
AULA PERDIDA



SERIE WEB CREADA EN ZOOM

Registro del proceso de trabajo realizado en el contexto de emergencia sanitaria, en el marco de la materia Lenguaje, Comunicación y Medios Audiovisuales, del Colegio Santa Elena de Montevideo.

[>>> aulaperdida.wixsite.com/micros <<](https://aulaperdida.wixsite.com/micros)

“Saber que enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción”.

Paulo Freire (1997, p.47)

FICHA TÉCNICA

Nivel educativo: Bachillerato

Colegio: Santa Elena

Departamento: Montevideo

Clase: 6to Arte y Expresión

Áreas que integran la experiencia: Lenguaje, comunicación y medios audiovisuales con colaboración de Teatro

Autoría: Gabriela Pérez Algorta

Contacto: gabriper@gmail.com

RESUMEN

El presente documento da cuenta del proceso de trabajo realizado entre los meses de mayo y agosto en el curso de *Lenguaje, comunicación y medios audiovisuales*, de 6to de Arte y Expresión del Colegio Santa Elena.

Para dar cuenta del período analizado, se pondrá foco en uno de los proyectos producidos por los y las estudiantes, que consistió en una serie de cortos audiovisuales realizados fundamentalmente en la plataforma Zoom: el proyecto “*Aula Perdida*”. Se expondrá el paso a paso del proceso de trabajo, las herramientas trabajadas y utilizadas, y las estrategias de intercambio con el grupo para avanzar hacia la realización final de la propuesta.

A través de esta narración, se dará cuenta también del trabajo realizado en el marco de la materia en el inédito y sorprendente contexto impuesto por la situación de emergencia sanitaria que obligó a suspender las clases presenciales, a adaptar el curso a una modalidad virtual y a utilizar diferentes herramientas educativas online que ofrecieron nuevas posibilidades de encuentro y aprendizaje.

A modo de contextualización, creo necesario señalar que desde el 13 de marzo hasta el comienzo del mes de agosto, el curso se mantuvo en un contacto semanal de intercambio a través de Zoom, y tuvo un soporte fundamental en la plataforma Moodle, que permitió llevar y dejar constancia de un relato del curso, organizando los diferentes módulos temáticos, ilustrando y ejemplificando cada tema con imágenes y audiovisuales de referencia, y proponer tareas que fomentaron una interacción fluida con los y las estudiantes. Asimismo, se mantuvo un contacto permanente a través del correo electrónico y se utilizaron recursos de Google Drive en vínculo con Moodle.

En esta realidad, el curso se transformó en una práctica y reflexión constante sobre el tema que nos ocupaba en la materia (la comunicación, los medios audiovisuales, el lenguaje audiovisual y las tecnologías de información y comunicación) y sobre la realidad que nos tocaba vivir.

Img.1. Usos del moodle y primeras tareas propuestas. La apertura de la conversación y la construcción de un relato del curso.

The image shows a Moodle course interface. On the left, the course title is "Programa del Curso. Lenguaje Comunicación y Medios Audiovisuales 2020". Below it, there's a section for "Películas para ver" (Movies to watch) with a list of films: "Cinema Paradiso" (1988) and "Nada es privado (The great hack) en Netflix" (2019). Each entry includes a brief description and a thumbnail image. On the right, there's a task titled "Análisis de una campaña multimedia" (Multimedia campaign analysis). The task instructions ask students to analyze a campaign for "Un techo para mi país" and answer several questions about its message, target audience, and effectiveness. Below the text, there are two video thumbnails: one for a 2008 TV spot and one for a 2011 newspaper advertisement.

INTRODUCCIÓN

Aula Perdida es un proyecto audiovisual propuesto creado durante los meses de confinamiento. Es un programa web que consiste en una serie de micros audiovisuales, creados íntegramente por Zoom, en los que se representan situaciones o gags que reproducen, desde el absurdo y la parodia, circunstancias de aula en la nueva modalidad virtual que el contexto de emergencia sanitaria impuso.

Con este trabajo se buscó reflexionar a través del lenguaje audiovisual, sobre los desafíos y beneficios que las nuevas tecnologías de comunicación e información traen a la vida cotidiana, sobre las traducciones y reinventaciones que debemos crear en épocas de crisis y sobre el valor de la vida con otros.

En este sentido Aula Perdida tiene un matiz nostálgico del aula presencial, resignifica, desde el humor, la vida en comunidad y comunión, en un momento en que la realidad nos obligó a estar aislados.

Este proyecto servirá como ejemplificación de lo aprendizajes y descubrimientos que en la nueva modalidad encontramos junto a los y las estudiantes del curso, y que nos permitieron ir cumpliendo -con las debidas adaptaciones- con la planificación propuesta al comenzar el año.

DESARROLLO

El proyecto se inicia en el mes de mayo de 2020, y se plantea un proceso de trabajo que culminará en el mes de agosto. La actividad propuesta formó parte de la evaluación semestral del curso.

A continuación se explicitarán las diversas etapas que se fueron transitando:

1. MARCO TEÓRICO

Los ejes temáticos que atravesaron la experiencia fueron:

> **Análisis y reflexión sobre el concepto de comunicación y los medios.** A través de una breve historia de los medios y modelos de comunicación, analizamos factores que influyen en la emisión y recepción de mensajes. Transitamos desde un concepto de comunicación masiva y unilateral a una comunicación participativa. Concluimos en la importancia de la participación en los diferentes procesos comunicativos a lo que nos exponemos en la cotidianidad y nos propusimos analizar diferentes productos audiovisuales y mediáticos contemporáneos, y crear productos audiovisuales desde una emisión responsable que tiene en cuenta a sus posibles espectadores. En este sentido Aula Perdida surge y sienta sus bases en las siguientes interrogantes:

1. Frente a la pandemia y la situación de confinamiento: ¿Qué nos pasa, qué sentimos, qué pensamos? ¿Qué temas o asuntos nos atraviesan? ¿Qué queremos decir? ¿Cómo lo comunicamos?
2. ¿Cómo nos mantenemos unidos a pesar de la distancia? ¿Qué posibilidades y oportunidades nos ofrecen las TIC's para mantenernos en contacto y tener un canal de intercambio y comunicación abierta?
3. ¿Qué herramientas o medios nos dan posibilidades creativas?
4. ¿Qué es la comunicación transmedia? ¿Cómo es la comunicación hoy? ¿Qué medios utilizamos? ¿Cómo los utilizamos? ¿Qué productos audiovisuales consumimos?

Img.2. Moodle. Presentación de materiales de lecturas y uso de foros de discusión.

The image shows a Moodle course page. On the left, there is a list of course materials under the heading 'Modelos de comunicación'. The list includes 'Conceptos claves del módulo' with sub-points: '- ¿Qué es la comunicación?', '- MODELOS DE COMUNICACIÓN: De la unilateralidad a la comunicación participativa.', '- Diferencias entre los conceptos de comunicación e información.', and '- Caminos posibles para la participación en comunicación. Ejemplos: Comunicación Comunitaria, concepto de PROSUMIDOR en la sociedad digital.' Below this list are two items: 'El concepto de comunicación y modelos de comunicación' (Lectura) and 'Programa en El Medio. Modelos de comunicación. Canal Encuentro.' On the right, there is a forum post titled 'La comunicación de los medios'. The post content reads: 'Les propongo discutir sobre el concepto de comunicación y sobre la idea de si los Medios de "Comunicación", realmente comunican. Y si lo hacen, ¿cómo? Me interesa que cada uno luego de leer los repartidos reflexionen sobre los procesos de comunicación a los que se enfrentan cotidianamente. Les paso las preguntas disparadoras del foro para que cada una conteste brevemente: ¿los medios de comunicación, "comunican"? ¿cómo participan ustedes como receptores de los procesos de comunicación?' Below the forum post, there is another section titled 'Educación para los medios' with 'Conceptos claves: Realidad y representación.' and 'Justificación: ¿Por qué debemos aprender los diferentes lenguajes de los medios?'. At the bottom of this section, there is a link to 'Len masterman. La educación para los medios' (Leer repartido).

> Lenguaje audiovisual.

- Aspectos semánticos: Estudio de la imagen y el sonido.
- Aspectos sintácticos: Noción de encuadre, planos, movimientos de cámara, continuidad, etc.
- Creación de guiones cinematográficos: del guion literario al guion técnico y storyboards.
- Montaje: Estudiamos el montaje a través de la revisión de la obra de los pioneros y el desarrollo de una teoría del montaje en los primeros 20 años de historia del cine.

Vemos en este recorrido piezas creadas en base a cámara fija y a la yuxtaposición de fotogramas, pertenecientes al llamado Modo de Representación Primitivo, pasamos por audiovisuales propios del Modo de Representación Institucional (cine narrativo y montaje transparente) y obras del cine de vanguardia (aportes de Sergei Eisenstein).

El objetivo es aprender nociones básicas del lenguaje audiovisual y enriquecer nuestras formas de contar y narrar historias, para luego aplicar a nuestros propios trabajos.

Img.3. Capturas de pantalla de Moodle. Se registra la presentación de los temas y diversas tareas propuestas referidas a este módulo temático.

LENGUAJE AUDIOVISUAL

El lenguaje audiovisual

Guía base de los próximos módulos

IMAGEN



(Magritte, 1928)

Prezi guía del módulo IMAGEN

El prezi, esquematiza y ordena los conceptos que vamos a ir viendo y trabajando. No sustituye las lecturas, sino que es una guía de ellas.

La imagen.

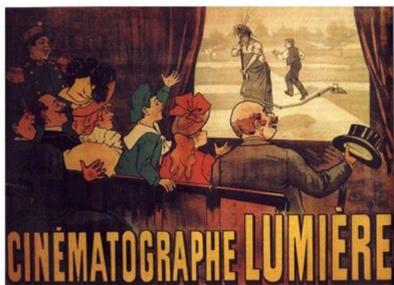
Lectura.

Conceptos claves:

- ¿Qué es una imagen?
- Semejanza y representación. (René Magritte. La traición de las imágenes)

HISTORIA DEL CINE / Fines del siglo XIX y primeras décadas del siglo XX

Nos enfocaremos en el estudio de este período de tiempo, en el que se concentra el desarrollo fundamental del lenguaje cinematográfico y de la teoría del montaje (desde el modelo de representación primitiva al modelo de representación institucional). Nos centraremos en la obra de los pioneros y en sus hallazgos.



(Auzolle, 1896)

La invención del cine y la obra de los pioneros

Conceptos clave:

- Factores que determinan el surgimiento del cine (antecedentes)
- El cine de los Hermanos Lumière (FRANCIA). El cinematógrafo. Las vistas documentales.
- El kinetoscopio de Thomas Edison. (Estados Unidos)
- El cine fantástico de Georges Méliès (Francia)
- La Escuela de Brighton y los aportes de Edwin S. Porter

Modo de Representación Primitiva y Modo de Representación Institucional

Clasificación de las obras de los cineastas de la primera época del cine según Noël Burch

SONIDO / LENGUAJE AUDIOVISUAL

Análisis de la banda sonora.

8 de 8 Enviados

Ejercicio: Teniendo en cuenta las categorías de análisis de la banda sonora de un audiovisual, a siguiente secuencia:



(Lucas, 1977)

EJERCICIO: AUTARQUÍA DEL ENCUADRE

Les propongo crear una breve secuencia (de acción o narrativa) teniendo como referencia los modelos del modelo de Representación Primitiva.

La característica fundamental debe ser la **AUTARQUÍA DEL ENCUADRE**, es decir contar algo a eso deben tener en cuenta el encuadre elegido y la composición y elementos de el o los personaje encuadre. (Jueguen con la profundidad y la perspectiva, ejerciten el ojo fotográfico)

Pueden generar más de una toma, pero limitándose a yuxtaponer una toma y otra (no están permitidas transiciones de programas de edición).

Son libres de crear la situación que quieran, puede ser un gag (ejemplo de la situación manguera de Lumière), un efecto (ejemplo de Méliès -desapariciones y transformaciones que resultan de detener la cámara, y volver a prenderla cambiando algo de esa acción), una danza o acción concreta (ejemplo de Edison) o simplemente una descripción de acciones de un personaje en un encuadre documental de Lumière). Aquí no importa tanto lo que cuentan sino cómo cuentan algo con eso

Pueden usar voz y música si así lo desean. Siéntanse libres de jugar.

La situación debe desarrollarse en un máximo de dos minutos.

Probablemente no lo puedan subir a la plataforma por el peso de los videos, por lo que manden un correo a audiovisual6ae@gmail.com, en lo posible antes del sábado a medianoche.

Cualquier duda me escriben.

Les dejo como ejemplo, el trabajo de un cineasta y publicista suizo, Roy Andersson, que usa el lenguaje. Su trabajo es muy interesante: vean en estos ejemplos: los encuadres, el trabajo con la perspectiva y el movimientos de los personajes en esos espacios creados.



(Andersson, 2015)

> Cultura digital

La nueva televisión y el desarrollo de internet. Realizamos una reflexión teórica tomando como referencia los estudios de Umberto Eco y Gerard Imbert sobre Paleo y Neo TV, para arribar en la Televisión Digital, el auge de las TIC's y el desarrollo de internet que abre nuevas plataformas y ofrece oportunidades de creación audiovisual (series web), uso de redes sociales, y democratización de herramientas digitales que multiplican las posibilidades creativas y comunicativas.

> Comunicación y marketing

- Creación de una campaña de comunicación. Conceptos básicos: ¿Qué quiero comunicar? ¿Cuál es mi público objetivo? ¿Cómo difundir los contenidos realizados?
- Planificación de medios: ¿Dónde difundo mi trabajo?
- Trabajo sobre una marca de identidad. Creación de isologotipo.
- Creación de afiches promocionales y piezas que puedan tener diferentes aplicaciones para redes sociales.

> Teatro

- En coordinación con la materia Teatro y su docente Domingo Milesi, los estudiantes trabajaron las posibilidades expresivas (cuerpo, voz y gesto) frente a cámara que permite la plataforma Zoom. Se trabaja sobre aspectos como acción-reacción, planos de mirada, y absurdo.

2. PRÁCTICO

PRIMERA ETAPA. Premisa de trabajo.

La premisa e idea de trabajo se creó junto a los y las estudiantes. Inicialmente se les propuso crear un material audiovisual que rescate algunas de las inquietudes y reflexiones que la situación de pandemia y las clases por Zoom aparecían en el aula: por un lado, la añoranza de la presencialidad, extrañar el encuentro, el estar juntos y sentir cierta nostalgia de algunas dinámicas que son inherentes a la presencialidad. Por otro lado, intentábamos rescatar aspectos positivos de la nueva normalidad: las tic's que nos permitían estar juntos, las nuevas herramientas que debimos aprender e investigar para sacar provecho de los encuentros virtuales y que trajeron nuevos aprendizajes. En esta conversación constante se llegó a esta premisa de trabajo inicial:

Aula Perdida es un programa de TV que consiste en una serie de micros audiovisuales en los que se representan situaciones o gags que reproducen, desde el absurdo y la parodia, situaciones de aula en la nueva modalidad virtual que el contexto de emergencia sanitaria impone. Con el trabajo se busca reflexionar a través del lenguaje audiovisual y el teatro, sobre los desafíos y beneficios que las nuevas tecnologías de comunicación e información traen a la vida cotidiana, sobre las traducciones y reinventaciones que debemos crear en épocas de crisis y sobre el valor de la vida con otros. En este sentido Aula Perdida tiene un matiz nostálgico del aula presencial, resignifica, desde el humor, la vida en comunidad y comunión, en un momento en que la realidad nos obliga a estar aislados.

SEGUNDA ETAPA. Investigación.

“No hay enseñanza sin investigación ni investigación sin enseñanza. Estos quehaceres se encuentran cada uno en el cuerpo del otro. Mientras enseño continuo buscando, indagando. Enseño porque busco, porque indagué, porque indago y me indago. Investigo para comprobar, comprobando intervengo, interviniendo educo y me educo. Investigo para conocer lo que aún no conozco y comunicar o anunciar la novedad”. (Freire, 1997, p.30)

La segunda etapa del trabajo tuvo que ver con la investigación del Zoom y sus posibilidades narrativas, teniendo en cuenta, relacionando y poniendo en práctica los conceptos que íbamos aprendiendo sobre lenguaje audiovisual. **¿Qué desafíos y posibilidades propuso Zoom?**

- Encuadres múltiples a cámara (en principio) fija.

Investigamos los principios propios de la filmación en cámara fija: la autarquía del encuadre (propia de las películas pioneras del cine de los hermanos Lumière, de Edison y Méliés). Analizamos formas de composición en encuadres fijos (qué muestro y qué oculto, trabajamos sobre el concepto de profundidad de campo y perspectiva). Asimismo, jugamos con la simultaneidad: varios encuadres al mismo tiempo que posibilitan historias paralelas o alternas en la pantalla.

- Diferentes formas visionado: vista de hablante, vista de galería, encuadres ocultos, voz en off, etc.

Esto nos permitió trabajar sobre el punto de vista en el relato, lo que abrió diferentes posibilidades para contar

historias.

- Herramientas: Pizarra virtual / Compartir pantalla / Cambiar fondos (noción de telón, escenario, panorama). Frente a estas posibilidades surgieron las siguientes preguntas: ¿Es posible incorporar estas herramientas a una narración audiovisual? ¿Existen procedimientos semejantes en el cine? ¿Cómo puedo lograr incorporarlos de forma armónica?

- Grabación en zoom.

La grabación en Zoom ofreció algunas dificultades: la imagen grabada muchas veces era distinta a la imagen vista al momento de la grabación (por ejemplo, cambio de lugar de encuadres). Esto llevó a muchas experiencias de ensayo y error para evitar al máximo las modificaciones y entender la lógica del programa.

Img 4. El cuerpo dividido. Juego con encuadres >>

[Video 1. Boceto de trabajo. Primeras experiencias](#) v



TERCERA ETAPA. PAUTA DE TRABAJO

Aquí arribamos al CÓMO realizar el trabajo, teniendo en cuenta que aún debíamos mantener el confinamiento lo que dificultaba algunas dinámicas en equipo. El Zoom y las videoconferencias fueron fundamentales para lograr cumplir con los objetivos de la tarea en la distancia. Finalmente se llegó a la siguiente propuesta:

Objetivos específicos

- *Poner en práctica la sintaxis del lenguaje audiovisual. Realizar frases audiovisuales, teniendo en cuenta las nociones de encuadre, planos, ángulos y movimientos de cámara.*
- *Trabajar la imagen como signo.*
- *Crear una banda sonora para la apertura y cierre del programa.*
- *Trabajar el proceso de escritura desde la idea al guion.*
- *Aprender herramientas básicas de edición.*
- *Trabajar en equipo, coordinando roles y tareas, y buscando estrategias de negociación y comunicación efectivas.*

Proceso de trabajo propuesto

Se deberá recrear todo el proceso de producción de un material audiovisual.

- *Redacción de guiones.*
- *Preproducción.*
- *Rodaje, a través del uso de la plataforma Zoom.*
- *Edición del material.*
- *Publicación (canal de YouTube)*
- *Creación de las gráficas y logo del programa, así como los afiches promocionales que anuncien*

su estreno.

Metodología de trabajo

Cada estudiante debe encargarse de la dirección de un micro, proponiendo de manera individual la idea, escribiendo los guiones y encargándose del rodaje y primera edición de la pieza.

En este proceso, el director o directora, deberá convocar a sus actores y proponerles el trabajo estético y de personajes que la situación requiera.

Entre todo el grupo se definirá la estética general del programa: edición final, logotipo, banda sonora y campaña de difusión de las piezas.

CUARTA ETAPA. PRODUCCIÓN

Una vez definido el trabajo a realizar, desde el aula se fue siguiendo el paso a paso del proceso, tomando como herramienta para el seguimiento de las tareas la plataforma Moodle y el Google Drive, buscando así instancias de devolución permanentes.

A. EL DESARROLLO DE GUIONES.

LA IDEA

Tras la exposición teórica sobre el guion audiovisual, sus formatos, sus funcionalidades y etapas de construcción, se propuso, en primer lugar, trabajar sobre las ideas individuales de cada estudiante.

Para ello se creó una carpeta de drive, con un documento en blanco por estudiante, donde deberían ir proponiendo ideas para discutir. La tarea se planteó en la plataforma y enlazaba a los documentos de cada estudiante.

Img 6: Presentación de materiales teóricos y propuesta inicial de trabajo sobre las ideas de guión >>

PASO 1. EL GUIÓN AUDIOVISUAL.

IDEA > GUIÓN LITERARIO > GUIÓN TÉCNICO

Lectura 1: Guión literario.

Lectura 2: Guión técnico y storyboard

Prezi: El guión Audiovisual

Prezi. Escribir un guión

TAREA 1. Escribir la idea

Les dejo aquí los enlaces a los documentos de drive para que allí escriban sus ideas antes del jueves. Yo le diré haciendo devoluciones para avanzar en la estructura dramática por medio del guión literario.

- ANIRA
- PABLO
- CONI
- MAIA
- MALENA
- MANUEL
- SOFÍA
- EMILIANO

GUIONES LITERARIOS

Una vez definida la idea, cada estudiante escribió el guion literario de su creación.

Img 7. Propuesta en plataforma

Img 8.
[Enlace a web donde se pueden leer los guiones terminados de cada estudiante para los diferentes episodios de Aula Perdida.](#)

GUIONES LITERARIOS

1. PASADA DE GATOS
2. ¿HAY ALGUIEN AHÍ?
3. UNA CLASE ESTRAMBÓTICA
4. ANÓNIMO
5. CONFLICTOS INTERDIMENSIONALES
6. EL TIEMPO
7. EL ESCRITO
8. DESCONECTADOS

Tarea 2. Escribir el guión literario.

Entregar documento con TÍTULO de la situación que van a filmar, IDEA y el guión literario terminado. Muchos ya lo hicieron en el drive y en general está lleno de comentarios. Lo que les pido es que lo pasen en limpio y usen el formato de guión. Les paso una imagen de referencia. Los que no han escrito o terminado, lo deben hacer.

IMPORTANTE escribir en el siguiente formato:

Fuente: Courier New 12

Y con la estructura de secuencias/acotaciones y escenas indicadas.

Material de lectura >>> El guión literario

INT. OFICINA DE APRENDERCINE.COM - DÍA [ENCABEZADO]

PACO escribe en el ordenador con mucho afán. Está preparando una plantilla para los lectores de Aprendercine.com. [ACCIÓN]

Una mosca empieza a revolotear alrededor, con un MOLESTO ZUMBIDO.

PACO [PERSONAJE]
¡Que me dejes! [DIALOGO]

El zumbido se interrumpe de pronto.

PACO
Así me gusta.

Paco continúa escribiendo, pero la mosca vuelve a la carga, intensificando el ZUMBIDO.

Paco se da la vuelta enérgicamente y da un | manotazo a la mosca en pleno vuelo, que sale disparada en cámara lenta hasta chocar contra la pared y quedarse estampada.

PACO
(apenado) [ACOTACION]
Lo siento, mosquita muerta. Me has obligado a hacerlo.

GUIONES TÉCNICOS

Img.9. Propuesta de trabajo en plataforma.

Img. 10. Fragmentos de trabajos realizados >

Tarea 3. Guión Técnico

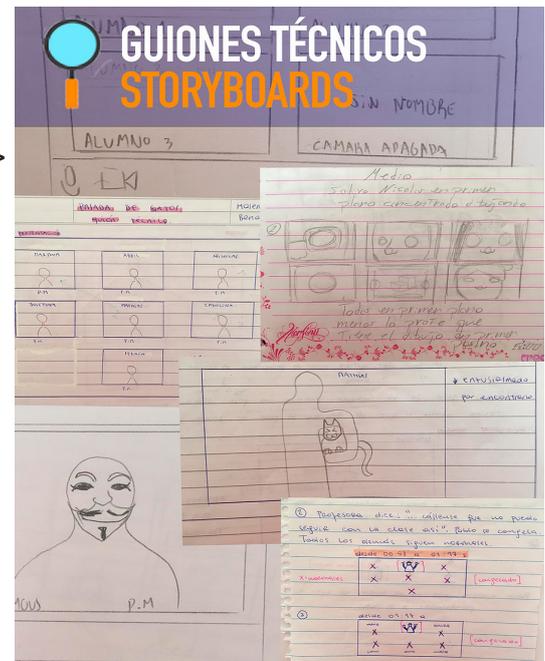
Una vez terminado el guión literario, se procede a la realización del guión técnico. En este caso lo desarrollaremos en un formato similar al storyboard, resaltando los mojonos de las historias y aquellos momentos que deban resaltarse.

Importante: el guión técnico es una guía para el rodaje, imprescindible para el director y el equipo técnico.

Pueden entregar en pdf (escaneo del trabajo) o fotos de los dibujos (jpg).

Material de referencia: Guión Técnico

Si tienen problemas al subir los archivos aquí me los mandan al correo.



B. PRODUCCIÓN DE LOS AUDIOVISUALES

En esta etapa los estudiantes trabajaron con autonomía. Debieron realizar un plan de rodajes tomando en cuenta a todo el grupo, dado que cada uno debía filmar su episodio (por fuera del horario de clase) y contar con la asistencia de los demás como actores de su creación. El trabajo exigía una demanda de tiempo importante pero contó con un gran compromiso de los estudiantes.

El director/creador de cada episodio tuvo que:

- Convocar a una jornada y horario de rodaje específico.
- Tener una conversación previa con los actores y hacerles llegar el guión.
- Dirigir su episodio.
- Hacer una primera edición del trabajo.

C. EDICIÓN FINAL, PUBLICACIÓN Y DIFUSIÓN.

Una vez entregados los audiovisuales, generamos una instancia de evaluación colectiva que se dio ya en la vuelta a las clases presenciales. Visionamos en conjunto los diferentes episodios y realizamos apreciaciones críticas que permitieran mejorar las producciones.

Se realizó un ejercicio de autoevaluación, donde cada estudiante valoró el producto final, teniendo en cuenta las devoluciones de los compañeros y las propias percepciones. En general las devoluciones tuvieron que ver con problemas para editar (no contar con las herramientas necesarias que permitieran llevar a cabo la idea imaginada) o con problemas de continuidad o ritmo que no facilitaban la comprensión. Como resultado de esta etapa, en algunos casos se volvieron a filmar los episodios y en otros se reeditó con colaboración de la docente, agregando efectos, nuevos sonidos, o corrigiendo problemas de ritmo.

Una vez culminada la etapa de post-producción, se trabajó en grupo para elaborar un plan de publicación y difusión del trabajo dentro del colegio.

- Se creó grupalmente una apertura del programa que diera inicio a cada uno de los episodios, dándole un sentido global y colectivo.
- Se eligió un tema de apertura entre todos.
- Se filmó un trailer de difusión, que se creó y filmó en colectivo, en un proceso de producción convencional: trabajando con cámara y con un rodaje presencial. [Ver trailer](#).
- Se generó un isologotipo del programa.
- Se creó un afiche de difusión.

AULA PERDIDA



- Se realizó una sesión fotográfica en el aula, para tener insumos para la difusión (Img.12)



- Se creó un [sitio web](#), que funciona como contenedor del trabajo, ordenando los episodios y dando cuenta del proceso realizado. Se utilizó la herramienta gratuita Wixsite.

Img.13. Portada web >>

- Se publicaron los videos en un canal de YouTube. [Ver canal y lista de reproducción.](#)

- Se imprimieron los afiches y se colgaron en los pasillos del colegio, invitando a visionar el trabajo.

Inicio Episodios Nosotros Proceso



AULA PERDIDA

Aula Perdida es un programa web que consiste en una serie de micros en los que se representan situaciones o gags que reproducen, desde el absurdo y la parodia, circunstancias de aula en la nueva modalidad virtual que el contexto de emergencia sanitaria impone.

A través del trabajo se busca reflexionar a través del lenguaje audiovisual y el teatro, sobre los desafíos y beneficios que las nuevas tecnologías de comunicación e información traen a la vida cotidiana, sobre las tradiciones y reinenciones que debemos crear en épocas de crisis y sobre el valor de la vida con otros.

En este sentido Aula Perdida tiene un matiz nostálgico del aula presencial, resignifica, desde el humor, la vida en comunidad y comunión, en un momento en que la realidad nos obliga a estar aislados.



EVALUACIÓN

A modo de reflexiones finales me permito dividir el proceso de trabajo transitado en diferentes momentos, realizando una crónica de acontecimientos que fueron despertando diversas reflexiones en el grupo y que condujeron el desarrollo del curso.

RESETEAR / Lo inesperado

La clase anterior a la suspensión de actividades, analizábamos el fenómeno del coronavirus en el mundo a través de las noticias e informaciones que llegaban del exterior y que se replicaban en los diferentes medios. Lo veíamos lejano, desconfiando un poco, entre fuentes confiables y fake news, sin imaginar lo que sucedería una semana después, donde la noticia ya seríamos nosotros.

Comenzó la pandemia y comenzó el desconcierto en lo relativo a las clases y a la vida. Cambia la modalidad y la normalidad, y en poco tiempo el desafío fue conocer una nueva herramienta, nunca antes usada, y empezar a realizar traducciones y adaptaciones al curso para darle la bienvenida a la novedad de vernos en vivo y en directo, pero en un nuevo espacio: un espacio virtual. ¿Podríamos mantener el vínculo y seguir construyéndolo cuando apenas nos conocíamos? ¿Podríamos lograr una continuidad del curso?

REINICIAR. LA NUEVA REALIDAD / La yuxtaposición de espacios / Ser audiovisual / Nos transformamos en imagen y sonido / Nos comunicamos

No es lo mismo compartir un espacio físico que un espacio virtual. En el espacio físico somos materia, respiramos el mismo aire, ocupamos un único lugar compartido, nos vemos enteros, expuestos, sin escapatoria. Tenemos algunas libertades, se puede charlar en secreto, compartir los materiales, podemos dar la espalda, darnos vuelta o jugar con las posiciones de acuerdo a la tarea: en duplas, en círculos, en fila o simplemente no sentarnos y salir del salón y filmar por corredores y buscar miradas, rostros y texturas para fotografiar.

En el espacio virtual, estamos encuadrados, seleccionamos qué mostrar y que no. Somos imagen y sonido. Bits. Desaparece el tacto y el olfato. No tenemos mucha posibilidad de movimiento, ni de interacción en secreto con un mejor amigo. No hay lugar para el murmullo, la picardía se ve desafiada.

Asimismo, en la virtualidad cada uno está presente en múltiples lugares a la vez, en el dormitorio, en el escritorio o en el living de la casa y a su vez en la clase del liceo, dentro de una computadora. Se yuxtaponen los tiempos, los mundos, el espacio/tiempo íntimo y privado y el espacio/tiempo compartido de la clase. En el aula de golpe aparecen los gatos, los padres que alcanzan el desayuno y que intervienen y opinan porque escuchan sin querer la clase. Somos nosotros y nuestros mundos, descubiertos.

NUEVA MODALIDAD. Vamos a clase / Vamos a vernos / “Te quedaste congelado” / Rec

La pantalla del Zoom nos ubica arbitrariamente en el cuadro general, y en la clase además de escuchar, atender, participar, sucede algo fundamental: nos vemos sin escapatoria. El aula virtual del Zoom nos obliga a estar de frente, a mirar de frente y a mirarnos. Miramos a los otros, pero a su vez nos miramos a nosotros mismos como en un espejo. Vemos el detalle del rostro en primer plano como nunca antes lo habíamos visto, vemos la cama destendida, el escritorio desordenado, vemos más de lo que deberíamos o no nos vemos y nos transformamos en voz en off, o radicalmente desaparecemos. Y la multiplicidad de pantallas que se reagrupa para que no se note la ausencia.

Corte brusco a negro. Elijo a quién veo, a quién desaparezco, soy un director de cámaras. Nos vemos también congelados, en cámara lenta, entrecortados, perdemos naturalidad, somos imagen y sonidos afectados por la conectividad. En la virtualidad el ómnibus no se nos retrasa pero somos vulnerables a la inestabilidad del servicio de internet o a una falla de la computadora que boicotea la presencia por sobre el deseo. *“Igual, no importa, podemos grabar la clase para que no te la pierdas”.*

ESTUDIAR Y APRENDER HACIENDO. Vivimos lo que estudiamos / Aprendemos juntos

“El conocimiento no se transmite; el conocimiento se hace, se rehace a través de la acción transformadora de lo real y a través de la comprensión crítica de la transformación que se ha dado antes o que se puede dar mañana”. Paulo Freire (Torres, 2017)

“No es posible hacer esta dicotomía entre enseñar y aprender porque es aprendiendo que yo enseño y es enseñando que yo aprendo”. Paulo Freire (Torres, 2017)

La realidad que se impuso afectó de diversos modos “la clase”, nos vimos desafiados en todo sentido. Entiendo que nos falta distancia para evaluar y analizar lo que vivimos. Nuestra experiencia en el curso del Santa Elena

ha sido positiva, descubrimos dificultades y aciertos, improvisamos y fuimos aprendiendo juntos de la nueva realidad, intentando pensarnos desde la práctica y la creatividad.

En un momento entendimos que éramos el propio objeto de estudio, de golpe la clase era el objeto de análisis de la materia: Lenguaje, comunicación y medios audiovisuales. Comenzamos a estudiar el rol de los medios y la tecnologías de información y comunicación en nuestra vida cotidiana, hecho que nunca se había visto tan patente. En una situación límite, ante una crisis sanitaria inédita, las TIC's nos permitían mantener un vínculo semanal y seguir teniendo clases en un nuevo formato.

Luego estudiamos los elementos semánticos y sintácticos del lenguaje audiovisual: encuadre, planos, ángulos. Lo vemos en nuestras propias opciones: el que elige mirar a la cámara desde arriba, contrapicado, el que se aleja de la cámara generando planos medios y mostrando más de su espacio íntimo, y el que es solo un primer plano, o primerísimo primer plano en la pantalla, revelando todas sus emociones (el sueño de la mañana, el cansancio, la alegría o la preocupación).

Quizás perdimos vitalidad y contacto, pero también aprendimos lenguaje, a vernos y a pensarnos, a entender lo que vemos y lo que mostramos. Comenzamos a hacernos preguntas sobre el propio Zoom que en sus posibilidades generaba un lenguaje nuevo, único, en vivo y en directo, y con posibilidad de grabar, de repetir, de contar historias.

Así fuimos transitando el proceso, entre el lenguaje, el cine y las TICs. Aprendimos, aplicamos conocimiento, nos pensamos (en el mundo y al mundo), analizamos la realidad y fuimos participantes activos de un proceso nuevo al que fuimos adaptándonos y con el que nos fuimos familiarizando. El desgaste de las clases de los primeros meses de a poco fue cediendo, y empezamos a encontrar el disfrute y a agradecer las oportunidades que nos permitían las herramientas educativas a distancia, y buscamos sintetizar parte de lo aprendido en el proyecto Aula Perdida.

CONSIDERACIONES FINALES

El trabajo realizado por los estudiantes durante este proceso fue muy satisfactorio, cumplieron con cada objetivo planteado y mostraron en cada etapa un compromiso y entusiasmo que sin duda enriqueció la propuesta. Más allá de los objetivos planteados por el curso, fue fundamental buscar un clima de optimismo y esperanza. En este sentido son valiosas las palabras de Freire (1997):

Hay una relación entre la alegría necesaria para la actividad educativa y la esperanza. La esperanza de que profesor y alumnos podemos juntos aprender, enseñar, inquietarnos, producir y juntos igualmente resistir a los obstáculos que se oponen a nuestra alegría. En verdad, desde el punto de vista de la naturaleza humana, la esperanza no es algo que se yuxtaponga a ella. La esperanza forma parte de la naturaleza humana. (p. 58)

Con esa bandera transitamos los meses trabajando sobre el lenguaje audiovisual, aplicando nociones que estudiábamos en el proceso, e íbamos aprendiendo juntos en base a ensayos y errores, a reelaboraciones, a evaluaciones e intercambios constantes. La nueva realidad permitió llevar a la práctica lo trabajado a nivel teórico y a su vez entrenar el ojo, hacer consciente el uso del lenguaje, y tener una mirada crítica sobre las diferentes producciones que creamos y que vemos. A su vez, las nuevas plataformas y herramientas que utilizamos posibilitaron una reflexión nueva a la acostumbrada en el curso sobre el lenguaje audiovisual y sus posibilidades narrativas, creativas y comunicativas.

Como ya se señaló anteriormente, el trabajo exigió un contacto permanente en tiempos en que la distancia física se imponía, y en ese sentido se valoró el uso de las tic's en la vida cotidiana, comprendiendo las fortalezas y desventajas a las que nos enfrentamos en la "cultura digital" en la que estamos insertos. También nos permitió enfrentarnos a lo desconocido, aprender e investigar nuevas posibilidades de comunicación y de creación.

Por último, pongo en valor específicamente el uso de herramientas Moodle y Drive, que desde el punto de vista educativo permitieron llevar un relato del curso ordenado y fomentaron un intercambio permanente con los y las estudiantes, complementando los encuentros por Zoom. En este contexto se hizo patente el desafío personal de actualizar conocimientos en este aspecto, de reflexionar sobre el tiempo de clase y de aula, y la importancia del vínculo y la cercanía con los estudiantes que resulta indispensable para el proceso pedagógico.

El resultado de este trabajo fue de un aprendizaje y descubrimiento mutuo, con estudiantes que proponían y ayudaban a trabajar con las nuevas herramientas, que ofrecían nuevas posibilidades y que lograron a través de un producto artístico, aplicar conocimientos, entrenar competencias y reflexionar sobre el tiempo que nos tocó vivir.

Culmino agradeciéndole a ellos que fueron los protagonistas de este proceso: Malena Benavides, Sofia Wajner, Pablo Feijoo, Emiliano Pena, Manuel Russo, Maia Verde, Anira Tricánico y Constanza Mardones.

REFERENCIAS

FREIRE, Paulo (1997) *Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios para la práctica educativa*. México: Siglo XXI.

Torres, Rosa María (2017). ¿Qué es enseñar? Entrevista con Paulo Freire. Recuperado el 1 de octubre de 2020, de *OtraEducación* website: <https://otra-educacion.blogspot.com/2017/04/que-es-ensenar-paulo-freire.html>

Imágenes referenciadas en capturas de pantalla del aula Moodle

Amer, K., & Noujaim, J. (2019). *The Great Hack* [Image]. Recuperado de <https://miamidiario.com/wp-content/uploads/Nada-es-privado-1.jpg>

Andersson, R. (2015). *Una paloma se posó sobre una rama a reflexionar sobre su existencia* [Image]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=EIYgF8dFqTM>

Auzolle, M. (1896). *Cinematógrafo. Uno de los primeros carteles publicitarios en materia de cine* [Image]. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Poster_Cinematographe_Lumiere.jpg

Lucas, G. (1977). *Star Wars IV: A new hope - Final Scene (The Throne Room) and End Title* [Image]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=yixG8pfncOs>

Magritte, R. (1928). *La trahison des images. Ceci n'est pas une pipe* [Image]. Recuperado de https://rt00.epimg.net/retina/imagenes/2018/07/17/tendencias/1531817282_485276_1531821892_noticia_normal.jpg

Tornatore, G. (1988). *Fotograma de Cinema Paradiso* [Image]. Recuperado de <https://i.ytimg.com/vi/OFKaA-ThtML0/maxresdefault.jpg>

Un techo para mi país Uruguay. (2008). *Spot de TV de la campaña de Invierno 2008* [Image]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=M4XSZAmp6Y>

Un techo para mi país Uruguay. (2011). *Campaña publicitaria Cartones* [Image]. Recuperado de https://www.yr.com.uy/archivos/imagenes/Cartones_2011-03-28_03-03-32.jpg