



Aportes desde la ficción para el aprendizaje, la planificación y la creación audiovisual

YEISON CAMILO CONDE GONZÁLEZ¹

Resumen

A partir de la actualización del plan de estudios del programa de Comunicación Social-Periodismo de la Universidad del Tolima, la percepción de algunos estudiantes que han cursado el nuevo plan de estudios (aprobado en 2019) se mantiene en señalar una falta de contenidos y escenarios prácticos durante los primeros semestres del plan académico, y que les permitirían tener las bases suficientes para la producción, la planificación y la creación audiovisuales. La pandemia por el Covid-19 ha sido un obstáculo para el buen desarrollo de esta área profesional, llevando a que hasta el semestre A-2021 se puedan volver a ofertar diversos cursos prácticos audiovisuales. El aislamiento ha jugado un papel crucial en condicionar las nuevas dinámicas de creación audiovisual, al tener que adaptarse a

1 Comunicador social-periodista, Universidad del Tolima. Docente de cátedra, Universidad del Tolima. Contacto: yccondeg@ut.edu.co



pocas personas los roles de producción. Se hace necesario implementar una estrategia para formar a los nuevos estudiantes en esta línea de la comunicación adaptando el taller “Desarrollo de competencias comunicativas audiovisuales” (DCCA) (Conde, 2019) a entornos virtuales, para evitar riesgos de contagio por el Covid-19, mientras se hace un retorno graduado a las aulas. Objetivo: Implementar una estrategia de formación en producción y creación audiovisual remota utilizando la técnica *stop motion* con estudiantes de II y III semestres del programa de Comunicación Social-Periodismo de la Universidad del Tolima. Metodología: En una primera fase, es necesario hacer la adaptación curricular del taller DCCA (Conde González, 2019) a un entorno virtual de aprendizaje. Discusión: Con este proyecto se permitió hacer un ajuste a la estrategia de formación fortaleciendo los contenidos y los recursos utilizados, de modo que permitan un mejor aprendizaje a nuestros nuevos estudiantes. Se aspira a que dicha estrategia y sus productos resultantes, cuando se los aplique, sirvan de referencia para la capacitación en producción audiovisual en la región, sin tener límites o barreras por la pandemia.

Palabras clave: producción audiovisual, comunicación-educación, competencias audiovisuales, *stop motion*, entornos virtuales.



Contexto

Actualización del plan de estudios

A partir del semestre A-2019, se inicia la implementación del nuevo plan de estudios del programa de Comunicación Social-Periodismo en la Universidad del Tolima. Esta actualización obedece a un plan de trabajo que viene desde 2014, a fin de reorientar la propuesta de formación en la comunicación para lo común, fortalecer las líneas de investigación que han sido más trabajadas desde 2006 (fecha que se dio apertura a la primera cohorte), implementar avances tecnológicos e incluir mayor cantidad de cursos teórico-prácticos y prácticos.

Aunado a lo anterior, muchos egresados y estudiantes activos durante el mencionado proceso de actualización manifestaron que es necesario el aumento de cursos prácticos y su distribución en el plan de estudios, y que se pudieran ver estas materias desde los primeros semestres, para permitir así una mejoría en la calidad de sus trabajos finales de cada asignatura (que, generalmente, es un producto audiovisual).

Como parte de dicho proceso de renovación del plan de estudios, se crea el taller DCCA, con el objetivo de formar a estudiantes de primeros semestres en producción radial y producción de video, medios que serán necesarios para el transcurso de su carrera profesional, y que los prepararían en un futuro para los cursos con mayor exigencia de producción y creación audiovisuales, como el documental y el argumental (Conde-González, 2019). Este taller se aplicó durante los semestres A y B 2017 y el A-2018, gracias lo cual se confirmaron la importancia y la necesidad



de incluir desde los primeros semestres un curso que les permitiera adquirir las competencias y los fundamentos para la creación de ambos productos.

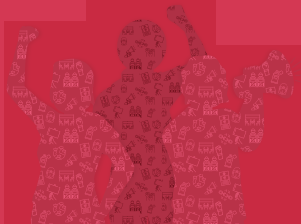
Es así como, en el nuevo plan de estudios se incluyen cuatro talleres de formación orientados en la producción audiovisual, y distribuidos en los semestres I al IV: Taller de Oralidad (I semestre), Taller de Fotografía (II Semestre), Taller de Diseño Visual (III semestre) y Taller de *Transmedia* y *Crossmedia* (IV Semestre).

Covid-19

Con la emergencia sanitaria por el Covid-19 decretada a partir de marzo de 2020, la mayoría de los cursos prácticos y teórico-prácticos tuvieron que suspenderse, al no haber certeza ni seguridad de cómo se haría su desarrollo práctico.

Además, los cursos de Documental, Narrativas Periodísticas Televisivas y Realización de Ficción (antes, llamado Argumental) implican en su desarrollo el trabajo en equipo de varios estudiantes desempeñando roles de producción, cumpliendo funciones específicas, y con el aislamiento obligatorio no sería posible desarrollar los ejercicios ni los proyectos de clase.

Durante el semestre A-2021 se volvieron a ofertar estos cursos. Inicialmente, en entornos virtuales, y luego, en alternancia, pero solo los cursos prácticos; todo, de acuerdo con el comportamiento de la pandemia en la ciudad de Ibagué. Sin embargo, incluso en la actualidad, no hay certeza sobre si durante el semestre B-2021 se tendrá un retorno más presencial desde estas asignaturas.



Diagnóstico con estudiantes de II, III, VII y VIII semestres

A partir de un ejercicio de seguimiento a los participantes del taller DCCA, quienes en este momento se encuentran en VII y VIII semestres de la carrera, se obtuvieron un panorama y una percepción de elementos que han faltado en su formación como comunicadores; mucho más, desde la producción audiovisual. Los estudiantes aún sienten que la formación en esta área es débil, y que el cambio de plan de estudios no ha sido tan significativo, pues a pesar de que existen materias prácticas en los primeros semestres, estas no cumplieron sus expectativas de formación. Las bases que les han permitido cumplir con sus trabajos, según ellos, se dan a partir del taller DCCA y de escenarios de educación informal sobre el tema.

Aunado a lo anterior, otro problema existente es el imaginario de que la creación y la producción audiovisuales son procesos facilistas, que se pueden *sacar* en poco tiempo, pues, por ejemplo, si un video dura, por mucho, 5 minutos, al estudiante no le toma más de 15 minutos hacer todo su proceso creativo. Este imaginario persiste en personas no formadas en comunicación, e incluso, entre docentes que no orientan en esta formación. Además, no se analiza si los estudiantes son en realidad capaces de crear dichos productos, antes de exigírselos como trabajos finales, por cuanto se asume que esto ya se ha aprendido en otros semestres anteriores o antes de ingresar al pregrado.

Para verificar lo anterior, se realizó un sondeo de diagnóstico con algunos estudiantes de II y III semestre durante el semestre A-2021, que

permitiera evaluar sus conocimientos en la producción y la creación audiovisuales. Los datos más importantes se muestran en la figura 1.

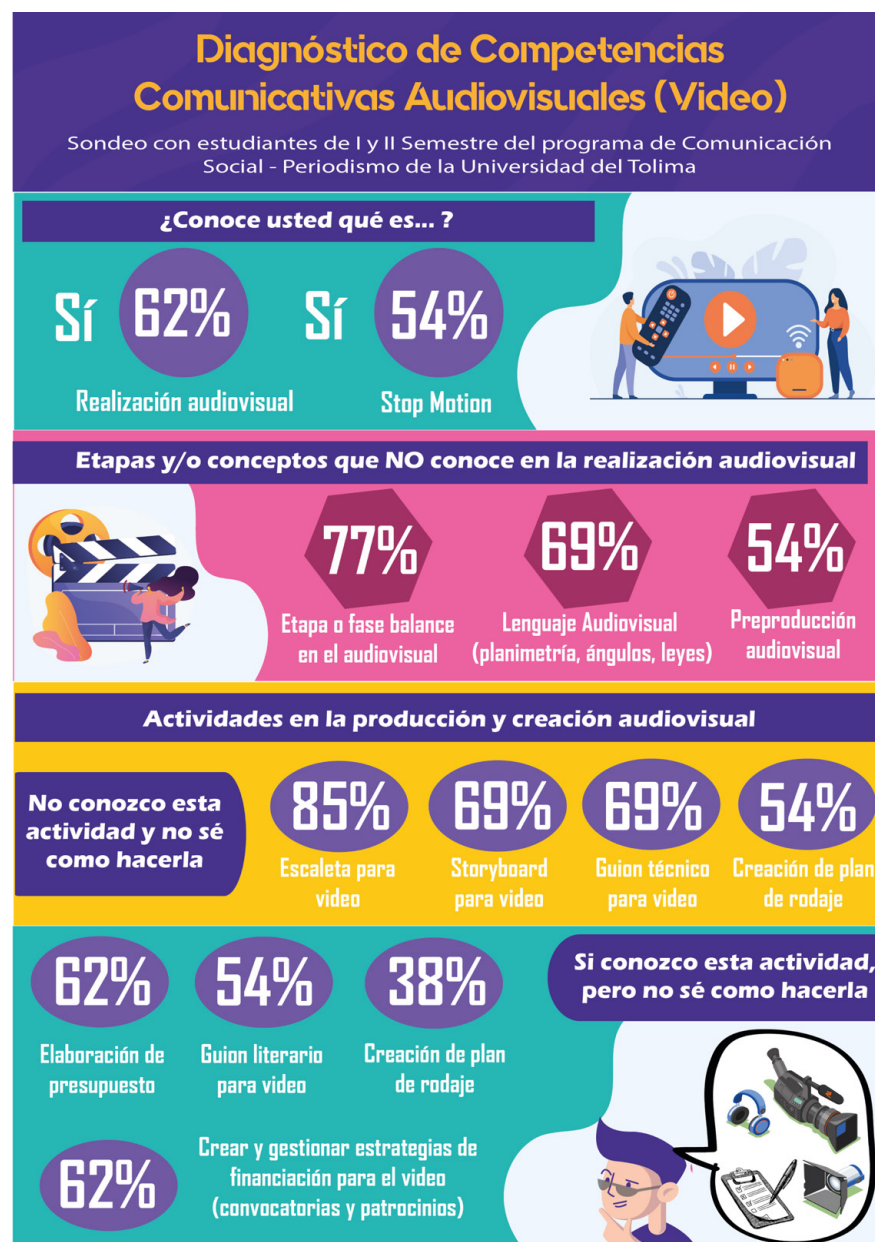


Figura 1. Sondeo DCCA.

Fuente: elaboración propia.



De acuerdo con la figura 1, diversas actividades relacionadas con la creación y la producción audiovisuales, desde sus diferentes etapas, no son del conocimiento de los estudiantes encuestados; en especial, la etapa de preproducción. Si persiste ese desconocimiento o esa falta de claridad sobre cómo desarrollar las funciones en las diferentes etapas de la planeación audiovisual, como lo han manifestado los estudiantes de VII y VIII semestres, podría no producirse un aprendizaje significativo, donde el estudiante no haga un análisis crítico de los audiovisuales que ve, y también, que no sea capaz de crear producción comunicativa comprensible (Ferrés-Prats, 2007).

Por lo anterior, es importante intervenir y formar a los estudiantes en sus primeros semestres, desde la producción y la creación audiovisuales, ya que en caso de continuar esta situación podrían presentar problemas de comprensión y creación, por un lado, desde su formación como comunicadores, y por otro, cuando ya se hayan graduado y se enfrenten al campo laboral.

No podemos dejar de lado que esta formación previa podría mejorar las competencias audiovisuales en los estudiantes interesados en pertenecer a semilleros de investigación y, en el futuro, que su propuesta de trabajo de grado esté orientada a la línea audiovisual y *transmedia*. En ese sentido, surge como pregunta de conocimiento: ¿De qué forma una estrategia de formación en producción y creación audiovisuales remotas aplicando *stop motion* con estudiantes de II y III semestres del programa de Comunicación Social-Periodismo de la UT impactaría en su formación?



Fundamentación teórica

Cuando revisamos referentes y aspectos desde la *comunicación-educación*, nos referimos al uso de los medios de comunicación para resolver o contextualizar problemáticas provenientes de comunidades y organizaciones, sean estas abordadas desde la formación y la creación en medios, el uso de las mediaciones tecnológicas y la gestión de entornos educativos. Sin embargo, Aparici (2010) llama la atención sobre el hecho de que este campo de estudios tiene un atraso en el planteamiento de temas más relacionados con las cuestiones mediáticas y tecnológicas; es decir, se ha quedado en *stand by*.

Desde esta perspectiva, el proyecto se establece desde la sublínea Educación Mediática o Educación para los Medios, porque, a partir de un análisis crítico de producciones audiovisuales, los estudiantes reconocen los errores que han surgido en su propio proceso de creación; además, permitirá una mayor oportunidad de visibilizar las problemáticas sociales que les aquejan (Von-Feilitzen, 2002).

La producción y la creación audiovisuales las podemos definir como el proceso de “búsqueda, selección y gestión de aquellos recursos financieros, humanos y materiales necesarios para transformar una idea –concebida o adquirida– en un producto audiovisual, sea un largometraje, una serie de televisión, un programa de entretenimiento o un videojuego” (Pardo, 2014, p. 37). No solo nos encargamos del proceso creativo: también establecemos condiciones necesarias para organizar por fases o etapas estos proyectos, de acuerdo con su rigor y su precisión.



A la técnica *stop motion* se la ha considerado animación antigua; sin embargo, desde la década de 1990 la industria cinematográfica ha comenzado nuevamente la producción de películas y cortometrajes con esta técnica, a pesar de que su realización implique mayores tiempos y costos desde lo artístico, lo técnico y lo humano (Sáenz-Valiente, 2008).

La sensación del movimiento o animación se da a partir de lo minuciosos que sean estos nuevos realizadores audiovisuales, pues el *stop motion* funciona a partir de “[...] una serie de imágenes inmóviles que toman uno por uno el desplazamiento de cada movimiento, creando así una ilusión de acción” (Ruiz Mendaro, 2020, p. 7).

Desde la pedagogía, el proyecto se fundamenta en los ambientes/entornos de aprendizajes considerados la combinación o el conjunto de factores internos, externos y psicosociales que nos permiten tener escenarios de encuentro entre docentes, estudiantes, recursos y contenidos temáticos (Zea Silva y Acuña Beltrán, 2017, p. 22).

Por último, la estrategia estará fundamentada en el *aprendizaje basado en proyectos*, que puede definirse como “[...] una modalidad de enseñanza y aprendizaje centrada en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes, siendo su objetivo principal la obtención de un producto final” (Muñoz-Repiso y Gómez-Pablos, 2017, p. 114). Para eso, las actividades y los temas de cada clase serán aplicadas a la construcción del producto final.



Propuesta inicial metodológica

La investigación es de corte cualitativo, de acuerdo con Hernández *et al.* (2014), ya que se rige por la recopilación de información desde diferentes puntos de vista de los futuros participantes, así como sus interacciones durante la intervención de manera individual y colectiva. Se ha seleccionado la investigación-acción como elemento del diseño metodológico, al desarrollar diferentes actividades en el aula de clase, que permitan establecer estrategias de acción que pueden implementarse, para ser sometidas a observación, valoración y toma de decisiones (Latorre, 2005, p. 23).

Durante la primera fase o etapa de este proyecto, se analizará el sondeo aplicado a los estudiantes de II semestre (la encuesta) y, de acuerdo con las respuestas suministradas, iniciar la creación del curso, con unidades, temáticas y tiempos que permitan establecer qué elementos del taller DCCA pueden servir para la creación de la propuesta, tomando en cuenta que ya no se abordarán elementos de la producción radiofónica, y que el curso será virtual.

Resultados y conclusiones preliminares

Luego de hacer la revisión del taller DCCA, se ha determinado que durante la presente estrategia de formación solo se harán intervención y enseñanza del video, tomando en cuenta que los participantes del curso ya deben haber visto el curso Taller de Oralidad, donde se trabajan aspectos del sonido y la producción radiales, que se aplican también para el video.

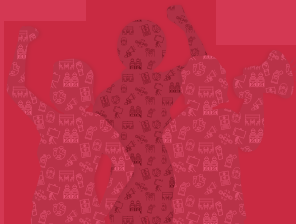


La propuesta de curso, sus unidades y sus temáticas por abordar serán como se muestra en la tabla 1.

Tabla 1. Propuesta de curso

Unidades	Temáticas
Unidad 1: Fundamentos del Video	• Historia del audiovisual. • Lenguaje audiovisual. • Los tipos de video. • Diferencias entre plano secuencia y producción fragmentaria.
Unidad 2: Fundamentos del Stop Motion	• Historia del <i>stop motion</i>. • Algunos referentes del <i>stop motion</i> en el mundo entero. • Tipos de <i>stop motion</i>: animado, por recortes, de volumen y pixilación. • El <i>stop motion</i> y el <i>claymotion</i>.
Unidad 3: Preproducción	• Ideas y propuestas para la creación de <i>stop motion</i>. (producto final del curso). • Creación de guion literario. • Creación de guion técnico. • <i>Storyboard</i>. • Diseño y construcción de personajes. • Diseño y construcción de escenarios. • Gestión de equipos, autorizaciones y cesión de derechos. • Roles de producción en la creación audiovisual. • El plan de rodaje. • El presupuesto en productos audiovisuales.
Unidad 4: Producción	• Filmación (captura de fotografías). • Grabación de voces para los productos. • Grabación de efectos, paisajes y ambientación sonora. • Procesos de mejora durante la filmación.
Unidad 5: Postproducción	• Herramientas TIC para el retoque de imágenes. • Herramientas TIC para la creación del video. • Herramientas TIC para la edición de audio. • Fundamentos en montaje audiovisual. • Exporte del producto.

Fuente: elaboración propia.



Sobre la temporalidad para la aplicación del curso piloto, con estudiantes, se establecen los tiempos y las horas de dedicación que se muestran en la tabla 2.

Tabla 2. Cantidad y tiempo de duración del curso

Nombre tentativo del curso	Horas de dedicación revisando tutorial y cartillas	Horas dedicadas al encuentro sincrónico a la semana	Horas de trabajo independiente	Total de horas a la semana
Taller de <i>Stop Motion</i>	3	3	2	8

Cantidad de semanas	Horas de dedicación revisando tutorial y cartillas	Horas sincrónicas	Horas de trabajo independiente	Total de horas del curso
16	42	42	28	112

Fuente: elaboración propia.

Con el análisis proyectado a las diferentes plataformas *online* que son objeto de la segunda fase de este proyecto de investigación, se ha encontrado que la propuesta de curso que hace parte de la estrategia de formación deberá manejar la siguiente metodología:

- Cada unidad tendrá videos tutoriales explicando las temáticas, mostrando ejemplos desde el cine, la televisión, los videoclips y las series, que les permitan ver en tiempo real la aplicación de los temas abordados.
- Las unidades tendrán unas cartillas en PDF, creadas para el curso como complemento de los videos tutoriales.



- c. Para el avance de los proyectos creados por los participantes, se hace necesario destinar encuentros semanales durante la aplicación del curso piloto, en los que podría también aprovecharse para aclarar algunas dudas que hayan surgido durante la visualización de los videos tutoriales y la cartilla en PDF.

Mientras no se encuentre una mejor plataforma para hacer la creación del entorno de aprendizaje (Fase II del proyecto de investigación), se utilizará la plataforma de creación de páginas web WIX, que permite mayor facilidad y dinamismo, elementos necesarios para un curso de producción y creación audiovisuales.

En cuanto al producto final, y como se mencionó en el apartado teórico, será un producto construido desde las clases (aprendizaje basado en proyectos). Los estudiantes, con los ejemplos proyectados, tanto en los tutoriales como en las sesiones sincrónicas de clase, tendrán diversos referentes que les permitirán tener una o varias ideas en torno a los temas que abordarán en sus creaciones.

Es importante que los estudiantes siempre tengan libertad desde sus propuestas, en la postulación de temas que vayan más acordes a sus necesidades y sus problemáticas, sus intereses particulares en narrar hechos, situaciones o conflictos vividos. Por eso, se respetará su producción enmarcándonos en la producción de sentidos, entendida como el interés del creador/realizador en abordar temáticas de su interés, sin influencia o imposición del docente, y donde también se expresen por parte del estudiante “[...] la autonomía, el reconocimiento de la diferencia, la interpretación y comprensión del propio mundo, la creatividad para



elaborar los contenidos, la conciencia de a quién se dirige el contenido, entre otros aspectos” (Ceballos-Sepúlveda *et al.*, 2020, p. 29).

Con la implementación de esa estrategia de formación, utilizando el stop motion como técnica de creación (tomando en cuenta la pandemia), se podría trabajar no solo la planeación audiovisual, sino también, elementos necesarios en dichos proyectos, como el trabajo cooperativo (sea este de forma presencial o remota), donde la técnica stop motion, por su severidad “[...] implica un esfuerzo mano a mano, el apoyo de los compañeros, y mucha crítica constructiva, por lo que se crea un espíritu de equipo y camaradería que raramente se ven en otras técnicas de animación” (Purves, 2011, p. 34).

Por último, con la estrategia planteada pueden tenerse apreciaciones desde los participantes respecto al curso, para mejorar aspectos de este y, en un futuro, que se la proponga como una electiva u optativa (asignaturas que se pueden matricular a partir de III Semestre) que acompañe los cursos complementarios que los estudiantes pueden seleccionar para profundizar en su formación profesional. Se aspira a que la estrategia y sus productos resultantes, cuando se aplique, sirvan de referencia para la capacitación en producción audiovisual en la región, sin tener límites o barreras por la pandemia.

Referencias

Aparici, R. (2010). Introducción: la educomunicación más allá del 2.0. En R. Aparici (Ed.), *Educomunicación: más allá del 2.0* (pp. 9–23). Editorial Gedisa.



- Ceballos-Sepúlveda, J. C., Forero-Sandoval, J. D., Álvarez-Orozco, A. y Rojas Ramírez, L. M. (2020). Medios escolares, posibilidades y retos para empoderar sujetos políticos y productores de sentido en la escuela. En *Medios escolares, posibilidades y retos para empoderar sujetos políticos y productores de sentido en la escuela*. Editorial UPB. <https://doi.org/10.18566/978-958-764-801-0>
- Conde-González, Y. C. (2019). *Desarrollo de competencias comunicativas audiovisuales*. Editorial Universidad del Tolima. <https://bit.ly/2W9Mr5v>
- Ferrés-Prats, J. (2007). La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. *Revista Comunicar*, XV, 100-107.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación* (6th ed.). McGraw-Hill / Interamericana Editores.
- Latorre, A. (2005). La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952.
- Muñoz-Repiso, A. G. V. y Gómez-Pablos, V. B. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigacion Educativa*, 35(1), 113-131. <https://doi.org/10.6018/rie.35.1.246811>
- Pardo, A. (2014). *Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales* (1era ed.). Ediciones Universidad de Navarra.
- Purves, B. (2011). *Stop Motion*. BLUME (Naturart).



- Ruiz-Mendaro, M. (2020). *El stop motion como recurso educativo*. https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/14145/1/Ruiz_Mendaro_Mara_TFM_AMUDI.pdf
- Sáenz-Valiente, R. (2008). *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva* (2nd ed.). Ediciones de la Flor.
- Von-Feilitzen, C. (2002). Aprender haciendo: reflexiones sobre la educación y los medios de comunicación. *Revista Comunicar*, 9(18), 21-26. <https://doi.org/10.3916/c18-2002-04>
- Zea-Silva, L. A. y Acuña-Beltrán, L. F. (2017). Balance analítico conceptual sobre el estado del arte a nivel internacional, nacional y local, en ambientes de aprendizaje y mediaciones en el contexto educativo. En *Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones en el contexto educativo de Bogotá* (1era ed., pp. 17-74). Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico (IDEP). <http://www.idep.edu.co/sites/default/files/libros/Libro>