



Creative Audiovisual Lab
for the promotion of
critical thinking and
media literacy

WP2 OUTPUT 2.1 DOCUMENTO DE INSTRUCCIONES PARA EL CURSO DE CAPACITACIÓN

EGInA
26-04-2022



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 621357-EPP-1-2020-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Creative Audiovisual Lab for the promotion of critical thinking and media literacy

Tabla de contenido

<i>El objetivo del documento</i>	3
<i>Sobre el proyecto CrAL</i>	3
<i>Metodología de escritura y lectura audiovisual creativa</i>	5
ESTRATEGIAS Y ENFOQUE DE INSTRUCCIÓN	5
Aprendizaje en base a proyectos	5
Aprendizaje cooperativo.....	6
Enseñanza y aprendizaje participativos (PTL).....	6
Estrategias de pensamiento visual (VTS)	7
Gamificación	7
Aprendizaje basado en competencias (CBL).....	8
Educación modelo a seguir.....	8
<i>Marco Pedagógico</i>	9
PRINCIPIOS BÁSICOS, ELABORACIÓN TEÓRICA Y PRÁCTICA	9
Introducción.....	9
Un manifiesto: la idea de formación en pensamiento visual	9
Alfabetización audiovisual compleja: una comparación langue/parole en la formación audiovisual, una perspectiva sincrónica.....	10
Cómo la formación de la expresión puede ser dinámica, lúdica o creativa	12
Enfoque metodológico didáctico general.....	13
HISTORIA DE LA METODOLOGÍA	13
Experiencias entre 1988 y 1995.....	13
El Laboratorio de Imagen y Escritura Creativa de la Universidad La Sapienza de 1996 a 1999	15
El método de investigación del proceso de escritura.....	15
El desarrollo de una nueva relación entre Imagen y escritura.....	17
Referencias artísticas y culturales relacionadas con el proceso creativo.....	17
Primeras etapas del enfoque metodológico: la teoría de la recepción y el valor de las palabras	18
Escritura y Reproducibilidad de lo Real	24
La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica por W. Benjamin: el aura y el estado de movimiento temporal de la imagen representativa	25
<i>Descripción general de la estructura del curso</i>	26
INTRODUCCIÓN	26
SECCIONES GENERALES	26
CURSO DE APRENDIZAJE ELECTRÓNICO	27
<i>Descripción general de la estructura del módulo</i>	28
LA REACCIÓN IDEACIONAL	28
MÓDULO 1: ¿Qué es una imagen?.....	28

MÓDULO 2: Sintaxis visual y movimiento lúdico	30
CONSTRUCCIÓN DE LA FORMA DEL PROYECTO.....	32
MÓDULO 3: Dramaturgia Visual.....	32
MÓDULO 4: De persona a personaje.....	35
MÓDULO 5: De la imagen a la escritura, de la escritura a las imágenes.....	37
MÓDULO 6: Ficción vs Documental	38
DEL DISEÑO DEL PROYECTO A LA IMPLEMENTACIÓN.....	40
MÓDULO 7: El decorado y el rodaje.....	40
MÓDULO 8: Edición de vídeo.....	42
MÓDULO 9: Sintaxis sonido-imagen	44
La relación con la propia visión	46
MÓDULO 10: Proyecciones en curso	46
<i>Entrenador de entrenadores.....</i>	<i>48</i>
<i>Talleres locales presenciales.....</i>	<i>48</i>
<i>Descripción de los resultados del aprendizaje.....</i>	<i>52</i>

El objetivo del documento

El documento instructivo del curso de formación es una herramienta fundamental para la ampliación y adaptación de la metodología “Escritura y Lectura Audiovisual Creativa” para todos los países involucrados en el proyecto CrAL y estará dirigido a los socios que ejecutarán la acción piloto en cada país involucrado. así como a otras organizaciones potencialmente interesadas en probar la metodología en su propio contexto.

Se desarrollará en inglés y se localizará en los otros 4 idiomas del proyecto.

Se pone especial énfasis en las dimensiones semipresenciales de la estructura del curso, donde se analiza el modelo de diseño instruccional. Además, se detalla la metodología “Escritura y Lectura Audiovisual Creativa”.

Los resultados de aprendizaje consisten en elementos estructurales y un factor crítico para la efectividad de los planes de estudio. El lector puede encontrar en el Apéndice un conjunto de plantillas creadas en el contexto del proyecto CrAL para ser utilizadas con el fin de garantizar la máxima uniformidad de estilo y calidad del contenido producido y cargado en la plataforma del proyecto.

Sobre el proyecto CrAL

El proyecto Laboratorio Creativo Audiovisual para la promoción del pensamiento crítico y la alfabetización mediática-CrAL, perseguirá el objetivo general de difundir y escalar una buena práctica, ya experimentada a nivel local, destinada a fomentar el pensamiento crítico, la ciudadanía activa y la alfabetización mediática entre los escolares, a partir del uso del pensamiento creativo y el lenguaje audiovisual. El proyecto fomentará las habilidades del siglo XXI para jóvenes globalmente competentes, que incluyen la comunicación activa, la colaboración, la creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la confianza en sí mismos.

La formación se desarrollará sobre la base de la buena práctica identificada “Escritura y lectura audiovisual creativa” promovida por ICBSA, el departamento audiovisual del Ministerio italiano de Actividades Culturales, en Italia, desde 2013.

Los socios deben inspirarse en los siguientes objetivos generales del proyecto en la definición de las actividades educativas y sus contenidos:

- Proporcionar a los profesores de escuela y formadores que trabajan en la educación no formal los conocimientos, competencias y habilidades necesarios sobre educación audiovisual y sobre la metodología de "Escritura y Lectura Audiovisual Creativa";
- Capacitar a los estudiantes (de 14 a 19 años) en la reinterpretación y producción crítica de contenidos audiovisuales, fomentando la adquisición de habilidades y competencias de pensamiento crítico y alfabetización mediática

Para alcanzar estos objetivos, CrAL:

- producir contenidos educativos multilingües y multimedia y ofrecer una vía de formación innovadora a profesores y formadores para facilitar la transferencia de la metodología a las escuelas secundarias y al sector no formal en otros países de la UE (SO1),
- Experimentar la metodología de “Escritura y lectura audiovisual creativa” en diferentes países europeos, dando lugar a la producción de contenidos audiovisuales originales (vídeos, cortometrajes, entrevistas) realizados por jóvenes con el fin de mejorar su pensamiento crítico y alfabetización mediática (OE2)
- explotar los resultados de la experimentación a nivel de la UE a través de la creación de una comunidad de práctica internacional y una plataforma en línea para maximizar el impacto del proyecto a nivel local e internacional (GO).

El objetivo último es promover la inclusión social de los beneficiarios a través de la provisión de habilidades, destrezas y capacidades para actuar como ciudadanos directamente a través de los entornos sociales para lograr un cambio social positivo.

En particular, el proyecto CrAL:

Promover el uso de la educación audiovisual en diferentes contextos educativos europeos

a través de una formación de 3 niveles, que prevé la participación de:

- Tutores: que serán formados en la metodología CrAL durante un evento de formación transnacional en Barcelona;
- Profesorado: que se formará a través de un curso de formación semipresencial compuesto por: a) 20 h de formación online; b) talleres presenciales a cargo de tutores capacitados;
- Estudiantes: quienes serán los beneficiarios finales ya que recibirán formación específica basada en proyectos (talleres) por parte de sus profesores (apoyados por tutores capacitados) sobre las habilidades técnicas y transversales necesarias para producir contenidos audiovisuales.

Facilitar la adquisición de competencias digitales entre los estudiantes

CrAL se centrará en el uso activo, responsable y reflexivo de los medios digitales en el mundo digital. A través de la acción piloto (WP4), durante la cual los estudiantes tendrán la oportunidad de convertirse en actores activos en la producción de contenido multimedia sobre temas seleccionados, promoveremos las habilidades del siglo XXI a nivel mundial.

Promover la inclusión social de colectivos desfavorecidos

El enfoque pedagógico de CrAL, basado en la co-creación y la participación activa de los jóvenes, tiene un fuerte potencial innovador e inclusivo.

El proyecto fomentará la reflexión sobre temas seleccionados, relevantes para el mundo actual (p. ej., migración, tolerancia, etc.), apoyando la creación conjunta de contranarrativas positivas, en oposición a los mensajes promovidos por los medios digitales y no digitales, basados en sobre la elaboración de nuevos contenidos audiovisuales. De esta forma, los jóvenes se convertirán en creadores activos de soluciones a los retos sociales, mientras que los jóvenes desfavorecidos (ej. estudiantes inmigrantes y segundas generaciones) serán apoyados en su integración social y reconocimiento de valores.

Aumentar la conciencia pública) sobre el valor del lenguaje audiovisual como medio para promover el pensamiento crítico y la inclusión social

Grupos destinatarios:

- *Gente joven*(14-19 años) que participará en la reinterpretación y producción de contenidos audiovisuales durante la fase piloto del proyecto.
- *Profesores de secundaria y formadores que trabajan en entornos no formales*. Se formarán en el método CrAL y aprenderán a formar eficazmente a los jóvenes en lectura, escritura y producción audiovisual creativa para mejorar su alfabetización mediática y su pensamiento crítico. Tras una primera fase de formación, los profesores aplicarán la metodología CrAL con sus alumnos como un enfoque multidisciplinar dentro de talleres basados en proyectos.

Padres de jóvenes y miembros de la comunidad local, quienes estarán involucrados en el proyecto como actores activos y como miembros de una Comunidad de Práctica recientemente establecida para maximizar el impacto del proyecto a nivel local, nacional y europeo.

Metodología de escritura y lectura audiovisual creativa

ESTRATEGIAS Y ENFOQUE DE INSTRUCCIÓN

Aprendizaje en base a proyectos

El aprendizaje basado en proyectos (PBL) es una pedagogía centrada en el alumno que implica un enfoque de aula dinámica en el que se cree que los alumnos adquieren un conocimiento más profundo a través de la exploración activa de los desafíos y problemas del mundo real. Los estudiantes aprenden sobre un tema trabajando durante un período prolongado de tiempo para investigar y responder a una pregunta, desafío o problema complejo. Es un estilo de aprendizaje activo y de aprendizaje basado en la indagación. El PBL contrasta con la instrucción basada en papel, la memorización o la instrucción dirigida por un maestro que presenta hechos establecidos o retrata un camino sin problemas hacia el conocimiento al plantear preguntas, problemas o escenarios.

Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es una práctica pedagógica que promueve la socialización y el aprendizaje entre estudiantes de todas las edades de diferentes áreas temáticas.

Sus prácticas se basan principalmente en la participación activa y directa de los estudiantes que, en consecuencia, se ven estimulados a trabajar juntos para lograr objetivos comunes o completar tareas grupales, que de otro modo serían difíciles de lograr.

En una síntesis de la mejor evidencia de la investigación sobre matemáticas primarias y secundarias y programas para lectores con dificultades, Slavin (2013) encontró que los métodos bien estructurados, como el aprendizaje cooperativo, producen tamaños de efecto más positivos que aquellos que evalúan otras prácticas educativas, como el uso de un currículo innovador, libros de texto o el uso de tecnología en lectura y matemáticas.

Colocar a los estudiantes en grupos y esperar que trabajen juntos no necesariamente promoverá la cooperación. Johnson y F. Johnson (2009) proponen que es necesario establecer grupos para que los cinco componentes clave del aprendizaje cooperativo exitoso estén integrados en su estructura.

El primero de estos componentes clave implica estructurar una interdependencia positiva dentro de la situación de aprendizaje para que todos los miembros del grupo entiendan que están vinculados entre sí de tal manera que uno no puede lograr el éxito a menos que todos lo hagan, y deben aprender a sincronizar sus esfuerzos para garantizar que esto suceda.

El segundo componente clave para una cooperación exitosa es la interacción de promoción o la voluntad de los miembros del grupo de alentar y facilitar los esfuerzos de los demás para completar sus tareas a fin de que el grupo logre su objetivo.

El tercer componente clave es la rendición de cuentas individual o la responsabilidad de uno de asegurarse de que él o ella complete su parte del trabajo mientras también se asegura de que otros completen el suyo. De hecho, cuanto más se perciben los estudiantes como vinculados entre sí, más se sienten personalmente responsables de contribuir al esfuerzo colectivo del grupo.

Asignar a los estudiantes a grupos y esperar que sepan cómo cooperar no garantiza que esto suceda. De hecho, los grupos suelen implosionar porque carecen de las habilidades interpersonales necesarias para manejar los desacuerdos entre los miembros del grupo. Estas habilidades deben negociarse explícitamente (estudiantes mayores) o enseñarse (niños más pequeños) y son el cuarto componente clave en el aprendizaje cooperativo exitoso.

El componente clave final del aprendizaje cooperativo exitoso es el procesamiento grupal. El procesamiento grupal implica que los estudiantes reflexionen sobre su progreso y sus relaciones de trabajo. A menudo se utilizan preguntas como las siguientes para estimular este tipo de reflexión: '¿Qué hemos logrado?', '¿Qué nos falta por lograr todavía?' y '¿Cómo podemos hacer esto?'.

Enseñanza y aprendizaje participativos (PTL)

El aprendizaje participativo describe un conjunto de prácticas útiles para involucrar y aprender con las comunidades. El enfoque puede extenderse a grupos más pequeños que participan en un proceso de aprendizaje.

PTL es un entorno de aprendizaje en el que un maestro es un facilitador de aprendizaje para la investigación y la construcción de conocimientos impulsada por los estudiantes (Barab et al., 1998)

El enfoque de aprendizaje participativo proporciona una base valiosa a partir de la cual los estudiantes pueden participar en el aprendizaje experiencial sobre las diferencias y desigualdades.

Estrategias de pensamiento visual (VTS)

El pensamiento visual es un método de facilitación centrado en el estudiante que fomenta el uso de encuentros no verbales para enfatizar el proceso de aprendizaje.

Sus orígenes pueden detectarse en el trabajo del autor y psicólogo de origen alemán Rudolf Arnheim en la publicación 'Visual Thinking' (1969) en la que la percepción visual “sienta las bases de la formación de conceptos” (p. 294).

En tiempos posteriores, la metodología VTS se ha desarrollado como un método de enseñanza basado en la indagación creado por la psicóloga cognitiva Abigail House y el educador de museos Philip Yenawine, y prevé el uso del arte y los contenidos perceptibles para enseñar alfabetización visual, pensamiento visual y habilidades de comunicación.

En el artículo 'Reflexiones sobre la alfabetización visual' (1997), Yenawine describe la alfabetización visual como “la capacidad de encontrar significado en las imágenes. Implica un conjunto de habilidades que van desde la simple identificación (nombrar lo que uno ve) hasta la interpretación compleja en niveles contextuales, metafóricos y filosóficos.

Se recurre a muchos aspectos de la cognición, como la asociación personal, el cuestionamiento, la especulación, el análisis, la búsqueda de hechos y la categorización. La comprensión objetiva es la premisa de gran parte de esta alfabetización, pero los aspectos subjetivos y afectivos del conocimiento son igualmente importantes”.

Gamificación

El término “gamificación” se utiliza generalmente para definir la aplicación de prácticas de juego en entornos de juego con el objetivo de potenciar los procesos de aprendizaje que se llevan a cabo y la experiencia de los implicados.

En los últimos años, la gamificación se ha convertido en un lema en los campos de la educación y la formación, gracias a su potencial percibido para hacer que el aprendizaje sea más motivador y atractivo, atractivo y cautivador y, en última instancia, eficaz.

Las prácticas de gamificación adoptadas para apoyar los procesos de aprendizaje promulgados en los sectores de la educación y la formación profesional es un fenómeno de rápido crecimiento en el que los conceptos de juego-El aprendizaje basado en juegos y la gamificación tienden a dirigirse a diferentes niveles educativos, aunque se puede detectar una fuerte prevalencia en el nivel universitario.

Así, la adopción de juegos con fines educativos y la aplicación de mecanismos de juego a la intervención educativa

se están adoptando para apoyar el aprendizaje en una variedad de contextos educativos y áreas temáticas, pero también para abordar actitudes y comportamientos transversales como la colaboración, la creatividad y el autoconocimiento.-estudio guiado.

Aprendizaje basado en competencias (CBL)

La educación basada en competencias incluye un profundo interés y atención a las actitudes, talentos y necesidades del alumno, brindando el tiempo necesario para que el alumno adquiera y realice o demuestre repetidamente las competencias esperadas y cree un entorno de apoyo para el aprendizaje.

Definir competencia es complejo, y en el contexto educativo aún más; Las competencias definidas por los organismos europeos, así como por los expertos en educación, consisten en cuestiones interrelacionadas, como un componente de conocimiento, el repertorio de comportamiento y la integración de valores.

Por lo tanto, una persona competente que realice una actividad poseerá una combinación de habilidades, actitudes y conocimientos necesarios que deben ser considerados dentro de una actitud holística.

En este contexto, el papel principal del docente radica en medir los resultados del aprendizaje más que tiempo de logro, al mismo tiempo que facilita en lugar de controlar el aprendizaje.

Educación modelo a seguir

Durante mucho tiempo se ha pensado que los modelos a seguir desempeñan un papel importante en el desarrollo de los jóvenes. El presente estudio explora las formas en que los modelos a seguir pueden proporcionar a los jóvenes un mayor sentido de las oportunidades disponibles para ellos en el mundo. Un estudio longitudinal de jóvenes adolescentes reveló que los estudiantes que informaron tener al menos un modelo a seguir coincidente al comienzo del estudio se desempeñaron mejor académicamente hasta 24 meses después, informaron metas más orientadas al logro, disfrutaron en mayor medida de las actividades relacionadas con el logro, pensaron más en su futuro y admiraron a los adultos en lugar de a sus compañeros con más frecuencia que los estudiantes sin un modelo a seguir.

Un modelo a seguir es una persona con la que un individuo se identifica de alguna manera para:

- ganar inspiración y motivación, y/o
- emular ciertos atributos del modelo a seguir.

La teoría de la motivación afirma que un modelo a seguir inspirador puede proporcionar incentivos para aspirar a mayores logros, proporcionar dirección y alentar el esfuerzo y la persistencia para el logro de las metas. La teoría del aprendizaje social establece que uno aprende observando los comportamientos, las actitudes y los resultados de esos comportamientos de otras personas. A través de la observación uno decide qué parte de esos comportamientos reproducir. Cuando un modelo a seguir representa los resultados que se valoran, es más probable que un individuo emule sus atributos, tales como: valores, estilo, actitudes, habilidades y pensamientos. La teoría de la identificación enfatiza que las personas se atraen entre sí en función de alguna similitud percibida, por lo tanto, los modelos a seguir pueden ayudar a las personas a desarrollar su autoconcepto. Los modelos a seguir pueden ser históricos, culturales, famosos, ficticios, personales (familiares, compañeros) o profesional. (McCullough, 2013).

La primera base consiste en comprender cómo aprenden los alumnos y apoyar la adquisición de conocimientos, habilidades y prácticas mejoradas en todos los dominios de aprendizaje (cognitivo, psicomotor y afectivo).

Marco Pedagógico

PRINCIPIOS BÁSICOS, ELABORACIÓN TEÓRICA Y PRÁCTICA

Introducción

El objetivo del proyecto es proponer y desarrollar una metodología didáctica innovadora dirigida a fomentar una alfabetización mediática y audiovisual crítica en las nuevas generaciones europeas, su base es la aplicación y desarrollo de investigaciones previas e hipótesis teóricas, metodológicas, didácticas y artísticas de el Laboratorio de Imagen y Escritura Creativa de Annio Gioacchino Stasi y Mery Tortolini.

Los principios que sustentan los cimientos del trabajo formativo del CraL sobre el enfoque audiovisual provienen de una cuidadosa relectura de la historia del lenguaje de las imágenes en movimiento y los sonidos en clave reproductiva, y de una observación más contemporánea del desarrollo de las narrativas visuales llevadas a cabo por los avances tecnológicos y el contexto web, junto con el papel central de la imagen en la contemporaneidad.

Esta posibilidad implica un acercamiento al lenguaje audiovisual que por tanto puede ser considerado como un lenguaje reconocido a ser evaluado como materia de profunda investigación, incluyendo especulaciones sobre cómo dar cuenta de su existencia e incluir operaciones contemporáneas relacionadas (interpretación sincrónica), sin excluir la observación del desarrollo de la producción de diferencia a lo largo del tiempo (interpretación diacrónica).

Paralelamente el proyecto pretende profundizar y elaborar cuáles son las dinámicas internas que apalancan un estado de expresión individual, centrándose en los momentos que preceden a la composición de contenidos representativos, informativos y comunicativos relacionados con un determinado asunto o realidad.

Un manifiesto: la idea de formación en pensamiento visual

El camino que introduce la propuesta formativa consiste en llevar un uso expresivo del lenguaje de imágenes en movimiento a la escuela, y en un sentido más amplio al contexto educativo. Así como aprendemos a hablar con palabras, podemos hablar con imágenes y representar lo que vivimos en nuestra vida: logros, conflictos, decepciones, sueños, ilusiones y realidades.

En este proceso tenemos la posibilidad de descubrir juntos, formadores, profesores y alumnos, que el lenguaje de las imágenes es, en todos los sentidos, el lenguaje más antiguo de nuestra especie

humana, en el sentido histórico, desde las pinturas rupestres de hace más de 20.000 años. , y también con un enfoque ontológico.

Como recién nacidos, antes de aprender a hablar, logramos pensar a través de imágenes que se pueden definir, dado el nivel de maduración de las capacidades perceptivas, como indefinidas: luces, sombras, manchas de color, líneas.

Imaginamos una existencia externa de un mundo que podíamos percibir. Un mundo que poco a poco se fue definiendo y en el que los sonidos del entorno nombrarían y darían un reconocimiento de aquellas instancias primigenias que nos conmovieron.

Luego nos dormimos y soñamos, y cuando nos despertábamos, todos los días, algo cambiaba lentamente. A partir de las sombras y luces externas pudimos discernir y conectar las imágenes con la percepción.

Nos levantamos y aprendimos a caminar, a caer; nos acostumbramos a identificar emociones y entender palabras, lentamente capaces de sentir la diferencia entre el bien y el mal, verdadero o falso.

A través de una imagen pudimos fijar el tiempo en una imagen momentánea.

El mismo proceso se puede detectar en el arte de la producción audiovisual, teniendo la oportunidad de imprimir en una película y registrar sonidos.

Como nuevo Prometeo, le robamos a Cronos el poder de hacer que las cosas desaparezcan y aparezcan.

Este camino particular de comprensión del tiempo humano es muy antiguo y representa hoy una realidad inmersiva que todavía registramos y producimos de manera espontánea e inconsciente: garabatos en los escritorios, notas en diarios, bocetos y fotografías tomadas rápidamente nos sirven en el proceso de expresión de nuestro interior. mundo.

Solos o junto con otros necesitamos contar, escuchar y representar historias.

Hoy los jóvenes tienen acceso a herramientas y equipos técnicos que producen y comparten imágenes en tiempo real, estando inmersos en una dimensión que exige una representación visual del tiempo.

Es necesario conformar un conocimiento profundo y una alfabetización visual artesanal que nos ayude a comprender la diferencia entre mirar y ver, recuperando al mismo tiempo una sensibilidad y una conciencia histórica. La producción de imágenes podría transformarse en una herramienta de conocimiento más que en un asunto arriesgado de desapego de la realidad.

Las habilidades y competencias que se derivarán de la formación del CraL nos permitirán obtener una distancia consciente del papel de silenciosos productores visuales, buenos consumidores y ciudadanos observadores que se ajustan a las leyes de una forma de pensar predefinida.

Desarrollando nuestras identidades seremos capaces de aprender a comprender que el cambio nace de mentes rebeldes, que estar juntos implica la aceptación de cosas a veces nuevas e inesperadas, mientras se rechaza la proposición general de quietud y repetición sistémica de la sociedad acrítica que somos en general. pidió producir y participar en.

Alfabetización audiovisual compleja: una comparación langue/parole en la formación audiovisual, una perspectiva sincrónica

En la actualidad, debemos considerar que la realidad fuertemente orientada visualmente aplica una integración significativa y significativa con nuestra construcción cultural; la vida cotidiana está constantemente envuelta por una multiplicidad de estímulos basados en la reproductibilidad de una realidad que informa, representa y entretiene y al mismo tiempo ofrece una especie de educación indirecta que se deriva del uso de la comunicación digital y las herramientas interactivas de los nuevos medios.

Además, al pensar en las nuevas configuraciones de las relaciones humanas, cada vez más mediadas por las computadoras o los teléfonos inteligentes, es interesante observar cómo la construcción de un nuevo sentido común colectivo y la creación de identidades individuales virtuales están hoy profundamente refrendadas por un uso inédito de lo visual. productos y comunicación visual.

Hoy la materia visual se traduce cada vez más hacia un entorno virtual donde transmitir, expresar, investigar y aplicar marcos críticos hacia la realidad, al tiempo que prefigura una especie de formación indirecta de habilidades del lenguaje audiovisual a partir de una práctica lingüística, cuyos elementos distintivos aún no han sido definidos. .

koiné, que significa "común" o "compartido" en griego, fue el idioma hablado en los países del este del Mediterráneo desde el siglo IV a. C. hasta la época del emperador bizantino Justiniano (mediados del siglo VI d. C.).

En lingüística, la palabra *koiné* se aplica a una lengua que se desarrolla a partir del contacto entre dialectos de una misma lengua en una gran región.

En otras palabras, un *koiné* adopta aquellos elementos gramaticales y léxicos de los dialectos de una región específica que la mayoría de los hablantes del área pueden reconocer fácilmente y prescindir de los que no lo son.

Así, la *koiné* muy contemporánea, que el proyecto CraL pretende construir, observar, formalizar y aplicar, deriva de una comunicación de una audiencia profundamente amplia, que enreda una dimensión compartida sin precedentes del imaginario colectivo y la sincronidad intangible dentro de la familia de los hombres.

Las habilidades artesanales y técnicas regulares que los usuarios están logrando exponencialmente fomentan la determinación de una dialéctica lingüística específica que se experimenta parcialmente a un nivel inconsciente.

Este constructo interpretativo interviene tanto en una dimensión cognitiva como expresiva y representa una importante fuente de inspiración en el contexto escolar en el que las competencias relacionadas con la educación en New Media Literacy consisten mayoritariamente en formaciones basadas en técnicas y procedimientos profesionales, como la escritura de guiones, la dirección y la edición, que son fundamentales pero no pueden emanciparse de una metodología que debe incluir un enfoque emocional y cultural, para estimular una práctica de pensamiento crítico y, en un sentido más amplio, un conocimiento históricamente consciente.

Las nuevas generaciones, tanto a nivel europeo como internacional, deben asegurarse con un enfoque capaz y sistemáticamente analítico para poder discernir y presagiar un lenguaje visual que no debe basarse simplemente en prácticas y objetivos de comunicación o entretenimiento serializados.

Se estimulará a tutores, docentes y alumnos, que participarán en diferentes niveles dentro del proyecto CraL, a reflexionar sobre materias como el lenguaje visual, la memoria histórica audiovisual, la observación de la realidad, la interpretación crítica y, en un sentido más amplio, aplicarán un enfoque puntual pero conmovedora contribución a la llamada 'cultura juvenil'.

Dado que la relación con lo cultural no se relaciona únicamente con una reelaboración digital de un contexto virtual, el proyecto CraL propone enfoques imaginativos, emocionales, psicomotores y lingüísticos, con el fin de activar habilidades prácticas y especulativas en el intento de poder actuar como ciudadanos conscientes y socialmente involucrados.

Cómo la formación de la expresión puede ser dinámica, lúdica o creativa

Enfatizar el aspecto expresivo del lenguaje humano revela cómo, a nivel pedagógico, los procesos de aprendizaje lógico y racional se sustentan en un estado de ánimo parcialmente inconsciente que envuelve todas aquellas instancias que en una etapa temprana contribuyen a la formación de nuestro sistema cognitivo.

Para ejemplificar esta dinámica definida y específicamente humana, observemos la relación de un adulto con un sujeto que no tiene la capacidad de comunicarse a través del lenguaje verbal articulado: un niño durante el primer año de vida que experimenta una percepción preverbal de la realidad.

Aunque el lenguaje verbal aún no está incluido en el proceso de intercambio, el infante es capaz de interactuar, comprender y reaccionar, por lo tanto, de comunicarse.

Esto sucede gracias a una actitud profundamente abierta y receptiva que, potenciada por la amplitud de las intenciones, expresiones, necesidades y reacciones relacionales, puede ser bastante clara. En el contexto de la comprensión, los bebés tienen una capacidad sutil para sentir, evaluar y comprender las respuestas de los adultos, las cuales se codifican sin el uso de un lenguaje hablado articulado.

Un aspecto significativo de la comprensión humana de la realidad ocurre dentro de un contexto preverbal, durante un período de tiempo muy breve pero intenso que participará en la construcción de la identidad y el carácter, el enfoque de aprendizaje y el comportamiento innato.

El núcleo de la metodología CraL consiste en estimular entre los participantes un proceso de recuperación de tal estado perceptivo, estimulando al mismo tiempo una operación de reconexión, acto que el enfoque de CraL define como recreación, con aquellos primeros momentos de nuestra existencia.

La recreación y la transposición de la praxis operativa prelingüística, propia de la primera infancia, está fuertemente sostenida por la percepción visual, la observación imaginativa, el movimiento psicomotor y, en última instancia, por la necesidad de confrontación.

Otro fuerte impulso que transmite el proceso creativo que facilita la metodología CraL, consiste en el uso y la formalización del contacto y el intercambio en la relación con los demás: formadores, profesores y alumnos estarán expuestos a una serie de prácticas, actividades y ejercicios que contribuirán a la implementación de una actitud cohesiva en la que sentir y escuchar a los demás se convierte en un aspecto muy importante de la propia metodología, junto con la idea de silencio procesal y una interacción con el tiempo muy específica.

Así, para apoyar y sostener el logro de un conjunto especulativo y práctico de competencias en materia de habilidades digitales del siglo XXI y la promoción de la conciencia e inclusión social, se vuelve espontáneo basar la metodología en el uso de imágenes en movimiento y colectivos. grupo de investigación que podrá experimentar el lenguaje como herramienta visual para ser interiorizado y compartido en los marcos del grupo de estudio.

Los principios sobre los que asentar los cimientos de un trabajo formativo sobre el audiovisual, surgen pues de una relectura atenta de la historia del lenguaje de las imágenes y los sonidos en movimiento en el desarrollo de los medios, históricamente definidos.

Los términos creativo, audiovisual, escritura y lectura, propuestos en el contexto de un lenguaje de imágenes y sonidos reproducidos, componen un entramado que permite la conexión entre las habilidades básicas del lenguaje audiovisual y el tema fundamental de la formación de un complejo sistema de expresión. La lectura y la escritura representan las dos competencias que, junto con la capacidad de imaginar, definen una tríada fundamental para la maduración de una actitud de pensamiento activo que se exprese tanto en el lenguaje alfabético como en los medios de comunicación audiovisuales analógicos o digitales.

Enfoque metodológico didáctico general

En términos de enfoque pedagógico, el proyecto CraL fomenta un tipo específico de interacción entre la enseñanza y el aprendizaje. El escenario debe ser lo más horizontal posible, por lo que es responsabilidad del experto favorecer las relaciones de pareja entre todos los participantes de los módulos didácticos en los que se pretende crear una especie de lenguaje interno y autorreferencial.

El acto observacional representa el primer proceso que conducirá a los estudiantes hacia la creación de una taxonomía semántica y visual interna hacia las instancias individuales, sociales y políticas, promoviendo reacciones imaginativas que tanto a nivel singular como colectivo participarán de una expansión y realización de sentido. Produciendo ideas, visiones, marcos críticos y posiciones radicales en torno al aspecto conflictivo de la sociedad en la que estamos inmersos.

El objetivo es producir un cuerpo de trabajo consistente y coherente con todas las especificidades e imaginarios que están activos dentro del grupo de enseñanza/aprendizaje, cuya dinámica configurará el proceso educativo mismo mientras desarrolla una serie de procesos internos de maduración que estimularán acciones representativas de la realidad.

El enfoque es a la vez técnico y especulativo y, al tiempo que ofrece indicaciones tangibles sobre cómo rodar un conjunto de cortes visuales, se involucran elementos de la dramaturgia narrativa y de la historia del cine para crear un programa que pretende ir más allá del concepto de "entretenimiento". mientras se desarrolla un contexto visual inmersivo y crítico.

HISTORIA DE LA METODOLOGÍA

Experiencias entre 1988 y 1995

La metodología propuesta por el proyecto CraL se nutre del desarrollo de la investigación realizada en el Laboratorio de Imagen y Escritura Creativa de la Universidad "La Sapienza" de Roma por Annio Gioacchino Stasi y Mery Tortolini.

Annio Gioacchino Stasi es guionista, ensayista y escritor; lleva 30 años trabajando en la enseñanza de los procesos creativos en la escritura.

Mery Tortolini es pintora, ensayista y docente. Su investigación artística se desarrolla a través del signo abstracto con talla en técnica mixta. (www.merytortolini.it)

La experiencia deriva de la propuesta de colaboración que Annio Gioacchino Stasi hizo en 1994 a Tullio De Mauro, destacado lingüista italiano de la posguerra, traductor y autor del comentario crítico del "Curso de Lingüística General" de Ferdinand De Saussure, uno de los máximos exponentes de la lingüística del siglo XX.

Stasi tenía como objetivo activar un taller de escritura creativa en el Departamento de Estudios Lingüísticos y Literarios de Roma, junto con seminarios, reuniones y simposios en colaboración con académicos y artistas involucrados en la escena intelectual italiana.

En el clima cultural de la Italia de finales de los 80 surgían muchas otras experiencias de laboratorio, en el contexto de la escritura creativa y las técnicas narrativas.

Si bien las artes escénicas -como el teatro, el cine y la música- ya estaban influyendo profundamente en las prácticas y enfoques didácticos en numerosos contextos educativos, la escritura narrativa aún no estaba incluida en ninguna propuesta pedagógica.

'La Escuela Omero de Escritura Creativa', una de las primeras escuelas de escritura creativa nacidas en Italia, un proyecto promovido por AGStasi, Enrico Valenzi, Andrea Porporati y Paolo Restuccia, tenía como objetivo llenar ese vacío, organizando un conjunto de talleres basados en producción textual, en el campo de la literatura y la escritura de guiones.

Junto a otras experiencias que florecían, cabe destacar el proceso definido por Laura Lepri, que confluye en la publicación, en 1997, del ensayo 'Scrittura creativa. La scrittura creativa raccontata dagli scrittori che la insegna' (Escritura creativa. Escritura creativa narrada por los escritores que la enseñan), en el que una serie de escritores consagrados contribuyeron a construir un análisis de la escritura creativa, con el fin de explorar los procesos que permiten una escritor para transformar pensamientos e ideas en piezas narrativas tangibles y creativas.

Después de unos años, en 1994, se fundó la escuela Holden en Turín, con Alessandro Baricco como uno de sus fundadores.

Apuntando a la construcción de una práctica orgánica y omnicomprendensiva que pudiese enfocarse en la fundamentación de un nuevo método de escritura que basara su aplicación en procesos creativos, el colectivo Escuela de Escritura Creativa 'Omero' se acercó a la tradición docente de escritura creativa en la contexto académico de algunas de las universidades más destacadas de los EE.UU.

A principios de los años 20 la Universidad de Michigan le ofreció a Robert Frost, el poeta más importante de esos años, impartir algunos cursos, pero es a partir de los años 60 que las universidades americanas comienzan a proponer programas de escritura creativa buscando la ayuda de profesionales contemporáneos. que supervisaba a los estudiantes y sus proyectos literarios.

Mencionamos entre otros a EL Doctorow de la Universidad de Nueva York, R. Carver de la Universidad de Syracuse.

El Laboratorio de Imagen y Escritura Creativa de la Universidad La Sapienza de 1996 a 1999

Las experiencias escolares propuestas dentro del curso 'Laboratorio de Imagen y Escritura Creativa' realizado en la Universidad 'La Sapienza' de Roma, por la Stasi tuvieron como objetivo investigar todos aquellos procesos que permiten la realización de una expresión representativa a través del acto de escribir, introduciendo un cambio significativo determinado por la inclusión de la producción visual y la especulación.

A partir de los temas que surgieron durante el taller, se involucraron escritores, académicos y artistas de diversas disciplinas, con el fin de desarrollar una visión más profunda y compleja de lo que significa lograr la expresión a través de la escritura. Los resultados del curso llevaron a la publicación de los dos primeros volúmenes de "Teoría y práctica de la escritura creativa", editados por Tullio De Mauro, Pietro Pedace y Annio Gioacchino Stasi, (Omero, 1999).

(conferencistas invitados: Lidia Ravera, escritora; Francesca Sanvitale, escritora; Clara Sereni escritora; Valerio Magrelli, poeta; Marco Bellocchio, director; Massimo Fagioli, psiquiatra; Remo Bodei, estudioso de la estética; Paolo Valesio, estudioso de la estética; Alberto Oliverio, neurobiólogo y escritor; Emilio Garroni, filósofo; Filippo La Porta, crítico literario; Marino Sinibaldi crítico literario y director de radio3.)

Otra experiencia significativa está representada por la organización del 'Festival Città della scrittura' (Festival de la Ciudad de la Escritura), del cual se organizaron dos ediciones en 1994 y 1995.

En la primera edición participaron, entre otros, Marco Bellocchio, Massimo Fagioli y Enrico Ghezzi. El debate se centró en la colaboración artística entre el director y el guionista, analizando el proyecto audiovisual experimental titulado "Il sogno della farfalla" (El sueño de la mariposa), dirigido por Bellocchio en 1994.

El método de investigación del proceso de escritura.

La investigación se centró en cómo investigar una lingüística que fuera más allá del enfoque crítico estético y literario explorando, a través de signos, una serie de procesos visuales que se transformarían en una metodología y praxis semiótica.

El problema era cómo era posible captar un proceso en su realización, si se podía ir más allá de una dimensión experiencial y, sobre todo, si este enfoque podía aplicarse a las actividades de formación y enseñanza.

Pivotal fue el contacto con la obra de Tullio De Mauro, que consistió en una serie de entrevistas y charlas que iluminaron la necesidad del escritor de establecer una relación con un cierto grado de expresión individual (palabra saussuriana) de carácter creativo a través de un acercamiento de una actitud prelingüística. A continuación una serie de breves extractos:

- "Lezione di dinamica dei fluidi ad una farfalla" (Lección de dinámica de fluidos a una mariposa), 1995:

El investigador debe potenciar una capacidad de "base perceptiva e inteligencia prelingüística que es genéricamente cognitiva y semiótica", captando los signos de un proceso y no verbalizando inmediatamente las observaciones, siendo capaz de realizar una "suspensión de juicio". De esta forma, los vínculos internos propiciarían una visualización de

todas las etapas de un proceso que deja huellas en el enfrentamiento con los participantes, postergando la verbalización para tiempos posteriores:

el proceso estimulado atrapado en fieri es transformador, dinámico, según las indicaciones del psicólogo ruso Lev Semënovič Vygotskij.

Es necesario construir un conjunto de hipótesis explicativas de los procesos que tuvieron como objeto una determinada reacción. Esto conduce a una serie de reflexiones sobre el concepto de "imágenes mentales" que se elaboran en el proceso de escritura, y el estado psíquico en que se elaboran en la vigilia. Imágenes diferentes a las de la pura percepción consciente.

¿Cuál es la base de la explicación de la percepción ilusoria de la reproducción de la imagen en movimiento en el cine?

La teoría del nacimiento y el primer año de vida del bebé de Fagioli explica cómo la percepción pasa de una fase preverbal sin palabras a una verbal.

- "La frontiera mobile del linguaggio" (La frontera móvil del lenguaje), dentro del "Taller de Imagen y Escritura Creativa", 2007:

La discusión se centró en el primer año de vida del niño y la relación entre esta experiencia y el proceso creativo que se vive como adulto.

Un proceso definido por Fagioli como lúdico: la elaboración de pensamientos y lenguaje de forma representativa.

Los procesos representativos adultos consisten en recrear la transición de imágenes y sonidos indefinidos a una construcción definida. Es decir, recrear el significado de nuestras expresiones con todo el contenido emocional y cognitivo que significa este acto humano.

El proceso de evaluación de la introducción de la estimulación visual fue fomentado por la intensa confrontación intelectual entre la Stasi, el psiquiatra Massimo Fagioli y el consagrado director Marco Bellocchio.

Massimo Fagioli fue uno de los psiquiatras italianos más importantes, conocido por su Teoría del nacimiento, cuyo texto fundamental "Instinto de muerte y conocimiento" (1972), ha sido traducido al inglés y al alemán. Realizó psicoanálisis colectivo durante 37 años en Roma, creando una nueva escuela de psiquiatría. Activo en campos artísticos como la arquitectura y el cine, fue autor de reconocidos guiones: "La Condanna" (La convicción), 1991, festival Silver Bear Berlin e "Il sogno della farfalla" (El sueño de la mariposa), 1994 dirigido por Marco Bellocchio. En 1998 dirigió la película "Il cielo della luna" (El cielo de luna).

Marco Bellocchio es uno de los directores italianos más importantes y famosos desde los años 60 con "I pugni in tasca" (Puños en los bolsillos), 1965, ganó el León de Oro a la Trayectoria en 2011. Ha ganado innumerables premios nacionales e internacionales. . Con Fagioli trabajó en el proyecto "Diavolo in corpo" (Diablo en el cuerpo), 1986, "La condanna" (La Convicción), 1991.

Juntos trabajaron en el proyecto 'Il sogno della farfalla' (El sueño de una mariposa), un proyecto audiovisual de 100 minutos presentado en la sección 'Un certa mirada' del 47º Festival de Cannes. La película presenta a Massimo, un actor de catorce años que opta por permanecer en silencio excepto en los momentos en los que está en el escenario.

El desarrollo de una nueva relación entre Imagen y escritura

En 1994 la discusión se desplazó hacia la investigación de los procesos elaborativos inconscientes en estado de vigilia, en los que el tema de la imagen en relación con un texto escrito encontró una relevancia significativa.

La interacción entre las prácticas de escritura, la psicología y las técnicas narrativas visuales determinó un avance significativo en la dinámica de investigación y detectó evidencias como la idea de que el proceso de elaboración inconsciente de la escritura podía expresarse en un estado de vigilia y dio la posibilidad de estimular, a través de técnicas pedagógicas, una transición activa e interior desde el acto de escribir hacia el mundo de las imágenes.

Para profundizar en el proceso de análisis y definición de la evaluación de los procesos elaborativos inconscientes en estado de vigilia, la Stasi organizó en 1994 un ciclo posterior de 3 conferencias, enriquecido con la colaboración de De Mauro, Fagioli, Bellocchio y nuevos participantes como Enrico Ghezzi, y el crítico cinematográfico Valerio Caprara.

Enrico Ghezzi es un crítico de cine y autor de televisión contemporáneo. Como creador de programas y ciclos televisivos dedicados al Cine, ha jugado un papel clave tanto en la difusión de una cinematografía insólita y bastante inabordable, como en la reinterpretación de géneros cinematográficos clásicos y momentos de la historia del cine, siempre presentados y seleccionados con un ojo crítico original.

Esta apuesta se enmarcó en una concepción innovadora del medio televisivo, puesta en marcha por Ghezzi al desmontar y explicar modos comunicativos y conexiones imaginarias a través del montaje, procedimiento cinematográfico por excelencia, o de comentarios y notas al margen incorporados en la obra y capaces de ampliando su sentido o enmarcándolo históricamente.

Valerio Caprara ha sido profesor de Historia y Crítica de Cine en la Facultad de Letras y Filosofía de la Universidad de Nápoles "L'Orientale" y en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Nápoles "Suor Orsola Benincasa". Desde 1979 es crítico de cine del periódico "Il Mattino". Actualmente es miembro del comité científico del Centro Sperimentale di Cinematografia y de la Accademia del Cinema Italiano, Premi David di Donatello. Estudioso del cine italiano moderno y contemporáneo y de los géneros clásicos del cine americano, es autor de numerosos libros, monografías y ensayos.

Los resultados de este simposio se publicaron en marzo de 1995 en la revista Omero, año 1, n.1 y en "Teoria e pratica della scrittura creativa I" de la Stasi (Teoría y práctica de la escritura creativa I), Omero, 1996.

Referencias artísticas y culturales relacionadas con el proceso creativo

El estudio de los Diarios de Franz Kafka, pero también las obras y escritos de James Joyce, Faulkner y Conrad, aludía explícitamente a una capacidad imaginativa que puede desarrollarse en estado de vigilia.

En *Stephen Hero*, la novela autobiográfica publicada póstumamente, Joyce relata que una epifanía es una “manifestación espiritual repentina, ya sea en la vulgaridad del habla o de los gestos o en una fase memorable de la mente misma” (Stephen Hero 211), creyendo que estos las epifanías deben ser registradas “con sumo cuidado, ya que ellas mismas [las epifanías] son los momentos más delicados y evanescentes” (211).

Del mismo modo, surgieron prácticas de reacción imaginativa que luego se convirtieron en actos de signos visuales y de escritura, momentos que pueden adscribirse a la técnica narrativa definida como "Epifanías", escrituras inmediatas pero no improvisadas, que fueron un preludio del uso de corriente de conciencia y monólogo interior por escrito.

Epifanía en la literatura se refiere generalmente a un momento visionario cuando un personaje tiene una percepción o realización repentina que cambia en el proceso de comprensión interna y de una comprensión más profunda del mundo.

En el contexto de la ideación y desarrollo de una práctica sistemática que se ha aplicado a las actividades de laboratorio de escritura, el elemento de la epifanía representa una instancia conmovedora que facilita un proceso de maduración y toma de conciencia interna; el yo interior de un escritor fluye desde una dimensión espacio-temporal imaginativa e intangible, formada por intuiciones sutiles y material desplegado, hasta el área muy tangible y definida de la página en blanco.

Otro elemento relevante es la definición de extrañamiento (ostranenie), proporcionado por el formalista ruso Viktor Shklovskij, teórico literario, crítico, escritor y panfletista.

En su ensayo "Teoría de la prosa", escrito en 1925 y traducido en 1990, reflexiona sobre la dinámica y los mecanismos de un proceso de "desfamiliarización" y "alienación" definido como extrañamiento (ostranenie)

En su ensayo de 1917 "El arte como técnica" afirma que la ostranenie debe ser considerada como la ruptura de los hábitos de recepción establecidos. En la vida diaria, a menudo percibimos las cosas solo superficialmente. En otras palabras, en realidad no los vemos como son.

Para comprender verdaderamente la realidad, debemos superar nuestra 'percepción ciega' y esto se puede hacer a través de una actitud extrañada. Este proceso es, según Shklovskij, la tarea esencial de cualquier tipo de arte.

Primeras etapas del enfoque metodológico: la teoría de la recepción y el valor de las palabras

Se hizo necesario formalizar y definir un nuevo enfoque metodológico que pudiera basar su práctica en la interacción entre recibir y reaccionar ante un determinado estímulo imaginativo.

En ese marco, la obra de Tullio De Mauro adquirió un papel decisivo, en particular en la Ensayo 'El valor de las palabras', cuya versión en inglés editó Treccani en 2019, reflexiona sobre cómo definimos y cuantificamos el peso de las palabras.

Podemos comenzar, afirma De Mauro, describiendo sus formas y luego sus usos. Como ejemplo, nosotros puede considerar cuánto espacio ocupan dentro de una línea o en un discurso.

Además, el llamado peso de una palabra se identifica por una mezcla de elementos relativos a su significado, aspecto que los especialistas definen como 'semántica'.

Este trabajo aclara un viaje paso a paso dentro del significado de las palabras, ofreciendo una excavación arqueológica de la lengua italiana, detectando tesoros lingüísticos olvidados mientras restaura el significado y la concreción de nuestra habla cotidiana.

El texto es introducido por el lingüista Stefano Gensini, y desarrolla una reflexión sobre las palabras y su uso y sobre nuestra sociedad: favorecen tanto el auto-reconocimiento como la interacción humana.

Gracias a la extensa investigación proporcionada por la escuela alemana de crítica moderna, desarrollada por Wolfgang Iser y Hans Robert Jauss, cofundadores de la Universidad de Constanza y el grupo de estudios literarios de Constanza, la metodología de la Stasi adquirió un significado más profundo.

Jauss fue profesor de crítica literaria y filología románica. Su versión de la teoría de la recepción se introdujo a fines de la década de 1960, un período de inestabilidad social, política e intelectual en Alemania Occidental.

La teoría de la recepción de Jauss se centró en el lector más que en el autor o el texto, lo que logró un nuevo reconocimiento; a través de un conjunto multifacético de reacciones, el acto de leer y responder a un texto adquirió relevancia en el proceso de creación de significado.

La “Rezeptionsgeschichte” de Jauss, “Historia de la recepción”, ilustró la evolución de la recepción de un texto con los paradigmas evolutivos relacionados dentro de la literatura.

Esta teoría se desarrolló en Alemania al mismo tiempo que los cambios en la crítica francesa y angloamericana, desde un enfoque estructuralista en el texto literario a una visión postestructuralista en términos de formación y proliferación de significado.

La respuesta de un lector a un texto fue enunciada aquí como el producto conjunto del propio horizonte del lector definido por la imaginación personal.

Es más, Wolfgang Iser, profesor de literatura inglesa y comparada en el mismo ateneo, sostuvo más tarde el papel del lector como colaborador eficaz en la producción de elucidación y comprensión de una producción escrita.

La metodología de la Stasi se nutrió de la riqueza de estas investigaciones e introdujo la idea de una reacción productiva e imaginativa ante un texto, o una palabra, una acción de escritura creativa y producciones visuales.

El ambiente del taller se convirtió en un espacio donde el intento consistía en experimentar en torno a la naturaleza original del acto lingüístico; al reconocer su proceso circular, Stasi y sus alumnos investigaron el lenguaje como un objeto para ser probado, deconstruido, adaptado y desentrañado. En el ya mencionado ensayo 'El valor de las palabras', De Mauro plantea cómo la única identificación del emisor y receptor de un enunciado corre el riesgo de ser demasiado esquemática, considerando que este enfoque incluiría el momento de la recepción de un conjunto de palabras como una especie de espejeo de la producción en términos inversos: “Las hipótesis sobre individuación expresiva e individuación semántica son elaboradas por nosotros antes y fuera del conocimiento y determinaciones de una determinada lengua y lengua verbal: sobre una base perceptual y una inteligencia prelingüística, genéricamente cognitiva y semiótica . (pág. 59)”

El núcleo de la investigación productiva y didáctica de la Stasi consistió en pedir a los estudiantes y, en general, al colectivo de escritores, lingüistas, artistas, directores de fotografía, críticos y psicólogos con los que se relacionaba, aplicar una práctica deconstructiva hacia el uso de las palabras y el lenguaje para conectar con esta inteligencia prelingüística con un enfoque intuitivo.

Así, la interacción que la Stasi proponía a los participantes de los talleres de escritura, no era meramente lógica y racionalmente exploratoria; pertenecía a una práctica destinada a favorecer el desarrollo de una predisposición interior hacia una actitud de “nebulosidad prelingüística” que se referiría a la base perceptiva y la inteligencia preoral, similar a un estado de vigilia inconsciente.

El tema de la realidad prelingüística también es abordado en esos años por el psiquiatra Massimo Fagioli, quien formaliza una teoría que conecta las habilidades complejas para imaginar y producir imágenes internas con los primeros momentos del nacimiento.

Para comprender mejor este tipo de interpretación, presentamos aquí algunas ideas extraídas de los textos y artículos publicados de Massimo Fagioli:

MATERIA + ENERGÍA = PENSAMIENTO

Esta es la fórmula de la Teoría del Nacimiento de Massimo Fagioli.

Durante los meses de gestación, primero el embrión y luego el feto, se encuentran inmersos en un ambiente totalmente oscuro e impermeable a la luz, donde reina lo que en medicina se llama homeostasis (un equilibrio constante a pesar de las variaciones externas), encaminado al desarrollo biológico del feto. En el momento del nacimiento cesa esta homeostasis y al "salir a la luz" ocurren cambios drásticos para el recién nacido, en primer lugar la transición de un ambiente de total oscuridad a la luz. Cuando el fotón (energía) incide en la retina (materia) del ojo del recién nacido, la única parte de la sustancia cerebral abierta al mundo exterior, se activan las neuronas fotosensibles que propagan el impulso eléctrico a todo el sistema nervioso.

Según Fagioli, es en el preciso momento en que la sustancia cerebral del recién nacido reacciona al estímulo de la luz que se forma la realidad mental humana (pensamiento): esta reacción ha sido definida por Fagioli como "pulsión".

"[...] la llegada de la luz a la retina provoca la realización de una realidad no material llamada pulsión".

Izquierda, 14 de enero de 2017

La pulsión puede definirse como una reacción de defensa psíquica que anula, en el sentido de hacer mentalmente inexistente, la realidad agresiva del mundo no humano (la luz, el frío, los ruidos), en el que el infante se encuentra de repente. catapultado. Simultáneamente a la "desaparición" del estímulo intolerable, sin embargo, debido a la fusión del impulso a la vitalidad (entendido por Fagioli como una característica de reactividad y resistencia resultante de la sensibilidad biológica que el feto desarrolla a partir de la semana 24 de gestación), aparece en el recién nacido una idea de existencia del yo, obviamente no ligada a una realización racional y consciente de su propio cuerpo, que el recién nacido aún no puede tener, sino ligada a lo que Fagioli llamó "memoria-fantasia".

Fundamental para la teorización de Fagioli fue la observación del lapso de tiempo de duración variable (del orden de unos pocos segundos) inmediatamente después del nacimiento, en el que el bebé aún no tiene respiración, tono muscular y, aparentemente, ninguna reacción a su entorno. La única actividad posible en este tiempo, definido por Fagioli como "veinte segundos", es por tanto una reacción mental, una reacción definida como pulsión. La activación de la sustancia cerebral por la luz pondrá entonces en movimiento también las neuronas motoras, permitiendo así, a través de la contracción de los músculos respiratorios, la respiración y el primer llanto, señal manifiesta que hará exclamar a todos los presentes: "nace". !

En resumen, es en el momento del nacimiento, ni antes ni después, que la realidad mental humana se forma por la reacción biológica a la luz, que es un pensamiento no consciente que hace de lo que es (el mundo no humano) lo que es. no es y, simultáneamente, lo que es deja de ser (homeostasis intrauterina) lo que es. Este primer pensamiento del ser humano recién nacido capaz, por tanto, de hacer simultáneamente "desaparecer" el mundo inanimado agresivo y hacer "aparecer" el recuerdo de la sensación que tuvo el feto en contacto con el líquido amniótico, que es la certeza de la existencia de su propio cuerpo, fue definida por Fagioli en su primer volumen, Instinto de muerte y conocimiento, "fantasía de desaparición".

De los escritos de Fagioli surgió una atención particular a la fase que sigue a los primeros momentos de la vida después del nacimiento en la que el recién nacido está inerte y silencioso.

Cada vez más, el silencio ganó un papel clave significativo en la definición de una reflexión procesual, podría encontrarse en la teoría del lenguaje de De Mauro como un promotor fundamental de la capacidad autorreflexiva del lenguaje humano, que en un sentido más amplio, podría aplicarse a la modalidades de pensamiento representativo a través de imágenes ya través de la práctica de la escritura.

Además Marcella Fagioli, hija del psiquiatra, escribió una tesis en medicina titulada "La palabra del inconsciente. Hipótesis que vinculan los estudios lingüísticos a la realidad psíquica (1992/1993) en la que investiga si en los primeros días de vida los recién nacidos desarrollan una esfera inconsciente que podría referirse, entre otras instancias, a un lenguaje que deriva de una relación con la realidad a partir de la percepción de sonidos, sensaciones táctiles, gustativas y olfativas, a la visión de un objeto externo dado.

En tal proceso, las representaciones verbales vienen cronológicamente en último lugar y la relación principal con la percepción visual trae a colación el tema del pensamiento a través de imágenes y la producción de un lenguaje que eventualmente se convertiría en habla y escritura.

Considerar la percepción y representación visual trae a colación el concepto de cardinal importancia de la línea, dado que no hay figura que no esté definida por dicho elemento gráfico.

La metodología CraL se nutre de esta investigación y busca todos aquellos puntos de contacto que puedan desarrollar un proceso de escritura a través del enfoque visual.

Una fuerte referencia consiste en la proposición de las prácticas de las llamadas Artes Representativas, cuyo ejemplo más significativo lo representa la experiencia Bauhaus.

En 1926 Wassily Kandinsky publicó la obra 'Punto y línea al plano' en la que, entre muchos otros aspectos, subraya cómo los conceptos geométricos, físicos, estéticos y espirituales conviven con naturalidad en el acto de los procesos creativos.

Afirma que “una línea nace de un punto en movimiento, múltiples líneas interactúan en el plano básico, definido como el plano material cuyo concepto está llamado a recibir el contenido de la obra de arte”.

Este espacio tangible ya la vez conceptual puede trasladarse a la idea de la página en blanco, convirtiéndose en un acercamiento muy relevante a la idea de los procesos de escritura creativa vinculados a la producción visual.

El laboratorio de imagen y escritura creativa de 1999-2015

El encuentro con Mery Tortolini, pintora e investigadora, nutrió la idea de explorar un trabajo creativo a través de pasajes del signo abstracto a la escritura y viceversa.

El proceso de escritura pasó a implicar una investigación avanzada en el campo de las experimentaciones artísticas cuyo núcleo consiste en activar momentos de interacción entre palabras e imágenes.

Como un punto en movimiento determina la definición de una línea, este nuevo enfoque implicó una actitud psicomotora hacia la creación de signos gráficos resultantes de estímulos que no solo involucrarían el texto escrito.

El enfoque se volvió aún más participativo, se disolvieron las relaciones jerárquicas que suelen caracterizar a docentes y estudiantes y todo el grupo de investigación logró un rol formativo y pedagógico.

Las lecciones se denominaron “Lecciones Representativas”, los estudiantes fueron estimulados a través de una lectura introductoria narrativa y teórica ya través de imágenes creadas específicamente para ellos.

Durante esta fase, se les pidió a los estudiantes que lograran un estado de silencio y que usaran lápices de cera de colores y papel para crear una serie de signos visuales. Esta fase sirvió para determinar una primera separación, a partir de una actitud mental consciente dejando la mano libre para hacer líneas.

Mientras tanto, los conductores del laboratorio activaban lentamente procesos de lectura e improvisación de variaciones verbales de acuerdo a la relación que se establecía con los estudiantes.

Luego los estudiantes se quedaron solos en el aula en un ambiente de silencio y escribieron libremente un breve texto, tratando de conectarse con la inteligencia preoral interna e íntima, estimulando el estado de vigilia inconsciente que ya se ha mencionado anteriormente en este documento.

Posteriormente, los conductores regresarían al espacio de trabajo colectivo y el conjunto de imágenes, producidas con una actitud soliloquia y silenciosa, se dispondrían en líneas, con el fin de señalar las conexiones entre las representaciones visuales y el texto.

Se invitó a cada participante a levantarse y releer su escrito mostrando la imagen que habían producido.

Encuentro tras encuentro, el flujo de imágenes y palabras tomó la forma, en un montaje, de una ideación narrativa colectiva, en la que se compusieron personajes, situaciones, reflexiones e historias.

Se estaba gestando una narrativa colectiva visual y escrita.

Los resultados dieron lugar a una serie de apuntes muy interesantes y estimulantes: en el momento en que el texto escrito se producía, se dejaba de lado y se traducía en el acto físico del dibujo abstracto, los alumnos entraban en un espacio en el que las palabras adquirían profundidad, surgirían nuevos aspectos de la musicalidad y los resultados escritos entrarían en contacto con el pensamiento representativo.

Los movimientos abstractos de los pensamientos se traducirían en signos visuales estructurales como la línea y el color, las representaciones visuales en textos musicales y vocalizados significativamente mejorados.

La reiteración de esta práctica dejó huellas de signos y diseños que a lo largo de los años se repetirían, creando una sólida representación visual de lo que puede definirse como 'estado interno'. Los resultados se publicaron en "La imagen y el taller de escritura creativa. Pasos y teoría. Una investigación sobre el pensamiento representativo", Stasi y Tortolini, (2007).

En el Laboratorio de imágenes y escritura creativa que se llevó a cabo entre 1999 y 2015, se estableció una práctica que llevó al grupo de estudiantes asistentes a componer, junto con los conductores de los caminos educativos, una historia utilizando tanto imágenes como palabras.

La estimulación se dio a través de la articulación de varios momentos de producción escrita y de separación consciente del objeto textual y un abordaje lingüístico. Como ya se mencionó, la actitud se movió hacia una búsqueda del estado preverbal experimentado en la primera infancia.

Tal acto, ya definido como proceso recreativo, utiliza fuertemente el silencio como herramienta de separación con la dimensión profundamente cognitiva con la que tiende a producir la mente racional. La creación de imágenes indefinidas y la siguiente disposición en líneas visuales fomentó el intento de recrear la sonoridad imperceptible de una determinada oración expresiva.

Significativa fue entonces la relación directa que articuló el grupo, siguiendo un enfoque holístico nutrido por el gesto proxémico, la articulación verbal y momentos de carácter representativo.

Posteriormente cada participante fue estimulado y se le dio un camino similar a seguir, volviendo de la producción visual a la escritura.

Cada año, como acto de restitución, se leían al público cuentos colectivos al final del curso, y luego en colaboración con el Ateneo teatro, se proyectaban representaciones y representaciones teatrales.

Esta experiencia significó un enriquecimiento significativo de una metodología que naturalmente se movió hacia el lenguaje audiovisual y la experiencia con ICBSA.

Taller creativo sonidos e imágenes en movimiento en ICBSA

A partir de 2013-2014 en el ICBSA (Instituto Central del Patrimonio Sonoro y Audiovisual) del MIBACT Anno Gioacchino Stasi impulsó la idea de aplicar la misma metodología en el contexto del lenguaje Audiovisual.

Introduciendo el elemento de movimiento en términos de producción visual, subrayó un aspecto histórico y lingüístico que había producido el advenimiento de máquinas capaces de reproducir sonidos e imágenes.

Desde hace ciento cincuenta años se produce una profunda modificación en la forma de procesar y pensar la realidad en una práctica de pensamiento y lenguaje audiovisual que involucra a todos y en particular a las nuevas generaciones: los nativos digitales.

Esta realidad va más allá de los límites de la profesionalidad que solía crear productos audiovisuales para los medios de comunicación, el mundo del espectáculo y el mundo del espectáculo.

Es, en la contemporaneidad, una alfabetización indirecta determinada por la relación continua y omnicomprendensiva y el uso receptivo y productivo del lenguaje audiovisual con carácter reproductivo. Así, podemos destacar algunos elementos básicos que implica la aplicación de la metodología de laboratorio a los audiovisuales:

- proponer una recreación de una reacción imaginativa y emocional de expresión individual y colectiva mediante el uso lingüístico de herramientas de reproducción audiovisual.
- situar dentro de una distinción de dinámicas de separación. Siendo estos los distintivos de modalidades diferenciadas de pensamiento: sueño (pensamiento onírico por imagen), vigilia (pensamiento lógico-racional) estado auroral (imagen inconsciente no pensamiento representativo onírico).
- Permitir a lo largo del tiempo diferenciar los modos de pensar desarrollando el propio punto de vista a través de una práctica expresiva para identificar el sistema lingüístico de referencia en el que se está inmerso y establecer una dialéctica crítica con este.
- establecer una relación diferente con el presente a través de una acción de lenguaje que aísle y analice conflictos y temas presentes en la historia y en la vida social.
- proponer en contextos educativos (escolares) o sociales esta modalidad de lenguaje y expresión como posibilidad y comparación con otras generaciones y grupos culturales presentes en la sociedad para compartir y dinamizar conflictos.

Escritura y Reproducibilidad de lo Real

La reproducción del movimiento del sonido y de las imágenes es el fundamento de una revolución en un lenguaje que se desarrolla a finales del siglo XIX; heredó del positivismo el impulso de lograr lo que nunca había sucedido en la historia humana: hacer perceptible y estable algo que aparecería a nuestros ojos y oídos en un momento intangible en el tiempo.

Esto es, para la imagen reproducida en movimiento, el efecto Phi, una percepción ilusoria como la describe Wertheimer en 1912; en su artículo 'Estudios experimentales sobre la percepción del movimiento' analiza cómo el desplazamiento de veinticuatro fotogramas por segundo de imágenes fijas da la impresión de un movimiento que en realidad no existe.

Los teóricos de la Gestalt como Wertheimer, Kohler y Koffka evaluaron cómo la retina recopila datos visuales y cómo la percepción visual implica evaluaciones especulativas.

La implicación humana de carácter imaginativo y temporal que preside las reacciones de quienes se relacionan con una forma basada en la reproducibilidad de la realidad, adquirió relevancia y de estos dos componentes derivaron nuevas formas de contar, entretener, básicamente pensar, comunicar y representar la realidad.

El cine es un artificio que ha hecho posible por primera vez recoger directamente de la realidad una serie de imágenes en movimiento y sonido que permite construir un lenguaje universal. Tiene un enorme poder sobre nuestras mentes porque crea una realidad reproducida que está superpuesta con un sentido de la verdad.

Una especie de ensoñación en la que podemos dejarnos llevar, con los ojos bien abiertos. Cuando termina el espectáculo y se encienden las luces, los espectadores procesan dos realidades integradas, la reproducida visualmente y la existencia real. Fue un cambio de época que condujo a una nueva forma de elaborar emociones, pensamientos, hechos históricos, relaciones humanas y sociales. La enorme novedad era que era posible hacer perceptible no sólo el dato real externo recomponiendo una falsa percepción de un estado de movimiento espacio-temporal, sino también manifestar y hacer perceptible el movimiento temporal interno del pensamiento en los diversos estados mentales de soñar y despertar. Del ensueño al recuerdo.

La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica por W. Benjamin: el aura y el estado de movimiento temporal de la imagen representativa

Sin duda, en nuestras reflexiones no podemos pasar por alto uno de los textos influyentes del siglo XX sobre reproductibilidad de Walter Benjamin 'La obra de arte en la era de la reproducción mecánica' (1935-1936), en el que aplica un conmovedor análisis relacionado con las fuertes transformaciones que el advenimiento de la mecanización aplicó al propio concepto de arte. Dado que el ojo percibe más rápidamente de lo que la mano puede dibujar, el proceso de reproducción pictórica se aceleró tan enormemente que podía seguir el ritmo del habla. Un operador de cine filmando una escena en el estudio captura las imágenes a la velocidad de un actor. Así como la litografía implicaba virtualmente el periódico ilustrado, la fotografía presagiaba la película acústica. La reproducción técnica del sonido se abordó a finales del siglo pasado. Estos esfuerzos convergentes hicieron predecible una situación que Paul Valéry señaló en esta frase: "Así como el agua, el gas y la electricidad son traídos a nuestras casas desde lejos para satisfacer nuestras necesidades en respuesta a un mínimo esfuerzo, por lo que se nos proporcionarán imágenes visuales o auditivas, que aparecerá y desaparecerá con un simple movimiento de la mano, apenas más que una señal." (op. cit., pág. 226). Hacia 1900 la reproducción técnica había alcanzado un estándar que no sólo permitía reproducir todas las obras de arte transmitidas y así provocar el cambio más profundo en su impacto sobre el público; también había conquistado un lugar propio entre los procesos artísticos. Para el estudio de este estándar nada fue más revelador que la naturaleza de las repercusiones que estas dos manifestaciones diferentes —la reproducción de las obras de arte y el arte de la película— han tenido sobre el arte. en su forma tradicional. Siguiendo el enfoque que aquí se pone en evidencia, es posible releer la obra de Benjamin bajo otra luz. El concepto de Aura, que Benjamin argumenta que se pierde en el proceso de reproducción mecánica porque 'a la reproducción más perfecta de una obra de arte le falta un elemento: su presencia en el tiempo y el espacio', puede ser revisado hoy y concebido como una especie de relación entre un concepto de movimiento de la imagen en el tiempo en el que está involucrada una reacción de naturaleza imaginativa del público o del grupo. Además, debe tenerse en cuenta la experiencia de las investigaciones artísticas que, en particular entre los siglos XIX y XX, rompen con la idea de reconocibilidad entre realidad y representación,

empujando hacia una necesidad de realización de un lenguaje que encuentra su lugar y protagonismo gracias a una síntesis de elementos estructurales que no se limitan a seguir cánones como la observación y la percepción.

Descripción general de la estructura del curso

INTRODUCCIÓN

Las cuatro fases en las que se dividen las lecciones corresponden a la realización teórico/práctica de lo que hemos denominado alfabetización audiovisual del pensamiento representativo en clave reproductiva. El planteamiento general del enfoque lingüístico del taller de imagen y escritura creativa aplicado al CRAL considera la lectoescritura como la búsqueda y el descubrimiento por parte de cada participante de una capacidad expresiva personal a través de la construcción de su propio punto de vista sobre la realidad. De esta forma, el sistema de referencia con el que nos enfrentamos tanto sincrónicamente (sistema mediático de entretenimiento y comunicación) como diacrónicamente (historia del lenguaje de las imágenes en movimiento sobre una base reproductiva) se va aclarando. La capacidad lingüística autorreflexiva a través del uso de audiovisuales tenderá, a través de los cuatro pasos propuestos,

SECCIONES GENERALES

1. La reacción ideacional (Módulo 1-2)

Estimular la reacción ideacional es la primera etapa del proyecto de formación. Esto implica ser capaz de reconocer a través de la práctica, las principales etapas del procesamiento lingüístico/representacional. Este tenderá a desarrollar, al hacer imágenes, una sensibilidad reactiva en relación y separación de la realidad. Gradualmente surgirá la diferencia entre mirar la realidad, a partir de un enfoque meramente perceptivo, y ver la realidad que implica en la definición de un punto de vista personal, la elaboración de un conflicto. A través de un enfoque sistemático de recolección, a través de un cuaderno de apuntes y visiones (fotografías, secuencias) se encontrará una imagen generadora. El conflicto, inherente a la imagen generadora, se desarrollará, a través de un tiempo dramático en forma de relato. Se hace necesario aprender los conceptos básicos de la sintaxis de una película visual.

2. Construcción de forma de proyecto (Módulo 3-4-5-6)

El empuje expresivo trae consigo la necesidad de dar forma a la propia ideación. Se hace evidente y necesaria una comparación diacrónica y sincrónica con las estrategias dramáticas y narrativas imperantes en la escritura y la imagen, con las que nos involucramos cotidianamente en la realización del sentido: ver series de televisión, tertulias, informativos, programas informativos, entretenimiento o análisis en profundidad. Para realizar el propio punto de vista, una vez que se ha encontrado la propia imagen narrativa, es necesario transformar en elementos narrativos los datos de la realidad que hemos identificado como necesarios para nuestra historia: los entornos se convierten en decorados, las personas en personajes, las palabras convertirse en líneas de diálogo. La imagen representativa utiliza la imagen de la realidad para decir y hacer visible el sentido de lo que queremos narrar; tanto en el planteamiento de la ficción como en el documental. Con la redacción técnica (tema, esquema, guión) y con las imágenes (storyboard) se configura una primera forma de proyecto.

3. Desde el diseño del proyecto hasta la implementación (Módulo 7-8-9)

En la fase de realización del proyecto se entra en las acciones representativas y en el espacio y tiempo en el que las acciones se convierten en lenguaje. Se busca el decorado, se compone el casting, se realizan las entrevistas, se ruedan las escenas. La clase se mide a sí misma con una organización encaminada a la creación concreta de una historia. La relación entre la imagen representada y la imagen de la realidad se hace cada vez más evidente. Organizamos los modos y tiempos en los que la gestión de la imagen, según se trate de un enfoque ficticio o documental, se manifiesta en las distintas fases del rodaje, selección del plano, montaje audiovisual, los distintos rangos posibles de modificación de sentido, para centrarnos en lo que queremos expresar. El proceso se hace más evidente. Esto es a menudo una fuente de crisis. La modificación de una visión interna,

4. La relación con la propia visión (Módulo 10)

Las distintas fases de la elaboración del relato requieren de una dialéctica dentro del grupo clase, en la que se verifican y amplían las habilidades de comparación: lingüísticamente se pasa de lo visual a lo verbal y viceversa. Las habilidades maduran y se aplican en este proceso. Cuando la forma narrativa alcanza un esquema de conjunto inicial, es necesaria una dialéctica con la mirada externa. Este es un paso importante porque obliga a los participantes a separarse de su trabajo y ver la reacción que el video crea en una audiencia. Se emancipa la dimensión autorreflexiva de los participantes. En esta fase se desencadenan dinámicas sociales tanto en el conjunto de la escuela como respecto a las familias o situaciones colectivas (asociaciones, juntas de vecinos, etc.).

CURSO DE APRENDIZAJE ELECTRÓNICO

Con una duración total de 20 horas que se impartirán en un período de 5 semanas (tentativamente de septiembre de 2022 a diciembre de 2022), el curso en línea se estructura en 10 módulos de 2 horas cada uno que incluyen:

- lecciones en video
- recursos de lectura
- ejercicios
- evaluación del módulo

Los módulos se impartirán en parte en línea (20 horas) y en parte durante 5 talleres presenciales (15 horas), que se organizarán en cada país.

Prefacio a los módulos en línea: lo que se muestra en las lecciones en video es una demostración práctica de lo que sucede en los talleres que se realizan en las escuelas. El aprendizaje del método, por tanto, se realizará mediante la demostración práctica y documentada de su aplicación en talleres presenciales.

Descripción general de la estructura del módulo

LA REACCIÓN IDEACIONAL

MÓDULO 1: ¿Qué es una imagen?

Tópicos cubiertos:

Reflexión y debate colectivo sobre el acto y proceso de toma de fotografías y comunicación visual.
Historia de la creación de sonido e imagen, primera introducción.
Realización de películas y percepción visual.
Rol social del proceso de toma de fotografías.

- **Unidad 1- Capacidad reactiva**
Percibir y recordar.
Sentir y memorizar.
Imágenes en relación, imágenes en separación.

Reaccionar a estímulos externos a través de la acción representacional.

- **Unidad 2 - ¿Qué es una imagen?**

La imagen representativa es el pensamiento.

Estados mentales en los que se procesa el pensamiento representativo.

La reproducción de la realidad, un esbozo de historia del cine.

El efecto "fi".

Imagen reproducida como expresión

- **Unidad 3 – Cuaderno**

Coleccionar imágenes es descubrir el tiempo.

La búsqueda de un punto de vista.

Diferencia entre mirar y ver.

La imagen generadora de historia.

Un elemento fundamental de la narración: el conflicto.

Asignación de tareas 1

Recopile imágenes de situaciones estimulantes de la vida cotidiana en un cuaderno digital

Objetivos de aprendizaje:

- Tomar conciencia de las propias reacciones a los estímulos externos.
- Comprender qué es una acción representacional
- Definición del concepto de imagen
- Comprender la importancia del punto de vista.
- Comprender la importancia del conflicto como elemento fundamental de la narración
- Entender el lenguaje de las imágenes.
- Comprender el proceso de reproducción de la realidad a través del lenguaje del cine.

Los resultados del aprendizaje:

- Interpretar las imágenes y los estímulos que proporcionan
- Expresarse a través de la reproducción de imágenes
- Investigar el propio punto de vista y el punto de vista como medio de expresión.
- Identificar un "conflicto" que contar
- Recopilación de imágenes de la realidad.

Fase de entrenamiento	Tipo de material	Tipo de contenidos	Hora prevista	Calendario
Módulo 1: ¿Qué es una imagen?	Lección en video de 20 minutos, dividida en 3 partes 3 hoja de estudio en profundidad 1 ejercicio práctico	Video lección; Materiales de lectura adicionales; tarea preparatoria	Aproximadamente 2,5 horas	Semana 1 - Día 1
Unidad 1 - Capacidad reactiva	Lección en video, parte 1	Lecciones en video	12:32 minutos	Semana 1 - Día 1
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 1 - Día 1
Unidad 2 - ¿Qué es una imagen?	Video lección, parte 2	Lecciones en video	11:40 minutos	Semana 1 - Día 1
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 1 - Día 1
Unidad 3- Cuaderno	Video lección, parte 3	Lecciones en video	09:43 minutos	Semana 1 - Día 1
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 1 - Día 1
	1 ejercicio	tarea preparatoria	60 minutos	Semana 1 - Día 1
	Evaluación del módulo	Encuesta	10 minutos	Semana 1 - Día 1

MÓDULO 2: Sintaxis visual y movimiento lúdico

Tópicos cubiertos:

Puesta en común de las imágenes recogidas y discusión colectiva.

Orientación sobre sintaxis visual, de imágenes fijas y en movimiento, ejemplos fotográficos y cinemáticos.

Definición del concepto de conflicto y su repercusión en el imaginario personal y social.

El proceso recreativo, definición y debate colectivo.

- **Unidad 1- Cómo despegar para ayudar a la visión**
La instantánea.

*La imagen que tiene conflicto en ella.
El entorno y las líneas dentro del marco.
El sujeto humano en el marco.
Nociones de Fotografía Callejera.*

- **Unidad 2 - Sintaxis visual**
*Imágenes fijas, campos y tomas.
Plano inverso de campo, plano secuencia, plano panorámico, plano medio, primer plano. Pistas de historia del cine donde se desarrolla la sintaxis cinematográfica.*
- **Unidad 3 – El “movimiento recreativo”**
*Movimiento retrógrado del pensamiento a través de imágenes.
Hilo de Ariadna. Salir del Laberinto.
Imaginar es recrear, hacer visible algo no perceptible.
La imagen representativa habla.*
- **Unidad 4 – Pensar juntos en imágenes**
*De las imágenes a la exposición verbal de los núcleos de una idea narrativa.
Lluvia de ideas.*

Asignación de tareas 2

Aplicar los conocimientos y técnicas adquiridos para recopilar imágenes, espacios y entornos, movimientos de personas y sus actitudes en la vida cotidiana y subirlos a la plataforma.

Objetivos de aprendizaje:

- Aprender a analizar e interpretar imágenes
- Aprendizaje de técnicas fotográficas y cinematográficas.
- Aprender a utilizar el poder de la imagen representativa para comunicar la propia visión de la realidad
- Elaborar los núcleos centrales de una idea narrativa
- Aprender a observar el entorno y las personas que nos rodean.
- Construir juntos una idea narrativa, a través de una lluvia de ideas

Los resultados del aprendizaje:

- Usar imágenes para comunicarse y expresarse
- Utilizar técnicas fotográficas para comunicar de manera efectiva la propia visión de la realidad.
- Usar el pensamiento a través de imágenes para estimular el pensamiento crítico, la comunicación creativa y la resolución de problemas

- Cimientos listos para una historia colectiva

Fase de entrenamiento	Tipo de material	Tipo de contenidos	Hora prevista	Calendario
Módulo 2: Sintaxis visual y movimiento recreativo	Lección en video de 20 minutos, dividida en 4 partes 4 hoja de estudio en profundidad 1 ejercicio práctico	Video lección; Materiales de lectura adicional tarea preparatoria	Aproximadamente 2,5 horas	Semana 1 - Día 2
Unidad 1 - Cómo despegar para ayudar a la visión	Lección en video, parte 1	Lecciones en video	9:01 minutos	Semana 1 - Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 1 - Día 2
Unidad 2 - Sintaxis visual	Video lección, parte 2	Lecciones en video	8:23 minutos	Semana 1 - Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 1 - Día 2
Unidad 3- El "movimiento lúdico"	Video lección, parte 3	Lecciones en video	13:27 minutos	Semana 1 - Día 2
	1 hoja de estudio en profundidad	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 1 - Día 2
Unidad 4 –Pensar juntos en imágenes	Lección en video, parte 4	Lecciones en video	7:50 minutos	Semana 1 - Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 1 - Día 2
	1 ejercicio	tarea preparatoria	50 minutos	Semana 1 - Día 2
	Evaluación del módulo	Encuesta	10 minutos	Semana 1 - Día 2

CONSTRUCCIÓN DE LA FORMA DEL PROYECTO

MÓDULO 3: Dramaturgia Visual

Tópicos cubiertos:

Puesta en común de las imágenes recogidas y discusión colectiva.
 Conflicto y formas narrativas.
 Elementos de la dramaturgia.
 Aproximación audiovisual: ficción y documentales.

- **Unidad 1- Nociones de dramaturgia visual**

Dar forma al conflicto, a lo largo del tiempo, con imágenes.

Enfoque documental vs enfoque de ficción.

Captura del movimiento de la imagen en la realidad.

Darse cuenta del movimiento de la imagen en la ficción.

La forma narrativa se realiza con la participación de la audiencia.

Ejemplos de escenas de la historia del cine.

- **Unidad 2 - Reacciones a la visión**

La persistencia de la imagen en la memoria.

Comunicar, representar, expresar.

Entretener vs representar.

La reacción sensible: ligero/pesado.

Movimiento del pensamiento vs bloqueo del pensamiento.

Conducir el pensamiento hacia la realización del significado.

El problema de la cultura juvenil en la web.

Entretener con representación, hacer pensar a la gente con representación

Asignación de tareas 3

¿Qué están viendo los niños? Identificar ejemplos de contenidos, videos de relevancia Youtuber, web-influencers, series de televisión y compártelos en la plataforma.

Objetivos de aprendizaje:

- Aprende los conceptos básicos de la dramaturgia visual.
- Identificar el papel del conflicto como elemento narrativo clave en la producción de historias en video
- Comprender la diferencia y las diferentes técnicas en los enfoques documental y de ficción.
- Comprender cómo se han aplicado estas técnicas a lo largo de la historia del cine de manera efectiva.
- Aprende a atraer a la audiencia
- Aprender técnicas y enfoques para la comunicación, representación y expresión creativa de temas percibidos como importantes.
- Entender la diferencia entre entretener y representar
- Identificar temas de cultura juvenil en la web
- Utilizar el enfoque representacional para estimular el pensamiento crítico.

Los resultados del aprendizaje:

- Aplicar los principios de la dramaturgia visual para escribir y representar historias efectivas con impacto emocional.
- Incorporar las historias de conflicto para hacerlas convincentes para la audiencia.
- Saber elegir un enfoque documental o de ficción para producciones audiovisuales, en función de lo que se quiera contar
- Crear una obra de significado en lugar de un mero producto de entretenimiento.
- Utilizar los conocimientos adquiridos sobre la cultura juvenil digital para estimular reflexiones más profundas sobre temas sociales percibidos como más "urgentes" por los jóvenes.

Fase de entrenamiento	de	Tipo de material	Tipo de contenidos	de	Horas/Minutos	Calendario
Módulo 3: Dramaturgia Visual		Una lección en video, dividida en 3 partes 3 hoja de estudio en profundidad 1 ejercicio práctico	Video lección; Materiales de lectura adicionales; tarea preparatoria		Aproximadamente 2,5 horas	Semana 3 - Día 1
Unidad 1- Nociones de dramaturgia visual		Lección en video, parte 1	Lecciones en video		21:23 minutos	Semana 3 - Día 1
		1 paquete educativo	Material de lectura adicional		10 minutos	Semana 3 - Día 1
Unidad 2 - Reacciones a la visión		Video lección, parte 2	Lecciones en video		4:39 minutos	Semana 3 - Día 1
		1 paquete educativo	Material de lectura adicional		10 minutos	Semana 3 - Día 1

Unidad 03 - Cultura Visual		Video lección, parte 3	Lecciones en video		20:43 minutos	Semana 3 - Día 1
		1 paquete educativo	Material de lectura adicional		10 minutos	Semana 3 - Día 1

	1 ejercicio	tarea preparatoria	70 minutos	Semana 3 - Día 1
	Evaluación del módulo	Encuesta	10 minutos	Semana 3 - Día 1

MÓDULO 4: De persona a personaje

Tópicos cubiertos:

Puesta en común de las imágenes recogidas y discusión colectiva.

Aproximación audiovisual: la entrevista.

Elementos técnicos: ambientación, encuadre, iluminación, sonido.

División de grupos de estudiantes y roles operativos para el trabajo del proyecto.

- Unidad 1- La entrevista**
Técnica de la entrevista.
Entrevistas cerradas y abiertas.
La lista de preguntas.
La entrevista narrativa.
Elección del conjunto.
Elección de tomas e iluminación.
Resaltar la imagen del entrevistado.
El primer plano.
gestos
La cuestión del rostro y la expresión durante la entrevista.
- Unidad 2 - Ejemplos de modelos a seguir**
Entrevistando a un profesor.
Entrevistando a un estudiante.

Asignación de tareas 4

Haz una breve entrevista a un profesor o a un alumno y súbela a la plataforma.

Objetivos de aprendizaje:

- Aprende las técnicas de entrevista más efectivas.
- Aprende a preparar preguntas para una entrevista
- Aprenda a elegir el escenario y la iluminación para una entrevista visualmente impactante
- Aprende las técnicas de tiro más adecuadas para una entrevista
- Aprende a manejar el set, los gestos y las expresiones del entrevistado
- Aprende a sacar la parte más auténtica de la personalidad del entrevistado
- Conoce la experiencia de la metodología propuesta de profesores y alumnos

Los resultados del aprendizaje:

- Producir una entrevista efectiva, bien estructurada e impactante.
- Resaltar el valor y la criticidad de la experiencia vivida de estudiantes y docentes
- Aplicar las técnicas y herramientas utilizadas durante los talleres para comprender mejor la metodología en sí.

Fase de entrenamiento	Tipo de material	Tipo de contenidos	de	Horas/Minutos	Calendario
Módulo 4: De persona a personaje, la entrevista	Una lección en video, dividida en 2 partes 2 hoja de estudio en profundidad 1 ejercicio práctico	Video lección; Materiales de lectura adicionales; tarea preparatoria	de	Aproximadamente 2,5 horas	Semana 3 - Día 2

36

Unidad 1- La entrevista	Lección en video, parte 1	Lecciones en video	16:34 minutos	Semana 3 - Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 3 - Día 2
Unidad 2 - Ejemplos de modelos a seguir	Video lección, parte 2	Lecciones en video	6:25 minutos	Semana 3 - Día 2
	1 hoja de estudio en profundidad	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 3 - Día 2

Unidad 3 - Profesores y Estudiantes	Video lección, parte 3	Lecciones en video	14:41 minutos	Semana 3- Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 3 - Día 2
	1 ejercicio	tarea preparatoria	70 minutos	Semana 3 - Día 2
	Evaluación del módulo	Encuesta	10 minutos	Semana 3 - Día 2

MÓDULO 5: De la imagen a la escritura, de la escritura a las imágenes

Tópicos cubiertos:

Lluvia de ideas e ideas narrativas colectivas.

El lenguaje cinematográfico: tema, esquema, guión.

- **Unidad 1- La forma en movimiento: el proyecto audiovisual**
Escrituras a través de imágenes.
De la imagen generadora al sujeto.
La idea de la línea.
Línea de sonidos, línea de imágenes.
- **Unidad 2 - La acción representativa**
Ideación de una historia.

Asignación de tareas 5

Escribir el guión de una historia en vídeo y subirlo a la plataforma

Objetivos de aprendizaje:

- Aprende a escribir a través de imágenes
- Aprende a usar la secuencia de imágenes para crear una narrativa
- Aprende a estructurar y escribir un guión de video

Los resultados del aprendizaje:

- Concebir una historia a través de la secuencia de imágenes recopiladas
- Escribir el guión de una historia en vídeo

Fase de entrenamiento	Tipo de material	Tipo de contenidos	de	Horas/Minutos	Calendario
Módulo 5: Dramaturgia Visual. De la imagen a la escritura, de la escritura a las imágenes	Una lección en video, dividida en 2 partes 2 hoja de estudio en profundidad 1 ejercicio práctico	Video lección; Materiales de lectura adicionales; tarea preparatoria	de	Aproximadamente 2,5 horas	Semana 5 - Día 1
Unidad 1- La forma en movimiento: el proyecto audiovisual	Lección en video, parte 1	Lecciones en video	en	14:31 minutos	Semana 5 - Día 1
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	de	10 minutos	Semana 5 - Día 1
Unidad 2 -La acción representativa	Video lección, parte 2	Lecciones en video	en	25:14 minutos	Semana 5 - Día 1
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	de	10 minutos	Semana 5 - Día 1
	1 ejercicio	tarea preparatoria		70 minutos	Semana 5 - Día 1
	Evaluación del módulo	Encuesta		10 minutos	Semana 5 - Día 1

MÓDULO 6: Ficción vs Documental

Tópicos cubiertos:

Compartir los temas del trabajo del proyecto.
Escribir un guión.
Proyecto de trabajo y esquema.

- **Unidad 1- Escritura de ficción**

Tratamiento y articulación dramática en la ficción clásica.

La estructura en tres actos.

El acontecimiento dinámico, los giros del acto, el final.

La escena, la secuencia.

Nociones de guion: escritura de escena, parte visual, parte sonora.

- **Unidad 2 – Escritura documental**

Definiendo el decorado, moviendo la acción.

Disparos en vivo.

Anotaciones visuales.

Examen del material y primer esquema narrativo.

Asignación de tareas 6

Desarrolle una historia de ficción en un guión o desarrolle una idea documental, recopile secuencias visuales y enfoque temas a través de la escritura.

Objetivos de aprendizaje:

- Aprende la diferencia entre ficción y documental.
- Convertir la historia de una película en un guión
- Aprende a estructurar un guión
- Aprende a escribir historias de ficción y escribe sobre historias de la vida real.
- Aprende a definir el set y organizar el rodaje de un documental

Los resultados del aprendizaje:

- Ser capaz de escribir un guión para una historia de ficción y un documental, conociendo las diferencias entre ellos.
- Saber estructurar un texto para un producto audiovisual
- Ser capaz de identificar el entorno y las técnicas de rodaje adecuados para crear una historia en vídeo de ficción o un documental.
- Escribir un guión para un proyecto de video-historia

Fase de entrenamiento	Tipo de material	Tipo de contenidos	Horas/Minutos	Calendario
Módulo 6: Ficción vs Documental	Una lección en video, dividida en 2 partes 2 hoja de estudio en profundidad 1 ejercicio práctico	Video lección; Materiales de lectura adicionales; tarea preparatoria	Aproximadamente 2,5 horas	Semana 5 - Día 2
Unidad 1- Ficción y Documental: una comparación	Lección en video, parte 1 1 paquete educativo	Lecciones en video Material de lectura adicional	18:33 minutos 10 minutos	Semana 5 - Día 2 Semana 5 - Día 2
Unidad 2 - Escritura documental	Video lección, parte 2 1 paquete educativo 1 ejercicio Evaluación del módulo	Lecciones en video Material de lectura adicional tarea preparatoria Encuesta	17:21 minutos 10 minutos 70 minutos 10 minutos	Semana 5 - Día 2 Semana 5 - Día 2 Semana 5 - Día 2 Semana 5 - Día 2

DEL DISEÑO DEL PROYECTO A LA IMPLEMENTACIÓN

MÓDULO 7: El decorado y el rodaje

Tópicos cubiertos:

Roles del cine: director, secretario de edición, ingeniero de sonido, camarógrafo, edición y edición.
Storyboard, selección de imágenes, casting.
Proyecto de obra y localizaciones, ejecución del plan de trabajo y backstage.

- **Unidad 1- Plan de trabajo**
Visitas a obra y elección de decorados.
Uso de cámaras.
Dibujar el espacio de la acción.
Elección de tomas y movimientos de cámara.
La mano, el cuerpo, la cámara.
Atención y presencia.
Fundición.
- **Unidad 2 - La división de roles en el plató**
- **Unidad 3 - Guiones gráficos**

Escribir y diseñar un guión gráfico.

Asignación de tareas 7

Elegir un set y comenzar a disparar. Subir videos de backstage realizados a la plataforma.

Objetivos de aprendizaje:

- Aprende a redactar un plan de trabajo para producciones audiovisuales
- Aprende a elegir el equipo más adecuado para el tipo de vídeo que vas a grabar
- Adquirir experiencia en grabación de video.
- Aprende a organizar un set
- Aprenda a escribir y usar un guión gráfico

Los resultados del aprendizaje:

- Preparar un plan de trabajo
- Identificar un set para filmar
- Preparar un guión gráfico y un plan de rodaje.
- administrar el conjunto
- Identificar el elenco de video
- Guía a los actores en el set

Fase de entrenamiento	Tipo de material	Tipo de contenidos	Horas/Minutos	Calendario
Módulo 7: El decorado y el rodaje	Lección en video de 20 minutos, dividida en 3 partes 3 hoja de estudio en profundidad 1 ejercicio práctico	Video lección; Materiales de lectura adicionales; tarea preparatoria	Aproximadamente 2,5 horas	Semana 7 - Día 1
Unidad 1- Elementos de la historia de la sintaxis visual y la edición de vídeo	Lección en video, parte 1	Lecciones en video	15:21 minutos	Semana 7 - Día 1
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 7 - Día 1
	Video lección, parte 2	Lecciones en video	Aprox.6 minutos	Semana 7 - Día 1

Unidad 2 - Cómo organizar roles dentro del plan de trabajo	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	3:48 minutos	Semana 7 - Día 1
Unidad 3 - Desglose del guión	Video lección, parte 3	Lecciones en video	9:03 minutos	Semana 7 - Día 1
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 7 - Día 1

Unidad 4 - Trabajando en el set	Video lección, parte 3	Lecciones en video	12:16 minutos	Semana 7 - Día 1
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 7 - Día 1

Unidad 05 - Edición del primer silencio	Video lección, parte 3	Lecciones en video	6:13 minutos	Semana 7 - Día 1
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 7 - Día 1
	1 ejercicio	tarea preparatoria	60 minutos	Semana 7 - Día 1
	Evaluación del módulo	Encuesta	10 minutos	Semana 7 - Día 1

MÓDULO 8: Edición de vídeo

Tópicos cubiertos:

Técnicas de edición: desvanecimiento, simple, desvanecimiento cruzado, corte limpio. Edición paralela de secuencias, edición alterna.

Montaje en cine y proyectos documentales.

Primer borrador de composición y selección de música o efectos sonoros.

- **Unidad 1- Tiempo de reescritura**
Editar es reescribir la historia.
El borrador inicial.
- **Unidad 2 - Técnicas de edición**
Simple, fundido cruzado.
Línea narrativa y edición.
Flashbacks, flashforwards.
Movimientos en el tiempo

- **Unidad 3 - Tipos de edición**
Edición narrativa, paralela y alterna.
“Edición de Atracciones”.

Asignación de tareas 8

Ver materiales filmados y formular una hipótesis de edición de video.

Objetivos de aprendizaje:

- Adquirir técnicas básicas de edición de vídeo.
- Poder realizar la edición de un vídeo narrativo
- Aplicar los conocimientos técnicos adquiridos al propio proyecto audiovisual

Los resultados del aprendizaje:

- Formular una hipótesis inicial para editar una historia en video
- Use las técnicas aprendidas para crear una historia en video que coincida con la sensibilidad del autor, los temas elegidos y el guión.

Fase de entrenamiento	Tipo de material	Tipo de contenidos	de	Horas/Minutos	Calendario
Módulo 8: Edición de video	Una lección en video, dividida en 3 partes 3 hoja de estudio en profundidad 1 ejercicio práctico	Video lección; Materiales de lectura adicionales; tarea preparatoria	de	Aproximadamente 2,5 horas	Semana 7 - Día 2
Unidad 1- Introducción histórica a la idea de montaje	Lección en video, parte 1	Lecciones en video	en	15:24 minutos	Semana 7 - Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	de	10 minutos	Semana 7 - Día 2
Unidad 2 - Introducción a la edición audiovisual	Video lección, parte 2	Lecciones en video	en	4:23 minutos	Semana 7 - Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	de	10 minutos	Semana 7 - Día 2
Unidad 3- visión y correcciones sobre el premontado	Video lección, parte 3	Lecciones en video	en	4:24 minutos	Semana 7 - Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	de	10 minutos	Semana 7 - Día 2

Unidad 4 - Buscando un título	Video lección, parte 3	Lecciones en video	16:19 minutos	Semana 7 - Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 7 - Día 2
	1 ejercicio	tarea preparatoria	60 minutos	Semana 7 - Día 2
	Evaluación del módulo	Encuesta	10 minutos	Semana 7 - Día 2

MÓDULO 9: Sintaxis sonido-imagen

Tópicos cubiertos:

Puesta en común del primer montaje del trabajo del proyecto.
 Funciones básicas del sonido en el lenguaje audiovisual.
 Primeras pruebas de edición de audio y banda sonora.

- **Unidad 1- Sonido**

*Sonido en el campo y fuera del campo.
 Ruido, voz, imagen.
 Banda*

sonora.

- **Unidad 2 - Técnicas de edición**

*Componiendo las dos líneas, sonora y visual.
 Técnica contrapuntística
 El leit motiv
 El desarrollo de los temas en la trama.*

- **Unidad 3 - Edición final**

*Cortes en la escena y en la secuencia.
 Separa, olvida, regresa y cambia*

Asignación de tareas 9

Elección de la banda sonora, el ritmo de la secuencia visual sobre una línea sonora (banda sonora sobre música ya editada o sobre música inédita).
 Reelaboración de idea inicial, línea visual y línea sonora.

Objetivos de aprendizaje:

- Adquirir técnicas básicas de edición de vídeo.
- Adquirir conocimientos técnicos sobre el uso del sonido y la música en los audiovisuales
- Aprende a integrar sonido con imágenes

- Aprende a utilizar el sonido como elemento narrativo
- Aprende a desarrollar el tema principal de la trama del video.

Los resultados del aprendizaje:

- Aplicar las técnicas adquiridas sobre gestión del sonido al propio proyecto audiovisual
- Realiza narraciones audiovisuales efectivas a través de la combinación de sonido, música y video
- Elige la banda sonora y elabora la "alfombra sonora" del video-relato
- Finalizar la edición del video

Fase de entrenamiento	Tipo de material	Tipo de contenidos	Horas/Minutos	Calendario
Módulo 9: Sintaxis sonido-imagen	Lección en video de 20 minutos, dividida en 3 partes 3 hoja de estudio en profundidad 1 ejercicio práctico	Video lección; Materiales de lectura adicionales; tarea preparatoria	Aproximadamente 2,5 horas	Semana 9- Día 1
Unidad 1- El sonido en la cinematografía histórica	Lección en video, parte 1	Lecciones en video	16:17 minutos	Semana 9- Día 1
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 9- Día 1
Unidad 2 - Técnicas de edición	Video lección, parte 2	Lecciones en video	10:19 minutos	Semana 9- Día 1
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 9- Día 1
Unidad 3- El uso del sonido dentro del lenguaje audiovisual	Video lección, parte 3	Lecciones en video	28:42 minutos	Semana 9- Día 1
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional	10 minutos	Semana 9- Día 1
	1 ejercicio	tarea preparatoria	60 minutos	Semana 9- Día 1
	Evaluación del módulo	Encuesta	10 minutos	Semana 9- Día 1

La relación con la propia visión

MÓDULO 10: Proyecciones en curso

Tópicos cubiertos:

Cribado colectivo: primero entre los estudiantes y luego entre los profesores.
Discusión participativa.
Proyección en un espacio público.

- **Unidad 1- Reacción**
Elección de una persona ajena al grupo de trabajo.
Lo que quedó grabado en la mente.
Las palabras como reacción, las imágenes como reacción.
Descubrir y ver la propia imagen, gestionar la propia imagen.
La imagen de la imagen.
Imagen e identidad expresiva.
- **Unidad 2 - Proyección Pública**
El estreno.
Reacciones del público y elaboración a partir de la imagen global de la obra propuesta.
Reacción en palabras, reacción en imágenes, respuesta emocional, silencios.
Proyecciones en proceso y públicas de ejemplos hechos por los estudiantes

Asignación de tareas 10

Evaluación final del curso en línea

Objetivos de aprendizaje:

- Aprender a reconocer y elaborar reacciones personales a nuestra propia obra de arte e imagen.
- Entrar en relación con la propia imagen e identidad
- Aprende a lidiar con las reacciones del público
- Aprende a relacionarte con la audiencia, en presencia y en la web

Los resultados del aprendizaje:

- Elaborar reacciones personales a la representación del propio trabajo e imagen a través de palabras e imágenes.

- Manejar uno mismo y las propias emociones en relación con los demás.
- Compartir el propio trabajo con una audiencia y ver el trabajo de otros.

Fase de entrenamiento	Tipo de material	Tipo de contenidos	Horas/Minutos	Calendario
Módulo 10: La relación con la visión personal	Lección en video de 20 minutos, dividida en 2 partes 2 hoja de estudio en profundidad	Video lección; Materiales de lectura adicionales; tarea preparatoria	90 minutos	Semana 9 - Día 2
Unidad 1- Pensamiento representativo e identidad	Lección en video, parte 1	Lecciones en video	12:32 minutos	Semana 9 - Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional + videos	20 minutos	Semana 9 - Día 2
Unidad 2 - Proyección Pública	Video lección, parte 2	Lecciones en video	14:07 minutos	Semana 9 - Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional + videos	20 minutos	Semana 9 - Día 2
	Evaluación final del curso en línea	Encuesta con respuestas abiertas	30 minutos	Semana 9 - Día 2
Unidad 3 - El proceso de formación como estímulo hacia el desarrollo de una visión madura	Video lección, parte 2	Lecciones en video	6:45 minutos	Semana 9 - Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional + videos	20 minutos	Semana 9 - Día 2
	Evaluación final del curso en línea	Encuesta con respuestas abiertas	30 minutos	Semana 9 - Día 2
Unidad 4 - Para revisar tu imagen dentro del contexto de la entrevista	Video lección, parte 2	Lecciones en video	7:03 minutos	Semana 9 - Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional + videos	20 minutos	Semana 9 - Día 2
	Evaluación final del curso en línea	Encuesta con respuestas abiertas	30 minutos	Semana 9 - Día 2
Unidad 5 -Metodología de Escritura y Lectura Audiovisual Creativa y potencial didáctico	Video lección, parte 2	Lecciones en video	36:34 minutos	Semana 9 - Día 2
	1 paquete educativo	Material de lectura adicional + videos	20 minutos	Semana 9 - Día 2
	Evaluación final del curso en línea	Encuesta con respuestas abiertas	30 minutos	Semana 9 - Día 2

Entrenador de entrenadores

La idea del ToT (seguirán pautas específicas) es que los tutores experimenten la metodología antes de replicarla en sus propios países.

Por lo tanto, lo ideal es que vengan a la capacitación con una idea de proyecto audiovisual, siguiendo ellos mismos la capacitación del curso en línea.

Talleres locales presenciales

El curso semipresencial para profesores y tutores tendrá una duración de 3 meses, de septiembre de 2022 a diciembre de 2022.

Para hacer aún más efectivo el curso e-learning y permitir a los docentes poner en práctica los conocimientos adquiridos, asimilándolos y utilizándolos para realizar un proyecto (para que luego puedan replicar esta experiencia en sus aulas), el curso se alternará con 5 talleres presenciales. Esto también les da a los tutores la oportunidad de revisar las tareas realizadas por los maestros después de cada módulo en línea y discutir las con los maestros, lo que brinda a los participantes en los talleres la oportunidad de obtener comentarios en persona sobre su trabajo y su camino de capacitación.

Fase de entrenamiento	Tipo de contenidos	Horas/Minutos	Calendario
Módulo 1: Sintaxis Visual y Movimiento Recreativo; Módulo 2: Sintaxis visual y movimiento recreativo	Puesta en común de los resultados de la 1ª y 2ª tarea: Los participantes muestran las imágenes que recopilaron después de su investigación (que ya habrán subido a la plataforma), ilustrando qué técnicas eligieron utilizar. <i>Discusión abierta entre pares, facilitada por tutores.</i>	2 horas	Semana 2 - 1º F2f jornada de taller
Módulo 3: Dramaturgia Visual;	Puesta en común de los resultados de la tarea 3	1h	Semana 4 - 2º F2f jornada de taller

<p>Módulo 4: De persona a personaje, la entrevista</p>	<p>¿Cuáles son los ejemplos más relevantes de contenidos, videos de Youtuber relevantes, web-influencers, series de TV vistos por sus alumnos que los participantes han identificado?</p> <p><i>Discusión abierta entre pares, facilitada por tutores.</i></p> <p>-----</p> <p>Puesta en común de los resultados de la tarea 4</p> <p>¿Cuáles fueron los mayores desafíos que encontró al realizar una entrevista con un colega o estudiante?</p> <p>¿Qué aprendí de la experiencia?</p> <p>¿Qué herramientas necesito todavía?</p> <p><i>Discusión abierta con comentarios de los tutores.</i></p>	<p>-----</p> <p>--</p> <p>1 hora</p>	
<p>Módulo 5: Dramaturgia Visual. De la imagen a la escritura, de la escritura a las imágenes;</p> <p>Módulo 6: Ficción vs Documental</p>	<p>Puesta en común de los resultados de la tarea 5</p> <p>¿Cómo está estructurado nuestro guión?</p> <p><i>Comentarios de los tutores</i></p> <p>-----</p> <p>Puesta en común de los resultados de la tarea 6</p> <p>Pitch: cada participante presenta en 5 minutos la idea de su documental (que ya ha sido compartido en la plataforma), el tema principal, mostrando las secuencias visuales elegidas</p>	<p>1h</p> <p>-----</p> <p>-</p> <p>1 hora</p>	<p>Semana 6 - 3° F2f jornada de taller</p>

	<i>Presentación y retroalimentación del tutor.</i>		
Módulo 7: El decorado y el rodaje;	<p>Puesta en común de los resultados de la tarea 7</p> <p>¿Cuáles han sido los desafíos encontrados al iniciar el rodaje? ¿Qué herramientas necesito todavía?</p> <p><i>Discusión abierta entre pares, facilitada por tutores.</i></p> <p>-----</p> <p>Puesta en común de los resultados de la tarea 8</p> <p>Lluvia de ideas sobre cómo establecer una hipótesis de edición de videos filmados por los participantes</p> <p><i>Discusión abierta entre pares, con retroalimentación de los tutores.</i></p>	1 hora	Semana 8 - 4° F2f jornada de taller
Módulo 8: Edición de video		----- 1h	
Módulo 9: Sintaxis sonido-imagen;	Taller práctico de edición de vídeo	2 horas	Semana 10 - 5° F2f jornada de taller
Módulo 10: La relación con la visión personal	Ahora que los participantes tienen todos los elementos a su disposición (guión, imágenes, filmación, locución, banda sonora) con el apoyo de los tutores trabajamos en el "ensamblaje" de estos elementos		
			Semana 8 - 4° F2f jornada de taller

A continuación, presentamos un cronograma tentativo de los talleres nacionales:

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10
MÓDULO 1 -que es una imagen	h en línea: 2 horas	hf2f: 2,5 horas								
MÓDULO 2 – Sintaxis visual y movimiento recreativo										
MÓDULO 3 – Dramaturgia Visual			h en línea: 2 horas	hf2f: 2,5 horas						
MÓDULO 4 – De persona a personaje										
MÓDULO 5 – De la imagen a la escritura, de la escritura a las imágenes					h en línea: 2 horas	hf2f: 2,5 horas				
MÓDULO 6 – Ficción vs Documental										
MÓDULO 7 –El set y el rodaje.							h en línea: 2 horas	hf2f: 2,5 horas		
MÓDULO 8 –Edición de video										

MÓDULO 9 – Sintaxis sonido-imagen					h en línea: 2 horas	hf2f: 2,5 horas
MÓDULO 10 – Proyecciones en curso						
Horas TOTALES	4,5h	4,5h	4,5h	4,5h	4,5h	21,5h total

Descripción de los resultados del aprendizaje

La adopción de resultados de aprendizaje en el proceso educativo o formativo contribuye al cambio del enfoque tradicional orientado a los docentes hacia un enfoque orientado al alumno.

Profesores:

- Adquirirán una metodología innovadora basada en la educación audiovisual que puede integrarse en su trabajo diario con los estudiantes.
- Aprenderán a canalizar la creatividad de los estudiantes en un proceso de autoconciencia, construcción de su propia identidad y rol en la sociedad.
- Adquirirán habilidades transversales para fomentar dinámicas de grupo inclusivas y constructivas, esenciales para la creación de un producto artístico colectivo.
- Habilidades digitales mejoradas.

Estudiantes:

- Adquirirán las competencias técnicas y transversales necesarias para la producción de contenidos audiovisuales.
- Se convertirán en actores activos en la producción de contenido multimedia sobre temas seleccionados.
- Tendrán habilidades adquiridas como la comunicación activa, la colaboración, la creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la confianza en sí mismo
- Adquirirán mayor conciencia de sí mismos y de su contexto social y confianza en sí mismos.
- Comprenderán el potencial del lenguaje audiovisual como herramienta de interpretación del mundo que le rodea y de expresión artística.