

# Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos

[[www.zemos98.org/laboratorio](http://www.zemos98.org/laboratorio)]



[elroto@inicia.es](mailto:elroto@inicia.es)

[proyecto subvencionado por la Comunidad Europea]  
[01.02.2004 al 31.12.2004]

## RESUMEN:

El desarrollo de un Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos implica el estudio y el uso crítico de los Medios de Comunicación (prensa, radio, televisión e Internet) y las nuevas formas de contar historias que surgen a partir de estos (videojuegos, cine interactivo, hipertextos, bitácoras...). Se desarrollarán aplicaciones a la educación no-formal como talleres de Lectura de Imágenes y Talleres y Ponencias sobre Cine Interactivo así como proyecciones de cine Europeo. Se desarrollará una Mediateca abierta con la intención de almacenar y divulgar los contenidos generados con el Laboratorio de Medios Narrativos Zemos98.

## 1. Contexto

La idea del "**Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos**" ([www.zemos98.org/laboratorio](http://www.zemos98.org/laboratorio)) surge en el contexto de un grupo de jóvenes, preocupados desde su adolescencia, por la sociedad de la información y fascinados por las posibilidades que tanto las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación como las no tan nuevas herramientas de vídeo y audio, permiten construir e investigar la realidad contemporánea, ya sea a nivel local como a nivel global.

Tenemos claro, que los Medios de Comunicación, con su creación de estereotipos, con sus manipulaciones de la realidad, con sus omisiones de realidades concretas... son unos agentes constantes y muy importantes en la socialización de cualquier individuo.

Si somos capaces de vivir en una cultura de medios de comunicación, tendremos que saber cómo funciona, cómo es su lenguaje y cómo debemos usarlos nosotros.

Nos motiva enormemente, que desde una comunidad local desfavorecida podamos acercarnos a crear un espíritu crítico y constructivo sobre una realidad mediatizada y global. No queremos "odiar" a los medios de comunicación, queremos "comerlos". Queremos hacerlos nuestros y hacerlos de todos y todas.

Vivimos en un momento clave en este sentido, las posibilidades de la red Internet, de las técnicas del vídeo y la fotografía digital, son claves para entender que podemos, hoy por hoy, acercarnos y construir nuestros propios medios de comunicación, y así crear otra identidad.

## 2. Preparación y Participantes

La preparación del "Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos" conlleva, diversas fases. La primera fase es la que termina con la presentación de este proyecto, en la que desde el año 1998 se han desarrollado algunas experiencias en el barrio y en otras localidades, de acercamiento al Lenguaje Audiovisual. Concretamente, en el año 1999 se celebró la primera proyección de cortometrajes de temática juvenil en el IES Profesor Juan Bautista de El Viso del Alcor (que se encuentra en el Barrio Huerto Queri). De ahí surge la experiencia "¿Por qué no hacemos un corto?", que terminó dando pie al cortometraje "LA CASA DEL TERROR". La conclusión de estos trabajos es que necesitábamos un material propio (siempre había sido prestado) para desarrollar un trabajo más continuado.

Cuando decidimos presentar esta Iniciativa de Grupo a la Acción 3.1 de las Ayudas de la Comisión Europea del programa JUVENTUD es cuando nos ponemos a confeccionar el ideario final de las actividades y proyectos que se incluyen en este mismo documento.

La preparación, la realización y el seguimiento / evaluación del proyecto correrá a cargo del grupo de jóvenes que forma este Laboratorio. No contamos con ningún asesor o agente externo al propio proceso del grupo. Sólo colaboración por parte de las entidades locales.

Cada miembro se encargará de las áreas de trabajo que hemos establecido:

**Pedro Jiménez**, licenciado en comunicación audiovisual (22 años), se encargará de la coordinación de las áreas y de los proyectos, es el encargado y especialista en herramientas interactivas audiovisuales. Se encargará de la comunicación con las entidades locales así como los medios de comunicación locales. Será monitor en el Taller de Cine Interactivo.

**Beatriz Rodríguez**, Técnico Superior en Educación Infantil (22 años), asesorará y preparará los materiales desde la perspectiva de la educación, haciendo hincapié en los procesos de aprendizaje significativo. Será también, responsable del área económica del Laboratorio de Medios. En la actualidad es Tesorera de la Asociación Cultural comecemos empezemos.

**Juan Jiménez**, Técnico Superior en Gestión de Sistemas Informáticos (23 años), encargado de todo el montaje técnico del Laboratorio así como del desarrollo de las Aplicaciones Informáticas. Se encargará de las áreas de informática en las actividades del Laboratorio.

**Guadalupe Jiménez**, Técnico en Laboratorio de Imagen (22 años), se encargará de la publicidad y el diseño gráfico del Laboratorio así como de la documentación (en vídeo y fotografía) de las actividades del Laboratorio.

**Daniel Villar**, Licenciado en Comunicación Audiovisual (22 años), su especialidad es la fotografía digital y el análisis de las nuevas formas de narración audiovisual. Se encargará del análisis y la coordinación del Taller de Lectura de Imagen junto a Felipe.

**Felipe G. Gil**, Estudiante de Comunicación Audiovisual (22 años), además de la coordinación del Taller de Lectura de Imagen tiene experiencia en el campo de la Interpretación frente a la cámara y en los escenarios. Se encargará de esta área dentro del Laboratorio. Además será responsable directo del desarrollo de la Mediateca.

**Elena Romera**, Estudiante de Comunicación Audiovisual (22 años), especialista en Documentales y análisis de Medios y del Periodismo. Aportará una visión desde lo real a los procesos de construcción tanto en el Taller de Lectura de Imágenes como en el Taller de Cine Interactivo.

**Rubén Díaz**, Licenciado en Comunicación Audiovisual (22 años), especialista en realización de cortometrajes y dirección de actores. Se encargará de apoyar en este sentido en los talleres del Laboratorio. Será también coordinador de las Relaciones Públicas.

#### **4. Objetivos del Proyecto**

1. Educar e informar a los jóvenes de los lenguajes y códigos con los que trabajan los medios de comunicación audiovisuales y los usos de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación.
2. Fomentar el debate y el diálogo entre los miembros del grupo de cara a la cultura audiovisual y los medios de comunicación de masas (prensa, radio, tv e Internet)
3. Implicar en el debate a los demás jóvenes y adolescentes del entorno, en un uso y visionado, activo, consecuente y crítico de las herramientas y posibilidades de los medios de comunicación
4. Desterrar los tópicos y lugares comunes y estereotipos que los Medios de Comunicación crean en cuanto a las identidades y la diversidad de las culturas.
5. Desarrollar el espíritu crítico en relación a los medios de comunicación y al uso que se puede hacer de ellos.
6. Generar debate social sobre las implicaciones de vivir en una sociedad de Medios de Comunicación
7. Desarrollar prácticas innovadoras en base a los medios de comunicación y al desarrollo de prácticas alternativas a los Medios de Comunicación de Masas.
8. Conocer y establecer contacto con las prácticas similares que se desarrollan en países de la Unión Europea.

#### **5. Destinatarios**

En primer lugar se beneficiarán directamente el grupo de jóvenes implicados en la construcción del "Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos", cada uno desde su Implicación, mencionada anteriormente, intentará construir sus propias investigaciones teóricas que revertirán en el grupo.

El programa de actividades del Laboratorio está encaminado a beneficiar al grupo de jóvenes y adolescentes que en específico se encuentra cercano al **Centro Cívico Huerto Queri** de El Viso del Alcor y que cursa sus estudios de secundaria en el **IES Profesor Juan Bautista**. El número es variable pero está en torno a los 15 - 20.

Las actividades y los resultados de las actividades serán puestos en común, con el resto de la comunidad del barrio y por extensión de El Viso del Alcor. También con la publicación de los resultados en la web del Laboratorio los beneficiarios de globalizan.

## 6. Programa de Actividades

Las actividades para el desarrollo del "Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos" se dividen a lo largo de los 11 meses de duración del proyecto. El desarrollo de las mismas es acumulativo, es decir, cada actividad tiene sentido dentro del programa por la que le precede y por la que viene a continuación. Aunque el programa de actividades puede ser modulable este es el orden que creemos más conveniente.

**Fase Primera:** Analizando e Investigando.

Febrero – Mayo: Proceso de Investigación Personal y en Grupo de los temas claves del proyecto:

- Tópicos y Lugares Comunes
- Estructura Global
- Estudio de Medios Locales
- Aplicaciones Educativas
- Estudio de las Narrativas (orales y audiovisuales)
- Otras...

Las investigaciones se desarrollarán por una o dos personas del grupo, dependiendo del tema, y se ajustarán a la siguiente estructura:

- Planteamiento de una Hipótesis de trabajo
- Reseñas Bibliográficas, Hemerográficas, Videográficas
- Puesta en Común.
- Debate y Reflexiones en conjunto
- Conclusiones
- Publicación On.Line

Estas investigaciones, así como los primeros balbuceos de la mediateca se irán incluyendo en lo que será web oficial del "Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos" [www.zemos98.org/laboratorio](http://www.zemos98.org/laboratorio)

En esta Fase Primera se adquirirá el material necesario del Laboratorio y se acondicionará el espacio para las reuniones y para las actividades.

**Fase Segunda:** Extendiendo los conflictos.

Mayo – Septiembre: Desarrollo de Actividades encaminadas a la puesta en común de los conocimientos desarrollados en la primera fase.

### 1. Taller sobre Cultura Audiovisual y Lectura de Imagen.

El taller de *Taller sobre cultura audiovisual y lectura de imágenes* estará dirigido a jóvenes que se encuentran en el periodo formativo de la educación secundaria obligatoria y post.obligatoria. Las sesiones teóricas estarán siempre vinculadas al análisis práctico de materia audiovisual, y tendrá un marcado carácter participativo. Se organizarán coloquios y debates después de cada una de las sesiones teóricas.

TEMPORALIZACIÓN – ACTIVIDADES

#### 0.- Introducción al taller // De la posmodernidad a la globalización

Nº de Sesiones: 2

La primera sesión introductoria tiene como objetivo exponer la metodología básica así como el programa que se seguirá a lo largo del curso, así como valorar la necesidad de una alfabetización en el lenguaje audiovisual.

A parte de dar a conocer a los participantes las nociones básicas sobre los medios de comunicación y cómo nos vamos a aproximar a ellos, esta sesión pretende poner en común la relación particular de los participantes con los medios así como sondear sus expectativas en lo que respecta al taller.

Dedicaremos una segunda sesión a analizar los rasgos básicos que caracterizan al mundo en la "coyuntura epocal" en la que nos encontramos desde las perspectivas de lo social, lo ideológico, lo económico y lo estético. Con el objetivo de comprender mejor las lógicas de producción de los discursos audiovisuales y de sus canales de distribución.

### **1.- La realidad y su representación a través de los *media*: El mito de la objetividad en lo audiovisual.**

Nº de Sesiones: 2

En este módulo hablaremos sobre las diferencias existentes entre imagen y realidad. Conocer los elementos y características básicas del lenguaje de la imagen y el carácter subjetivo implícito en cualquier imagen visual.

Explicaremos la especificidad de lo fotográfico implícito en su génesis tecnológica, y tomaremos este medio de representación visual como punto de partida en la construcción de un paradigma de la objetividad asociado por extensión al resto de medios de comunicación visual.

Análizaremos también algunos casos concretos de especial interés en relación al papel de la fotografía en los mass-media y de la obra de algunos artistas que han abordado dicha cuestión en sus obras. A partir de este materia organizaremos un coloquio entre los participantes.

Posteriormente trataremos la dicotomía entre "ficción" y "no ficción" como fórmulas retóricas en la creación de los mensajes audiovisuales. Analizaremos todo un conjunto de protocolos de enunciación usados en cine y televisión, a los cuales se les han asignado una serie de valores.

Visionado de *Forgotten Silver (La verdadera historia del cine)*, de Peter Jackson.

### **2.- Del estereotipo al prejuicio: Formas de representación estereotipadas a través de la publicidad y el cine.**

Nº de Sesiones: 2

Este módulo está dedicado al papel de los medios de comunicación en la creación de un imaginario social colectivo. Se tratará de la creación y perpetuación de estereotipos en la construcciones de los personajes que aparecen en los relatos publicitarios, las agendas temáticas de los informativos y las series y películas.

Aquí también trataremos de forma más profunda las peculiaridades del discurso televisivo y del discurso fílmico.

Análisis de cánones estéticos a partir de casos concretos de anuncios publicitarios.

### **3.- La representación de la violencia en los medios.**

Nº de Sesiones: 2

Aquí se debatirá sobre un tema de gran importancia que atañe a los medios de comunicación a todos los niveles y que desata polémica entre los propios investigadores.

Retomaremos los conocimientos adquiridos en los módulos anteriores en cuanto a la representación de la realidad y su relación con los discursos de ficción / no ficción para analizar el fenómeno concreto de la violencia, contemplada desde aspectos como su uso

Visionado de *Funny Games*, de M. Haneke. Y posterior debate.

#### **4.- Autoevaluación del taller**

Nº de Sesiones: 1

Sesión de cierre dedicada a extraer conclusiones del taller y plantear posibles formas de continuar el debate a través de medios como un foro o una lista de correos en internet.

#### **Nº Total de Sesiones: 9**

DESTINATARIOS: Adolescentes. De 16 a 17 años

DURACIÓN: 9 sesiones repartidas en 2 meses. 2 horas por sesión.

Nº DE PLAZAS: Máximo 20. Grupo Único.

INSCRIPCIÓN: Gratuita.

#### NECESIDADES DE ESPACIO:

- Mesas y Sillas ,
- 1 Reproductor de CD – AUDIO,
- 1 Proyector de Vídeo,
- 1 Magnetoscopio VHS
- 1 Reproductor DVD
- 1 cámara de Vídeo.

## **2. VIDEO.FORUMS.INTERACTIVOS**

La idea del propio video-forum ya implica el debate previo o posterior y colectivo. La idea de Video-Forums-Interactivos va encaminado al desarrollo de prácticas de visionado colectivo de películas interactivas, en las que el público tiene que decidir por qué camino tira la vida de los personajes. Es una interactividad limitada pero que permite el debate sobre los contenidos y las formas que trata la película. La idea es desarrollar estos video-forums en el IES PROFESOR JUAN BAUTISTA, a toda la comunidad educativa.

Se trabajará con la película, *MODEM.DRAMA*, de Fran Ilich, un filme que *"aborda de forma crítica la forma que toman aspectos como la globalidad, la cibercultura y la tecnología en sociedades como la mexicana, desde el punto de vista de la post-adolescencia"* (<http://delete.tv>)

Destinatarios: Alumnado, Profesores, y Padres. Se trabajarán los contenidos que propone el autor mexicano con los adolescentes y su relación con sus realidades. Por otro lado se dará a los profesores una visión sobre las posibilidades educativas de la película *Modem.Drama*, fruto de una investigación desarrollada por un miembro del Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos. A los padres y madres se otorgará una visión distinta sobre la adolescencia y se intentará extraer el espíritu crítico de las posibilidades de estas propuestas.

Número de Sesiones: 3

Participantes: Hasta 3 miembros del Laboratorio

Necesidades: Proyector de vídeo, Equipo de Sonido y Ordenador.

## **3. Un Taller para hacer películas interactivas o cómo desarrollar las aplicaciones educativas del Cine Interactivo.**

### **el cine interactivo**

El cine interactivo se mueve en un terreno pantanoso, no podemos afirmar que exista una definición clara sobre lo que es o sobre lo que puede apuntar. Así que la cuestión ahora mismo tratándose de definir.

De un lado tendríamos a los que piensan que el "[...] *cine interactivo es un tipo de narración audiovisual destinada a ser proyectada en una sala cinematográfica, es decir, sobre*

*la gran pantalla y que, mediante el uso de las estructuras de hipertexto, permite la interacción de un público colectivo con los contenidos desarrollados en la película.*” Por un lado se entiende la necesidad de desligar la interactividad del elemento puramente tecnológico, pero por otro se reduce la experiencia cinematográfica a la sala, olvidando, a nuestro entender, que quizás este nuevo cine se ha expandido a otra clase de pantallas.

Partiremos entonces, de una definición de “cine interactivo” que bien podría formularse de forma práctica como: *“aquel producto audiovisual que permite al espectador/usuario/público desarrollar y elegir, dentro de unos límites, las tramas y líneas narrativas de la historia propuesta.”* Esta definición es la que manejaremos, por ser nuestra y por contemplar, a nuestra entender las posibilidades educativas que le conferimos al cine interactivo.

## **la educación audiovisual**

Cuando estamos hablando de educación audiovisual no queremos caer en acalorados debates sobre la necesidad o no del uso de las tecnologías en el aula. En definitiva es una cuestión que no nos merece el mayor de los problemas, las tecnologías nos educan y nosotros tenemos que educarnos con ellas. Pero sobre todo pensamos que debe educarse en el uso de las tecnologías. Y lo volvemos a repetir, en el uso de las herramientas y no en el uso concreto de un software determinado, si hacemos eso estamos cayendo en un grave error a nuestro entender.

Lo que echamos en falta en la educación obligatoria y en el sistema educativo español es la ausencia total, de la educación en el lenguaje audiovisual. Los legisladores no han tenido en cuenta, no sabemos si por imprudencia o por connivencia, la importancia de un lenguaje que nos invade diariamente, y ahora con muy pocos recursos intentan “que los niños aprendan informática”.

A nuestro entender la informática, y los medios audiovisuales por extensión, no se aprende, se usa. Y eso es lo que vamos a usar. Las herramientas que tenemos a la mano para construir una obra audiovisual. Y construir una obra audiovisual, por experiencias, no es simplemente crear un vídeo. Al construir una obra audiovisual estás creando un trozo de vida en el que a su vez se vierten técnicas muy necesarias como son el trabajo en grupo, la comunicación, la resolución de conflictos, el debate y por supuesto la educación en valores.

## **metodología**

El Taller de Cine Interactivo estará dirigido, por tanto, a los adolescentes que se encuentran en el periodo formativo de la educación secundaria obligatoria y post.obligatoria. Tendrá un marcado carácter participativo y sobre todo práctico. Las sesiones de corte teóricas serán breves y sobre todo incluirán visionados de otros filmes interactivos así como de cortometrajes de la video.teca.zemos98 ([www.zemos98.org/videoteca](http://www.zemos98.org/videoteca))

## **TEMPORALIZACIÓN – ACTIVIDADES**

### **0.- Conocimientos Previos // Nociones Básicas // Lugares Comunes**

Nº de Sesiones: 1

El objetivo básico de este primer módulo será la puesta en debate de las cuestiones teóricas ya mencionadas. Se harán juegos de grupo con cámaras de vídeos y monitores. Las primeras nociones tendrán una intención desmitificadora de los medios audiovisuales, tales como la televisión y el cine.

### **1.- Idea – Guión: “Tenemos que contar una historia y no es lineal”**

Nº de Sesiones: 3

Construir el Guión será uno de los bloques principales. Se harán proyecciones de ejemplos ilustrativos, tantos de películas interactivas ya realizadas como de cortometrajes de la video.teca.zemos98. Se llevarán también algunas líneas a moldear entre todos. Una vez decidida la línea general de la producción en la primera sesión se trabajará en la segunda sesión en cuatro grupos que desarrollen cada uno los diferentes clips en los que se dividirá la producción. La última sesión la dedicaremos a la puesta en común del trabajo y a la redacción del guión final.

## **2.- Puesta en Escena: "¿Quién quiere verse dentro de una pantalla?"**

Nº de Sesiones: 2

Se empezarán a probar los elementos técnicos de iluminación y sonido. En la primera sesión haremos pruebas y pequeños trabajos de actuación. Lo importante de estas primeras sesiones delante de la cámara es eliminar los habituales miedos. En la segunda sesión comenzarán los ensayos y la distribución del trabajo en grupos de actuación, rodaje, making off.

## **3.- Rodaje "Acción!"**

Nº de Sesiones: 6

Dedicaremos 3 semanas al rodaje. Conforme se decidan las localizaciones se realizará una temporalización – plan de trabajo del guión decidido entre todos. Habrá tres grupos trabajando al mismo tiempo y que serán rotativos: actuación, rodaje y making off.

## **4.- Edición "El paso final"**

Nº de Sesiones: 1 - 2

Sería necesario desplazar o el material de edición o un grupo reducido a donde se encuentra el material de edición. Al ser un material muy delicado y caro es complicado desplazarlo. Se puede solucionar con una pre-edición / visionado que se haga de forma verbal para después en la edición digital terminar de montarlo.

## **5.- Orientación Laboral y vías de estudio.**

Nº de Sesiones: 1

Se usará esta sesión para una introducción breve a la orientación educativa y profesional de los trabajos realizados. Dónde se puede estudiar y cómo. Se contará con la colaboración de un Pedagogo – Orientador de Educación Secundaria. Esta sesión será prescindible siempre y cuando el interés por estas cuestiones sean pocas.

## **6.- Visionado. "La importancia de la autocrítica"**

Nº de Sesiones: 1

Se visionará el trabajo de making off y se comentará cada uno de los procesos seguidos. En el caso de que esté terminado el montaje se proyectará el resultado final. Sería bueno que se hiciera una sesión pública en el que se proyecten las decisiones del público mayoritariamente. Será un sistema rudimentario pero válido.

La evaluación del taller será, como todo el taller, en común participativa. No obstante se pasarán dos cuestionarios diferentes. Un primer cuestionario de autoevaluación del propio alumno y un segundo cuestionario anónimo de evaluación del taller y del monitor.

## **Nº Total de Sesiones: 15 – 16**

DESTINATARIOS: Adolescentes. De 13 a 16 años

DURACIÓN: 15 sesiones repartidas en 2 meses. 2 horas por sesión.

Nº DE PLAZAS: Máximo 20. Grupo Único.

### **NECESIDADES DE ESPACIO:**

- Mesas y Sillas
- Aula Espaciosa
- 1 Reproductor de CD - AUDIO
- 1 Televisor
- 1 Magnetoscopio VHS
- 1 Reproductor DVD

### **RECURSOS MATERIALES NECESARIOS:**

- Material Fungible:
  - Cintas de Vídeo Mini.DV
  - Maquillaje
  - Folios y Bolígrafos
  - Necesidades Específicas Derivadas de la Producción.

- Equipos Técnicos
  - 2 cámaras de vídeo MINI.DV
  - 2 Trípodes
  - Iluminación y Microfonía Básica.
  - 1 ordenador con conexión a Internet
  - Cables y Conexiones
- Edición.
  - Equipo básico de edición off.line.
  - Grabadora DVD

### **Fase Tercera:**Recapitulando

Septiembre – Noviembre: En esta fase se contempla la Evaluación así como la publicación de los resultados de los trabajos y conclusiones de los debates y videoforums.

**Mediateca:** La construcción de una mediateca con todo el material recopilado que tenga acceso físico y on.line es una tarea que servirá de evaluación del propio proceso. Es importante señalar que se harán presentaciones tanto en el IES Profesor Juan Bautista, como otros espacios de El Viso del Alcor, de la Mediateca y de sus posibilidades de uso educativo y social. El espacio físico ideal sería la Biblioteca del Centro Cívico Huerto Queri.

**Proyecciones y Videoforums:** Los trabajos definitivos, y la película interactiva, serán proyectados y puestas en común. Siguiendo el modelo de la Actividad de Video.Forum.Interactivos.

## **7. Material Técnico**

**La propia construcción del Laboratorio implica unos medios que serán adquiridos gracias a la Ayuda concedida por el programa JUVENTUD otorgado por la COMISIÓN EUROPEA a este proyecto.**

Camara dv-cam panasonic ag-dvx100	3500 €
Proyector sony vpl-es1, 1500 lúmenes ansi	1086 €
Magnetoscopio dv panasonic ag-dv1dc	1200 €
Tela proyeccion diamond p/pf300-1da 300 x 225 cm	305 €
Reproductor dvd / grabador disco duro vdr-500 woxter	540 €
Nodo Wireless Fidelity. 3Com	500 €

**Este material pertenecerá al Laboratorio y será custodiado por los miembros del mismo.**

Las aportaciones presupuestarias para el desarrollo de las actividades (honorarios, desplazamientos y otros gastos) correrán de parte de las entidades colaboradoras en el proyecto.