario, terciario y universitario. Para ello se aplicó el método de Deconstrucción de una película y se utilizó como instrumento el **Registro Analítico** presentado precedentemente. La visión de la película siempre estuvo acompañada por la bibliografía correspondiente. La complejidad de la tarea inicial fue absolutamente compensada por los logros expresados por los alumnos. Aún las experiencias fallidas (una de las cuales se relata) permitieron avanzar en una metodología de enseñanza distinta a la tradicional.

### CAMILA (1984)

Con dirección de María Luisa Bemberg, esta película argentina basada en hechos reales cuenta la historia de amor que mantuvieron a mediados del XIX una joven aristócrata y un sacerdote, relación condenada por el conjunto de la sociedad conservadora de la época de Rosas. Pocas expresiones cinematográficas ambientadas en el pasado se entroncan, como esta, en la actualidad de su realización (comienzo de la democracia luego de la dictadura militar en Argentina). La similitud planteada entre los períodos reflejados en la historia de los amantes y el pasado reciente, (la violencia estatal, la falta de libertad, la condena, el totalitarismo gobernante) era indudable. Tuvo una gran difusión en las escuelas. Pero muchos docentes la proyectaban como parte de la enseñanza de la etapa de J. M. de Rosas, creyendo que efectivamente los alumnos podían estar viendo, prácticamente en directo, una época pasada. Particularmente fue utilizada con el fin de trabajar dos temas específicos: la pérdida de derechos y una mirada feminista sobre ciertos asuntos socio-políticos (esto producto tal vez de una directora de cine mujer).



### LA FUENTE DE LAS MUJERES (2011)

Película de origen europeo (Francia, Bélgica, Italia), con dirección del director y guionista rumano Radu Mihăileanu. Relata la situación de las mujeres de una aldea del norte de África que como forma de combatir una cultura machista, desigual e injusta, se proponen realizar una huelga de sexo para conseguir inicialmente que los varones compartan con ellas la tarea de ir a buscar agua a un manantial en la montaña.

Esta cinta fue utilizada tanto en la escuela secundaria como en la universidad, con el fin de tratar en tono alegre pero a su vez tremendamente profundo, la disparidad entre hombres y mujeres y mostrar que, con distintas expresiones, el machismo se manifiesta en cualquier región del planeta y que la lucha por la igualdad de género es un reclamo universal de las mujeres.



## “2001 ODISEA DEL ESPACIO” (1968)

En mis seminarios de Cine y Educación comienzo la primera clase con la proyección de la primera parte de esta maravillosa película de ciencia ficción considerada probablemente la mejor de la historia del cine en su género. Dirigida por Stanley Kubrick, basada en la novela “El centinela” de Arthur C. Clarke, narra el devenir de la humanidad, tanto del pasado, como del futuro en su relación con el universo. Destaca también la (des) conexión del hombre con la tecnología y la inteligencia artificial. El objetivo de comenzar el seminario con este bloque cinematográfico es demostrar que el cine puede ser utilizado en la escuela en diversas asignaturas (desde Historia y Geografía hasta Tecnología) aunque no se pronuncie una sola palabra y fundamentalmente despertar interrogantes de todo tipo. El filme comienza con una primera parte llamada “El amanecer del hombre” que muestra a un grupo de homínidos en un entorno desértico con una única fuente de agua que les es arrebatada por otro grupo. Con la aparición de un monolito de piedra negra que no se conoce su procedencia, comienza en el grupo desplazado un proceso de aprendizajes cuya principal adquisición es el uso de un hueso como arma. Así aparece el primer hombre utilizando herramientas. La escena final de esta parte donde el hueso es lanzado al aire y se convierte en una nave espacial, es una de las más bellas concebidas en el cine. En términos de relación cine-educación, esta primera parte resulta interesante por algunos aspectos a considerar: no hay palabras; cine en estado puro; banda de sonido muy adecuada (desde el ruido del viento hasta la música de la escena final); efectos visuales novedosos; preguntas conceptuales (filosóficas o tal vez religiosas); descripción de un entorno geográfico; desarrollo tecnológico, etc. En la escuela secundaria y profesorado fue trabajada como parte la enseñanza del proceso de hominización y desarrollo social de la humanidad, muchas veces junto a otra gran película: “La guerra del fuego” (1981) dirigida por Jean-Jacques Annaud.



## LA CONQUISTA DE AMÉRICA

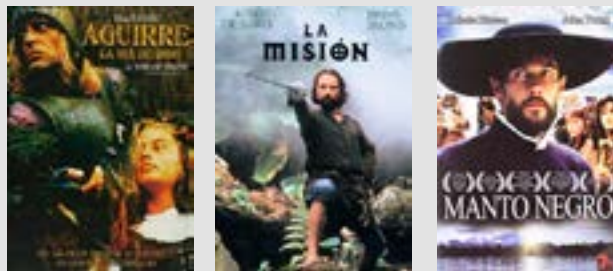
Seminario sobre la conquista de América realizado en un curso de la carrera de Historia de un Instituto Superior del Profesorado en base a la proyección de tres películas y con el marco teórico provisto por un texto “La conquista de América. El problema del otro” (Siglo XXI. México. 2000) del lingüista, historiador y filósofo búlgaro Tzvetan Todorov, donde desarrolla la idea de que la incapacidad del occidente europeo del reconocimiento del otro, fue lo que caracterizó la conquista como genocidio y choque de valores. En sus palabras “A la pregunta acerca de cómo comportarse frente al otro no encuentro más manera de responder que contando una historia ejemplar: la del descubrimiento y conquista de América”. Las películas utilizadas fueron tres.

“Aguirre, la ira de Dios” (1972) realizada por el director y guionista alemán Werner Herzog. Filme bastante complejo de ver que trata sobre la aventura (y la locura) de un conquistador, Lope de Aguirre, que se embarca a mediados del siglo XVI atravesando el Amazonas (lugar donde fue filmada) en la búsqueda del mítico El Dorado rebelándose contra el Rey de España Felipe II. La violencia de los conquistadores está expuesta con toda crudeza.

“La misión” (1986) dirigida por Roland Joffé narra la historia de un grupo de jesuitas (entre los que se encuentra un ex-trafficante de esclavos) que llegan en el siglo XVIII a la jungla tropical junto a las cataratas de Iguazú con el fin de crear una misión para evangelizar a los aborígenes del lugar. Es muy interesante el contrapunto entre la fe cristiana y las culturas originarias y la posición de dos personajes europeos ante una situación de violencia represiva a la misión, así como la descripción de los diversos intereses geopolíticos de la época.

“Manto negro” (1991) película canadiense con dirección de Bruce Beresford. Ambientada a mediados del siglo XVII en lo que actualmente es el norte de Canadá relata la historia de un sacerdote jesuita francés que emprende una cruzada evangelizadora en tierras inhóspitas controlada por tribus indígenas.

Cada una de estas películas fue utilizada individualmente en la escuela secundaria con diversas respuestas por parte de los alumnos. En el caso de “Aguirre. La ira de Dios”, les resultaba muy complicada de comprender y debía trabajarse mucho luego de su visión. Por el contrario, “La misión”, si bien se veía más sencillamente debido a su componente de aventura, en muchos casos generaba angustia por el desenlace, pero permitía trabajar la otredad con gran facilidad.



## UNA EXPERIENCIA NEGATIVA

En los primeros años de la década de 1990 me desempeñaba como profesor adjunto en una asignatura en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Lomas de Zamora llamada Problemática Universitaria, materia que debían cursar los estudiantes de primer año de casi todas las carreras que se dictaban en la Facultad, por lo cual teníamos una gran cantidad de alumnos divididos en varias comisiones de trabajos prácticos en tres turnos y con dos franjas de clases teóricas. El programa de la materia se dividía en dos grandes bloques: uno dirigido a la historia de la política universitaria y otro en el cual se estudiaban los problemas propios del funcionamiento de las universidades como instituciones de carácter social y político. Uno de los objetivos centrales que nos proponíamos consistía en estimular la participación estudiantil en la política universitaria, para lo cual entre otras actividades solíamos proyectar un bloque de alrededor de 20 minutos de una película argentina de 1987 llamada “Sentimientos. Mirta de Liniers a Estambul” dirigida por Jorge Coscia. En la primera parte el filme mostraba la vida universitaria de los jóvenes en Buenos Aires, previa al golpe de Estado de 1976 con las acostumbradas





prácticas represivas a los militantes estudiantiles durante esos años. Al proyectar ese primer tramo en cada comisión buscábamos que nuestros estudiantes reflexionaran sobre un período tan repudiable de nuestra historia reciente y la importancia del compromiso con la política universitaria y la necesidad de involucrarse y participar en el claustro estudiantil. Lo increíble para nosotros (al no haberlo previsto al planificar la actividad de esta intervención pedagógica) fue que la reacción de la mayoría de nuestros alumnos era exactamente contraria al objetivo propuesto: provocaba en muchos jóvenes temor a la posible represión de los aparatos estatales a la militancia estudiantil y por lo tanto se planteaban que no valía la pena la participación institucional en un contexto todavía cercano de restricción a la actividad política. Por supuesto, al poco tiempo replanteamos la actividad y dejamos de proyectarla, ya que resultaba casi imposible en las clases levantar la posición que tomaba la mayoría basada en la fuerte emoción que provocaba la visión de la película.

### **3.2 Propuesta de trabajo N° 2**

#### ***Construcción de un módulo audiovisual por montaje conceptual.***

*“La sed de conocimiento viene de la curiosidad, no de un deber  
(no de una doctrina de la virtud), y surge de contar historias.”*

Alexandre Kluge

Según diversos investigadores la calidad y sustentabilidad de los aprendizajes va desde las actividades verbales y las transmisiones escritas, pasando por las audiovisuales, mientras que aquellas tareas realizadas a través de experiencias directas por los propios alumnos constituyen las mejores y más consistentes formas de acceso al conocimiento.

- Cuando los alumnos se comprometen trabajando activamente en un proceso pedagógico, los objetivos destinados a lograr saberes significativos, se logran mucho más fácilmente.

El conocimiento centrado en el análisis de una película que permite comprender su estructura y cómo se construye, puede ser transferido por los docentes y alumnos a una actividad innovadora mediante la cual puedan lograr una forma distinta de comunicar sus ideas produciendo sus propios discursos audiovisuales. El resultado esperable del trabajo puede ser resumido en lo siguiente:

- Pasar de ser consumidores de mensajes audiovisuales ajenos, a productores de su propio contenido audiovisual.
- Utilizar tecnología digital.
- Desarrollar una mayor creatividad estética y narrativa.
- Aplicar una rigurosa tarea de documentación (audiovisual y escrita).

La práctica que se propone en este apartado, se basa en dar a los estudiantes la oportunidad de tomar decisiones sobre la forma de resolver el conocimiento sobre algunos temas. Esto implica invitarlos a construir un espacio más libre para el aprendizaje y desarrollar habilidades que les provoquen la motivación de aprehender ciertas ideas o conceptos.

- La propuesta consiste en una experiencia educativa en la cual los alumnos se constituyen en constructores de un módulo audiovisual, que los coloca en el lugar de productores del conocimiento y no en meros receptores.
- El producto audiovisual creado por los alumnos narrando una historia asociada a un tema curricular, institucional o social, es una gran motivación para mostrar la colaboración entre pares y con sus docentes, su sensibilidad artística y el dominio de los conocimientos técnicos vinculados a lo digital.
- Deben realizar su propia película sin filmar, en base al recorte y ensamblado de escenas seleccionadas de películas diversas utilizando el tipo de montaje conceptual.
- Como toda propuesta educativa en la cual los alumnos se sienten partícipes de la elaboración de un trabajo, no puede menos que resultar provocador y satisfactorio para todos aquellos que intervienen en su confección. Proponer una actividad vinculada a la estética, a la conceptualización y al placer creativo, siempre implica un desafío pedagógico que involucra aspectos muy poco practicados por los docentes en escuelas de estructura tradicional.
- Esta actividad solo puede inscribirse dentro de una concepción de trabajo por proyecto como una actividad complementaria y simultánea al desarrollo programático de cada asignatura involucrada en la propuesta ya que el tiempo y esfuerzo por parte de alumnos y docentes que insume la realización de una película son notablemente superiores al desarrollo tradicional de un tema curricular.

En función de que se va a trabajar sobre el recorte, edición y montaje de secuencias de películas, hay que tener siempre en consideración que se está interviniendo obras de arte de carácter cinematográfico. Como cualquier intervención de una obra artística se tiene que tener clara conciencia de que se va a recortar o modificar una película que fue realizada originalmente para ser apreciada en forma completa tal como fue filmada por el autor. Intervenir es modificar la obra de un artista con el objetivo de crear algo nuevo que posea características propias.

- Cuando se editan secuencias o escenas de diversas películas con el fin de obtener como resultado final un contenido narrativo nuevo, siempre se deben citar las obras utilizadas.

Se puede pensar, con cierta razón, que lo que se propone no es otra cosa que la simple utilización del método de corte y pegue proporcionada por la tecnología digital (tan denigrado por muchos docentes y muy utilizado por los alumnos utilizando Google). Sin embargo, en este caso se reivindica esa acción porque a partir de las múltiples posibilidades y recursos que les brinda el desarrollo tecnológico a través de los dispositivos de uso cotidiano, se puede lograr un proceso creativo que lleve a los estudiantes a la apropiación de saberes significativos mediante la adquisición de la capacidad de relacionar conceptos.

- Lo que se pretende es que el corte y pegue se constituya en una acción reflexiva que conduzca hacia el conocimiento y a la emisión de ideas propias y no en un simple y limitado ejercicio mecánico de reproducción de mensajes ajenos.

## Modelo de realización de la actividad

La fundamentación pedagógica y cinematográfica para la concreción del trabajo debe ser claramente explicada a los alumnos por el docente.

- **Objetivos**

- Realizar un módulo filmico mediante montaje conceptual.
- Concretar una relación entre los conceptos vertidos en el bloque filmico realizado y los contenidos curriculares o institucionales propuestos.
- Lograr un proceso de integración de ejes conceptuales centrales.
- Que puedan complementarlo con bibliografía y presentarlo al conjunto de los compañeros.

- **Contenidos**

- Cada grupo de alumnos debe determinar, junto al docente, un eje temático sobre el cual trabajar.
  - » Siempre es preferible trabajar un eje temático/conceptual en profundidad y no varios que dispersen la posibilidad de concretar reflexiones y aprendizajes significativos.
- Puede ser algún contenido curricular disciplinario, multidisciplinario o bien algún tema que contemple propuestas de interés institucional o social de la comunidad educativa.
- Deben ver diversas películas y seleccionar distintas escenas vinculadas al eje temático elegido.
  - » Siempre es más fácil concebir un montaje narrativo de carácter lineal tradicional, pero en términos generales suele suceder que utilicen para este propósito una sola película desvirtuando así el objetivo central que es trabajar sobre conceptos y no sobre hechos determinados.
- Al realizar este tipo de trabajo se percibe en los alumnos una tendencia generalizada a querer abarcar grandes ejes temáticos sin plantearse un acotamiento en función de la claridad conceptual, tal vez producto de una educación que privilegia la cantidad a la calidad.

- **Tiempo**

Por el tipo de actividad planteada, el tiempo de trabajo necesario es relativamente importante. Entre la búsqueda de las películas adecuadas, la realización del montaje y el análisis bibliográfico complementario es muy probable que transcurran no menos de veinte días. La experiencia marca que, dependiendo de cada grupo, la planificación del trabajo debe contemplar un tiempo mínimo de treinta días, sin contar el período de evaluación.

- **Tecnología**

- Para este tipo de trabajo el equipamiento mínimo indispensable consiste en una computadora personal con un programa de edición incorporado.

- Se insiste en que para la gran mayoría de los alumnos actuales, el uso de los dispositivos digitales no consiste en un problema

Siempre dependiendo de la planificación que cada docente haya considerado, para la realización del trabajo se sugiere un modelo de aplicación basado en una secuencia que permita cumplimentar los siguientes pasos.

- **Dividir el curso en grupos pequeños**

- El número adecuado, según experiencias realizadas, rondaría entre los tres y cuatro alumnos por grupo.
- Un número menor a tres tiene el inconveniente de que sus integrantes tengan limitadas posibilidades de incorporación tecnológica o escasos momentos de intercambio creativo con visiones diversas.
- Un número mayor puede presentar el inconveniente de que el trabajo no se realice debido a la imposibilidad de generar acuerdos, lo cual llevaría a la conformación de subgrupos que por disputas de enfoques o elecciones temáticas terminen boicoteando la tarea.
- También puede darse el caso de que algunos integrantes no participen activamente del trabajo debido a su falta de voluntad y de compromiso.

- **Elección por parte de cada grupo de un eje temático-conceptual.**

Cuando se habla de ejes conceptuales se refiere a aquellos que permitan analizar aspectos centrales del conocimiento, aunque se presenten ordenados de muy diversa manera, incluyendo la tradicional de tiempo y espacio. La elección del eje conceptual sobre el que se quiere realizar el módulo cinematográfico es un momento clave, en función de que a partir de la misma se podrán seleccionar las escenas de las diversas películas y organizar el trabajo.

- **Confección de un plan de trabajo por grupo**

- El plan de trabajo siempre es tentativo y sujeto a revisión permanente.
- El objetivo de su presentación es que resulta ordenador de la actividad así como un compromiso de ajustarse a los tiempos establecidos.
- Un modelo de plan de trabajo mínimo debería contemplar los siguientes aspectos:
  - » Integrantes.
  - » Título del trabajo.
  - » Objetivos.
  - » Cronograma.
  - » Películas a utilizar (no menos de tres).
  - » Bibliografía complementaria.

- **Revisión por el docente del plan de trabajo. Discusión con el grupo. Sugerencias**

- Es en este momento cuando se asientan las ideas que, en términos generales el grupo suele presentar en forma desordenada.
- Aquí resulta muy importante la tarea de guía y el aporte que el docente pueda brindar.
- Una vez acordado el plan de trabajo entre el grupo y el docente, es este quien debe encargarse de supervisar su cumplimiento por medio de un permanente acompañamiento y seguimiento de las tareas desarrolladas.

- **Etapas de seguimiento**

- Según lo previamente establecido, tanto en la planificación del docente como en el cronograma del grupo, deben ir cumpliéndose las consignas y los tiempos de trabajo.
- Es tarea del docente solicitar las entregas de lo establecido y plantear las correcciones necesarias, para lo cual es necesario dedicarle al menos una sesión semanal a esta actividad mientras se va realizando el trabajo.
- Si bien es importante otorgar la mayor libertad creativa a los alumnos también es necesario mantener un intercambio permanente de ideas y un cierto control sobre los tiempos programados para cada actividad.

- **Exposición del trabajo**

Basado fundamentalmente en la proyección del módulo filmico, se sugiere establecer un marco mínimo para cada grupo.

- Presentación de lo realizado (tanto en los aspectos técnicos como conceptuales): 5 minutos.
- Proyección: 20 a 30 minutos.
- Exposición del grupo: 10 a 15 minutos.
- Debate y puesta en común: 20 a 30 minutos.

- **Devolución y evaluación final.**

Dependiendo de lo que cada docente plantee como evaluación siempre resulta necesario establecer los criterios que se van a utilizar para la misma y, por supuesto, ponerlo en conocimiento de los alumnos previamente.

Una grilla de evaluación tentativa puede ser construida a partir de las siguientes variables e indicadores.

- Edición del módulo filmico
  - » Cantidad de películas vistas y utilizadas.

- » Aspectos técnicos (empalme de tomas, limpieza de imágenes y de audio, incorporación de elementos adicionales y efectos especiales, etc.).
  - » Creatividad (técnicas novedosas, musicalización, etc.).
  - » Selección de contenidos.
  - » Desarrollo conceptual.
- Exposición
    - » Mapa conceptual.
    - » Contextualización.
    - » Complementación bibliográfica.
    - » Aportes (recortes periodísticos, gráficos, etc.)

Cada uno de estos indicadores puede ser ponderado por el docente en función de lo que considere más relevante, dándole así mayor importancia relativa.

### **Aspectos técnicos del trabajo**

La experiencia ha enseñado que los docentes no deben preocuparse mayormente por las cuestiones técnicas de este trabajo, no hay que convertirse en especialista en el manejo informático vinculado a la producción audiovisual.

- Es tarea docente orientarlos en su actividad desde lo conceptual, plantear algunos aspectos básicos y sugerir caminos posibles para una buena realización audiovisual.
- Sin lugar a dudas van a ser los alumnos quienes mejor resuelvan los inconvenientes técnicos que se vayan presentando.
- Casi todos los adolescentes y jóvenes están familiarizados con el uso de la informática.
- Hay que confiar en la capacidad y conocimiento tecnológico que ya traen los estudiantes y en su creatividad y originalidad.

Varias cuestiones técnicas fueron previamente tratadas (el sonido, la música, el color, la iluminación, efectos especiales, etc.). En el trabajo propuesto de creación de un módulo filmico utilizando recortes de escenas de distintas películas, algunos de estos aspectos no son necesarios utilizarlos. Sin embargo, si el grupo es lo suficientemente creativo puede agregar a las escenas seleccionadas una gran variedad de recursos. A continuación, sólo se detallarán dos cuestiones técnicas que son fundamentales para la realización de la actividad, especialmente la cuestión del montaje.

## Programas de edición

Es muy importante saber cómo editar vídeos, porque se trata de una parte fundamental en el proceso de creación de contenidos audiovisuales. Puede suceder que a muchos docentes les parezca una tarea sumamente complicada manejar programas de edición.

Actualmente el desarrollo tecnológico digital, a través de una gran variedad de programas informáticos de edición de audiovisuales, proporciona la posibilidad, de realizar la captura de secuencias de filmes y transformarlos e intervenirlos de acuerdo a la creatividad que pueda aportar cada uno. El elemento técnico necesario es una computadora con un programa de edición de audiovisuales.

Con la edición digital de la imagen un sólo usuario puede realizar múltiples funciones que en la edición tradicional analógica era realizada por varios especialistas. Así el editor de películas digitalizadas se puede ocupar no sólo de las imágenes sino del sonido, la música, los efectos visuales, etc. Trabajar sobre la imagen y el sonido con efectos digitales, permite todo tipo de creaciones o modificaciones de lo filmado.

- La selección y empalme de las secuencias, tomas y escenas.
- Modificar, cortar, recortar, combinar, dividir, unir y girar imágenes.
  - Invertir las escenas filmadas.
  - Mezclar imágenes.
  - Incorporar fundidos.
  - Combinar efectos de animaciones con personajes reales.
  - Cambiar colores, saturarlos en mayor o menor medida usando filtros que permiten eliminar reflejos y crear efectos lumínicos.
  - Incorporar todo tipo de textos para generar títulos, escribir mensajes sobre lo filmado, etc.
- Grabar las imágenes y sincronizarlas con sonidos.
- Agregar o cambiar efectos sonoros o voces. Con la edición del sonido se pueden realizar variadas experiencias y efectos.
  - Eliminar la música o el sonido original.
  - Mezclar o incorporar música.
  - Agregar sonidos en escenas donde no lo hay originalmente.
  - Cambiar los sonidos ambientes.
  - Incorporar grabaciones de otros autores o propias.
  - Transformar o cambiar las voces y los diálogos originales.

- Incorporar filtros y efectos especiales.
- Incorporar animaciones, textos y títulos.
  - A los textos se les puede aplicar efectos tales como moverlos, usarlos en fundido, cambiar de color y tamaño, etc.
  - Toda otra posibilidad que fluya de la imaginación y creatividad de los realizadores.

Cualquier programa de edición de vídeos (desde los más simples a los muy complejos; algunos gratuitos y otros con licencia pagada) presenta ventajas y desventajas que deben ser conocidas por el usuario al momento de seleccionar un editor para trabajar con él. Siempre hay que tener en cuenta que con cualquiera de ellos se puede realizar el trabajo propuesto. La complejidad de los programas de edición depende en gran medida del tipo de computadora que se use y del conocimiento de los mismos que se tenga.

- **Básicos**

Usados generalmente por aficionados para operaciones sencillas. Por ejemplo durante mucho tiempo se usó y sigue usándose, el Movie Maker que era el programa de edición de vídeo pre-determinado por Windows, en el que se puede hacer presentaciones con fotos o vídeos, cortar o añadir música fácilmente. Otros programas simples son el VideoPad y el OpenShot Video Editor que es un software de edición de multiplataforma libre. Las computadoras del plan del gobierno Conectar Igualdad, traen cargado una aplicación llamada Audacity que permite realizar ediciones de audio y video simples.

- **Avanzados**

Son programas intermedios para editar vídeos. Un tanto más complejos que los anteriores pero que permiten un muy buen nivel en los resultados de la edición. Por ejemplo el Pinnacle Studio que funciona con el Sistema Operativo Windows. Puede cortar y arrastrar imágenes y posee gran variedad de títulos, efectos y plantillas disponibles para su uso. El Corel VideoStudio que también usa el Sistema Operativo Windows. Tiene gran cantidad de efectos y funciones y puede capturar en vídeo la pantalla de la computadora.

- **Profesionales**

Más sofisticados y complejos. Permiten editar vídeos con muchas funciones avanzadas, con más herramientas y características de edición. Por ejemplo el Adobe Premiere Pro. Puede utilizar como Sistema Operativo, Windows y Mac.

## El montaje

*“...la gramática del cine tiene que ver con las reglas del montaje.*

*Es un arte que consiste en ordenar el caos. Hay que armar la continuidad de la película, que está dispersa en las distintas tomas y planos de cada escena, en esas imágenes y sonidos.*

*La narración del filme, su ritmo, su efecto, se arma con ese rompecabezas de imágenes”.*

César D'Angiolillo

Luego de la filmación de las diversas tomas, el momento final de la elaboración de una película, mediante el cual esta queda terminada, se realiza a través de una actividad denominada montaje.



- Una vez filmados los planos, que por sí mismos no constituyen una unidad narrativa, para configurar las escenas y secuencias de la película se realiza un trabajo de laboratorio que implica ensamblar los registros visuales y auditivos.
- Mediante el trabajo de montaje se efectúa la selección y el enlace o empalme de los planos, escenas y secuencias previamente filmados que se consideran mejores (suele desecharse varios ya que de cada escena se hacen varias tomas de planos y encuadres diferentes). Se busca darle sentido y significado a las tomas primarias a través de su adecuada integración.
- Como principio básico se puede decir que el montaje es una operación que siempre debe estar en función de la historia que se quiere narrar. Se produce la integración del relato, se estructura el desorden aparente de la filmación.
- Establece un orden y coherencia a la narración del relato cinematográfico para que el espectador pueda continuar el hilo de la narración según la idea del guion y el sentido que desea darle el director de la película.
- Le otorga a la película el ritmo y una adecuada estructura narrativa que no sea complicada de interpretar por los espectadores. Un correcto montaje tiene que completarse con la mirada del espectador.
- El montaje es crucial en el resultado final del filme porque de esta acción depende que la historia relatada y el mensaje sean entendibles por los espectadores.
- ¿Cuánto debe durar un plano en pantalla para que sea comprendido por el espectador? En el cine clásico un plano cambia con una frecuencia habitual de aproximadamente 6 a 8 segundos, mientras que en algunas películas actuales se puede reducir a la mitad la frecuencia del cambio de plano.
- Si bien no existe un ritmo cinematográfico determinado, universal y valedero para todos, una visión general adecuada implica que los espectadores no se aburran esperando el próximo plano.
- Los adolescentes y jóvenes actuales, acostumbrados a la velocidad de los videojuegos y de los videoclips, difícilmente puedan disfrutar y mantener atención ante una película de ritmo lento y muy verbalista.
- Por el contrario a los adultos formados en una cultura visual más tradicional, les resulta complicado comprender la narración de muchas películas actuales, debido a que presentan un ritmo acelerado con una gran frecuencia y multiplicidad de planos.
- El montaje debe ser utilizado con criterios estéticos para que el filme se convierta en una obra de arte integral que relacione correctamente la forma cinematográfica y el contenido del relato.
- Probablemente el montaje constituya la mayor singularidad artística del cine, tal como opinan muchos especialistas. Constituye una etapa en la cual la película termina por adquirir un fuerte carácter artístico.
- Es muy importante tener en cuenta que actualmente el montaje se hace en programas digitales de edición, muchos de los cuales son fácilmente utilizables como ya fue previamente dicho, es decir que se puede realizar esta operación en simples computadoras personales.

## Tipos de montaje

Las formas de realizar el montaje pueden describirse, por sus características generales, básicamente en tres tipos: narrativo, expresivo, y conceptual o ideológico.

- **Montaje narrativo:** es el más común y propio del cine clásico. Consiste en relatar la historia en sentido cronológico, o a lo sumo con saltos temporales hacia el pasado o el futuro, mostrando los hechos ordenados por momentos, lugares y tiempos y donde las escenas se convierten en secuencias. Así se muestra una sucesión de eventos sobre un periodo de tiempo determinado logrando sensación de continuidad que resulta muy natural para que el espectador interprete más fácilmente la narración de la película. Dentro de los tipos de montaje narrativo podemos encontrar, entre otros, los siguientes:
  - Lineal: una línea narrativa única presentada por una sucesión de escenas ordenadas cronológicamente sin saltos temporales ni espaciales.
  - Alternativo: se presentan dos o más líneas narrativas intercaladas en un mismo tiempo.
  - Paralelo: dos o más líneas narrativas se suceden simultáneamente en forma intercalada en tiempos y/o en espacios diferentes.
  - Invertido: se altera el orden cronológico del relato mostrando alternativamente el pasado o el futuro.
- **Montaje expresivo:** se basa en la duración y ritmo de las escenas o fragmentos que se quieren mostrar para lo cual utiliza el movimiento y el sonido con criterio emocional. Generalmente se realiza más acelerado en las escenas de acción (una persecución por ejemplo) y más lento en las escenas dramáticas.
- **Montaje conceptual, ideológico o intelectual:** es probablemente el más complicado en cuanto a su interpretación y requiere una mayor atención por parte del espectador en la visión de la película para captar su sentido y su mensaje.
  - Se busca en base a símbolos, gestos, etc., estimular las emociones y provocar que los espectadores logren sintetizar las diferentes tomas en un concepto, a partir del contenido de cada una.
  - Puede utilizarse una yuxtaposición de planos opuestos o aparentemente inconexos que parecen colisionar entre sí pero que buscan conformar un nuevo sentido al transmitir ideas abstractas o sentimientos donde el significado surge del espectador.
  - Los sentidos son atraídos y captados por cada toma, pero el significado global se lo da una operación mental que permita interpretar e incorporar el devenir narrativo y el mensaje de la película.
  - Es el espectador quien debe reconstruir el significado del todo a través de la asociación de ideas y conceptos que permiten una interpretación de la película.
  - Los cineastas suelen utilizar esta forma de montaje junto con algún punto de apoyo para las imágenes. Un recurso generalmente utilizado es la aplicación de la banda de sonido en forma de una melodía, una canción o un texto que pueden officar como elemento de continuidad.

El montaje conceptual proporciona, tanto a los realizadores como a los espectadores, la posibilidad de emitir/recibir mensajes cuyos contenidos y formas permitan desarrollar líneas de análisis e interpretación mayormente vinculadas a los conceptos e ideas que a los hechos puntuales. Es por esto que la propuesta de trabajo reconoce como fundamento pedagógico y cinematográfico la utilización de este tipo de montaje.

## **MONTAJE CONCEPTUAL**

En palabras de Simón Feldman (El director de cine. Técnicas y herramientas. GEDISA Editorial. 2004) el montaje conceptual “...trata de una estructura liberada de las circunstancias de tiempo y lugar. Las sucesivas tomas y escenas no pretenden desarrollar una estructura lógica de los hechos, sino de los conceptos. Las imágenes más dispares van orquestando una sucesión que conforma una totalidad coherente - psicológica e ideológica - en el espectador.”

El gran cineasta y teórico ruso Sergei Eisenstein planteó cinco métodos de montaje que van, en niveles de complejidad creciente, desde el montaje métrico de base matemática centrado en la duración de las tomas, hasta el montaje intelectual que consiste en que “...dos trozos de película de cualquier clase, colocados juntos, se combinan inevitablemente en un nuevo concepto, en una nueva cualidad, que surgen de la yuxtaposición” ( $A+B=C$ ).

**PARTE 2**  
**LA ESCUELA EN EL CINE**

“¿Qué ves?

¿Qué ves cuando me ves?”

Diego Arnedo / Ricardo Mollo

## 1. De la representación cinematográfica a la construcción del imaginario social

Considerando una película (especialmente de ficción) como un instrumento que aporta información social de carácter secundario ya que, en general no están realizadas para constituir un documento histórico o sociológico, el cine puede servir para analizar y comprender un fenómeno social y comportamientos individuales, desarrollados en un momento histórico determinado o en una cultura diferente.

Hay que tener en cuenta que el cine posee la característica de contemplar tres momentos en una sola película, lo cual determina miradas distintas.

- El momento y lugar representado en la narración fílmica (dónde y cuándo se ambienta la historia contada).
- El momento de la creación del filme (dónde, cuándo y quienes hicieron la película).
- El momento en el que se ve la película (cuándo, en qué contexto y que características socio-culturales poseen los espectadores).

Las relaciones entre cine y sociedad suelen estar enmarcadas en dos cuestiones centrales que se interrelacionan absolutamente, al punto en que actualmente hay varios investigadores que no conciben uno sin el otro.

- La representación que la película hace de un fenómeno social, sus personajes, sus conflictos, etc. (Cómo se producen los imaginarios sociales y culturales).
- La forma en que esta representación es interpretada por los espectadores e influye en la construcción de su subjetividad. (Cómo se identifican con los personajes, temas reflejados en la película, etc.).

Nunca el contenido del relato fílmico muestra la realidad tal como es, sino que está mediada por la particular mirada de los realizadores de la película. Siempre un filme constituye una versión, una creación, una representación, de algún fenómeno.

- Una película es una representación en la cual incide en forma determinante el grado de ideologización de los realizadores y la experiencia adquirida en el paso por su etapa escolar.

El cine es una manifestación muy particular y muy fuerte en tanto se relaciona con las emociones que despierta entre los espectadores. Dentro de la narrativa cinematográfica se puede encontrar la

reconstrucción de un acontecimiento pasado o presente de carácter personal, social, cultural, etc., que dispere en los espectadores un análisis de lo representado y un espacio para reflexionar y tratar de comprender su propia realidad (familiar, personal, emocional, social, etc.).

En términos comparativos, también se puede acceder a una interpretación de realidades sociales y culturales distintas a la del espectador, ya sea considerando el momento en que se produce el filme y/o el que refleja en la trama (anteriores en ambos casos) o bien los diversos contextos que representa (otros sectores sociales, otras culturas, otros países, etc.).

Hasta la década de 1960, las películas trataron de contar historias que parecieran parte de la realidad con el fin de que los espectadores se involucraran en ellas como si fueran observadores objetivos del fenómeno narrado. La búsqueda de realismo a través de la cámara y el montaje era el fin principal. Para ello buscaron que las locaciones y estudios donde se filmara fueran lo más cercano posible a un entorno real, aunque el relato no representara al espectador medio ya que, en general se narraban historias con personajes poco relacionados con la sociedad que asistía al cine. Se buscaba la identificación del espectador a partir del deseo aspiracional de los sectores medios y bajos de la sociedad.

Posteriormente la evolución social permitió que aparecieran películas donde se reflejaran historias basadas en los problemas de las personas más corrientes y anónimas. Las minorías raciales, de género, etc., se convirtieron en protagonistas de narraciones cinematográficas.

Entre las temáticas de carácter social, surgieron una gran cantidad de películas provenientes de diversos países y del nuestro, que desarrollan la trama argumental utilizando la escuela como ámbito principal del relato. Otras muchas presentan parte de la historia que narran, en el entorno educativo. Es así que se puede englobar a estos filmes dentro de un conjunto que comparten características comunes.

## **2. Las películas desarrolladas en un ámbito escolar. Características generales.**

Los filmes ambientados parcial o totalmente en instituciones educativas se han convertido en algo tan común que prácticamente se puede decir que constituye un género en sí mismo. El desarrollo de la historia puede darse en cualquiera de los diferentes niveles educativos (jardín de infantes, primario, secundario o universitario) aunque la gran mayoría de los filmes toman muy especialmente a la escuela secundaria para centrar la narración en el conflictivo período de la adolescencia.

Estos filmes concitan interés en gran parte de la población, ya que en general todos los espectadores pasaron en algún momento por una institución educativa, lo cual los acerca fácilmente al ámbito en el cual se desarrolla la narración. Cada película presenta una imagen de la escuela, la enseñanza, los conflictos institucionales e interpersonales, etc., que permite una multiplicidad de miradas según la ideología, los valores y las experiencias de cada uno.

Para abordar la representación de las instituciones y comunidades educativas en el cine, hay que tener en cuenta algunas consideraciones generales.

- Involucran a distintos personajes de la comunidad educativa (directivos del sistema y de la escuela, docentes, alumnos, familia, etc.) no sólo en el ámbito escolar, sino también en su entorno social y personal.
- Los personajes centrales en estos filmes suelen ser principalmente los docentes y los alumnos. Generalmente describen situaciones de conjunto cruzados con aspectos personales que muestran conflictos de orden psicológico.
- Las narraciones cinematográficas reflejan mayoritariamente las relaciones y conflictos tanto entre docentes y estudiantes (generalmente problemas intergeneracionales), como dentro de cada uno de los grupos (celos profesionales en los docentes; situaciones de acoso en los alumnos). En ambos sectores casi siempre se manifiestan relaciones conflictivas con la institución y/o sus autoridades.
- Las historias suelen desarrollarse en casi todos los ámbitos escolares (aula, laboratorios, patios, gimnasios, campos de juego, etc.) y actividades (salidas educativas, recreos, fiestas de graduación, etc.).
- Desde una perspectiva temporal, las películas generalmente presentan una trama circunscrita a un período relativamente corto (puede ser un año escolar o bien un momento dentro de esa etapa), mientras que las series pueden seguir una historia a lo largo de los años, dada la particular forma de ser filmadas y estrenadas.

Para armar un modelo que permita registrar, situar y analizar una película ambientada en el ámbito educativo es necesario considerar y caracterizar los siguientes aspectos básicos:

- **Aspectos sociales y políticos**
  - Ubicación geográfica y temporal de la institución educativa donde se desarrolla la narración cinematográfica.
  - Régimen ideológico, político, social, económico y cultural de la sociedad.
  - Caracterización social de la comunidad educativa: familias, alumnos, docentes, etc.
  - Formas de participación de la comunidad educativa en el marco institucional.
  - El rol, la inserción y las tareas socioeducativas de la escuela en la comunidad que la contiene.
  - Etc.
- **Aspectos institucionales.**
  - Marcos regulatorios (sistema educativo, normativa).
  - Infraestructura con la que cuenta.
  - Equipamiento disponible.
  - Proyecto institucional.

- Sistema de convivencia.
- Organización y conducción escolar.
- Autoridades de supervisión.
- Autoridades directivas.
- Personal docente, administrativo y auxiliar.
- Derechos, deberes y relaciones que en la escuela se establecen entre los miembros de la comunidad educativa en su conjunto (autoridades, docentes, alumnos, familia, etc.).
- Etc.
- **Aspectos pedagógicos.**
  - Actividades curriculares, extracurriculares y socioeducativas.
  - Tarea directiva.
  - Tarea docente.
  - Cuidado de los menores.
  - Formas de enseñanza, de evaluación y de promoción.
  - Etc.

### **3. La comunidad educativa y su representación cinematográfica**

#### **La escuela**

En términos generales, se puede ver en las películas que están ambientadas en espacios educativos una cierta tendencia a estereotipar la escuela (incluyendo las universidades en este universo). Principalmente se representan instituciones cuyo carácter está rigurosamente marcado y en las cuales parece no existir grises. Las formas de representación escolar más comunes suelen ser las siguientes:

- **Escuela estructurada y autoritaria.**

Un tipo escolar comúnmente representado en la filmografía es el de la institución opresiva que educa con el fin de instalar ciertos valores generalmente vinculados a la moral tradicional dominante.

- Se considera que los estudiantes deben ser formados bajo el mismo modelo pedagógico autoritario y acrítico.
- Se coarta toda forma de expresión de libertad y pensamiento propio en el conjunto de la comunidad educativa (por supuesto no existe la libertad de cátedra).



- El ideario de la escuela está sobre todas las cosas y es lo que hay que respetar a como dé lugar.
- La rigidez de la institución no tolera ninguna forma de rebeldía.
- Quien no esté de acuerdo debe irse o ser expulsado.
- Etc.

En estas películas suelen presentarse situaciones de desagrado y disconformidad de algún docente que generan muestras de represión por parte las autoridades y, simultáneamente, simpatía en algún grupo de estudiantes. El conflicto está planteado.

- **Escuela democrática.**

Otras películas reflejan un modelo casi idílico de escuela donde la libertad prevalece sobre cualquier otro valor, en las que impera el consenso y las actitudes democráticas.

- En la institución se vive un clima de libertad prácticamente absoluto.
- Estudiantes, docentes, autoridades y padres, respetan las necesidades de cada uno.
- La escuela y los docentes deben contribuir a que cada alumno esté preparado para resolver sus propios dilemas, dudas y problemas en la búsqueda de su propio camino
- La responsabilidad en la toma de decisiones se convierte en algo individual.
- Las normas (cuando las hay) se establecen por consenso y en un pie de igualdad de todos los sectores que conforman la comunidad educativa.
- No existen las relaciones asimétricas entre adultos y menores, ni entre docentes con preparación pedagógica y quienes no la tienen.
- Etc.

En estas películas suelen plantearse problemas cuando por múltiples razones algún individuo no encuentra el camino que se supone adecuado o bien cuando una decisión individual perjudica a otros. El conflicto está planteado.

- **Escuela desarticulada.**

Hay otros filmes en los cuales la escuela aparece como un lugar de muy baja institucionalización. Suelen ser caóticas y parecería que la autoridad y las normas son inexistentes.

- Se desarrollan historias generalmente plagadas de incidentes.
- Los adultos suelen aparecer ridículamente mostrados, con una gran ineptitud para manejar la institución educativa.
- No existen (o no se respetan) reglas del juego que permitan una convivencia adecuada.

En estas películas la escuela se presenta como una institución pasible de ser ridiculizada en la cual pueden darse cualquier tipo de situaciones por más inverosímiles que parezcan y en las que el conflicto siempre está presente.

### **El entorno social**

La forma en que se presenta la institución escolar en un filme depende de varios factores relacionados a la sociedad que la contiene y las características de los realizadores.

- Las particularidades políticas, sociales y culturales del país de origen.
- La ideología y la experiencia escolar predominante entre los realizadores.
- La escuela y los docentes pueden ser representados en consonancia o enfrentamiento con las características de la sociedad, la política dominante y el propio sistema educativo.
- Los personajes suelen comportarse a partir de su pertenencia a cierto sector social.

### **Los docentes**

Entre el cuerpo docente (generalmente muy diverso entre sí), parece ser común que los problemas que se representan se centran en tres cuestiones básicas.

- El enfrentamiento con las autoridades institucionales.
- Conflictos entre ellos por concepciones pedagógicas distintas y/o contrapuestas. En general no se profundizan demasiado sobre las formas pedagógicas, aunque casi siempre se manifiestan acciones reveladoras de las mismas.
- El tipo de relación que mantienen con los estudiantes.

En el cine se representan, entre otros, los siguientes tipos de docentes caracterizados a partir del accionar de los mismos ante las situaciones que se manifiestan en la escuela y entre las personas que conforman la comunidad educativa.

- **Los tradicionalistas**
  - Adaptados al sistema institucional (en general autoritario).
  - No aceptan ninguna posibilidad de cambio.
  - Utilizan métodos didácticos poco creativos.
  - Consideran que los estudiantes para lograr un verdadero aprendizaje deben obedecer, sin cuestionar las reglas impuestas.
- **Los críticos del sistema institucional**
  - Pretenden realizar algunos cambios en la escuela donde se desempeñan.
  - Se enfrentan a las autoridades y otros docentes que no adhieren a las transformaciones propuestas.
  - Suelen ser innovadores pedagógicos.

- **Los problemáticos**
  - Todo les parece mal y se viven quejando.
  - Generalmente son presentados como docentes con muchos años de actividad.
- **Los desencantados**
  - Suponen que no vale la pena hacer nada (ni siquiera dar clases).
  - Creen que a nadie le importa la verdadera educación.
  - Tienen varios años de antigüedad en la docencia y al comienzo de sus carreras fueron innovadores.
- **Los docentes “asalariados”**
  - Consideran la docencia sólo un trabajo.
  - No presentan ninguna vocación por la enseñanza.
  - Tratan de sobrevivir ante cualquier situación institucional sin comprometerse.
  - Están alejados de las necesidades y problemas de sus alumnos.
- **Los docentes vocacionales**
  - Preparan sus clases con esmero y dedicación.
  - Se sienten preocupados por la situación social o personal de sus estudiantes.
  - Tratan de ayudar pedagógicamente a los alumnos y también por afuera de su rol profesional.
- **Los manipuladores**
  - Utilizan las relaciones asimétricas con los alumnos y algunos padres en su propio beneficio.
  - Se mueven en base a intereses económicos o ideológicos.
  - No miden las consecuencias que acarrearán su accionar.

## **Los alumnos**

En muchas de estas películas vinculadas a la educación, los alumnos se representan en situaciones diversas (tanto escolares como en la vida cotidiana) y con reacciones vinculadas a su propia personalidad y entorno familiar y social. Los conflictos más frecuentes representados en las películas, suelen darse básicamente en torno a algunas cuestiones que estereotipan situaciones que pueden registrarse en la vida real.

- Pasaje a una vida adulta como un proceso de socialización con dificultades propias de la personalidad de cada sujeto y del entorno cultural en el cual se desenvuelve.
- Acoso escolar (bullying) reiterado en cualquiera de sus formas por parte de un grupo de alumnos o de algún adulto integrante de la comunidad educativa (directivos, docentes, preceptores, etc.).
- En el ámbito escolar: maltrato, burlas, etc. de carácter físico, verbal, gestual, etc.

- En las redes sociales.
- Resistencia y rebeldía a la autoridad, representada esta por los directivos escolares, por algún docente o por las reglas, valores y métodos de enseñanza de la institución.
- Fenómenos de resiliencia en algunos.

Entre los múltiples modelos de estudiantes aparecen en el cine algunos estereotipos básicos. Por supuesto es apenas una lista acotada, pero suelen ser los que más se manifiestan en las películas.

- **Los líderes**

- Su principal característica es la capacidad que poseen para organizar y conducir a sus compañeros a la realización de actividades.
- Son positivos cuando su tarea contribuye a la realización del conjunto.
- Son negativos cuando su liderazgo conduce a la frustración de quienes lo rodean. Suelen tener actitudes de acoso hacia quienes no lo siguen.

- **Los seguidores**

- Se dejan convencer fácilmente por las propuestas ajenas.
- No poseen criterio propio para determinar si lo propuesto está bien o mal.
- Actúan en modo rebaño.

- **Los individualistas**

- No se integran al conjunto y sólo les preocupa resolver sus propios problemas.
- Se desentienden de todos los conflictos que se presentan.
- Suelen ser trabajadores y muchas veces se sienten superiores al resto.

- **Los mediadores.**

- Son aceptados por la mayoría de la comunidad.
- Tienen la capacidad de componer situaciones conflictivas.
- Se preocupan por sus compañeros y quieren ayudar.
- Tratan de consensuar entre las diversas propuestas.

#### **4. La docencia y los filmes ambientados en la escuela.**

Para una importante cantidad de docentes, estas películas poseen un cierto atractivo particular porque, a partir de su actividad laboral cotidiana, los motiva el conocimiento del marco en el cual se desarrolla la narración, lo cual los mueve afectivamente y les permite registrar una multiplicidad de aspectos cercanos, en mayor o menor medida, a su experiencia.

- Caracterizar las instituciones educativas.
- Identificar determinados temas curriculares.
- Realizar estudios comparados (si se representan culturas educativas e institucionales diferentes).
- Conocer diferentes métodos de enseñanza.
- Analizar las relaciones interpersonales entre los actores de la comunidad educativa.
- Comparar las actitudes de los protagonistas ante situaciones vividas en el marco institucional de la escuela en donde se trabaja.
- Etc.

Analizar una película desde la profesión docente planteando algunos interrogantes, demuestra que en lo profundo de las preguntas y respuestas que se obtengan, subyace un cuestionamiento a la propia actividad pedagógica, lo cual podría llevarnos a revisar algunas de nuestras prácticas habituales.

- **Toda pregunta y su consiguiente respuesta siempre va a estar vinculada a las particularidades personales e ideológicas de cada sujeto, lo cual casi inevitablemente llevaría a una comparación de lo que se está viendo en la película con la propia experiencia registrada en la práctica cotidiana en las instituciones donde cada uno ejerce su labor docente.**

Para analizar los hechos de la narración cinematográfica en relación a nuestra realidad, independientemente de la importancia de la experiencia de cada uno en la actividad docente (fundamental sin duda alguna), resulta necesario confrontar lo que expresa la película con algunos dispositivos más objetivos, en los cuales se puedan encontrar marcos que proporcionen elementos que permitan comparar, fundamentar y sustentar una opinión valorativa.

En este aspecto, resulta de gran utilidad recurrir a la **normativa vigente en materia educativa** (resoluciones, disposiciones, etc.), al **Reglamento General de las Instituciones Educativas** (en caso de existir dentro de la jurisdicción donde cada uno desarrolla la docencia) y al **Proyecto Institucional** de cada escuela. Estos elementos regulan la actividad escolar y presentan una descripción de la forma en la que se entiende como debe funcionar la escuela dentro de cada sistema educativo y el rol que debe cumplir cada uno de los miembros de la comunidad educativa.

- **En sí mismo constituyen una matriz para aplicar al análisis del funcionamiento de cada institución educativa y eventualmente para la realización de un trabajo comparativo entre lo que vemos en una película y la realidad en la que se desarrolla la labor docente en el sistema en el cual cada uno desarrolla su actividad.**

Recurrir a la letra de la normativa, del Reglamento General y del Proyecto Institucional permite correrse de cómo funciona habitualmente cada institución (lo cotidiano con todas sus improvisaciones) y poder visualizar lo que deberían ser y hacer los integrantes de la comunidad educativa (cosa que muchas veces no se conoce ni se respeta).

Por ejemplo en el Reglamento General de las Instituciones Educativas de la Provincia de Buenos Aires del año 2012, se describen exhaustivamente aspectos tales como:

- La Comunidad Educativa (Alumnos, Padres y responsables, Personal docente y administrativo) y su participación organizada.
- La Actividad Educativa (Acto Educativo y Marco general del trabajo docente y la tarea docente).
- La Organización de la actividad institucional (Cargos de conducción, Cargos docentes de base, Administrativos y/o auxiliares de la educación).
- Aspectos técnico-pedagógicos: curriculares; asistencia, evaluación, acreditación, promoción y certificación de los alumnos; Acuerdos de convivencia; Plan de continuidad pedagógica; Autoevaluación institucional; etc.
- Aspectos socioeducativos y sociocomunitarios.

En el Proyecto Institucional de la escuela en la que cada uno desarrolla su actividad, se pueden encontrar ciertos elementos que constituyen la propuesta educativa de la institución y orienta todas las acciones de los miembros de la comunidad educativa. Entre otros los siguientes:

- El contexto sociocultural de la comunidad.
- Las particularidades de la escuela.
- Los propósitos y la organización institucional.
- El diagnóstico de los principales problemas.
- Los objetivos pedagógicos.
- Las acciones prioritarias.

Aún con las limitaciones y la complejidad que implica caracterizar y valorar, desde nuestro entorno, los hechos y personajes que se representan en un filme realizado en otros contextos socio-culturales o en otros tiempos alejados de la actualidad, la comparación entre lo que se ve y describe en el filme (las condiciones sociales, institucionales, laborales, etc.) y la experiencia del desempeño propio, es prácticamente inevitable.

- **Un proceso interesante que suele producirse en los docentes que acceden a ver una película cuyo relato se centra en el ámbito educativo, es la interpelación que produce la narración sobre la propia actividad laboral.**

Podrían surgir una gran cantidad de preguntas si se analiza comparativamente una película. Sólo a modo de ejemplo plantearemos algunas, descontando que cada docente puede armar su propia grilla.

- ¿Qué tiene que ver la sociedad que se describe en el filme con el propio entorno socio-cultural de las escuelas en las que trabaja?
- ¿Qué tipo de organización tiene la institución de la película: privada, pública estatal (de nivel local, regional o nacional), mixta, etc.
- ¿Cómo se accede a los cargos docentes y directivos?

- ¿Posee algún grado de intervención de la comunidad organizada en la institución (consejo de escuela, comisión de padres, etc.).
- ¿Existe un régimen de convivencia? ¿Quiénes participan? ¿Que lo diferencia del vigente en mi escuela?
- ¿Cómo se caracteriza la supervisión en relación a la de mi propio sistema educativo?
- ¿Cuál es el rol de la dirección escolar en relación a los hechos descriptos en el filme?
- ¿Cómo actuaría yo en un rol de supervisión o directivo ante situaciones parecidas?
- ¿Posee equipo de intervención socio-comunitaria y/o de apoyo psicopedagógico a la actividad docente? ¿Actúan de forma similar o diferente a los equipos de las escuelas donde trabajo?
- ¿Estoy de acuerdo con la forma en la que actúa el protagonista principal o los personajes docentes secundarios sobre la problemática planteada en la película?
- ¿Cómo actuaría yo como docente en una situación similar a la problemática que plantea la narración?
- ¿Qué tiene de semejante y de diferente la práctica docente que se relata en el filme con la mía?
- ¿Qué me diferencia pedagógicamente de los docentes protagonistas de la narración fílmica?
- ¿Cómo es el régimen de evaluación y de promoción de los alumnos en relación al nuestro?
- ¿Cómo se caracteriza la escuela que se describe en el filme desde la infraestructura y equipamiento en relación a las que yo me desempeño? ¿Cómo influye en el accionar docente cotidiano?
- ¿Las condiciones institucionales (tanto de infraestructura y equipamiento como de funcionamiento del sistema) me permitirían actuar ante situaciones similares, de una manera parecida o distinta a la que se describe en la película?
- Etc. Etc.

Caracterizar y analizar películas de ficción ambientadas en la escuela y producidas en otro momento histórico y en otro contexto cultural, ayuda a comprender y valorar tanto la narración que se visualiza, como el propio entorno educativo, social, ideológico y personal.

El sistema educativo argentino presenta una profunda fragmentación manifestada claramente en la disparidad de instituciones escolares según pertenezcan al ámbito estatal o privado, a sectores urbanos o rurales, con asistencia de sectores sociales medios altos o carenciados, etc.

La institución educativa y el entorno social en el que se desarrolla cualquier película que se vea, puede ser asimilada a alguna de estas expresiones. Por lo cual, en todas se pueden encontrar similitudes y diferencias que permitan reflexionar sobre la propia práctica docente.

- **A partir de la visión y análisis de un filme, cada docente debería realizar sus propias preguntas y fundamentalmente darse sus propias respuestas.**

## BIBLIOGRAFÍA

Aparici, Roberto. La educación para los medios de comunicación.

En: [http://alfamedia.wdfiles.com/local--files/grupos-1-y-2/educacion\\_medios.pdf](http://alfamedia.wdfiles.com/local--files/grupos-1-y-2/educacion_medios.pdf)

Barthes, Roland. La Cámara Lúcida. Nota sobre la fotografía.

En: <file:///C:/Users/windows%20full/Downloads/barthes-la-camara-lucida.pdf>

Berger, John. Modos de ver.

En: <https://podereimagenblog.files.wordpress.com/2019/03/berger-modos-de-ver.pdf>

Dorfles, Gillo. A propósito de la investigación filmada.

En: <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/decarli/textos/Dorfles.htm#A2>

Dussel, Inés. La atención escolar en un mundo de pantallas. En La educación en debate #83

En: <https://editorial.unipe.edu.ar/la-educacion-en-debate/numeros-78-al-87-año-2020/item/111-la-atencion-escolar-en-un-mundo-de-pantallas>

Eco, Umberto. Ni la escritura es el bien ni la imagen el mal.

En: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-100694>

Eisenstein, Sergei. La forma en el cine.

En: <https://azcireanimacion.files.wordpress.com/2012/08/la-forma-del-cine.pdf>

Estrada Ruiz, M; Cruz Estrada, P; Robles López, F. El cine como una herramienta educativa.

En: <http://repositorio.ugto.mx/bitstream/20.500.12059/9574/1/137El%20cine%20como%20una%20herramienta%20educativa.pdf>

Feldman, Simón. La realización cinematográfica. Análisis y práctica. En: <https://es.scribd.com/document/490035386/Feldman-Simon-La-realizacion-cinematografica-Analisis-y-practica-88-178-pdf>

Ferrés i Prats, Joan. Cine y educación social: ¿desconocidos, rivales o aliados? En: [file:///C:/Users/windows%20full/Downloads/165592-Text%20de%20l'article 388745-1-10-20141110.pdf](file:///C:/Users/windows%20full/Downloads/165592-Text%20de%20l'article%20388745-1-10-20141110.pdf)

Ferrés i Prats, Joan. Educación en medios y competencia emocional.

En: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie32a03.htm>

Lauria, Daniel. El cine en la escuela. En revista Aula Abierta N° 11. Buenos Aires. 1993.

Lauria, Daniel. Cine y Educación. Ponencia presentada en el II Congreso Internacional de Informática Educativa. Universidad Tecnológica Nacional, Regional Santa Fe. 1997

O'Halloran, Kay L.; Análisis del discurso multimodal. Revista latinoamericana de estudios del discurso.

En: <https://raled.comunidadeled.org/index.php/raled/article/view/78/80>

Serra, María Silvia. Educación e imágenes en las décadas del '60 y '70. ; 2008 En: [www.sahe.org.ar/pdf/sahe019.pdf](http://www.sahe.org.ar/pdf/sahe019.pdf).

VV.AA. Las TIC en la escuela secundaria bonaerense: usos y representaciones en la actividad pedagógica. UNIPE: Editorial Universitaria, 2018

En: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/unipe/20200421115707/las-tics-en-la-escuela.pdf>



## Otras páginas de interés

Artículos sobre cine y educación.

En: <http://www.invenia.es/oai:ccdoci.iteso.mx:4386>

Aula creativa: cine y educación.

En: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/index.htm>.

Aula de cine. Propuestas para apoyar el uso del cine en las aulas.

En: [www.auladecine.com](http://www.auladecine.com)

Cine de arte y ensayo (El lenguaje del cine).

En: <https://glosarios.servidor-alicante.com/lenguaje-cine>

Cine en las aulas. Recursos Educativos.

En: <http://edukacine.ning.com/> y <http://edukacine.blogspot.com/>

Cine y educación.

En: <http://www.cineyeducacion.com.ar/index.html>.

Cine y Educación: Recursos en la red. Recopilación De Mar Cortina. En: <http://valoribus.blogspot.com/2010/03/cine-y-educacion-guia-de-recursos-en-la.html>

Comunicación y pedagogía.

En: [www.comunicacionypedagogia.com](http://www.comunicacionypedagogia.com)

Didáctica para el uso del cine en el aula.

En: <http://www.cinefichas.com.ar/site/temas.php>

Los usos pedagógicos del cine

En: <https://www.educ.ar/recursos/155208/los-usos-pedagogicos-del-cine>

Programa de Cine y Educación.

En: <http://www.prensajuvenil.org/cineduca/cineduca.htm>

## **Agradecimientos**

A mi familia, quienes leyeron las versiones preliminares y me hicieron acertados comentarios.

A mis alumnos de nivel secundario, universitario y posgrado, ya que la práctica docente con ellos me ayudó a pensar, sistematizar y realizar este trabajo.

A mis compañeros docentes con quienes compartí comentarios sobre cine y su aplicación didáctica.

A los colegas en general, a quienes les deseo que la lectura del presente trabajo les provoque ganas de incorporar en sus clases algo de lo que aquí se propone.

**EL CINE EN LA ESCUELA.  
LA ESCUELA EN EL CINE**

Dotar de significado a los contenidos que circulan por las pantallas es una de las tareas ineludibles de la escuela. El presente trabajo propone utilizar el cine como recurso educativo aplicado al proceso de enseñanza y aprendizaje. Asimismo busca reflexionar sobre la mirada que el cine, a través de una gran cantidad de películas, tiene sobre la institución escolar.

---

Daniel Lauria es profesor y licenciado en Historia. Fue docente y directivo en escuelas secundarias y dictó clases en diversas universidades. Ocupó cargos de gestión en la Dirección General de Cultura y Educación de la provincia de Buenos Aires entre 2001 y 2012. Dio cursos y escribió artículos sobre cine y educación y sobre política educativa. Es autor del libro *La política educativa en la Provincia de Buenos Aires 2001-2005* y de varias publicaciones institucionales.